

SPECIALE **Play the City. Geografia della “città amatoriale”:** teorie, applicazioni, prospettive

Introduzione

Caratterizzato da un forte impianto multidisciplinare, il presente contributo si compone di tre parti: *La città e il cineamatore* presenta una ricerca, ancora *in fieri*, sull'immagine della città nel cinema amatoriale, che segna il tentativo di intersecare la vocazione allo “scavo” della *cinematic urban archaeology*, di cui gli *home movies* costituiscono un'ampia stratificazione novecentesca, gli stimoli derivanti dagli studi che definiscono e indagano lo spazio urbano attraverso gli archivi audiovisivi e le fonti orali, ed esperienze concrete che confluiscono nella realizzazione di database, Geographical Information System, mappe, installazioni e altre realizzazioni. Riprendendo l'idea di un'immagine della città come risultato percettivo degli abitanti e definendo il punto di vista e il ruolo del cineamatore che in qualche modo, raccogliendo e descrivendo immagini del mondo circostante, riflette lo spazio urbano, si propone la definizione della “città amatoriale”, come sintesi di molteplici sguardi raccolti nel corso del tempo che si sovrappongono, localizzati su una visualizzazione cartografica. Come si vedrà, quello della “città amatoriale” non è solo uno spunto sul piano teorico, ma può assumere diverse e sempre nuove forme audiovisive e medialità. Nella seconda sezione, *Dai film di famiglia alla app*, il tema viene approfondito con il resoconto e l'accurata descrizione di una produzione che scaturisce dalla ricerca stessa, l'app *Play the City*, uno strumento per mappare e navigare, virtualmente e fisicamente, lo spazio urbano, tra il passato e il presente, attraverso lo sguardo dei cineamatori come risulta dai materiali audiovisivi (principalmente pellicole 8mm e Super8) selezionati dalla ricerca, confluiti in 120 clip. La produzione dell'app costituisce la fase applicativa di un progetto che ha affrontato problemi teorici e pratici di realizzazione, che è utile analizzare in un contesto, come quello qui espresso, di sperimentazione. Oltre alla descrizione dell'app, al fine di comprenderne la struttura e il funzionamento, vengono analizzate alcune riprese particolarmente significative, a dimostrazione di come l'uso delle immagini del cinema amatoriale nella rappresentazione di un territorio possa assumere nel tempo presente, e in prospettiva, un ruolo sempre più centrale. A tale proposito, la terza parte, *Prospettive*, affronta, attraverso un'ampia panoramica dello stato dell'arte e analizzando i risultati ottenuti tramite cui l'app stessa viene “messa alla prova”, una riflessione teorica sugli usi attuali e le prospettive future che il rapporto tra immagine filmica e sistemi di localizzazione e georeferenziazione lascia intravedere.

1. La città e il cineamatore

1.1. L'immagine filmata della città

L'enorme mole di immagini cinematografiche private prodotte nello spazio urbano rappresenta una sorta di *deposito archeologico*, frutto della sovrapposizione di veri e propri *reperti visuali* (le pellicole dei cineamatori) in grado di restituirci la stratigrafia della memoria e della rappresentazione dei luoghi¹. Dall'*archive city* di Les Roberts² prende forma l'ipotesi di una “città amatoriale”, ovvero l'immagine della città che risulta dalla somma, la giustapposizione, la stratificazione, il confronto e il “montaggio dinamico” (“dynamic assemble”) degli sguardi dei suoi abitanti che di volta in volta l'hanno filmata, con la volontà di documentarne i luoghi o semplicemente trattandola come sfondo del proprio vissuto.

Punto di partenza è il classico studio di Kevin Lynch sulla percezione dello spazio urbano da parte degli abitanti³. Lynch, con lo studio di tre città americane (Boston, Los Angeles e Jersey City), mostra che gli individui percepiscono la città in cui si muovono attraverso elementi e schemi mentali comuni, creando proprie mappe personali, classificabili in:

1. “Paths”: strade, vie pedonali, linee dei trasporti pubblici, ferrovie.

SPECIALE 2. “Edges”: discontinuità urbanistiche che dividono una zona da un'altra.

3. “Districts”: quartieri.

4. “Nodes”: luoghi strategici della città.

5. “Landmarks”: punti di riferimento naturali o antropici, spesso ad alta valenza identitaria, essenziali per l'orientamento dell'osservatore (edifici, torri, colline, monumenti, ma anche le insegne e altre emergenze visibili solo a distanza ravvicinata).

Nessuno degli elementi tipo sopra elencati esiste isolatamente nella realtà, e normalmente si sovrappongono e penetrano l'uno nell'altro.

Il metodo adottato da Lynch contempla la raccolta dei dati attraverso interviste, e a partire da questi l'elaborazione di una mappa capace di rappresentare, metaforicamente, l'immagine della città prodotta dai suoi abitanti.

Da tenere presenti anche i concetti di “legibility” e “imageability” dei luoghi, ossia le loro potenzialità di essere riconosciuti, compresi e memorizzati da parte delle comunità, favorendo la costruzione di immagini mentali (“cognitive maps”) dell'ambiente urbano, lo stesso che viene osservato, “navigato” e fissato sulla pellicola dal cineamatore.

Il modello di Lynch, che sposta il punto di vista mettendo al centro la percezione dello spazio urbano da parte cittadini, è uno stimolo per il tentativo di costruire a posteriori l'immagine filmata della città, partendo dagli sguardi dei cineamatori, figure che si spostano nello spazio urbano e in qualche modo lo misurano con la cinepresa.

1.2. Il punto di vista del cineamatore

Con la prospettiva di comporre un'immagine *della* città, risultato di una ricerca archeologica basata sugli sguardi e le prospettive dei suoi abitanti, è necessario chiedersi se si possa parlare e in che misura del *punto di vista* del cineamatore.

Vrääth Öhner sostiene che il punto di vista del cineamatore sulla città sia poco definibile, in quanto eccessivamente multiforme. Egli differenzia lo sguardo del cineamatore sul proprio luogo di residenza, trattato come mero sfondo alle scene ritratte, da quello sulle città visitate, i luoghi *altri*, che catturano il centro della scena e vengono in genere riprese in vedute da cartolina⁴. Al di là degli stereotipi di cui Öhner parla, un aspetto ci pare fondamentale: se non intenzionalmente e/o consapevolmente, gli archivi amatoriali possiedono la capacità di documentare i luoghi a cui si è affettivamente legati, frammenti del panorama urbano che fanno da quinta a scene con familiari, amici e persone care. Ma non di rado la città diviene addirittura protagonista, emergendo in primo piano, quando il cineamatore/abitante riprende i luoghi e gli aspetti dello spazio urbano in cui vive spesso in una prospettiva diacronica, generando una vera e propria documentazione stratigrafica del paesaggio urbano. Senza distinguere in modo specifico (e per i nostri fini non è determinante) le ragioni di chi filma, che vanno dalla mera volontà di documentare la vita in famiglia a intenzioni puramente ludiche o tutt'altro, come scrive Julia Hallam, “the amateur is a member of the urban crowd, a participant observer/witness who creates an embodied viewpoint of city life”⁵. A partire da tale constatazione, comincia delinarsi il ruolo dei cine-occhi dell'*everyday life* nel contesto cittadino.

Nell'analisi di questi documenti visuali è necessario mappare le ricorrenze dei soggetti in primo piano e sullo sfondo: se le si guarda nell'insieme, osserveremo che esse sono il risultato di gesti e di punti di vista che si ripetono, conseguenza di una pratica sociale, di una visione comune, di un linguaggio condiviso, del vissuto sociale e dei luoghi più frequentati (e filmati). In quest'ottica definiscono un'immagine complessiva della città, una sorta di *mappa cinematografica*. Allo stesso tempo, il punto di vista di chi usa la cinepresa rimane comunque centrale, appartenendo all'atto stesso di filmare: solo cercando quello che tanti hanno visto e registrato con le stesse modalità, come somma di singoli *sguardi individuali*,

SPECIALE possiamo restituire e identificare lo *sguardo collettivo*, proponendolo come immagine pubblica della città, frutto del mosaico della realtà quotidiana che circonda i cineamatori, il cui punto di vista, originale e irriducibile perché soggettivo⁶, contribuisce a formare i diversi strati che la *cinematic urban archaeology* offre al ricercatore.

