

# Lo spazio della città, lo spazio dell'interfaccia

GIANLUCA DIDINO\*

gianluca.didino@gmail.com

---

## MuseoTorino come metafora dello spazio documentario

---

### 1. Spazio dell'informazione, interfacce e convergenza

Quando nei primi anni Sessanta l'inventore dell'ipertesto Ted Nelson scriveva che "everything is deeply interwined",<sup>1</sup> espressione solo sommariamente traducibile in italiano con "tutto è profondamente interconnesso", non stava enunciando una novità assoluta, bensì inserendo all'interno del neonato discorso informatico un problema antico come la storia dell'umanità: quello dell'inscindibile unità di tutto il sapere e, al contempo, della difficoltà di rappresentare in maniera analitica questa unità. Ben prima dei computer, infatti, molte volte nel corso della sua storia l'uomo aveva tentato di fornire una rappresentazione visiva e concettuale del carattere unitario della conoscenza, associandolo di volta in volta all'immagine dell'albero (si pensi ad esempio all'*arbor scientiae* di Raimondo Lullo)<sup>2</sup> o a quella di uno spazio architettonico (il famoso *Theatro* di Giulio Camillo<sup>3</sup> ne è forse l'esempio più noto).<sup>4</sup> La nascita delle tradizioni disciplinari all'inizio del XVI secolo e la conseguente specializzazione, trasformatasi in vera e propria parcellizzazione nel corso dell'Ottocento,<sup>5</sup> aveva portato nel tempo a una progressiva perdita di consapevolezza del carattere unitario delle conoscenze umane. Da questo punto di vista l'avvento del computer nel secondo dopoguerra, con le sue promesse di favorire i pensieri associativi della mente umana e di rappresentare una valida estensione in chiave iper-tecnica della memoria,<sup>6</sup> era andato configurandosi come una forma di sostanziale recupero di quelle tradizioni che, dalla *mnemotecnica* alla moderna biblioteconomia, avevano concentrato la propria attenzione sul quadro d'insieme, e dunque non solo sulle singole parti ma anche sull'insieme delle relazioni istituite tra di esse. Ovvero, per dirla con un lessico contemporaneo, sui *link*.

Proprio la nascita del web alla fine degli anni Ottanta e la sua diffusione nei primi anni Novanta hanno rappresentato un ulteriore passo avanti in direzione di un'idea sempre più marcata di interconnessione, e dunque, parallelamente, anche di convergenza di differenti tradizioni disciplinari all'interno di uno stesso luogo. Lo spazio configurato dal sito web, codificato in un linguaggio standardizzato (l'HTML, *Hyper Text Markup Language*) e dove tutto viene ridotto alla "lingua perfetta" del codice binario (gli 1 e gli 0 che compongono ogni entità digitale), tende infatti per sua natura ad appiattare le differenze tra gli oggetti per enfatizzarne le similitudini, a mettere in secondo piano le singole entità per enfatizzare i fili che collegano un'entità a un'altra, e ogni entità al quadro generale, tendente all'infinito, composto da tutte le pagine web unite tra di loro dalla rete ipertestuale dei *link*. In questa nuova prospettiva, le cui radici affondano come abbiamo visto nell'antichità ma le cui conseguenze socio-antropologiche stanno diventando visibili nel presente al ritmo elevato dell'evoluzione tecnica, va da sé che a modificarsi siano anche i confini di quello che fino a non molto tempo fa era ancora il tradizionale spazio documentario. Oggi, alle soglie del web 3.0, progettare un sito web entro il quale rappresentare una memoria culturale è un'operazione che deve per forza di cose avvalersi di competenze interdisciplinari, che attingono alle tradizioni delle discipline classiche della memoria (archivistica, biblioteconomia, museologia) ma anche a professioni recenti come il design e la progettazione di interfacce o addirittura recentissime come il *web design*, l'*interaction-design* o l'interazione uomo-informazione.<sup>7</sup> Costruire una memoria culturale in ambiente web significa oggi costruire uno spazio dell'informazione complesso, che i cui confini sono sempre più difficilmente ascrivibili ai concetti, a loro volta sempre più fluttuanti, di 'museo', 'archivio' o 'biblioteca'. Il caso di studio presentato in que-

ste pagine intende proporre l'analisi di una piattaforma online, quella di MuseoTorino (<http://www.museotorino.it/>), che per sua natura sembra accogliere su di sé molte delle sfide proposte dalla convergenza digitale, sfruttandone appieno le immense potenzialità ma accettandone anche i rischi e le inevitabili criticità.

## 2. MuseoTorino, un nuovo tipo di spazio documentario

Cosa rende un museo un museo? La domanda è complessa e travalica ampiamente gli scopi di questo lavoro, eppure una risposta seppure approssimativa deve essere tentata. Proviamoci facendo la cosa più semplice, e cioè ragionando a intuito: possiamo dire allora che nella sua forma più tradizionale un museo è uno spazio fisico che raccoglie una collezione di oggetti considerati di interesse documentario. Di questi due elementi caratterizzanti (lo spazio e la collezione) il primo è stato messo in crisi negli ultimi decenni dalla comparsa delle tecnologie telematiche e dal conseguente assottigliarsi del confine tra spazio materiale e spazio virtuale. La diffusione di internet non ha tuttavia effetti sul secondo elemento, cioè la presenza di una collezione più o meno stabile di oggetti, siano essi materiali o immateriali: ad esempio l'*Enciclopedia Treccani* si concentra proprio su questo punto definendo il museo come una "raccolta di opere d'arte, di oggetti, di reperti di valore e interesse storico-scientifico".<sup>8</sup> L'etimologia classica del termine non fa tuttavia riferimento alla presenza di una collezione, se è vero che rimanda semplicemente a una piccola collina che sarebbe stata sede delle Muse, figlie a loro volta di Mnemosine, la dea della memoria<sup>9</sup>. A sua volta la definizione più recente fornita dall'ICOM, l'International Council of Museums, definisce il museo come "un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto":<sup>10</sup> vero è che scopo del museo resta quello di esporre una collezione, ma questa collezione è di fatto rappresentata da testimonianze che possono essere materiali quanto immateriali. Non bisogna inoltre dimenticare che l'evolversi nel tempo del concetto di museo va di pari passo con l'evolversi del più ampio concetto di documento, che è andato nel corso del XX secolo via via allargandosi,<sup>11</sup>

e con la sua funzione sempre più marcata di "oggetto sociale";<sup>12</sup> né d'altra parte che è stata proprio l'introduzione del digitale nel campo delle scienze documentarie a proporre nuove problematiche nella definizione, già di per sé complessa, di ciò che deve essere considerato documento, e dunque documento di tipo museale, e dunque oggetto della collezione di un museo, sia esso materiale o immateriale.<sup>13</sup>

Tuttavia i diversi livelli di problematicità fin qui sollevati non hanno ancora permesso di rispondere alla domanda: cosa succede se la collezione non è realmente posseduta dal museo, o se addirittura non esiste fisicamente? In questo caso il museo è ancora un museo? MuseoTorino solleva inevitabilmente queste domande.

