

Ubiquitous Anthropology

Luca Simeone^o
Salvatore Iaconesi[^]
The Fake Press
via Cutilia, 17^o
00183 Roma (Italy)
via Ghislieri, 14[^]
00152 Roma (Italy)

me@luca.simeone.name

ABSTRACT

Questo paper presenta i primi esiti di un progetto di ricerca - ancora in corso - che mira a esplorare nuove forme di scrittura e rappresentazione etnografica.

In particolare, la diffusione di tecnologie e pratiche di geo-tagging ha consentito di creare una piattaforma mediale plurale, in cui le tante soggettività che hanno osservato un complesso rituale funerario Bororo (nel Mato Grosso brasiliano) hanno potuto raccontare il loro punto di vista, scrivendo appunti, scattando immagini fotografiche, registrando suoni o sequenze video. Il resoconto etnografico che ne è risultato mostra tutta la ricchezza di un approccio polifonico, in cui voci e idee anche molto diverse tra loro vengono tutte ugualmente rappresentate.

Il paper evidenzia le potenzialità formative di questi resoconti etnografici ubiqui e distribuiti, che, molto più dei classici libri di testo, possono aiutare gli studenti a vivere in prima persona la maggiore sfida dell'antropologia: la fiduciosa apertura verso visioni del mondo e punti di vista radicalmente diversi dai propri.

Categories and Subject Descriptors

J.4 [Computer Applications]: Social and Behavioral Sciences - *sociology*.

General Terms

Design, Experimentation, Human Factors.

Keywords

Location-based media, geo-tagging, cultural anthropology, experience design, augmented reality.

INTRODUZIONE

Il progetto *Ubiquitous Anthropology* nasce a seguito di una ricerca etnografica nel Mato Grosso brasiliano, presso un'*aldeia*, un villaggio Bororo nei pressi di Meruri. Le circostanze hanno consentito a un gruppo di antropologi di osservare un raro e complesso rituale funerario, in cui il corpo della persona morta viene interrato e poi riesumato dopo alcune settimane, per essere sottoposto a colorazioni, lavorazioni, trasformazioni. In particolare, il cranio, dopo essere stato accuratamente (e amorevolmente) ripulito, è cosparso di *urucum* rosso, impiumato con penne di pappagallo (*arara*) e irrorato di sangue vivo, secondo un rituale che prevede che le donne e gli uomini si scarifichino utilizzando denti di piranha.

Il cranio impiumato si trasforma così in arara totemico, antenato primigenio: la morte diventa un viaggio verso l'origine, verso ciò che si era prima della nascita secondo una concezione ciclica [1].

Molti antropologi hanno cercato di fissare sulle pagine dei loro resoconti le vertigini, le paure e i momenti di triste amorevolezza di questo macabro rituale [2].

Questi racconti rimangono però sempre confinati all'interno di una dimensione letteraria: le pagine di un libro talvolta non rendono conto del coinvolgimento visivo, cinestesico, auditivo, dei turbamenti e delle ebbrezze tipiche dell'osservazione etnografica. Le molte, talvolta dissonanti, talvolta disorientanti, voci presenti sul campo, le tante persone incontrate durante la ricerca sono tradotte in una prosa che spesso mostra un numero di punti di vista limitati. L'autorità rappresentata nei libri etnografici è quasi sempre quella dell'antropologo, che di diritto osserva, interpreta, descrive, fissa. I libri e i resoconti etnografici raramente sono co-prodotti e co-firmati insieme dall'antropologo e dai soggetti osservati, i cosiddetti 'nativi'.

L'antropologia critica contemporanea ha evidenziato i limiti di questo metodo etnografico, che presenta un approccio monologico e non rende giustizia alle dinamiche dialogiche e polifoniche tipiche della ricerca sul campo, in cui le visioni del mondo, le credenze, le abitudini dell'antropologo si incontrano (e scontrano) con quelle dei soggetti studiati e presenti sulle zone di contatto [3].

Secondo queste nuove correnti dell'antropologia culturale, le esperienze di ricerca sul campo e i resoconti etnografici che ne derivano dovrebbero aprirsi verso forme di co-creazione, di multi-autorialità, in cui i confini tra antropologo-osservatore e soggetti osservati si sfumano, e in cui tutti i soggetti presenti sulla scena hanno il diritto (e la possibilità) di esprimere il proprio punto di vista e le proprie narrazioni.