1.3. Definendo la “città amatoriale”

L'immagine della città è una sintesi. Potremmo parlare di “città amatoriale”, intendendo con essa un coagulo di migliaia di sguardi che emergono dall'archivio. L'aggettivo “amatoriale” si riferisce al fatto che *quella* immagine è prodotta storicamente dalle cineprese in formato ridotto e allo stesso tempo richiama la vicinanza e il sentimento di chi la filma⁷. La città amatoriale è dunque la città che si vive e osserva con uno sguardo complice, partecipe e carico di sentimenti e di valori, quell’“embodied viewpoint” sopra citato. Chi e che cosa si filma nella città amatoriale? Se stessi, i propri cari. Ci si autorappresenta, giorno dopo giorno sia nella sfera quotidiana ma soprattutto nelle feste e nei rituali; si filmano avvenimenti personali, familiari ma anche collettivi, per ricordarli e per fissare momenti e luoghi. Si filmano le cose che scompaiono, percependo che non esisteranno più, volendone salvare la memoria. Talvolta si filmano cose già scomparse, di cui rimangono solo le tracce (e allora l'atto del filmare è già archeologico). Soprattutto si filmano e mappano le *locations* in cui si svolge la propria esistenza, una “città ideale”, un palcoscenico per gli attori sociali che entrano nelle inquadrature⁸.

Quali sono le sembianze della città amatoriale? Nella prospettiva che proponiamo la città amatoriale può assumere diverse forme e declinarsi in dimensioni correlate l'una con l'altra, attraverso collegamenti, contaminazioni e intersezioni.

La dimensione del database. La città amatoriale si trova e prende forma nell'archivio (per la nostra ricerca l'Archivio Nazionale del Film di Famiglia); più precisamente è rintracciabile nel database, “forma simbolica”⁹ attraverso cui s'instaurano le relazioni tra i documenti (i diversi punti di vista) ed emerge il risultato di una ricerca. Il database è, infatti, il dispositivo principale attraverso cui possiamo sintetizzare un'immagine complessiva, componendo un mosaico di mille frammenti che possono essere ricomposti in combinazioni virtualmente infinite.

La dimensione delle narrazioni. Una dimensione della città amatoriale scaturisce anche da quello che l'archivio stimola, mette in gioco e a sua volta produce: le storie e le narrazioni delle persone. Il film di famiglia necessita delle testimonianze orali per integrarsi e completarsi. La città amatoriale può diventare anche una “città di parole”¹⁰, in cui gli autori dei film o i loro familiari si prestano a registrare i propri ricordi. Esistono diverse tecniche di raccolta delle testimonianze che creano una relazione diretta tra le parole e le immagini: dall'intervista al flusso dei ricordi registrato sulle immagini che scorrono. Ma le narrazioni che derivano dall'archivio possono andare oltre: a partire dalle immagini i processi di scrittura e rielaborazione in alcuni casi coinvolgono figure come storici, scrittori, musicisti e filmmakers. In altre parole l'archivio della città amatoriale può essere filtrato da altri sguardi e interventi, che lo trasformano in forme cinematografiche narrative¹¹.

La dimensione della mappa. Dov'è la città amatoriale? Un'altra dimensione per la città amatoriale è data dalla mappa o dalle molte possibili rappresentazioni e visualizzazioni cartografiche. Il cinema amatoriale è topografico, perché attraversa lo spazio urbano, restituendone la spazialità talvolta in modo sorprendente (e in misura certamente maggiore della fotografia) per mezzo di panoramiche o riprese in movimento (da automobili, tram, giostre, ecc.). Un film amatoriale può esso stesso essere una mappa metaforica, segnando percorsi tra i luoghi, esplorando e misurando lo spazio. Se pensiamo alla mappa come a una *funzione* e non come a un oggetto e al cinema come strumento per mappare lo spazio, è interessante seguire la prospettiva indicata da Teresa Castro:

SPECIALE

Discussing the mapping impulse in film – or in other form of visual expression – is therefore not about the (albeit significant or symptomatic) presence of maps in the filmic landscape, but more about the processes that underlie the very conception of images (...). It can be argued that the coupling of eye and instrument that distinguishes cartography's observation of space is not so distant from the one that determines cinema's careful coding and scaling of the world¹².

L'archivio del cinema amatoriale nel suo complesso o i singoli fondi archivistici potrebbero venire rappresentati da una mappa concettuale, ma non seguiremo questa strada, per quanto ricca di stimoli; per i nostri fini sarà invece utile, ad esempio, localizzare le immagini all'interno di una o più mappe della città, georeferenziando le sequenze. Il film è a tutti gli effetti un *locative medium*. Strumenti come Google Maps e Street View si rivelano essenziali nella prospettiva di leggere la città amatoriale e di confrontarla con le altre rappresentazioni del medesimo spazio.

Le tre dimensioni, all'interno delle quali la città amatoriale può prendere un numero imprecisato di forme per una diffusione nei canali più diversi, sono quelle entro cui ci muoveremo ora attraverso due esempi concreti.

1.4. Mappe, vedute, rappresentazioni, metafore

L'approccio alla città amatoriale avviene dunque attraverso una rappresentazione. Per essere più precisi una veduta a volo d'uccello della città di Bologna. Un murale realizzato con gessetto bianco su un pannello nero, in cui le linee del disegno uniscono e inglobano 12 piccoli monitor, per altrettante visioni in loop di frammenti di film amatoriali in corrispondenza dei "punti" a cui si riferiscono. Un'installazione realizzata presso l'Urban Center di Bologna¹³.

Per concepire la città amatoriale come mappa e poterla definire tale, ci sembra utile riprendere quanto Les Roberts scrive sulla *Diorama Map* dell'artista giapponese Sohei Nishino. Chiedendoci se in termini geografici e cartografici questa possa essere definita una *mappa* non ne coglieremmo il punto cruciale, sostiene Roberts¹⁴. Come immagine, o più precisamente come collage di migliaia di immagini, l'opera di Nishino non è altro che il risultato di un'intensa attività di "spigolatura urbana", durante la quale l'autore cammina in lungo e in largo per una città fotografandone puntigliosamente i luoghi (strade, piazze, ecc.). A seguire, nel suo studio, Nishino taglia e riassume le immagini e poi fotografa il collage, producendo un'unica immagine, la "mappa" (o in termini metodologicamente corretti dal punto di vista geografico, la "veduta" o la "rappresentazione").

Adottando questo metodo, Nishino ha creato "rappresentazioni" di una decina di città (Londra, Parigi, Istanbul, Berna, Berlino, ecc.): l'effetto ottenuto assomiglia a una veduta a volo d'uccello, sebbene si tratti di un assemblaggio che restituisce un mosaico di "perspectival mappings" colte a livello strada, lo spazio come "luogo praticato" per Michel de Certeau, lo "spazio antropologico" secondo Maurice Merleau-Ponty¹⁵.

Nishino dichiara che la *Diorama Map* non è precisa come Google Maps, ma presenta gli elementi chiave della città in una forma più vicina alla sua memoria e all'osservazione soggettiva. Inoltre,

through the eyes of an outsider I will be the embodiment of how I remember the city, and the diary of the streets I walk. The narrative behind the *Diorama Map* series is the fluid nature of memory and the setting is always a city¹⁶.

SPECIALE Secondo Roberts, la *Diorama Map* funziona come mappa per le seguenti ragioni:

Firstly, it is *iconographic*, that is, it features famous landmarks that help furnish an overall 'image of the city' in the terms elaborated by Kevin Lynch (...). Secondly, it is *ethnographic* in that it frames a cartographic understanding of the city that is cultivated through embedded social and spatial practices (...).

Thirdly, the map is *performative* insofar as it recodifies the city with the 'embodied semiotics' and 'spacing' of play, affect and everyday creativity.

Fourthly, the Diorama Map is *psychogeographic* to the extent that it invites the viewer to explore the (re)imaginative potential of the city as a malleable or plastic space of urban bricolage (...).

Fifthly, despite its static form, the map is, in essence, a map of *mobility*, the residual artefact of myriad perambulations throughout the metropolis – the city, in other words, as a product of *wayfinding*, of situated spatial knowledge.

Lastly, for Nishino the map also performs a *mnemonic* function (...). The image becomes a memory map or portal through which the artist can re-establish connection with a cartography of time and place in which the city is revised as an *event* or a succession of site-specific moments¹⁷.

Interessa in questa sede verificare se la chiave interpretativa di Roberts possa descrivere la nostra installazione e, in generale, se sia utile per le rappresentazioni della città amatoriale che seguiranno.

Su una veduta di Bologna, che riprende le antiche vedute a volo d'uccello della città (il punto di vista dalla pianura a nord verso le colline a sud, che precede la rappresentazione cartografica ottocentesca della città ma che tuttavia rimane la prospettiva più immediata e identitaria), sono stati incorporati frammenti di film in alcuni punti specifici, in quanto luoghi centrali e d'attrazione (*landmarks*), ma anche su aree meno filmate, finite sotto l'occhio della cinepresa per i motivi più diversi. Per ognuno di questi punti uno schermo, incastonato nella mappa, trasmette un flusso di immagini che la rappresentano nel corso dei decenni (fig. 1).