Progetto ideato dal coordinatore dei servizi museali della città di Torino Daniele Jalla,<sup>14</sup> inaugurato dal Comune di Torino in occasione dei 150 anni dell'Unità d'Italia nel marzo 2011 e vincitore di prestigiosi riconoscimenti,<sup>15</sup> esso si presenta come "un museo della città di Torino", "un museo virtuale e reale", "un museo diffuso" e "un museo partecipato":<sup>16</sup> un museo prima di ogni altra cosa, dunque, già dal nome e dalla definizione di sé. E tuttavia MuseoTorino è in primo luogo, almeno dal punto di vista dell'utente, un sito web, cioè un'interfaccia di navigazione il cui scopo è quello di proporsi come "luogo di riferimento per la conoscenza sulla città presente e per scoprire come, perché e quando essa è divenuta tale".<sup>17</sup> Questo spazio della conoscenza si pone dunque come scopo la costruzione di una memoria tanto complessa quanto lo è l'oggetto nella quale essa si sedimenta, ovvero l'intera città. Come nella borgesiana mappa i cui confini coincidono con quelli dell'impero,<sup>18</sup> infatti, la collezione di MuseoTorino coincide con la città, non solo la città composta dal suo patrimonio storico-culturale di edifici ma anche la città come segno visibile dell'attività umana che ne ha plasmato la storia ideando, costruendo e rappresentando quegli spazi: non solo "l'*urbs*, la città visibile", dunque, ma anche "la *civitas*, la città vivente".<sup>19</sup> All'interno di questo spazio documentario di tipo complesso, ibrido nelle intenzioni e ulteriormente ibridato dall'appiattimento a livello di entità digitale di quella totalità molteplice che ne costituisce la collezione, biblioteca archivio e museo vengono quasi naturalmente a coesistere, riportando il termine stesso di "museo" alla sua antica etimologia di "dimora delle muse" e dunque, più genericamente, "spazio della memoria".

### 3. Dal molteplice all'unità: tassonomia e catalogo

Due livelli di problematicità si pongono fin da subito nella definizione di un museo della città: il primo, di tipo concettuale, concerne il tipo di rapporto che sussiste tra la città come oggetto, la memoria della città e la sua rappresentazione in ambiente digitale; il secondo riguarda invece la natura stessa di quell'entità complessa che definiamo genericamente "città". Il rapporto tra città e memoria viene affrontato brillantemente da un filosofo come Paul Ricoeur quando fa notare che "nella città i luoghi del progetto architettonico sono anche luoghi della memoria, che non è solo tempo, ricordo dell'anima, ma pure spazio visibile":<sup>20</sup> come dire che, in quell'esperienza necessariamente conflittuale che è la città nel suo insieme (dove i "luoghi di vita che circondano il corpo vivente" si incontrano e a volte si scontrano con uno "spazio geometrico a tre dimensioni nel quale tutti i punti sono punti qualsiasi")<sup>21</sup> la memoria si configura come "traccia" della *civitas* sull'*urbs*. Non molto distante è la posizione di un altro filosofo, Maurizio Ferraris, che al tema ha dedicato un recente contributo nel tentativo di inscrivere nello spazio architettonico la sua teoria della documentalità.<sup>22</sup> Alla luce del concetto di "oggetto sociale" (quegli oggetti che "esistono solo nella misura in cui le persone sanno che esistono")<sup>23</sup> il filosofo torinese considera infatti l'opera architettonica stessa come supporto di registrazione della memoria, non differente da un archivio o dall'*hard disk* di un computer ma infinitamente più durevole nel tempo.

Questa memoria inscritta nel corpo architettonico della città necessita tuttavia di essere rappresentata, e perché questo sia possibile bisogna che ad essere rappresentabile in ambiente digitale sia la città nel suo insieme. Concetto sfuggente per eccellenza, la città è, come ci ha insegnato il Georges Perec del *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*,<sup>24</sup> innanzitutto molteplicità, proliferazione, irriducibile quantità di oggetti differenti in rapporto reciproco tra loro. Come fare dunque per organizzare una tale complessità in un dispositivo informativo coerente, navigabile e ricercabile da parte dell'utenza? La risposta fornita da MuseoTorino si concentra in primo luogo sull'utilizzo di un dispositivo logico-concettuale di tipo sostanzialmente tradizionale, ovvero l'istituzione di una tassonomia. La città viene dunque scomposta nelle sue parti e sotto-parti costitutive e ad ognuna di esse viene associato un termine:<sup>25</sup> le cinque grandi categorie di base (denominate rispettivamente LUOGO, TEMA, SOGGETTO, EVENTO, OGGETTO) vengono a loro volta suddivise in sotto-categorie (ad esempio la categoria LUOGO contiene le sotto-categorie VIE E PIAZZE, PONTI E PASSERELLE, VERDE PUBBLICO, EDIFICI ecc.), alle quali vengono infine associate delle etichette (ad esempio PONTE, PARCO, CHIESA, CASERMA ecc.). Si viene così a formare una struttura gerarchica a tre livelli, composta da categorie, sotto-categorie ed etichette.<sup>26</sup> Questa architettura a tre livelli viene utilizzata per strutturare il catalogo, cioè lo strumento che organizza la documentazione del museo. Tassonomia e catalogo hanno dunque lo scopo fondamentale di ridurre la molteplicità costitutiva dell'oggetto-città a uno strumento unitario,

poiché i vari elementi dell'*urbs* e della *civitas* (ad esempio, rispettivamente, un edificio e un personaggio storico) vengono qui messi sullo stesso piano e trattati come elementi simili: così un edificio verrà classificato nella categoria e nella sotto-categoria EDIFICI, mentre un personaggio storico nella categoria SOGGETTO e nella sotto-categoria PERSONA, ma ad entrambi potrà essere eventualmente associata una stessa etichetta, ad esempio RISORGIMENTO. La struttura della tassonomia può essere osservata in figura 1.

