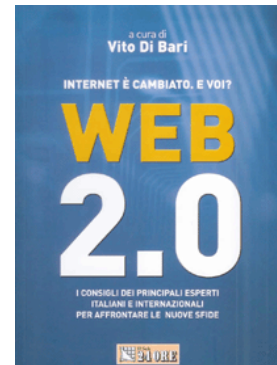


Vito di Bari (a cura di): **WEB 2.0. I consigli dei principali esperti italiani e internazionali per affrontare le nuove sfide** (Edizioni il Sole 24 Ore, 2007)



Andrea Granelli: **Cultura e Web 2.0**

È molto frequente che il mondo della cultura generi segnali deboli (provenienti per esempio dalla videoarte, dai fenomeni underground o da poeti e scrittori particolarmente visionari) che anticipano i futuri utilizzi diffusi delle nuove tecnologie. L'élite precede spesso il comportamento delle masse. Come disse una volta il grande giornalista Ryszard Kapuscinski «Oggi per capire dove stiamo andando non bisogna guardare alla politica, bensì all'arte. È sempre stata l'arte a indicare con grande anticipo e chiarezza la direzione che via via stava prendendo il mondo e le grandi trasformazioni che si preparavano. Serve di più entrare in un museo che parlare con cento politici di professione». Come non pensare ai calligrammi di Apollinaire o alle parole in libertà futuriste osservando la cosiddetta ASCII Art o come non ricordare che il morphing – oggi molto utilizzato nel cinema e nella pubblicità – non derivi dalla tecnica della caricatura.

Anche la conoscenza (profonda) dell'uomo da' moltissime indicazioni sui futuri utilizzi delle tecnologie digitali. Vi sono infatti diversi elementi psicosociali che guideranno l'uso del web 2.0:

- Allungamento della vita media e frammentazione del nucleo familiare.
- Aumento del tempo libero.
- Digitalizzazione progressiva degli "oggetti quotidiani".
- Esplosione delle informazioni e del "rumore di fondo".
- Stanchezza cognitiva e frammentazione del tempo di attenzione.
- Crescente senso di anonimato e massificazione.
- Espansione del virtuale e impoverimento del reale

Questo scenario fa emergere un certo numero di bisogni la cui soddisfazione richiederà applicazioni che facciano ampio uso della banda larga (e quindi di contenuti audiovisivi) e utilizzino le funzionalità messe a disposizione dal web 2.0 (riuso e condivisione dei dati e partecipazione alla costruzione di processi collettivi):

1. La gestione dei flussi comunicativi personali
2. La protezione dal digital noise e information overload
3. Autoespressione (giovanile) e costruzione identitaria
4. Il "mettersi in mostra" nel villaggio digitale globale
5. Il collezionismo digitale
6. Il racconto autobiografico (e la creatività/produzione artistica come cura)
7. "Vendere" prodotti, servizi e luoghi tramite Internet
8. Competere nella società della conoscenza (il "toolkit del knowledge worker")

9. I riempitivi del tempo libero (hobbies, giochi) e la fuga dalla realtà
10. Il "fitness della memoria"
11. Apprendere e ricordare con più efficacia e meno costi
12. Il caring "personalizzato" dell'individuo

Questi bisogni richiedono nuove forme di contenuti, e nuove tipologie di servizi e funzionalità che integrano questi contenuti in attività e processi. Tali contenuti sono aggregabili in quattro forme principali – anzi motivazioni profonde – di utilizzo:

- per "riempire" il tempo;
- per (ri)vivere emozioni già vissute (il piacere della ripetizione);
- per produrre qualcosa di utile (riutilizzando contenuti di altri);
- per raccontare qualcosa di sé stessi (esposizione dell'intimità).