Fig. 1: cartografia visuale di Bologna (*Cinematic Bologna*, 2012)

Ecco il testo introduttivo:

Le immagini tratte dai film amatoriali ridisegnano la mappa della città: il centro, i suoi punti di aggregazione trovano conferma, ma accanto ai monumenti emergono presenze meno scontate. I luoghi dei divertimenti, i parchi e le giostre, le scuole e le chiese, anche quelle di periferia appaiono sullo sfondo dei ritrovi famigliari in occasioni di feste, cerimonie e

SPECIALE

passeggiate della domenica. Ma ci sono anche i cineamatori che scelgono di filmare la città che cambia: le porzioni di città bombardate e ancora in attesa di un intervento per sanare la ferita, i nuovi quartieri residenziali della periferia spesso disegnati da architetti di fama, le aree industriali in fervente attività e le buche nelle strade, la stazione ripristinata e la tangenziale in costruzione. Ci sono il leone dei Giardini Margherita e i cavalli dell'ippodromo, la funivia per San Luca e le biciclette usate per portare pacchi voluminosi, l'ultimo tram e l'innovazione degli autobus. Guardando ora queste immagini scorrere vediamo una città a volte irricognoscibile, con edifici che non esistono più e altri che non esistono ancora. Ma è lo sguardo dietro alla macchina da presa a essere forse l'oggetto del maggiore stupore per gli osservatori di oggi: uno sguardo forse ingenuo, spesso sperimentatore ma sempre felice e illuminato dalla speranza¹⁸.

In che termini questa installazione è assimilabile a un'opera come la *Diorama Map*? È possibile interpretarla con lo schema proposto da Roberts e sulla scia di Lynch? Entrambi i casi presentano assemblaggi di materiali preesistenti, basati su grandi quantità di immagini e sui frammenti, per creare uno sguardo d'insieme a partire da molti sguardi. Nella *Diorama Map* le immagini fotografiche sono state prodotte da un singolo artista con una precisa progettualità che prevede una mappatura dello spazio urbano contemporaneo con la macchina fotografica, quindi una rielaborazione e poi una sintesi. Nel nostro caso, siamo di fronte a un'emanazione di un lavoro di archivio: immagini realizzate molto tempo fa, in tempi diversi, raccolte di recente e messe in relazione tra di loro attraverso la catalogazione e la descrizione semantica. Inoltre, le immagini amatoriali in buona parte sono state prodotte senza la precisa intenzionalità di rappresentare il luogo in cui sono state girate. Il fatto che ci siano da una parte immagini fisse e dall'altra immagini in movimento e che le tecniche di costruzione della "mappa" siano del tutto diverse non pregiudica il tentativo di applicare lo schema proposto da Roberts alla cartografia visuale della città amatoriale, ne aggiunge solo qualche variabile. Il nostro scopo rimane di verificare come questa installazione, una produzione d'archivio a cura di Home Movies, possa funzionare come mappa in questa accezione.

1. La mappa (ancorché metaforica) è *iconografica*, nel senso che offre una visione complessiva: può restituire l'"immagine della città", attraverso un disegno che fa da collegamento ai punti e attraverso le selezioni delle immagini filmiche che offrono sguardi inediti su alcuni dei luoghi più significativi della città amatoriale. In questo caso le clip relative a un luogo sono mostrate come flussi d'archivio, senza un ordine preciso.

2. La mappa è *etnografica* in senso storico. Rappresenta alcuni aspetti e mostra momenti della vita sociale, colti dal vivo e ripresi dal basso, che appartengono al periodo 1950-1980. Trent'anni filmati di un passato distante altrettanti anni e scrutato attraverso le immagini realizzate dai suoi abitanti (a tutti gli effetti si tratta di un'autorappresentazione, altro elemento che connota i frammenti che compongono la mappa).

3. La mappa è *performativa*, dal momento che restituisce l'atto del filmare la città e del filmarsi attraverso le immagini incorporate e la combinazione tra di esse, anche frutto di un ordine casuale (con questa modalità si definisce la città attraverso ciò che accade nello spazio urbano, sottolineandone il valore antropologico). Infatti, la mappa restituisce spezzoni e frammenti del vissuto dei luoghi e delle persone che li hanno abitati e frequentati nella quotidianità. Sono registrati i momenti in cui si compiono atti e gesti, si "recita" la propria vita, si realizzano vere e proprie messe in scena, prevalentemente nel tempo libero, si vivono momenti privati nello spazio pubblico oppure si assiste e si partecipa ad avvenimenti collettivi. L'archivio stesso è performativo nel momento in cui i film che lo compongono vengono proiettati: *the Amateur City plays itself*.

4. La mappa è *psicogeografica*, nella misura in cui induce chi la guarda a esplorare lo spazio urbano ricombinandone gli elementi, seguendo le impressioni individuali, lasciandosi trascinare dalle emozioni,

SPECIALE perdendosi e ritrovandosi nei ricordi personali e in quelli altrui (meglio: nei ricordi personali attraverso gli sguardi altrui). La mappa propone possibilità di una *deriva*, la tecnica situazionista che mette al centro l'esperienza soggettiva di percezione e conoscenza dello spazio urbano.

5. La mappa è *cinematica/cinematografica*, come risultato del movimento in senso lato, che corrisponde alla mobilità urbana e alle caratteristiche del cinema. Il movimento è testimoniato sequenza dopo sequenza, perché è il frutto di spostamenti, peregrinazioni, ricerche e appostamenti, in generale di sforzi compiuti per comprendere con la cinepresa lo spazio urbano e gli elementi che si muovono al suo interno. La mappa è cinematografica anche per via dell'essere il risultato di montaggio e assemblaggio delle sequenze filmiche che la compongono.

6. La mappa è *memoriale*, una sorta di collettore di anamnesi filmate: essa è una raffigurazione di tanti sguardi individuali che si mischiano e uniscono in una rappresentazione collettiva della città, che diventa memoria condivisa per i visitatori.

In più, la mappa presentata nella nostra installazione rappresenta un *palinsesto*, frutto della sovrapposizione di sguardi in una prospettiva diacronica, che restituisce, a differenza della *Diorama Map*, una città multilivello, frutto non di una sola giustapposizione sinottico/paratattica di uno sguardo individuale, ma di una stratificazione diacronica, sintattica, di sguardi molteplici, capaci di catturare la storia della città nella sua prospettiva dinamica di sviluppo ed evoluzione.

Ulteriori sviluppi della ricerca prendono la forma di una rappresentazione digitale che tenta di restituire la geografia emozionale della città di Reggio Emilia attraverso i film di famiglia dei suoi abitanti. I principi sono gli stessi, ma le applicazioni risultano differenti. Nel progetto *Play The City RE*¹⁹ gli elementi di cui stiamo parlando assumono infatti connotazioni nuove. Come si vedrà più precisamente nella seconda parte, la geolocalizzazione degli archivi filmici privati, tramite un'app per dispositivi mobili, permette letteralmente di esplorare lo spazio urbano e di immergersi in esso guardando la città invisibile, ma in qualche modo ancora presente, ritratta nei film di famiglia.

La app, concepita come un vero e proprio progetto grafico ed editoriale, è costruita su un database che relaziona i toponimi, la tipologia e l'uso dei luoghi e altre informazioni archivistiche ed è a sua volta relazionato con una base cartografica che geolocalizza i frammenti degli sguardi dei cittadini. In terzo luogo, le *narrazioni*: ogni frammento visuale costituisce di per sé un testo aperto, arricchito da parole che lo contestualizzano sul piano storico, culturale e memoriale, ma anche parti di un discorso fatto di frammenti che si ricombinano attraverso percorsi suggeriti o casuali. Nella possibilità di vagare per la città con il bagaglio degli archivi filmici amatoriali emerge la figura del *flâneur*: talvolta è il cineamatore stesso ad avere adottato questa strategia di esplorazione dello spazio urbano, filmando i luoghi seguendo una qualche suggestione del momento, ma *flâneur* può essere soprattutto il visitatore di oggi, in viaggio nello spazio e nel tempo tra le immagini di un passato scomparso ma che ancora agiscono con il loro carico di testimonianza visuale e stratificazione sentimentale, trasformandosi da ricordo individuale a esperienza condivisa.

2. Dai film di famiglia alla app

2.1. Play the City RE: l'app

Tra i motivi ispiratori del progetto *Play The City* ha svolto un ruolo fondamentale il concetto di "atlante" sviluppato nel lavoro (più orientato verso la grafica e il design) dell'artista/ricercatrice Rebecca Solnit: *Infinite City: A San Francisco Atlas*²⁰. Alla base del progetto c'è l'idea che una singola mappa altro non sia che una visualizzazione di un singolo aspetto di un luogo (di una specifica area infatti si possono avere mappe politiche, mappe geografiche, mappe climatiche, carte dei venti, ecc.) e che un atlante è l'insieme di queste differenti versioni di uno stesso luogo.