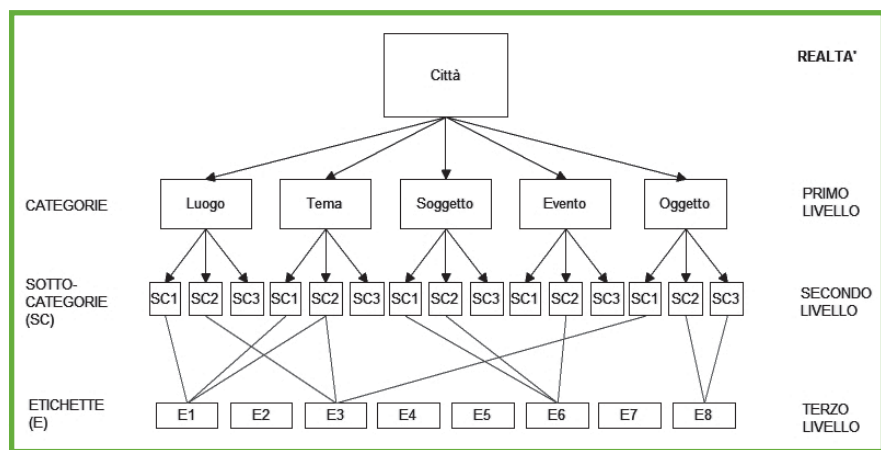


Fig. 1 – Struttura della tassonomia generale utilizzata da MuseoTorino. Categorie e sotto-categorie instaurano tra di loro un rapporto gerarchico, mentre le etichette instaurano con le sotto-categorie un rapporto più fluido di tipo associativo: per questo una stessa etichetta può essere associata a diverse sotto-categorie

#### 4. Dall'unità al molteplice: le schede

L'albero gerarchico ha dunque il pregio di ricondurre la molteplicità degli oggetti a una radice comune (la città) e di governare il carattere eterogeneo della documentazione attraverso un unico dispositivo (la tassonomia appunto). Tuttavia presenta anche alcuni limiti per comprendere i quali utilizziamo un esempio semplice, il catalogo online di una biblioteca. Abbiamo visto

che lo scopo della tassonomia di MuseoTorino è quello di organizzare la documentazione all'interno di una sezione del sito web significativamente denominata "Catalogo". A questo catalogo si accede attraverso una barra di ricerca come nella maggior parte dei cataloghi bibliotecari online, e i risultati della ricerca, composti da un elenco di voci ordinate secondo criteri di pertinenza con la *query* ricercata, come nel caso di un catalogo bibliotecario conducono a schede relative all'oggetto selezionato. Tuttavia la scheda catalografica di una biblioteca rimanda a un oggetto fisico, e cioè un libro. Lo stesso vale nel caso delle biblioteche digitali, dove la scheda rimanda a un oggetto ben definito, seppure di natura non fisica ma digitale.

In MuseoTorino, al contrario, la scheda stessa sembra essere il punto d'arrivo della ricerca informativa. Molto più ampia e dettagliata di una normale scheda catalografica, essa contiene infatti un'ampia descrizione dell'oggetto selezionato, e poiché abbiamo visto che MuseoTorino si propone come "luogo di riferimento per la conoscenza sulla città",<sup>27</sup> è ragionevole pensare che l'esigenza informativa dell'utente possa essere esaurita dalla lettura di una scheda, analogamente a ciò che accade nella consultazione di un'enciclopedia. La distanza che separa i concetti di "museo" e di "enciclopedia" è in effetti meno marcata di quanto possa apparire a livello puramente intuitivo, soprattutto in ambiente digitale. È ancora la Treccani a definire l'enciclopedia una "opera in cui sono raccolte e ordinate sistematicamente nozioni di tutte le discipline o di una sola di esse",<sup>28</sup> rendendo dunque evidente come a differenziare un museo da un'enciclopedia sarebbe il venir meno, nel secondo caso, di un collegamento con il mondo fisico: se al centro del museo vi è una raccolta di oggetti,

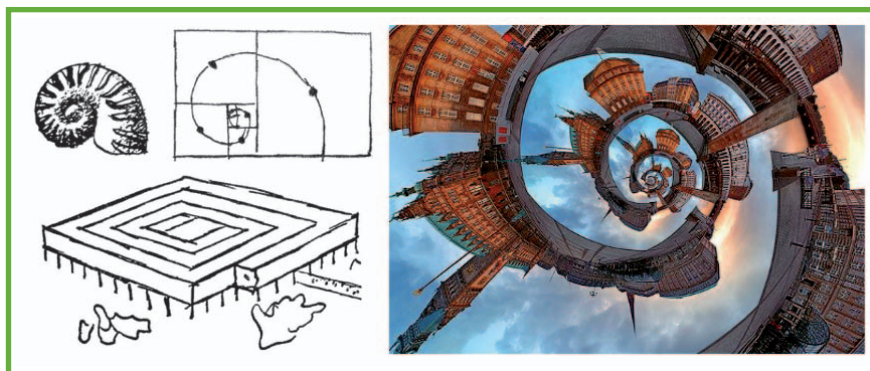


Fig. 2 – Due esempi di struttura a spirale: in un contesto digitale che perde la relazione con il mondo materiale, il museo a crescita illimitata immaginato da Le Corbusier nel 1939 e mai realizzato (immagine a sinistra) può trasformarsi in un effetto Droste dove la stessa entità rimanda a sé stessa all'infinito (immagine a destra).