Il progetto *Ubiquitous Anthropology* si pone l'obiettivo di oltrepassare i limiti della tradizionale etnografia, esplorando nuove, plurali forme di rappresentazione delle ricerche sul campo, che sfruttino tecnologie e scenari innovativi: location-based media, open-ended stories, dinamiche narrative emergenti. L'idea è di esplorare configurazioni e potenzialità di nuovi formati dell'editoria, che tengano conto proprio della sempre maggiore diffusione di dispositivi evoluti (come l'iPhone) che consentono pratiche di geo-tagging cross mediale, e quindi la possibilità di fruire di (e di pubblicare) composizioni medialità di varia natura, agganciate a specifiche coordinate geografiche.



Figura 1. Schermate dell'applicazione in versione iPhone

UBIQUITOUS PUBLISHING

In termini etnografici, Ubiquitous Anthropology è proprio il racconto del funerale Bororo, così come osservato e narrato (in forma testuale, sonora, visiva) dai tanti soggetti presenti sul campo, a Meruri: antropologi e video maker, italiani e Bororo. Tutte queste pillole narrative sono state geolocalizzate e posizionate su una mappa navigabile.

Come in una realtà aumentata, avvicinandosi al villaggio con il proprio iPhone, oppure incamminandosi verso il rio Vermelho o la missione salesiana, il display di Ubiquitous Anthropology mostra tutti i clip degli eventi accaduti in quel punto: immagini fotografiche, suoni registrati durante il rituale, appunti, sequenze video.

Ubiquitous Anthropology funziona come una bussola mediale, un moltiplicatore di esperienze, un jukebox portatile in grado di proiettare strati informativi sulla realtà.

Naturalmente, non è necessario essere fisicamente presenti sul posto per fruire dei contenuti mediali presenti nell'applicazione. I clip mediali possono essere visionati in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, esplorando le mappe e cliccando sulle varie aree sensibili. Se invece si è fisicamente presenti nelle vicinanze dell'aldeia Bororo di Meruri, il sistema è in grado di mostrare la posizione dell'utente sulla mappa e di accompagnarlo verso i luoghi in cui sono agganciati i clip mediali, come una sorta di guida turistica molto speciale.

I clip mediali sono organizzati e resi navigabili secondo diverse categorie: coordinate geografiche (e quindi posizione sulla mappa), nome dell'autore, formato del clip (testo, immagine, video, suono), data e tag cloud (automaticamente generata analizzando i titoli di tutte le composizioni).

Il progetto editoriale è aperto: qualsiasi utente può aggiungere i propri clip mediali, geolocalizzandoli e, di fatto, andando a estendere senza fine le trame del resoconto etnografico.

UBIQUITOUS LEARNING

Ubiquitous Anthropology è un progetto fruibile in tutte le sue potenzialità da dispositivi cellulari di ultima generazione, ma tutte le composizioni mediali possono essere anche visionate da una piattaforma web esplorabile con un comune browser. Il rituale Bororo è una tema centrale del corso di Antropologia Culturale di Massimo Canevacci, all'Università La Sapienza di Roma e viene oggi insegnato con un mix formativo composto da lezioni frontali (con l'ausilio di powerpoint, immagini, video) e un libro, utilizzato come testo di esame [4]. L'applicazione Ubiquitous Anthropology affiancherà il libro e si porrà come uno strumento sperimentale, proponendo percorsi di apprendimento creativi e innovativi.

La disponibilità di fonti del sapere distribuite e continuamente aggiornate sfida i canoni classici dell'insegnamento antropologico, di solito incentrato su strumenti tradizionali (per lo più libri e lezioni frontali), concentrato in una specifica fase della vita e guidato da un numero limitato di istituzioni (generalmente una singola università), scelte dal singolo studente come suo territorio geografico (e formativo) primario.

L'esplosione di un numero sempre maggiore di contributi disponibili sulla rete libera le possibilità creative dello studente, che può articolare la sua formazione eludendo i vincoli geografici e temporali tradizionali, saltando da una fonte all'altra.

L'insegnamento dell'antropologia culturale dovrà quindi estendere il proprio spettro di attività: da istituzione storicizzata, che produce e seleziona i saperi, a organismo dinamico, immerso nei flussi delle nuove tecnologie come uno degli snodi principali, in cui gli studenti possano seguire le loro peregrinazioni formative personalizzate.