SPECIALE Rebecca Solnit si chiede quindi “cosa rende un luogo tale?” La risposta è nella creazione di una nuova idea di atlante; la Solnit affida a ventidue designer un uguale numero di temi che caratterizzano San Francisco: l'unione di queste visioni crea una nuova stratificazione di mappe, un nuovo atlante appunto. *Play the City* assorbe questa idea dell'atlante come insieme di mappe, somma di punti di vista diversi di uno stesso luogo, frutto in questo caso degli sguardi delle centinaia di persone che hanno filmato, cinepresa alla mano, uno spazio urbano e i suoi cambiamenti. *Play the City RE* si basa infatti su oltre 500 ore di film di famiglia condivisi dai cittadini di Reggio Emilia tra il 2008 e il 2012 grazie al progetto di ricerca *Osservatorio Reggio Emilia*. La raccolta ha coinvolto oltre 200 cineamatori, che hanno consegnato i propri film amatoriali in formato substandard (9,5mm, 16mm, 8mm, Super8). Da un lato abbiamo quindi la geografia fisica che rappresenta un luogo visivamente, dall'altro abbiamo invece una “geografia umana”²¹ fatta dagli sguardi dei cineamatori delle cui immagini è composta l'archivio. La ricerca si è concentrata sul centro storico e la prima periferia di Reggio Emilia, evidenziando quanto il confine tra la campagna e la periferia sia piuttosto indefinito e mutevole nel corso del tempo, in particolare tra gli anni Cinquanta e Sessanta, periodo del *boom*, quando il perimetro della città si è espanso e, complice un uso crescente della cinepresa da parte dei cittadini, la documentazione filmica è particolarmente ricca.



Fig. 2: A sinistra, la figlia di Remo Saccani in bicicletta lungo via Mari (Reggio Emilia) in un fotogramma del 1955. Sullo sfondo il vecchio ospedale cittadino. Proprio in quegli anni iniziava la costruzione del nuovo Arcispedale Santa Maria Nuova su viale Risorgimento. A destra, via Mari fotografata dal team di Street View nel 2014. Sullo sfondo un nuovo palazzo residenziale che sostituisce il vecchio ospedale. Grazie alla collaborazione della protagonista del film siamo riusciti a geolocalizzare la clip.

Con il determinante aiuto dei cineamatori e dei protagonisti dei film sono state geolocalizzate, catalogate e contestualizzate le sequenze prescelte. Nella fig. 2 si vede per esempio una strada del centro della città di Reggio Emilia, via Mari, dove una bambina guida la sua bicicletta. Il padre, Remo Saccani, la riprende in una giornata qualsiasi del 1955. L'edificio che vediamo sullo sfondo è il vecchio ospedale della città: proprio in quegli anni iniziava la costruzione del nuovo ospedale Santa Maria su viale Risorgimento, dove è tuttora. Nella medesima figura una fotografia presa da Street View e scattata nel 2014 ci mostra come appare quella stessa via al giorno d'oggi, dove al posto dell'ospedale sorge un complesso residenziale. Spostiamoci ora nel cuore dei giardini pubblici di Reggio Emilia, area centralissima della città e da sempre soggetta a cambiamenti architettonici e di destinazione d'uso (da cittadella militare a ippodromo, fino a diventare luogo di svago popolare). Nella clip intitolata “Esposizione sulla caccia”, girata da Gian Giacomo Tirelli Prampolini nel 1940 circa, vediamo una Reggio Emilia fascista intenta ad ammirare una mostra sulla caccia. Nella fig. 3, alle spalle dei militari si nota una struttura in stile liberty, lo chalet Bottazzi-Diana costruito dall'architetto Prospero Sorgato nel 1921, abbattuto nel dopoguerra e al cui posto oggi sorge la scuola materna Diana.

SPECIALE

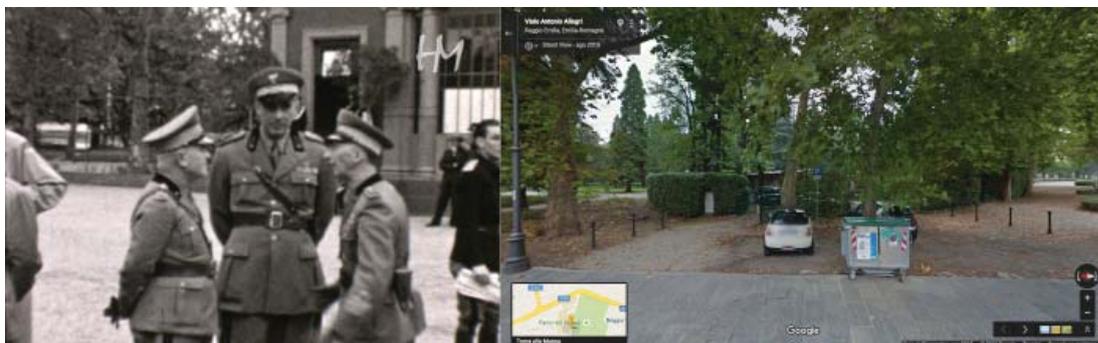


Fig. 3: A sinistra, alle spalle dei tre militari (1940 ca.) vediamo lo chalet Bottazzi-Diana in stile liberty costruito all'interno dei giardini pubblici nel 1921 da Prospero Sorgato. L'edificio demolito nel dopoguerra è stato sostituito dalla scuola materna comunale Diana. A destra, l'ingresso della Scuola Materna Comunale Diana, resa celebre per il lavoro che vi svolse il pedagogo Loris Malaguzzi.

Per rendere la app intuitiva, usabile e leggera, la fondamentale scelta tecnologica è stata di appoggiarsi a terze parti di ampio impiego e sviluppo, come YouTube e Google Maps. La soluzione di creare un prodotto destinato a uso *mobile* ci ha indotto a selezionare sequenze brevi, coerentemente con un approccio basato sul frammento.

Le selezioni avevano la necessità di essere di durata contenuta ma rappresentative dell'archivio e della città di Reggio Emilia. Ad esempio, delle 346 clip individuate, 99 hanno come *location* l'area tra piazza Martiri del 7 luglio e i giardini pubblici: si tratta dei luoghi del *tempo libero* ed è normale che siano fortemente presenti nei film girati dai cineamatori durante il *loro tempo libero*. Nella app si è cercato di mantenere questo tipo di proporzioni e, della totalità delle clip selezionate per *Play the City RE*, 36 mostrano l'area in questione (fig. 4, a destra).

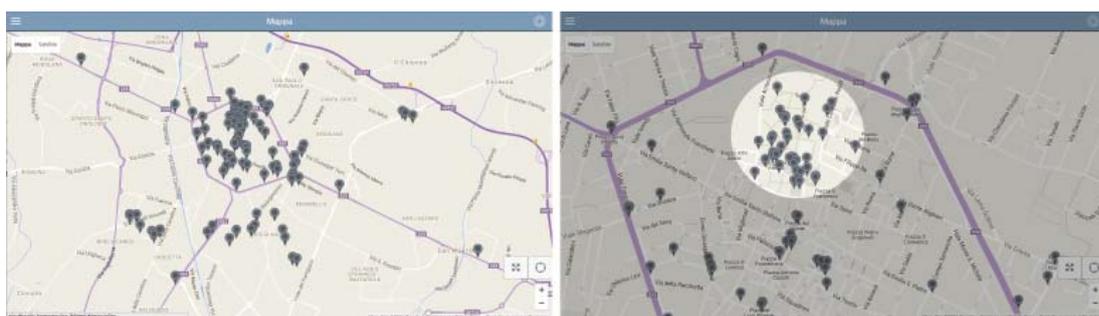


Fig. 4: *Play the City RE*. A sinistra, il menu principale Mappa, che mostra tutte le clip visionabili geolocalizzate sulla cartografia della città. A destra, a un primo sguardo possiamo notare come l'area più ricca di documentazione sia quella tra i giardini pubblici e le piazze dei teatri (oggi piazza della Vittoria e piazza Martiri del 7 luglio).

Riassumendo, sono state selezionate 120 clip di una durata variabile tra i 30 e i 60 secondi. Le selezioni sono mute, come i film originali da cui sono state estrapolate le sequenze, e rappresentano un arco temporale che va dal 1940 al 1985.

SPECIALE 2.2. I menu

Scelti i materiali, si è dovuto risolvere il problema dell'accessibilità dei contenuti da parte degli utenti. Si è deciso quindi di sfruttare un sistema di mappe in cui le clip fossero geolocalizzate.

Il menu base denominato *Mappa* mostra una cartografia della città in cui tutte le clip presenti all'interno della app sono state geolocalizzate. Selezionando uno dei punti geolocalizzati è possibile vedere una miniatura della sequenza come anteprima (fig. 5, a destra).