Vi è un altro impiego dei contenuti digitali – abilitato dalle nuove possibilità tecnologiche del web 2.0 – che sta diventando sempre più importante: arricchire di simboli ed elementi personali prodotti industriali standard. I mercati globali forzano la standardizzazione per semplificare i processi produttivi e rincorrere le economie di scala. La dimensione locale e identitaria richiede invece personalizzazioni estreme.

I contenuti digitali possono contribuire a superare questo apparente paradosso. È interessante a questo proposito la visione di Philips Design che sta predisponendo degli ambienti digitali che consentano una «deep customisation through digital enabled environments and product-systems-service combination which are adaptive or "open" or "unfinished tools"».

Le nuove tecnologie digitali "personalizzanti" (costruite sui profili di consumo e sulle "ipersegmentazioni") e la progettazione di contesti narrativi differenziabili rendono possibile – grazie alla comunicazione "machine-to-machine" – il vivere esperienze uniche, dando vita ad una vera e propria "economia dell'unicità" costruita su prodotti standard. Ciò è possibile in quanto l'esperienza viene forgiata su due dimensioni: una esterna, fisica, vissuta in un luogo e interagendo direttamente e tangibilmente con i prodotti. Questa componente esperienziale tende ad essere – in uno specifico luogo e con uno specifico prodotto fisico – uguale per tutti. Vi è però la seconda dimensione, quella interiorizzata. In questo ambito l'io – grazie alla personalizzazione digitale e allo specifico contesto narrativo – diventa protagonista assoluto e l'esperienza vissuta (e soprattutto ricordata) rappresenta un unicum. Questo esempio di utilizzo efficace del digitale come "anima tecnologica" dei prodotti fisici smorza, se ce ne fosse ancora bisogno, la banale contrapposizione fra fisico e virtuale che invece, nella realtà, si fondono e compenetrano.

### **Personal Digital Space: il "doppio digitale"**

Le applicazioni riconducibili al web 2.0 aprono quindi nuovi spazi all'uso dei dati permettendo innovative modalità di fruizione culturale. Quella probabilmente più importante è l'uso della Rete come meccanismo potenziante la nostra memoria e il nostro processo di apprendimento e riuso della conoscenza: in altre parole il cuore del processo culturale.

È infatti evidente che le nuove tecnologie digitali potenziano l'uomo nelle proprie facoltà intellettive e relazionali e questa è una delle aspettative più forti da parte degli utenti. In questo contesto i siti personali saranno un elemento chiave. Sono un pezzo di noi stessi sulla rete; sono un vero e proprio "doppio digitale". Sono un elemento centrale nella nuova topologia della mente, originatasi dall'interazione dell'uomo con le tecnologie digitali.

La possibilità di archiviare conoscenza toglie quella dimensione transitoria tipica delle prime forme di comunicazione elettronica e consente di memorizzare, ri-utilizzare, e ri-adattare aprendo nuovi spazi espressivi e soprattutto facendo esplodere l'autoproduzione. È stato per esempio calcolato dall'Università di Berkeley che già nel 2000 nei soli Stati Uniti la quantità di film amatoriali fatti nell'anno è stata doppia rispetto ai programmi sviluppati per la televisione (300 milioni di miliardi di byte rispetto ai 150 prodotti per i circuiti televisivi). La stima parla di un raddoppio di queste quantità di informazioni ogni 2 anni per i prossimi 15 anni.

Tutti questi contenuti richiedono però un luogo personale di archiviazione che potremmo chiamare Personal Digital Space e i cui aspetti innovativi non sono legati tanto alla dimensione tecnica, quanto alle potenzialità rese disponibili come strumento conoscitivo, che consentono di realizzare una vera e propria memoria estesa, a complemento e integrazione di quella fisiologica.

