



Scheda sintetica descrittiva articolo su rivista

Autore/i	Gaetano Giovanni Daniele MANUELE
Titolo articolo	Opportunità e prospettive del web per rendere la città accessibile a tutti
Rivista	Urbanistica Informazioni
Anno	2018
n.	280-281
ISSN	0392-5005
Pagine	100-102

Immagine copertina:



Abstract:

La sovraesposizione mediatica dei luoghi, - nel 2017 sono state scattate 1.200 miliardi di foto e *postate* su Facebook 300 milioni di scatti al giorno - e l'ascesa del fenomeno degli *Hikikomori* - in Italia sono 50.000 - rendono più complesso intervenire sulla città.

Difatti, mentre nel passato la memoria degli spazi era affidata ai ricordi, l'alto numero d'immagini presenti sul *web* ne cementificherà i tratti nelle menti rendendo difficili le trasformazioni, e la tendenza ad isolarsi renderà complesso creare luoghi attrattivi.

Sarà fondamentale dunque coinvolgere la comunità locale nei processi decisionali e proprio *app* e *social* ricopriranno un ruolo importante.

Web e *social* avranno un ruolo fondamentale anche nella narrazione dello spazio urbano e nella creazione di città accessibili a tutti.

Nell'articolo si enumerano sperimentazioni che utilizzando i *social* riescono a limitare la "solitudine collettiva" delle nostre città, ed *app* che rendono fruibile l'urbano ai soggetti deboli.

Ritroviamo difatti *app* quali *No Barriere*, *Arianna* (UniPa), *Occhio della città intelligente* (UniFi), *Simon Mobile*, *GAIASmart* o le esperienze dei gruppi Facebook *inSUPERabile Catania* e *Social Street Bologna*.

Vengono dettagliate esperienze "inclusive" come la mappa multimediale di *Suoni dalla città di Catania* (<http://suonidacatania.blogspot.com>), realizzata dallo scrivente, che consente di ascoltare oltre 500 suoni del capoluogo etneo. Essi divengono strumento per far conoscere la città ed aiutare i soggetti con *deficit* visivi ad orientarsi.

L'articolo si chiude con un monito, ovvero la necessità di *rendere accessibile tutto il territorio urbano* e non solo le aree centrali o in cui insistano i *poli attrattori* di una città. Come dimostrato dall'*app Pokemon Go* - ma non solo - in un futuro non troppo lontano diverrà normale geolocalizzare nella città servizi virtuali capaci di attrarre numerosi fruitori - anche in luoghi isolati ed anonimi - che stravolgeranno le gerarchie spaziali e la mobilità urbana.