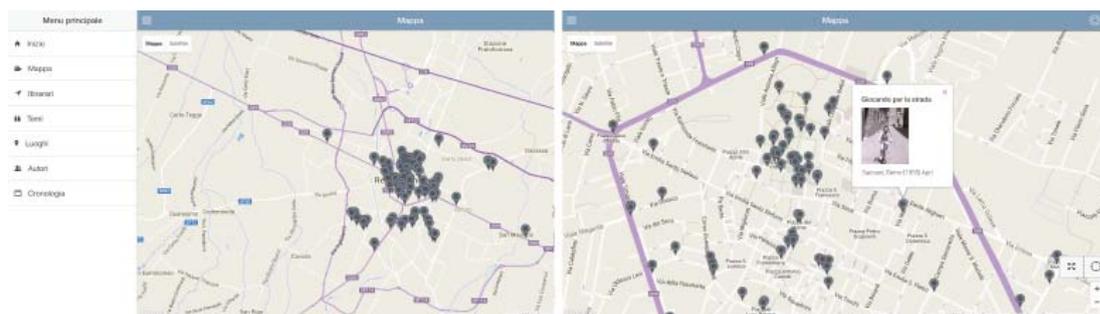


Fig. 5: *Play the City RE*. A sinistra, nella barra laterale l'accesso ai menu principali della app: mappa, itinerari, temi, luoghi, autori, cronologia. A destra, una clip selezionata in *preview* visualizzata prima dell'accesso in una scheda relativa.

Oltre al menu *Mappa* è possibile esplorare la città attraverso le seguenti modalità: *Cronologia*. Permette di visionare i film geolocalizzati sulla mappa in base agli anni in cui furono girati (fig. 6).

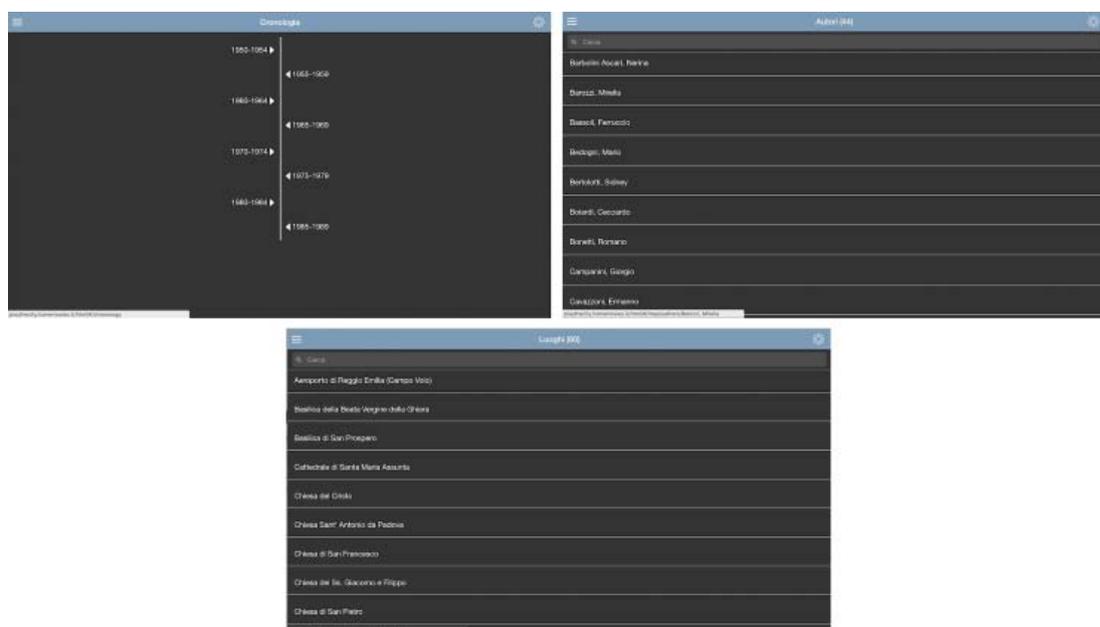


Fig. 6-8: *Play the City RE*. Da sinistra, l'accesso attraverso i menu Cronologia, Autori e Luoghi.

SPECIALE *Autori.* Nella app sono rappresentati 44 cineamatori. Ad ognuno è stata dedicata una mappa sulla quale sono stati geolocalizzati i film da loro girati. Questi percorsi si collocano su un punto d'incontro, in termini di rappresentazione, tra la *geografia fisica* e la *geografia umana* (fig. 7.).

Luoghi. Elenco di 80 toponimi della città di Reggio Emilia presenti nella app (fig. 8).

Tem. Sono stati individuati 6 temi che ricorrono frequentemente tra i film: ritualità familiari (i riti che scandiscono la vita di una famiglia, filmati a futura memoria); vita quotidiana (situazioni colte sul vivo e messinscena estemporanee legate ai momenti di vita quotidiana e al tempo libero); vedute urbane (a volte la città diventa protagonista quando in primo piano, e non più sullo sfondo, troviamo strade, piazze, palazzi, ecc.); eventi pubblici (di natura politica, religiosa, festiva, ecc.); attività educative (frutto della documentazione, nella maggior parte dei casi operata dagli stessi insegnanti, di esperimenti didattici legati al tema della città, le gite, le feste scolastiche); sport (praticati da professionisti e amatori: le partite di calcio, il ciclismo, il podismo, il paracadutismo, ecc.).

Itinerari. Sono stati proposti 6 itinerari, individuati in base alla quantità di clip presenti in un'area (vedi es. in fig. 4), all'importanza storica di alcuni luoghi e ai cambiamenti dello strato urbano avvenuti nel tempo e documentati nei film.

Itinerario 1: da piazza Prampolini a corso Garibaldi

Il primo itinerario è nato dalla lettura delle prime guide turistiche dedicate a Reggio Emilia, con particolare riguardo alla *Guida della Città di Reggio* di Prospero Fantuzzi del 1857. Si è notato che la maggior parte degli itinerari turistici dedicati alla città partivano da quella che gli abitanti chiamavano *Piazza Grande*, oggi conosciuta col nome piazza Prampolini. Questo percorso riprende quei modelli e si snoda tra le immagini filmate in alcune delle vie più note a sud della via Emilia, passando per piazza San Prospero, piazza Fontanesi, piazzale Roversi e si chiude in corso Garibaldi, ex corso della Ghiara, dove un tempo scorreva il torrente Crostolo.

Itinerario 2: l'area dei teatri e dei giardini pubblici

Si è già parlato di quest'area come di quella maggiormente rappresentata all'interno di questo archivio (fig. 4, a destra). Questo itinerario percorre questo spazio circoscritto frequentato intensamente dai reggiani nella vita pubblica e nei momenti privati. L'area ha svolto varie funzioni nel corso del tempo: il parco del Popolo ospitò un tempo la cittadella, fu poi trasformato in ippodromo e solo alla fine dell'Ottocento vide l'impianto dei giardini. Piazza Martiri del 7 luglio deve il suo nome ai tragici avvenimenti del 1960, quando una manifestazione pacifica fu repressa nel sangue segnando per sempre la memoria cittadina. In precedenza si chiamava piazza Cavour e ancora prima era stata la piazza d'armi, luogo di esercitazione militare. Numerosi sono stati i cambiamenti sul piano urbanistico e architettonico, visibili dalle sequenze selezionate. Ancora oggi piazza della Vittoria è in continua trasformazione.

Itinerario 3: la via Emilia

La città è sorta sulla via Emilia (strada consolare romana), che la attraversa da sud-est a nord-ovest, e a cui la città deve il suo nome. Non poteva quindi mancare un itinerario che ne seguisse il tragitto. Attraverso le immagini selezionate è possibile percorrere lo spazio urbano da ovest a est, da Pieve Modolena a San Maurizio. Inoltre proprio dedicata alla via Emilia è la clip più lunga presente all'interno dell'app, costituita da un camera-car girato da un giovane cineamatore alla fine degli anni Cinquanta e che attraversa tutto il centro storico (ora pedonale) da Pieve Modolena fino a piazza Duca d'Aosta.

Itinerario 4: i viali

Sorti lungo il perimetro delle antiche mura, abbattute nell'Ottocento, i viali di circonvallazione inizialmente delimitano l'area della città storica. Si tratta di un itinerario inizialmente non preso in considerazione, ma inserito una volta realizzato che i viali, oggi arteria trafficata della città, un tempo erano vissuti dai cittadini come luogo per lo svago, un confine tra città e campagna. Tra una passeggiata e l'altra, i giochi dei bambini e le attività sportive, attraverso questo percorso è possibile osservare le trasformazioni delle aree limitrofe.

SPECIALE *Itinerario 5: il quartiere Compagnoni*

Alla fine degli anni Cinquanta il Comune di Reggio Emilia progetta un quartiere destinato a ospitare le famiglie a basso reddito residenti in zone degradate del centro storico. Il quartiere, appena costruito, si trovava lontano dal resto, un corpo separato dalla città e privo dei servizi, grave limite con cui si devono scontrare i residenti. Tuttavia, come le immagini testimoniano, il quartiere comincia presto a essere vissuto grazie agli stessi abitanti. Lentamente i confini della città cambiano e il quartiere viene inglobato nel tessuto urbano. I film presenti all'interno di questo itinerario fanno parte di uno stesso fondo filmico, quello del giovane cineamatore Gino Persia, all'epoca adolescente, il quale, trasferito in uno degli appartamenti di via Compagnoni insieme alla famiglia, iniziò a filmare la vita del quartiere. A partire dagli anni Duemila viene approvato un progetto di riqualificazione dell'area i cui lavori, tuttora in corso, stanno nuovamente cambiando l'aspetto della zona.