Tra i benefici, il primo è la sua proprietà di forzare la sintesi, la strutturazione e l'organizzazione dell'informazione consentendo una archiviazione orientata al ri-utilizzo. Il riassunto (o la selezione) di un saggio in forma cartacea non è riutilizzabile: si può solo rileggere. Se il riassunto è in forma elettronica, si può riutilizzare (tutto o in parte) e anche integrare con altri contenuti. Riassumere forza la sintesi; inoltre un buon riassunto ricompatta i concetti in "blocchi logici" del tipo "idea-evidenza". Così facendo il libro viene "decostruito" e ricomposto in maniera più coerente con le tecniche di memorizzazione e di successiva ricerca e riutilizzo.

L'esplicitazione dei collegamenti associativi contenuti (ad esempio "classificare" il libro come filosofico, ma mettere un collegamento anche alla sezione di economia) rende esplicito (e più duraturo) sul sito ciò che accade anche nella nostra memoria. Per questo il web può trasformarsi anche in una vera e propria "memoria estesa". Ogni volta che viene inserita nel sito personale una informazione, vengono forzate due operazioni cognitive: la definizione dell'area tematica prevalente relativa alla informazione e la coerentizzazione (talvolta il riallineamento) di tale informazione con gli altri elementi informativi presenti nell'area (per esempio usando lo stesso schema rappresentativo).

Poiché più si riutilizzano i contenuti più la conoscenza viene assorbita, diventa fondamentale – per una reale padronanza di un argomento – il poter rivisitare lo stesso materiale in tempi differenti e in contesti modificati. Inoltre la disponibilità elettronica, a "distanza di click", di tutte le informazioni un tempo collocate in molti libri – spesso non immediatamente accessibili – rende questa modalità facilmente realizzabile. Oltretutto ciò facilita il ripasso «narrato» della conoscenza, combattendone l'oblio causato dalla labilità della memoria. Gli esseri umani sono narratori che raccontano soprattutto vicende personali. Parlare o pensare alle proprie esperienze non serve solo a comprendere il passato, ma incide anche sulla probabilità di ricordarle in seguito. Pensare o parlare di un

avvenimento rafforza il ricordo di una esperienza che invece sbiadisce quando non viene sottoposta a ripasso: è quindi il miglior modo per ricordarlo.

La stessa letteratura è un'«arte combinatoria»: gettoni lessicali, grammaticali e semantici ereditati vengono continuamente combinati e ricombinati in sequenze di espressione e di esecuzione. Infatti una parte importante della letteratura, delle arti e della musica è costruita su citazioni e reiterazioni più o meno vivificanti e metaforiche. Il poter disporre quindi in forma digitale di citazioni, frasi, tabelle numeriche, concetti provenienti da saggi e soprattutto di strumenti che ne facilitano il riuso combinatorio diventa uno straordinario strumento per potenziare il processo creativo.

Non sempre le informazioni sono definitive come quelle che si leggono in un libro. Spesso «raccoltiamo» stimoli di cui non siamo in grado di valutare l'importanza. Altre volte stiamo lavorando a un progetto (un libro, una presentazione...), che magari si completerà molto tempo dopo.

Il Personal Digital Space deve prevedere anche uno spazio che potremmo chiamare «area di parcheggio» dei dati, delle tracce mnestiche e degli appunti «in continua elaborazione». Questa non è una novità: molti scrittori hanno fatto ampio uso di «quaderni della quotidianità» – i salvadanai delle annotazioni per usare l'espressione di Lichtenberg – per raccogliere idee, ricordi o intuizioni man mano che si presentavano nella loro immediatezza e spontaneità. E come non ricordare la Moleskine, il leggendario taccuino con copertina nera, chiuso da un elastico e utilizzato dagli artisti e intellettuali europei degli ultimi due secoli. La differenza sostanziale di questi taccuini della quotidianità con la loro versione elettronica sta nel fatto che questi frammenti di idee possono essere integrati con altri frammenti e soprattutto non si perdono (come spesso accade ai quaderni). Inoltre il loro travaso in un documento definitivo è immediato e non richiede nessuna faticosa «ricopiatura», come pure è molto semplice inviarli ad altre persone. Il prelievo di una idea dal taccuino e la sua riscrittura su carta è certamente molto più faticoso di un cospicuo da un file alla posta elettronica.