al centro dell'enciclopedia vi sarebbe una raccolta di nozioni, ovvero di conoscenza. Inoltre il fatto che la scheda possa costituire per l'utente il punto d'arrivo della ricerca porta alla luce un secondo ordine di problemi, inerente in questo caso a quel drastico assottigliamento dei confini che separano dati e metadati già più volte notato da studiosi degli ambienti informativi digitali.<sup>29</sup> Restando al succitato esempio della scheda catalografica di una biblioteca, sia essa tradizionale o digitale, configurandosi essa come rappresentazione di un oggetto del mondo reale (un libro, in senso estensivo), è evidente come i metadati in essa contenuti forniscano una descrizione dell'oggetto. Tuttavia, nel momento in cui la relazione con il mondo reale viene interrotta, come accade nelle schede di MuseoTorino, altrettanto evidente appare come ogni dato (una scheda) possa diventare metadato di un altro dato (una scheda diversa): così ad esempio all'etichetta RISORGIMENTO associata alla scheda "Piazza Vittorio Veneto" può corrispondere a sua volta una scheda, dove "Risorgimento" è l'oggetto e PIAZZA VITTORIO VENETO un'etichetta associata. Nella fluidità di una piattaforma digitale che perde la propria relazione con il mondo materiale, il museo a crescita illimitata immaginato da Le Corbusier,<sup>30</sup> spiraleforme e privo di un inizio e di una fine, può facilmente trasformarsi in un effetto Droste dove ogni entità rimanda a sé stessa all'infinito (figura 2).

#### 5. Ritorno alla realtà: il museo come metafora e la mappa geolocalizzata

Per evitare una deriva di questo genere la piattaforma di MuseoTorino necessita di uno strumento che le permetta per così dire di uscire da sé stessa, istituendo un

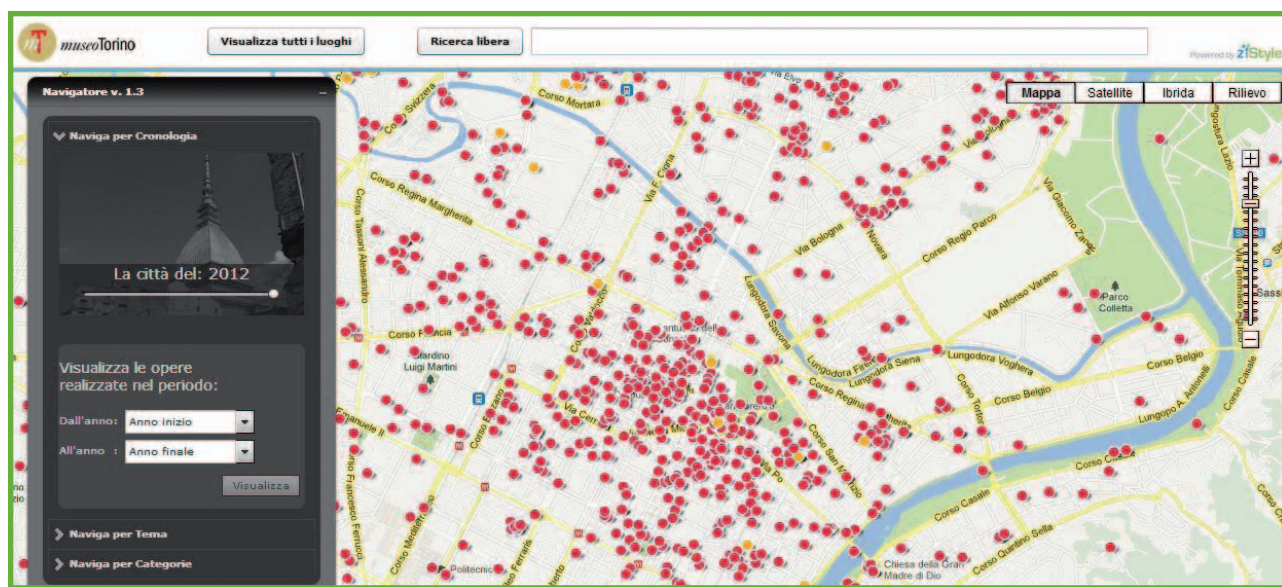


Fig. 3 – Struttura della mappa geolocalizzata: sullo sfondo si trova la mappa propriamente detta, sormontata da una barra di ricerca libera e affiancata sulla sinistra dello schermo dallo strumento di navigazione. I risultati della ricerca vengono visualizzati sulla mappa sotto forma di segni circolari di colore rosso. Ognuno dei punti rossi visualizzati dalla mappa, se cliccato, conduce nel catalogo alla scheda corrispondente all'oggetto selezionato.

collegamento forte con il mondo reale che possa porre una limitazione oggettiva al rimando concentrico delle informazioni e al proliferare dei *link* proprio della rete ipertestuale. Parallelo al catalogo compare dunque un secondo punto d'accesso alla documentazione, questa volta di tipo visuale: una mappa geolocalizzata della città di Torino. Prima di addentrarci nell'analisi di questo dispositivo può essere interessante fornire una precisazione terminologica. Abbiamo visto che con il termine "catalogo" MuseoTorino identifica un'apposita area del sito web costituita da una barra di ricerca la quale, se interrogata, porta a una pagina di risultati organizzati in una struttura gerarchica. Anche la mappa occupa una sezione specifica del sito web, accessibile come il catalogo da menù di navigazione principale, ma denominata significativamente "il museo". Mappa e museo vengono dunque a coincidere a un livello innanzitutto terminologico, quasi a confermare la necessità del museo, per essere effettivamente tale, di istituire quel collegamento con il mondo reale che il catalogo, rimandando alle entità digitali contenute nelle schede, non era in grado di garantire.

Vediamo dunque come si configura questo secondo dispositivo di accesso alla documentazione. Esso è costituito da tre elementi: ad occupare tutta la pagina, sullo sfondo, si trova la mappa vera e propria, mentre sulla sinistra uno strumento di navigazione permette di raffinare la ricerca preventivamente effettuate tramite la

barra posta in alto:<sup>31</sup> i risultati ottenuti tramite la *searching* della barra o il *browsing* dello strumento di navigazione vengono quindi visualizzati sulla mappa sotto forma di segni circolari di colore rosso. Ognuno dei segni circolari, quando cliccato con il mouse, conduce alla scheda corrispondente nel catalogo (figura 3).