Itinerario 6: dal quartiere Rosta Nuova a viale Umberto I

L'itinerario parte dal quartiere Rosta Nuova, noto esempio di quartiere residenziale INA-Casa progettato dagli architetti Enea Manfredini, Franco Albini e Franca Helg. Il quartiere è stato costruito a cavallo tra gli anni Cinquanta e Sessanta e dotato di servizi come biblioteche, scuole e centri sociali. Il percorso prosegue nel quartiere Baragalla e, attraversando viale Risorgimento, si conclude nell'area dell'ospedale Santa Maria Nuova.

In conclusione, un piccolo appunto sui testi descrittivi, in italiano e inglese, all'interno di *Play the City RE*. Si è scelto di unire le testimonianze e i ricordi di cineamatori, protagonisti e testimoni, a informazioni di carattere storico e fonti letterarie. Ad esempio la clip intitolata *La forma della città* girata da Giulio Sbrighi nel 1952, che mostra con attenzione i dettagli della Chiesa del Cristo in piazzale Roversi, ha come testo di accompagnamento una citazione tratta dalle *Città invisibili* di Italo Calvino:

La città non dice il suo passato, lo contiene come linee di una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature²².

Diversamente la sequenza intitolata *Dai tetti* riporta invece un ricordo di Francesco Curti (figlio del cineamatore Umberto Curti) che girò queste immagini nel 1960 dal tetto della propria casa su via Emilia Santo Stefano: "Questo film lo ha girato mio padre, dal tetto di casa di mia nonna! Era con il suo collega, in casa di mia nonna avevano uno studio dove ritoccavano le fotografie".

Interessante notare come durante la presentazione pubblica di *Play the City RE*, il 16 maggio 2015 presso la Biblioteca delle Arti, siano emersi nei presenti ricordi che difficilmente avremmo potuto reperire nella fase di ricerca storica. La clip intitolata *Il vigile*, girata in piazza del Monte da Enrico Bagni nel 1950, mostra un vigile che dirige il traffico al centro della piazza circondato da regali e palloncini. La proiezione di questa sequenza generò stupore nella sala e ci ha permesso di scoprire che il vigile filmato, noto e caro a tutta la cittadinanza, era solito ricevere svariati doni durante il servizio il giorno di Santa Lucia.

2.3. Sviluppi

Uno degli obiettivi principali della realizzazione di *Play the City RE* consiste nel comunicare una parte della storia inedita del Novecento, documentata all'interno dei film di famiglia, attraverso strumenti tecnologici di uso contemporaneo. I film, visto il ruolo centrale che il visuale ricopre nella società contemporanea, sono una fonte storica fondamentale vicina alle nuove generazioni e la possibilità di accedere a tali documenti attraverso dispositivi mobili rende questi materiali ancora più accessibili.

Nella web-app *Serendipitous Family Stories*²³ è prevista la condivisione di memorie orali familiari attraverso la geolocalizzazione su mappe di ricordi "multimediali". Quando un utente si avvicinerà a un

SPECIALE luogo dove un altro membro della propria famiglia ha condiviso un ricordo, riceverà in automatico una notifica sul proprio dispositivo. Implementare questa funzione significherebbe aumentare il potenziale di accessibilità ai materiali, in quanto sarebbe la app stessa a suggerire all'utente possibili memorie visive e percorsi.

Un ulteriore sviluppo da prendere in considerazione è l'approfondimento del menu *Autori* grazie all'inserimento di brevi biografie dedicate, che consenta di evidenziare le peculiarità dello sguardo di ciascun cineamatore. Per citare un esempio, il già menzionato Giulio Sbrighi è stato un professore di matematica e fisica presso il Liceo scientifico "L. Spallanzani" di Reggio Emilia, motivo per cui i suoi film mostrano spesso attività scolastiche. Sbrighi, originario di Livorno, arrivò a Reggio Emilia dopo una travagliata vicenda legata alla Seconda guerra mondiale. Rapito dai tedeschi, fu costretto per un periodo ai lavori forzati e, una volta fuggito, trovò rifugio a Reggio Emilia, dove la famiglia lo raggiunse conclusa la guerra. Essendo un cittadino acquisito, i suoi film rivelano uno sguardo curioso, quasi turistico, sui principali monumenti della città, un tipo di sguardo che lo distingue da altri cineamatori di origine reggiana. Attraverso questo strumento sarebbe possibile entrare ancora più profondamente in quella geografia umana, in quella stratificazione di sguardi che ci permetterebbe di indagare ancor meglio come lo spazio urbano veniva vissuto dai cittadini del passato, ricreando un'immagine della città analoga a quella del modello di Kevin Lynch.

3. Prospettive

3.1. Selfie del passato

Nell'era di Google Maps, e dei droni militari che fanno operazioni e attacchi in zone di guerra (con la retorica dell'obiettivo mirato e degli inevitabili danni collaterali), cioè delle tecnologie della visibilità e delle relazioni mediali usate come controllo globale; nell'era delle analisi dei *big data* per sapere tutto di noi (e, volendo, dei nostri governanti), delle chat in rete e le amicizie su Facebook e gli scambi sui social che, mappati *ad hoc*, ricostruiscono i nostri network e i nostri interessi, i nostri consumi e i nostri desideri; nell'era dei selfie, che studiosi visionari come Manovich mappano in forma globale, ricostruendo ad esempio la forma e le sfaccettature delle capitali nella auto-rappresentazione dei loro abitanti, mappando la galassia di foto di sé postate su Instagram in una settimana dai cittadini di Tokyo o di New York, l'app *Play the City RE* di cui ragioniamo è un uso dei nuovi media digitali tutto diverso, un pescare negli archivi audiovisivi dei privati cittadini per portarli a nuova luce, per rivitalizzarli.

Se girando per la città di Reggio Emilia possiamo fermarci davanti a un incrocio di strade o a un albergo del centro storico, o in una delle piazze, o al parco dietro al Teatro Valli, e grazie al "metamedium"²⁴ che ci portiamo in tasca, a una buona connessione wi-fi e alla geolocalizzazione che attiviamo nel nostro smartphone, o tablet, che ci fa diventare un essere situato agli occhi del satellite (e della rete di controlli), possiamo guardare sul nostro schermo altre persone muoversi nello stesso luogo in cui siamo, ma sessant'anni fa, e possiamo al contempo controllare la *forma della città* in quei giorni, verificandola in diretta solo alzando gli occhi, stiamo guardando in realtà *attraverso lo schermo*, per capire cosa è cambiato e cosa è rimasto di quel mondo al passato. Non si tratta di "vetrinizzazione digitale"²⁵, né dell'autocertificazione o testimonianza di presenza che invade i turisti del selfie, con la foto di sé accanto al monumento famoso che poi viene postata in rete nel fraintendimento di una cultura della partecipazione, in simultaneità con altri e con le loro immagini geolocalizzate (tutte però, come ricorda Manovich²⁶, molto simili tra loro). Stiamo usando il web e il satellite e la nostra piattaforma o *device* digitale in modo ancora "partecipativo"²⁷, ma con una prospettiva temporale che guarda – al contempo – il presente e le migliaia di vite e prospettive possibili del passato, con l'aggancio di una città intesa come luogo di relazioni e percorsi, nello spessore della memoria personale e di quella storica-sociale.

SPECIALE Quando vediamo una clip video di un minuto su un frammento di vita di altri, sconosciuti reggiani, abitanti di queste strade e piazze e palazzi che hanno allora, cinquanta, sessanta, trent'anni, diventiamo gli attivatori di un confronto, gli *agenti* di un dialogo con altre prospettive spaziali e architettoniche, altri mezzi di locomozione e di comunicazione, ma soprattutto altre vite e persone, esperienze al passato che si stratificano nella memoria dei luoghi della città.

Un film di famiglia, come quello da cui queste clip di un minuto sono tratte, in sé sembra poca cosa, ma invece, quando è organizzato in un insieme coerente, ci parla della storia generale (situazioni e fatti storici, monumenti e architetture urbane) e soprattutto di quella privata, locale, intima e affettiva, che ognuno dei cittadini (reggiani) che ha portato negli anni a digitalizzare i propri filmini potrà riconoscere o cercare. Qualcuno di famiglia, il cineamatore di casa, ha fermato pochi minuti della propria vita nel massimo della tecnologia domestica di ripresa di allora, il Normal8 o il Super8 (o altro), per celebrare un incontro, una gita o un momento di festa, di solito collettivo. Sono in fondo dei selfie collettivi, pensati in quel momento per comunità ristrette, per una memoria familiare, poche persone con cui ridere o commuoversi sulla sintonia degli affetti reciproci. I filmini di questo tipo infatti sono di solito rivisti e fruiti in una cerchia ristretta di parenti e amici²⁸, ma ora quelle visioni private diventano pubbliche, e *social*, grazie alla app *Play the City RE*.