Su un piano più esteso, Ubiquitous Anthropology, come piattaforma distributiva polifonica, tenta di controbilanciare quelle gerarchie coloniali, nazionali, etniche, che ancora giocano un ruolo cruciale a livello di visibilità comunicazionale. Oggi, la sopravvivenza dei Bororo (e di tanti altri gruppi etnici brasiliani) è

minacciata dalle coltivazioni della soia, dalle compagnie petrolifere, dai cercatori di metalli preziosi, dai raccoglitori di legname: i media sembrano non prestare la giusta attenzione a questa costante azione distruttiva, che sta lentamente erodendo gli ecosistemi naturali e sociali dei Bororo. Semplicemente, le richieste di difesa e le istanze politiche e sociali dei Bororo vengono ignorate dalle istituzioni governative e mediatiche.

Nel suo piccolo, Ubiquitous Anthropology vuole costituire uno spazio pronto a raccogliere e disseminare queste voci in pericolo.

TECNOLOGIA

L'applicazione descritta è costruita su più livelli, utilizzati in modi specifici per i differenti canali di fruizione. L'architettura generale prevede un database multimediale (su piattaforma MySQL) interrogabile attraverso componenti software (creati usando Objective C, nel caso dei terminali iPhone, e PHP più Java, per le applicazioni web) che ne consentono l'accesso e la ricerca geografica, per autore, per media (audio, video, immagini, testi), per tempo/data, e attraverso un impianto di meta-dati che ne consentono una ricerca semantica (ontologie dinamiche e folksonomie non strutturate, implementate in standard RDF e con l'ausilio di alcuni micro-formati XML, che descrivono temi, argomenti, parole chiave, relazioni). Ad ogni contenuto è associato sul database uno spazio di discussione, utilizzabile dai fruitori dell'applicazione in diversi modi: commentare o addirittura arricchire i contenuti presentati con propri scritti o materiali multimediali; attivare meccanismi di peer-review (estremamente importanti nel caso dei contenuti inseriti direttamente da utenti esterni al gruppo di ricerca e che potrebbero, quindi, non essere rilevanti o inesatti).

Applicazione e contenuti vengono distribuiti in maniera differente a seconda delle piattaforme di fruizione. Via web e per quei terminali mobili in grado di accedervi, sarà sufficiente accedere ad un sito internet dinamico, creato in maniera opportuna. Per un accesso mobile ottimizzato (in cui l'applicazione sia in grado di funzionare, ad esempio, anche in assenza di copertura di rete), l'applicazione viene rilasciata con una "fotografia" (snapshot) del database eseguita in un certo istante e depositata direttamente sul dispositivo che, quindi, non necessita di connessione internet per accedere ai contenuti. Seguendo la politica del "best effort",

eventuali nuovi contenuti vengono poi aggiornati non appena sia disponibile una rete.

RINGRAZIAMENTI

Desideriamo ringraziare anzitutto Paulinho e i Bororo di Meruri che sono i veri protagonisti di questa ricerca, con l'augurio che conquistino la visibilità mediatica di cui hanno bisogno per sopravvivere in maniera gioiosamente sincretica. Massimo Canevacci, Paolo Sutura, Riccardo Esposito, Giuseppe Birardi hanno gentilmente fornito i preziosi materiali della loro ricerca sul campo. La sensibilità estetica di Alberto Varone e Sara Traversari ha guidato il lavoro di progettazione grafica dell'interfaccia.

RIFERIMENTI

- [1] Per una descrizione puntuale (e polifonica) del rituale, si veda Canevacci Ribeiro, M. 2007, *La linea di polvere*, Roma, Meltemi.
- [2] La ricerca più celebre sui Bororo (che pure dedica uno spazio limitato al funerale) è quella di Lévi-Strauss, C. 1964, *Le cru et le cuit*, Paris, Plon; trad. it 1966, *Il crudo e il cotto*, Milano, il Saggiatore.
- [3] Un testo classico che esplora i limiti della scrittura etnografica è Clifford, J., Marcus, G., a cura, 1986, *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, Berkeley, University of California Press.
- [4] Il testo d'esame è il già citato *Linea di polvere* (Canevacci 2007).
- [5] Per una visione di insieme su alcune delle tematiche sulle tecnologie location-based applicate alla conoscenza e alla comunicazione, si veda Foth, M., 2008, *Handbook of Research on Urban Informatics: The Practice and Promise of the Real-time City*, New York, Idea Group Inc (IGI) ed anche Guy, R., 2009, *The Evolution of Mobile Teaching and Learning*, California, Informing Science