A rendere possibile questa integrazione tra spazio fisico e spazio documentario sono dunque due elementi: da un lato la mappa stessa, che a livello visivo istituisce un'analogia forte con la geografia della città; e dall'altro la tecnologia che permette di georeferenziare gli oggetti descritti nelle schede. La georeferenziazione infatti non solo permette la disposizione sulla mappa delle schede del catalogo e dunque, letteralmente, un migliore *wayfinding*<sup>32</sup> informativo, ma consente anche di restituire a livello di interfaccia la molteplicità della città in forma spazializzata, superando le ambiguità terminologiche e le problematicità classificatorie che avevamo visto agire nel catalogo<sup>33</sup>: attraverso la mappa il museo si fa metafora e, paradossalmente, si realizza pienamente in quanto tale (figura 4).

## 6. Limiti della mappa e problemi irrisolti

Nel corso degli ultimi vent'anni si è molto insistito sul ritorno al visivo comportato dal digitale e sulla maggiore immediatezza dei dispositivi visivi rispetto a quelli logico-concettuali, basati in gran parte sulla parola,<sup>34</sup>

e tuttavia proprio questa immediatezza può rivelarsi in certi casi anche un limite. La mappa di MuseoTorino non è infatti in grado di risolvere tutte le ambiguità e di gestire tutta la complessità che il progetto di un museo della città comporta, soprattutto in termini di organizzazione strutturata della conoscenza e semantizzazione dell'informazione restituita dall'interfaccia. Alla base del progetto di MuseoTorino – abbiamo detto – c'è la città: un insieme complesso di entità materiali, alcune concretamente percepibili (ad esempio un palazzo) e altre riscontrabili soltanto nel segno lasciato dal loro passaggio (la “traccia” della città passata su quella presente). Queste entità intrattengono tra loro rapporti stratificati, riconducibili solo in minima parte a una struttura gerarchicamente formalizzabile e nella grande maggioranza dei casi più sfumati, ambigui o difficili da esplicitare in maniera univoca. Una delle principali problematiche inerenti le relazioni tra “oggetti” del mondo fisico e “oggetti” del mondo digitale è infatti un sottile mutamento ontologico della natura di questi oggetti,<sup>35</sup> che un ambiente digitale restituisce in maniera per così dire “piatta” principalmente per due motivi: da un lato perché il passaggio al digitale comporta appunto un appiattimento di entità diverse su uno stesso piano (gli 1 e gli 0 che compongono il codice binario); dall'altro perché la rete ipertestuale è in grado di individuare soltanto relazioni piane e non semantiche tra due elementi.<sup>36</sup>

Per quanto risulti vantaggiosa nell'istituire un'analogia forte tra spazio dell'informazione e spazio materiale, la mappa georeferenziata di MuseoTorino è un chiaro esempio di come l'immediatezza tipica del dispositivo visuale possa condurre a un appiattimento drastico delle relazioni semantiche che intercorrono tra i dati, contribuendo ad arricchire l'informazione e conferirle senso. In figura 5 si può vedere una stessa zona della mappa di MuseoTorino corrispondente a un'area centrale della città. Al passaggio del mouse sui punti indicati in rosso compaiono i nomi delle entità associate a quel luogo: nelle tre immagini, rispettivamente, alla lapide di Ottavio Thaon di Revel, la

necropoli di Piazza San Carlo e la Camera di Commercio. Si tratta di tre entità molto diverse tra di loro, ovvero un monumento, un sito archeologico e un edificio sede di un importante ente. Tuttavia il sistema non restituisce alcuna differenza visiva tra i cerchi che identificano le tre entità, che sono tutti di colore rosso e della stessa grandezza. Se una tale scelta può essere apparsa in sede di progettazione dell'interfaccia come inevitabile in termini di riduzione del rumore informativo, è tuttavia evidente come la profondità e la ricchezza delle relazioni semantiche che regolano i rapporti tra le varie entità sia in questo caso pesantemente sminuita, e l'informazione fornita all'utenza risulta dunque impoverita.

## 7. Conclusioni

La diffusione su larga scala del world wide web, così come il costante aumento della capacità di calcolo dei processori dei computer e l'avvento della banda larga hanno permesso nell'ultimo ventennio la circolazione di una quantità sempre più ampia di informazioni sempre più ricche: dai semplici testi in codifica ASCII degli anni Ottanta si è passati alle interfacce grafiche, alle fotografie e agli audiovisivi, che oggi possono circolare liberamente in rete in formati ad altissima risoluzione. Questa straordinaria serie di innovazioni tecno-

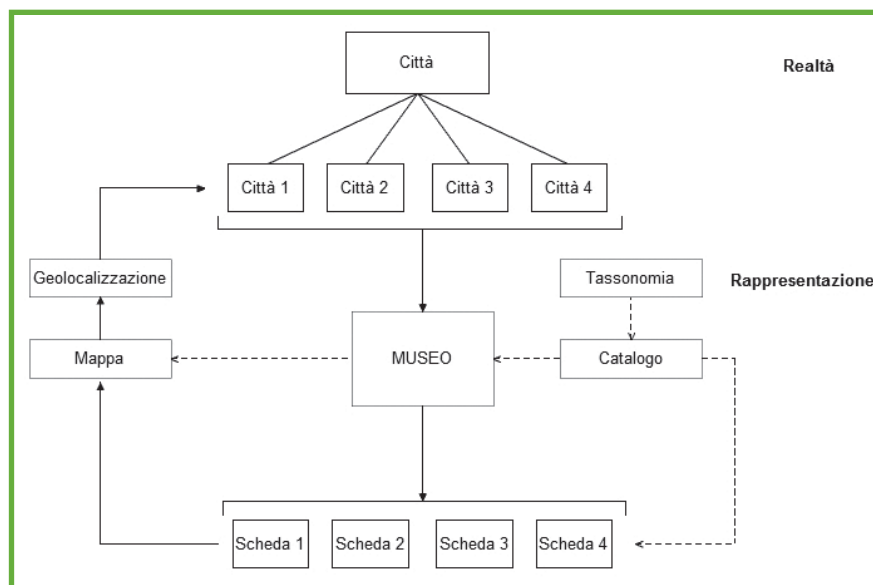


Fig. 4 – Realtà e rappresentazione in MuseoTorino. Inizialmente (nella parte alta del disegno) abbiamo la città reale, composta da una molteplicità di oggetti (Città 1, Città 2, Città 3, Città 4). Attraverso la metafora del museo, organizzata tramite il catalogo e la tassonomia che gli fornisce struttura, si passa alle schede (Scheda 1, Scheda 2, Scheda 3, Scheda 4), che corrispondono a livello della rappresentazione ai molteplici oggetti della città. Il ritorno alla realtà non sarebbe però possibile se la metafora del museo non si realizzasse nella mappa geolocalizzata, che permette di risalire alla parte alta del disegno.