Un altro beneficio derivante da questa applicazione è quello che potremmo chiamare «eternizzazione» delle informazioni. L'unico modo per essere certo di poter recuperare nel futuro una informazione su Internet non è più conservare il link o utilizzare i motori di ricerca, bensì memorizzare in maniera esatta i references (ad esempio il nome e cognome di un artista, il titoli della sua opera, il nome esatto di un monumento o di una località interessante, la fonte ufficiale di una ricerca di mercato...). Il link diventa rapidamente obsoleto (le pagine dei siti web vengono aggiornate frequentemente, le aziende cambiano spesso fornitore Internet, vengono acquisite, si fondono e talvolta cambiano ragione sociale), ma soprattutto l'informazione parziale è recuperabile tramite i motori di ricerca solo quando è «fresca», mentre il reference esatto consente sempre la recuperabilità dell'informazione.

Il Personal Digital Space consente anche il cosiddetto «oblio consapevole», togliendo alla memoria lo sforzo di memorizzazione di informazioni in quel momento non rilevanti: quando una informazione curiosa (ma di cui non ci è chiara l'utilità) viene inserita nel sito in un punto dove sia naturalmente facile recuperarla nel futuro, la nostra memoria si occupa di qualcosa d'altro e può rilasciare quell'energia di memorizzazione. Senza questo

strumento, la memoria rimane «ingaggiata» nel ricordare l'informazione e nel tentare – spesso senza elementi di contesto o di finalità – di collocarla in una qualche unità di senso.

Ciò implementa concretamente "*Getting Things Done*", il metodo inventato da David Allen per l'organizzazione efficace delle proprie azioni che si basa sulla necessità di liberare la mente dalle informazioni che è inutile risiedano lì e che sarebbe bene spostare al più presto in una sorta di "svuotacche", per evitare che il pensiero vada in loop su queste attività marginali.

Questa caratteristica consente una semplice gestione delle «cose da fare» (la cosiddetta memoria prospettica) non solo proteggendoci dall'ansia del non ricordo ma anche dando un piacere anticipatorio del potenziale che si farà atto. Spesso il ripercorrere le cose da fare può dare questo genere di piacere. È noto che gli errori della memoria prospettica (per esempio dimenticarsi di un appuntamento) sono particolarmente spiacevoli non solo per le loro conseguenze pratiche, ma anche perché minano la credibilità della persona, discorso che non vale per la memoria «retrospettiva», quella relativa al passato.

Un'altra proprietà empirica potenzialmente interessante è che la crescita dimensionale del sito può essere vista come una vera e propria oggettivizzazione della crescita culturale come la definiva Husserl. Contando gli elementi presenti nel sito, si può in qualche modo misurare il «grado di acculturamento» (mi si passi questa tremenda espressione) raggiunto. Il fenomeno dei siti personali è ancora agli inizi, anche se la sua componente più "narcisistica" – i blog – sta esplodendo. I blog si occupano più di rendere disponibili i punti di vista di chi vi scrive che non di organizzare la propria conoscenza per un facile riutilizzo. Infatti i contenuti dei blog sono pubblici, mentre le "memorie estese" tendono ad essere protette da password.

Un'ultima riflessione sul collezionismo digitale. Come osservano Alberto Abruzzese e Davide Borrelli in *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, il collezionismo costituisce un grande fenomeno culturale che dal Rinascimento si spinge sino a costituire le basi dei grandi musei ottocenteschi, aperti al pubblico, e poi dilaga un'altra volta nella sfera privata come fenomeno di massa a mano a mano che le disponibilità materiali necessarie all'arte del collezionismo passano dai vertici del principe e successivamente dall'alto borghese al piccolo impiegato che colleziona cartoline, francobolli o figurine.