Girando per Reggio Emilia potremo così fermarci a guardare, come in sovrapposizione con la nostra vita e con la nostra esperienza diretta, le molte microstorie legate a un percorso che attraversa la città, visioni che si sovrappongono nello stesso incrocio, piazza, palazzo. Esperienze di vita passate, che diventano, grazie alla *app*, nuove esperienze mediali dei cittadini e dei turisti della città.

3.2. Mappare lo storyworld della città

Sappiamo che in *Convergence Culture* Jenkins²⁹ definisce la convergenza come lo stato attuale di interconnessione, diversificazione e stratificazione dei media, attraversati da narrazioni transmediali ("transmedia storytelling"), con la famosa formula "a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience", in cui "ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story"³⁰. Qualche anno dopo la fortunata disseminazione negli studi accademici del "transmedia storytelling", Jenkins³¹ nel suo blog fa il punto delle critiche ricevute, e torna a descrivere lo *storytelling* transmediale come lo sviluppo di uno "storyworld" attraverso diversi media, e come un flusso di contenuti che cresce grazie al "fare rete" (*networking*) dei fan, in una logica che incoraggia la co-creazione, la condivisione e la collaborazione. Seguendo Jenkins, un contenuto transmediale autoprodotta radica l'interesse e la partecipazione delle *audience*, e risponde ad alcune funzioni fondamentali all'universo narrativo, come aprire le *backstory* dei personaggi, mappare lo *storyworld*, oppure offrire una diversa prospettiva narrativa sulle azioni di un personaggio.

Se applichiamo strettamente queste definizioni, l'app *Play the City RE* che presentiamo in questo articolo non sembra produrre *storytelling* transmediale, poiché, per quanto incoraggi la co-creazione e la collaborazione tra utenti, non permette – a questo stadio di sviluppo – di entrare attivamente nella creazione e nella condivisione di nuovi contenuti. Tuttavia, se consideriamo più da vicino il lavoro fatto dal team di Home Movies e RelabMedia (Centro di ricerca di UNIMORE), potremmo affermare il contrario. Innanzitutto c'è un processo di selezione sul materiale raccolto, più di 500 ore di girato, fatto, come abbiamo detto, seguendo le indicazioni dei filmmaker amatoriali interpellati. I loro interventi permettono infatti di orientare il team rispetto al luogo delle riprese (identificando una certa strada, o l'angolo della visuale sui tetti della città dal terrazzo di una casa di famiglia): in questo modo le esperienze di vita e le informazioni sui contesti vengono condivise, e si ritrovano poi in sintesi nelle didascalie scritte che accompagnano le clip. Ricordiamo che un filmmaker amatoriale della famiglia degli interpellati, il padre

SPECIALE o un parente, ha girato nel passato quel filmino, in pellicola Super8 o Normal8, fissando alcuni minuti di vita familiare spesso diventati parte della memoria della stretta comunità dei parenti. I ricercatori di Home Movies hanno restaurato e digitalizzato questi filmini, e il team di produttori della app ha usato un approccio quantitativo per decidere quali percorsi fossero significativi attraverso la città, selezionando per la mappa attiva della app i luoghi più filmati, cioè le zone e le traiettorie più densamente documentate dagli stessi filmmaker.

L'app *Play the City* si iscrive allora in un progetto di *transmedia storytelling* perché risponde alla domanda di connessione tra gli archivi mediali, i nuovi strumenti e le nuove pratiche digitali. E si rivela al servizio di alcune funzioni narrative fondamentali: quando usiamo l'app camminando per la città di Reggio Emilia, e possiamo vedere sul nostro *smarthphone* clip di film di famiglia girate nello stesso luogo che stiamo attraversando, in effetti stiamo aprendo delle *backstories* su quel posto, cioè lo stiamo risemantizzando, contribuendo a mappare il nostro personale *storyworld* grazie alle prospettive e alle azioni delle molte altre persone passate di lì prima di noi.

Se diamo una rapida occhiata ad altre proposte su questo tema, troviamo ad esempio il progetto di Bentley *et alii*³² di servizio web e mobile denominato *Serendipitous Family Stories System*, che permette di salvare video autoprodotti e geolocalizzati, di condividerli con amici e familiari, e di scoprire come gli altri approcciano lo stesso luogo. L'intento è di mettere in connessione gli anziani e i loro figli adulti che abitano lontano, attraverso la condivisione di storie video *location-based*. Invece, Procyk e Neustaedter³³ propongono una *gamification* dell'esperienza dei luoghi che apre problemi apparentemente distanti, ma a ben guardare molto simili a quelli della app *Play the City RE*. Il *location-based game* è denominato *GEMS (Geolocated Embedded Memory System)*: si tratta di un gioco progettato per supportare il racconto e la condivisione, tra membri della stessa famiglia o amici di una comunità ristretta, di storie legate a un particolare luogo, presentato con una mappa virtuale. Si tratta di far riflettere i giocatori sull'importanza di alcuni luoghi del loro passato, da attraversare per creare memorie digitali geolocalizzate, con video girati in prima persona. Per stimolare il gioco i designer usano una logica mista *push and pull*, introducendo un *AI character*, una sorta di metanarratore, che interpella i giocatori rispetto al loro passato e alla loro memoria dei luoghi, e chiedendo di rispondere con l'*upload* di foto e video che documentino il loro coinvolgimento. Il *frame* è quello di un racconto apocalittico da *science-fiction*, e le risposte dei giocatori servono ad impedire una finzionale catastrofe in arrivo. Nonostante tutta la buona volontà dei designer per motivare gli spostamenti e le attività dei giocatori, le risposte al gioco che vengono documentate sono di tipo contraddittorio: invece che recarsi sui luoghi fisicamente, così da creare la prevista sovrapposizione tra l'esperienza registrata da altri e la propria documentazione dal vivo, i giocatori sembrano preferire giocare "in contumacia". Creano allora un'alternativa virtuale al viaggio, e selezionano da casa una località della mappa proposta dal gioco per poi postare i propri video memoriali.

3.3. Prospettive della semiotica della cultura

Nei termini di un'estetica della vita (mediale) quotidiana, i film di famiglia fruiti in questo modo aprono un panorama incrostato di immagini, temporalità e spazi sovrapposti e porosi, o per meglio dire diafani. Il riuso di immagini lontane nel tempo, ma vicine nella memoria di uno stesso luogo, come le case e le piazze di una stessa città, apre a stadi virtuali il racconto delle altre vite, in un affollarsi negli stessi luoghi di altri sconosciuti abitatori della nostra città prima di noi, oppure anche di persone che conoscevamo un tempo, o addirittura di amici e parenti che rivediamo nei filmati della nostra stessa famiglia. Sono tutti potenziali racconti inediti e privati, che non avremo modo di conoscere, ma che potrebbero affiancare o sostituire le storie note e vissute.

C'è uno strato della semiosi culturale³⁴, cioè di come una cultura produce senso e come si autorappresenta, che in semiotica viene definito come "potenziale"³⁵. È quel livello del senso delle immagini che si respira

SPECIALE quando apro *Play the City RE* e navigo seguendo i primi itinerari proposti: i pochi minuti dal filmino con un gruppo di famiglia che passeggia accanto al parco nel 1952; le rapide scene di vita e di traffico degli anni Sessanta; oppure un filmino con la via Emilia percorsa in auto negli anni Sessanta-Settanta, entrando in centro storico con un *camera-car*, filmando tutto ciò che si può vedere dal finestrino. Tante, troppe vite, abitazioni, traiettorie che la memoria culturale sovrappone e dimentica, perde e ritrova, e che si riaffacciano grazie all'uso della app come sprazzi di un mondo che è stato, "in un certo tempo, in una città" come recitano le parole di Franco Fortini poste in chiusura di un baluardo di questa estetica: il film *La bocca del lupo* di Pietro Marcello (Italia 2010). Il livello "potenziale" della semiosi culturale, in questo senso, non è solo una memoria perduta, ma qualcosa di depositato nell'enciclopedia di un'epoca e di una cultura, negli archivi dei musei (o nei bauli dei privati cittadini), e che può sempre essere riattivato, tornare a mostrarsi e a esistere per la nostra visione condivisa.

Quel che sappiamo si confonde con quel che viviamo sullo schermo del nostro dispositivo portatile. Perché in fondo la nostra memoria, multimodale e polisensoriale, è (anche) un montaggio cinematografico: il nostro vissuto si leviga e si asporta, si lega in nuovi concatenamenti, per giungere a una forma più o meno definita tra le molte possibili. Ed è questo che ci insegna l'esperienza dall'app *Play the City RE*. Non solo quindi il valore sociale di un progetto di recupero e archiviazione come quello di Home Movies, ma una riflessione su come funziona la nostra memoria, e su come funziona l'universo di segni in traduzione, contaminazione e sovrapposizione, quegli stessi segni visivi stratificati nella memoria culturale dei luoghi che potremmo chiamare identità culturale³⁶.