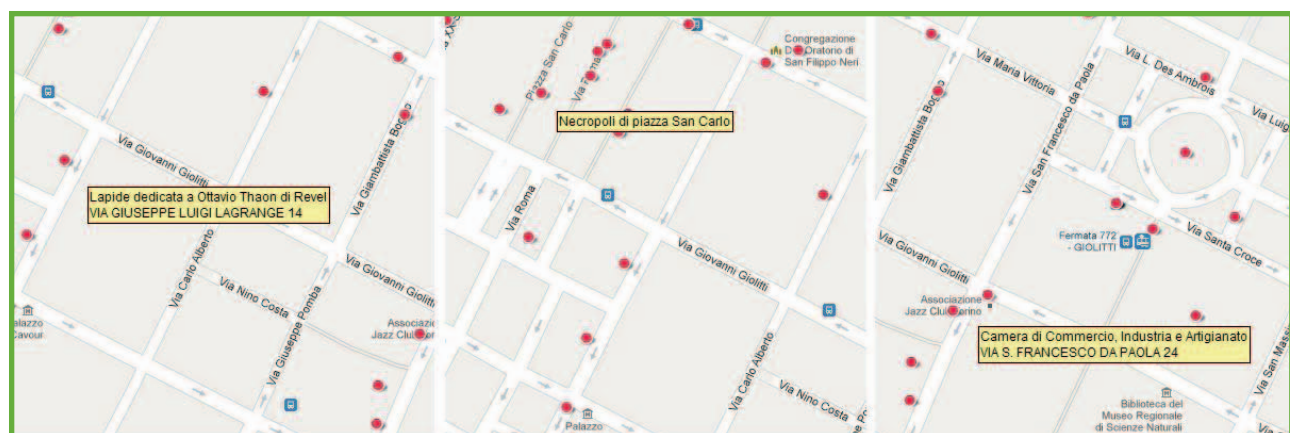


Fig. 5 – La mappa di MuseoTorino restituisce una rappresentazione appiattita dell'informazione, che non conserva le complesse relazioni semantiche tra le diverse entità digitali: la lapide a Otto Thaon di Revel, la Necropoli di Piazza San Carlo e la Camera di Commercio di Torino sono infatti tutte identificate da uno stesso segno indicale, un circolo di colore rosso.

logiche comporta una serie altrettanto straordinaria di opportunità, ma anche un numero non trascurabile di rischi, primo tra i quali c'è lo stress cognitivo comportato dal costante sovraccarico informativo a cui tanto i professionisti della conoscenza quanto i semplici utenti di internet sono quotidianamente esposti. Questo flusso ininterrotto di informazione molecolare può facilmente trasformarsi in un rumore di fondo che ostacola l'elaborazione e la produzione di reale conoscenza: per questo motivo il discorso relativo alla *knowledge organization*, all'architettura dei sistemi informativi e più in generale alla strutturazione dell'informazione si fa ogni giorno più centrale e più delicato. La continua evoluzione delle tecnologie informatiche e la loro facilità d'uso hanno poi portato con sé un secondo livello di criticità, consistente nell'investire lo strumento tecnologico di potenzialità infinite, trasformandolo in risolutore onnisciente e onnipotente di problematiche che da sempre coinvolgono gli aspetti più centrali del pensiero umano.

Il caso di MuseoTorino, per le sue molte specificità e per il suo carattere altamente innovativo, è un ottimo terreno di prova per misurare le potenzialità e i limiti della tecnologia nel campo dell'organizzazione della conoscenza e dell'informazione documentaria. È infatti proprio la natura ambiziosa del progetto a spingere la riflessione su tematiche che si situano al confine, via via sempre più labile, tra sistemi di rappresentazione della conoscenza e tecnologie informatiche, e dunque anche tra ambiti distinti delle scienze documentarie. A differenza di quanto accade in contesti informativi più tradizionali, dove gli ambiti disciplinari restano separati (un museo, un archivio o una biblioteca), strumenti

consolidati dalla tradizione bibliografica come il catalogo possono risultare insufficienti a fornire una rappresentazione dell'informazione efficace ai bisogni informativi dell'utenza. D'altra parte il carattere iconico e visuale che sembra essere più idoneo alle specificità del web può condurre al rischio di un appiattimento delle relazioni semantiche tra le diverse entità digitali, che la convergenza all'interno di un'unica piattaforma non può e non deve sacrificare in nome della semplicità di accesso alla conoscenza. Il rischio di un'informazione appiattita e de-semantizzata potrebbe forse essere scongiurato in futuro dalla messa a punto di un modello veramente semantico di web, ma allo stato attuale la strada che separa il panorama informativo contemporaneo dagli orizzonti immaginati dal W3C (il cosiddetto web 3.0) sembra essere ancora lunga e irta di difficoltà.

C'è infine un ultimo punto su cui il caso di MuseoTorino può fornire qualche riflessione interessante, un punto che ci riporta all'inizio di questo discorso. Se lo spazio della città si configura come una tensione tra *urbs* e *civitas*, tra città progettata/costruita e città vissuta/fruita, così lo spazio immateriale dell'informazione sembra vivere un'analogia tensione. Alla progettazione di uno spazio documentario, infatti, segue necessariamente la fruizione di quello stesso spazio da parte dell'utenza, e così come nella città descritta da Michel De Certeau allo "spazio tecnocraticamente definito" si contrappone "una geografia [...] poetica" costituita dalle "derivate" dei passanti<sup>37</sup> lo stesso può accadere a quella sorta di "città virtuale" che è un sistema informatico di gestione dell'informazione. L'efficacia di un sito web come MuseoTorino si situa dunque al punto d'incontro tra l'ambizione originaria di realizzare un sistema capace di

unificare e gestire una memoria complessa come quella della città e il reale bisogno informativo dell'utente, così come con la sua necessità di poter fruire di strumenti che lo guidino verso il proprio obiettivo e lo aiutino nella propria esperienza di navigazione. Questo punto di contatto è anche un punto di equilibrio che, per quanto instabile e sempre passibile di essere messo in discussione, costituisce tuttavia un canale di straordinaria potenza attraverso il quale la conoscenza può raggiungere i propri destinatari, con un'ampiezza di raggio mai sperimentata prima nel corso della storia.

---

---

## NOTE

\* Questo contributo trae origine da una tesi di laurea, dal titolo *Spazi della memoria sul Web: l'architettura informativa di MuseoTorino*, discussa presso l'Università di Torino, relatore Maurizio Vivarelli, a.a. 2011/2012.

<sup>1</sup> THEODOR HOLM NELSON, *Computer Lib: You Can and Must Understand Computers Now; Dream Machines: New Freedoms Through Computer Screens - A Minority Report*, volume autopubblicato, 1974, p. DM45.

<sup>2</sup> Ramon Llull, italianizzato Raimondo Lullo (1235-1316), spagnolo, fu tra i principali filosofi, logici e mistici europei del suo tempo. *L'arbor scientiae* viene presentato per la prima volta da Lullo nel teso omonimo pubblicato tra il 1296 e il 1297.

<sup>3</sup> Giulio Camillo Delminio (1480-1544) fu un umanista e filosofo italiano rinascimentale. Il "teatro della memoria" viene presentato da Camillo nel trattato *L'Idea del Theatro*, pubblicato nell'anno della sua morte, il 1544.

<sup>4</sup> Riguardo alla storia dei sistemi di organizzazione della conoscenza e al percorso che dalle antiche arti della memoria porta alla strutturazione spaziale dell'informazione si veda: PETER BURKE, *Storia sociale della conoscenza. Da Gutenberg a Diderot*, Bologna, Il Mulino, 2002; PAOLO ROSSI, *Clavis universalis. Arti della memoria e logica combinatoria da Lullo a Leibniz*, Bologna, Il Mulino, 2000; FRANCESCA A. YATES, *L'arte della memoria*, Torino, Einaudi, 2007.

<sup>5</sup> Burke fa notare come questa progressiva specializzazione sia stata realizzata ricorrendo ad alcune metafore, una delle quali è quella agricola. Scrive Burke (*Storia sociale della conoscenza*, cit., p. 115-6): "L'applicazione della metafora "campo" al sapere, che si può far risalire molto indietro nella cultura occidentale, perlomeno a Cicerone, è rivelatrice. [In un articolo] dell'*Encyclopédie* si consiglia infatti ai letterati di entrare in diversi "campi" anche se non sono in grado di coltivarli tutti: il termine usato, *terrain*, evoca l'immagine di studiosi-contadini che difendono il loro territorio contro gli sconfinamenti disciplinari dei loro vicini". Burke fa notare inoltre come i fattori che contribuirono alla nascita delle tradizioni disciplinari siano diversi: dalla nascita della stampa alle scoperte geografiche al ruolo sempre più importante assunto dalle università e dalle accademie nel corso del Rinascimento.

<sup>6</sup> Cfr. VANNEVAR BUSH, *As We May Think*, "The Atlantic Monthly", July 1945, p. 101-108, consultabile all'URL: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>.

<sup>7</sup> L'insieme delle operazioni che portano alla progettazione di uno spazio informativo ha assunto il nome, potentemente metaforico, di "architettura dell'informazione". Una ottima introduzione delle metodologie e delle finalità di questo campo disciplinare endemicamente ibrido e in rapida evoluzione può essere trovata in LOUIS ROSENFELD - PETER MORVILLE, *Architettura dell'informazione per il World Wide Web*, Milano, Hops, 2002; o nel più recente LUCA ROSATI, *Architettura dell'informazione. Trovabilità: dagli oggetti quotidiani al web*, Milano, Apogeo, 2007.

<sup>8</sup> *Enciclopedia Treccani*, voce "museo". Consultabile anche online all'indirizzo <<http://www.treccani.it/enciclopedia/>>.

<sup>9</sup> Cfr. a riguardo DOMINIQUE POULOT, *Musei e museologia*, Milano, Jaca Book, 2008, p. 15 segg.

<sup>10</sup> Icom, articolo 2.1 dello Statuto del Consiglio Internazionale dei Musei. Cfr. <<http://icom.museum/>> o per la versione italiana <<http://www.icom-italia.org/>>.

<sup>11</sup> I due esempi più noti sono in questo campo PAUL OTLET, *Traité de documentation: le livre sur le livre*, Parigi, Editions Mouton, 1934 e SUZANNE BRIET, *Qu'est-ce que la documentation?*, Paris, EDIT, 1951. Un riassunto delle problematiche relative al concetto di documento può essere reperita in MICHAEL K. BUCKLAND, *What Is a Document?*, "Journal of the American Society of Information Science", 48, 1997, 9, p. 804-809.

<sup>12</sup> Cfr. MAURIZIO FERRARIS, *Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce*, Roma-Bari, Laterza, 2009.

<sup>13</sup> Sul concetto di documento digitale un'ottima sintesi delle problematiche è fornita ancora da MICHAEL K. BUCKLAND, *What Is a Digital Document?*, "Document Numérique", 2, 1998, 2, p. 221-230.

<sup>14</sup> Oltre all'ideatore e direttore Daniele Jalla, l'organigramma di MuseoTorino è composto dalle seguenti persone: Maria Paola Soffiantino, curatore capo; i curatori Paola Elena Boccaltte, Laura Carle, Francesca Benedetta Filippi, Alessandro Federico Martini, Alessandro Vivanti; la progettazione dell'interfaccia web e lo sviluppo del software è stata realizzata dall'agenzia 21Style di Gian Luca Farina Perseu e Letterio Schepis.

<sup>15</sup> Tra questi la sezione ICT (Information & Communication Technology) del premio ICOM Italia 2011 e la selezione come eccellenza mondiale alla manifestazione "The Best in Heritage" patrocinata dall'UNESCO (settembre 2012).

<sup>16</sup> Cfr. <<http://www.museotorino.it/site/about/>>.

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> È interessante notare che il paradosso della mappa grande quanto l'impero fu presentato dallo scrittore argentino Jorge Luis Borges in un racconto intitolato proprio *Museo*: cfr. JORGE LUIS BORGES, *Museo*, in *L'artefice*, Milano, Adelphi, 1999, p. 180-191.