Paolo Simoni, Ilaria Ferretti, Nicola Dusi*

Note

* Progettato in maniera collettiva, l'articolo è costituito da tre sezioni interconnesse: la prima scritta da Paolo Simoni (*La città e il cineamatore*); la seconda da Ilaria Ferretti (*Dai film di famiglia alla app*); la terza da Nicola Dusi (*Prospettive*).

1. François Penz, Andong Lu, "Introduction: What is Urban Cinematics?", in François Penz, Andong Lu (eds.), *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena Through the Moving Image*, Intellect, Bristol 2011, pp. 7-19, p. 12.
2. "The archive city refers not just the city excavated from forms of archival imagery – the city 'in' the archive as it were – but the city itself as an archive, bearing traces of hidden or repressed spatial formations" (Les Roberts, *Film, Mobility and Urban Space: A Cinematic Geography of Liverpool*, Liverpool University Press, Liverpool 2012, p. 28).
3. Kevin Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge 1960 (trad. it. *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia 2001, pp. 65-67).
4. Vrääth Öhner, *The Amateur's Point of View of the City*, paper presentato all'European Social Science History Conference, Glasgow University (12-14 aprile 2012).
5. Julia Hallam, "Civic Visions: Mapping the 'City' Film 1900-1960", *Culture, Theory and Critique*, vol. 53, n. 1 (2012), pp. 37-58, p. 53.
6. Alice Cati, "Cineprese a portata di mano. Forme e generi del cinema amatoriale italiano negli anni trenta", in Alessandro Faccioli (a cura di), *Schermi di regime. Cinema italiano degli anni trenta: la produzione e i generi*, Marsilio, Venezia 2010, p. 118.
7. Il termine "amatoriale" in quest'accezione richiama, *in primis*, le parole di Stan Brakhage nel suo "manifesto" "In defense of amateur", originariamente del 1971, ripubblicato nel 2001 e qui disponibile: <<https://hambrecine.com/2014/05/28/ameteurbrakhage>> (ultimo accesso 15 luglio 2016).

- SPECIALE** 8. Seguono alcuni esempi dalla “città amatoriale” di Bologna in 8mm. Emblematico il caso dei film della famiglia Calanchi, a rappresentare “sullo sfondo” e senza intenzionalità le trasformazioni del quartiere San Donato nell’arco di trent’anni: Paolo Simoni, “Il cinema amatoriale e l’immagine della città. I film 8mm della famiglia Calanchi”, *E-Review*, n. 1 (2013), pp. 185-197. Viceversa, esistono casi che registrano una volontà esplicita di misurare lo spazio urbano, come ad es. quello di Angelo Marzadori, autore di autentiche mappature della città nei primi anni Cinquanta: Paolo Simoni, *Archeologia dello sguardo. La scoperta e l’uso del patrimonio filmico amatoriale*, Tesi di dottorato in Beni Culturali, Politecnico di Torino, 2013, capitolo *La città amatoriale (1): le topografie filmiche di un cineamatore militante (1951)*, pp. 127-168. In quest’ottica anche il caso di Eros Parmeggiani, studente di architettura, che realizzò un film studio sulla tangenziale di Bologna per la tesi di laurea, ispirandosi proprio a Kevin Lynch: Paolo Simoni, “Pellicole in transizione: il cinema privato come testo aperto e dispositivo della memoria”, *Cinergie*, n. 8 (novembre 2015), <<http://www.cinergie.it/?p=5844>> (ultimo accesso 15 luglio 2016). Di Calanchi e Parmeggiani si vedano rispettivamente: <<https://www.youtube.com/watch?v=5x5olHxHeAw>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=Y91iG3NVp2E>> (ultimo accesso 15 luglio 2016).
9. Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002).
10. La “città di parole”, un’espressione di Tony Tanner adottata dallo storico Alessandro Portelli, consiste in una narrazione polifonica dove sono messe insieme e montate le singole testimonianze orali dei cittadini. Alessandro Portelli, Bruno Bonomo, Alice Sotgia, Ulrike Vaccaro, *Città di parole. Storia orale da una periferia romana*, Donzelli, Roma 2006.
11. Un esempio è il progetto *Formato Ridotto. Libere riscritture del cinema amatoriale* (2012), film a episodi realizzato da Home Movies insieme ad alcuni scrittori. L’episodio ‘51 (testo di WuMing2) rievoca le feste de l’Unità a Bologna, contestualizzando e interpretando le immagini 8mm girate dal già citato filmmaker Marzadori in via Irnerio e al parco della Montagnola, <<https://www.youtube.com/watch?v=Zz6mWqUHqyl&feature=youtu.be>> (ultimo accesso 15 luglio 2016).
12. Teresa Castro, “Cinema’s Mapping Impulse: Questioning Visual Culture”, *The Cartographic Journal*, vol. 46, n. 1 (2009), pp. 9-15; *Ead.*, “Mapping the City through Film: from ‘Topophilia’ to ‘Urban Mapscales’”, in Richard Koeck, Les Roberts (eds.), *The City and the Moving Image*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2010, pp. 144-155, p. 145.
13. *Cinematic Bologna* (Urban Center Bologna, 16 novembre 2012-12 gennaio 2013), una mostra di Home Movies – Archivio Nazionale del Film di Famiglia, realizzata sotto la guida di un team composto da Paolo Simoni (direzione), Giuseppe De Mattia, Ilaria Ferretti, Karianne Fiorini, Elena Pirazzoli e Mirco Santi.
14. Les Roberts, “Mapping Cultures: A Spatial Anthropology”, in Les Roberts (ed.), *Mapping Cultures: Place, Practice, Performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2012, pp. 1-25.
15. Michel de Certeau, *L’Invention du quotidien*, vol. 1, *Arts de faire*, UGE, Paris 1980 (trad. it. *L’invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001); Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945 (trad. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003, p. 173).
16. “Diorama Map series is ongoing and will be developed in cities all over the world in the future”, <<http://www.sheinishino.com/en/works/dioramamap/hiroshima/info.html>> (ultimo accesso 15 luglio 2016).
17. Les Roberts, *op. cit.*, pp. 6 ss.
18. Testo di presentazione della mostra di Elena Pirazzoli.
19. *Play the City* è un progetto di Home Movies sviluppato con il laboratorio RelabMedia (Dipartimento di Comunicazione ed Economia dell’Università di Modena e Reggio Emilia) in collaborazione con la Regione Emilia-Romagna. Realizzazione tecnica a cura di BraDypUS. L’ideazione, la progettazione, le ricerche, la selezione dei film, l’editing finale delle clip e i testi sono di Ilaria Ferretti e Paolo Simoni, coadiuvati da Erika Vecchietti. <<http://playthecity.homemovies.it>> (ultimo accesso 15 luglio 2016).

- SPECIALE** 20. Rebecca Solnit, *Infinite City: A San Francisco Atlas*, University of California Press, Berkeley 2010.
21. Kay Anderson, Susan Smith, "Emotional Geographies", *Transactions of the Institute of British Geographers*, vol. 26, n. 1 (2001), pp. 7-10.
22. Italo Calvino, *Le città invisibili*, Einaudi, Torino 1972.
23. Frank Bentley, Santosh Basapur, Sujoy Chowdhury, "Promoting intergenerational communication through location-based asynchronous video communication", in *UbiComp '11. Proceedings of the 13th International Conference on Ubiquitous Computing*, ACM, New York 2011, pp. 31-40.
24. Lev Manovich, *op. cit.*
25. Vanni Codoluppi, *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Laterza, Roma-Bari 2012.
26. Lev Manovich, Alise Tifentale, "Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media", in David M. Berry, Michael Dieter (eds.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan, London-New York 2015, pp. 109-122.
27. Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York-London 2006 (trad. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007).
28. Roger Odin (sous la direction de), *Le Film de famille. Usage privé, usage public*, Klincksieck, Paris 1995. A volte però l'intento è più divulgativo-documentaristico, come insegnano i filmati raccolti nel film *Il treno va a Mosca* (Federico Ferrone, Michele Manzolini, 2013), prodotto da Home Movies.
29. Henry Jenkins, *op. cit.*
30. Henry Jenkins, *Transmedia storytelling 101*, <www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> (ultimo accesso 15 luglio 2016).
31. Henry Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*, <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> (ultimo accesso 15 luglio 2016).
32. Frank Bentley, Santosh Basapur, Sujoy Kumar Chowdhury, *op. cit.*
33. Jason Procyk, Carman Neustaedter, "GEMS: A location-based game for supporting family storytelling", in *CHI EA '13. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ACM, New York 2013, pp. 1083-1088.
34. Jurij M. Lotman, "On the Semiosphere", trad. Wilma Clark, *Sign Systems Studies*, vol. 33, n. 1 (2005 [1984]), pp. 205-229; Id., *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, I.B. Tauris, London-New York 2001.
35. Jacques Fontanille, Claude Zilberberg, *Tension et signification*, Mardaga, Sprimont 1998.
36. Jurij M. Lotman, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva 1993 (trad. it. *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993).