<sup>19</sup> Cfr. <<http://www.museotorino.it/site/about/>>.

<sup>20</sup> FRANCO RIVA, *Decostruzione o narrazione?*, in PAUL RICOEUR, *Leggere la città. Quattro testi di Paul Ricoeur*, Troina (Enna), Città Aperta, 2008, p. 18.

<sup>21</sup> PAUL RICOEUR, *Leggere la città*, cit., p. 58. Per quel che riguarda la conflittualità dei rapporti sussistenti tra quelle che abbia-



mo definito “città visibile” e “città vivente” è necessario fornire almeno alcune indicazioni. Un’indagine particolarmente interessante di questa conflittualità (costruita sulla dicotomia tra uno spazio tecnocraticamente definito e un atto di camminare inteso come appropriazione dello spazio da parte del passante) è stata fornita da Michel De Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001, con accenti non troppo distanti dalle teorie della psicogeografia situazionista. Sul versante totalmente opposto, quello della definizione dello spazio urbano inteso come spazio informativo (e dunque con uno sguardo tutto incentrato nell’atto della progettazione) uno degli esempi più classici, più volte ripreso anche dall’architettura dell’informazione, è KEVIN LYNCH, *The Image of the City*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 1960.

<sup>22</sup> MAURIZIO FERRARIS, *Lasciar tracce: documentalità e architettura*, Milano, Mimesis, 2012.

<sup>23</sup> Ivi, p. 41.

<sup>24</sup> GEORGES PEREC, *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*, Roma, Voland, 2011.

<sup>25</sup> Va da sé che in un’operazione di questo genere l’aspetto terminologico è di importanza fondamentale, perché scegliere quali termini associare a ciascuna partizione della città significa entrare nel merito delle relazioni che si instaurano tra le parti. Bisogna inoltre tener conto dell’elevato grado di complessità di operazioni di questo genere, che vengono svolte grazie all’incrocio di diversi strumenti di controllo terminologico come soggettari e thesauri appartenenti a discipline eterogenee (urbanistica, beni culturali, museologia ecc.). Sul rapporto tra parole e cose, oltre ai classici MICHEL FOUCAULT, *Le parole e le cose*, Milano, BUR, 1998 e GEORGE LAKOFF, *Women, Fire and Dangerous Things*, Chicago, University of Chicago Press, 1987, andrà ricordato anche l’ottimo GEOFFREY C. BOWKER - SUZANNE LEIGH STAR, *Sorting Things Out: Classification and Its Consequences*, Boston (Massachusetts), MIT Press, 2000.

<sup>26</sup> Le etichette vengono così denominate per ragioni di chiarezza espositiva, non essendo, di fatto, vere e proprie sotto-categorie in quanto un’etichetta può essere associata a più sotto-categorie: non esiste dunque tra sotto-categorie ed etichette un rapporto invariabilmente gerarchico, ma più in generale un rapporto fluido di associazione semantica.

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> Cfr. *Enciclopedia Treccani*, voce “enciclopedia”. Consultabile anche online all’indirizzo <<http://www.treccani.it/enciclopedia/>>.

<sup>29</sup> Cfr. ad esempio DAVID WEINBERGER, *The End of Data*, “Journal of Hyperlinked Organization”, 15 ottobre 2004, <<http://www.hyperorg.com>>.

<sup>30</sup> Il museo a crescita illimitata, che Le Corbusier ideò alla fine degli anni Venti ma progettò solo nel 1939, non fu mai realizzato.

<sup>31</sup> Lo strumento di navigazione presenta tre opzioni. La navigazione per cronologia, resa possibile da un cursore dinamico, visualizza i risultati ottenuti in relazione alla configurazione della città dai giorni nostri all’anno 25 a.C. La navigazione per temi e per categorie offre invece due elenchi di termini (corrispondenti rispettivamente alla categoria TEMA della tassonomia e alle etichette associate alle cinque categorie) la cui selezione porta al variare del numero e della disposizione dei punti rossi sulla mappa.

<sup>32</sup> Il concetto di *wayfinding*, traducibile in maniera solo approssimativa come ‘orientamento’, è stato applicato per la prima volta all’organizzazione informativa da KEVIN LYNCH, *The Image of the City*, cit. Un’ottima introduzione ai temi dell’orientamento informativo viene proposta in PETER MORVILLE, *Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become*, Sebastopol (CA), O’Reilly, 2005.

<sup>33</sup> Sul rapporto tra parola e immagine si veda FRANCESCO ANTINUCCI, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Roma-Bari, Laterza, 2011.

<sup>34</sup> Oltre al lavoro di Antinucci citato sopra vale la pena di ricordare l’esempio più famoso e certamente più influente nella definizione dei rapporti tra testo visivo e testo scritto nei media digitali: mi riferisco a JAY D. BOLTER, *Lo spazio dello scrivere*, Milano, Vita e Pensiero, 2002.

<sup>35</sup> Il discorso è molto complesso, ma per un’introduzione si veda *Storia dell’ontologia*, a cura di Maurizio Ferraris, Milano, Bompiani, 2008.

<sup>36</sup> Proprio questo è il problema a cui tenta di porre rimedio la prospettiva, per ora rimasta in gran parte confinata al campo della teoria, del web semantico. Per un’introduzione al tema si veda TIM BERNERS-LEE - JAMES HENDLER - ORA LASSILA, *The Semantic Web. A new form of Web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities*, “Scientific American”, 5, 2001, 284, p. 34-43.

<sup>37</sup> MICHEL DE CERTEAU, *L’invenzione del quotidiano*, cit., p. 160.

DOI: 10.3302/0392-8586-201305-042-1

## ABSTRACT

MuseoTorino is a web and mobile application that has been thought as a hybrid information space in which different typology of documentary resources related to the city of Turin can find place. The basic idea used during the design of the platform is the metaphor of the museum, conceived as a “knowledge space” in which borders between real and virtual world blur. This space is composed by the combination of different documentary objects interpreted as marks of the human life on the built city. It is actualized through the technological device of a georeferenced map, that realizes on an interface level the polarity between legibility and utterance of the urban fabric, recalling the similar polarity that exist between design and user experience.