La passione del collezionista è di «riprodurre dentro lo spazio simbolico di un interno la messa in scena dell'universo» e questa finalità ben si adatta alla Rete, vero universo digitale interconnesso. La passione del collezionista consiste nel ricontestualizzare oggetti sradicati e provenienti da memorie o mondi alieni secondo il suo piacere e la sua esperienza. Questo processo è molto simile alla creatività letteraria che riutilizza ciò che lo scrittore ha letto e vissuto e che ha nel poema *La terra desolata* di T.S.Eliot – composto da brani "originali" provenienti da tutta la letteratura – il suo paradigma; poiché il processo di virtualizzazione degli oggetti (denaro, foto, musica, libri, ...) è oramai inarrestabile, potremmo considerare questo tipo di collezionismo una nuova forma di narrativa digitale.

## **Web 2.0 e Patrimonio Culturale**

Anche nella valorizzazione del Patrimonio Culturale le prospettive aperte dalle tecnologie web 2.0 sono interessanti. Un esempio significativo recente è rappresentato dal progetto

“Virtual Rome” che il CNR e Seat Pagine Gialle stanno portando avanti con la finalità di inserire una sezione dedicata alla realtà virtuale e all’archeologia all’interno dello spazio web di PagineGialle Visual. È infatti in fase di sviluppo un sistema di fruizione web-based open source per contenuti tridimensionali interattivi dedicati alla rappresentazione del paesaggio archeologico del centro di Roma antica. Si inizierà integrando all’interno di tale sistema la ricostruzione del paesaggio archeologico dell’Appia e della Flaminia. Sarà quindi possibile letteralmente passeggiare nella Roma antica visitandone i monumenti più famosi, attraverso filmati, panorami virtuali tridimensionali e metadati.

Altre applicazioni “tipicamente web 2.0” sono quelle in cui i contenuti sono inseriti direttamente dagli utenti. Pensiamo a Map my London – Londoner’s memories ([www.mapmylondon.com/memories](http://www.mapmylondon.com/memories)). Gli utenti su questo sito possono inserire i loro pensieri e le loro emozioni su una mappa georeferenziata della città di Londra. Il servizio mostra come il modo in cui la storia di una città è raccontata può essere rivoluzionato dall’intervento degli utenti e come il loro contributo sia fondamentale per la valorizzazione del territorio. E come se i viaggiatori lasciassero sul luogo le tracce digitali della loro visita, disponibili per altri viaggiatori.

Un altro filone dalle interessanti potenzialità è legato ai cosiddetti “archivi d’impresa”. Archivi come quelli di Piaggio, Olivetti, Ansaldo, ... hanno al loro interno enormi quantità di materiale iconografico di qualità la cui ri-valorizzazione rappresenta una grande opportunità sia perché dà spunti su nuovi prodotti sia perché implicitamente incrementa la fedeltà alla marca radicandola nella storia. “Desacralizzare” gli archivi – utilizzare cioè elementi dell’archivio fuori dal contesto in cui erano stati pensati – rappresenta un passo fondamentale per riuscire a creare un nuovo modo di raccontare. Non è infatti la loro semplice digitalizzazione che salverà gli archivi dall’oblio. La narrazione (contrariamente all’approccio alla storia che richiede di conservare tutto) seleziona i fatti per assicurargli una vera sopravvivenza, e mischia il nuovo con l’antico, il generale con il particolare, l’oggettivo con il soggettivo in un *plot* appassionante: come ha osservato Gaston Bachelard, «si conserva solo ciò che è stato drammatizzato dal linguaggio». E ciò è reso possibile dalle nuove tecnologie web 2.0.

Un esempio di montaggio con frammenti di archivio pensati originariamente per altri scopi è *Neft (The Oil)* di Murad Ibragimbekov, vincitore a Venezia nel 2003 del Leone d’Argento per il miglior cortometraggio. Racconta la storia del petrolio in Azerbaijan ed è interamente costruito con spezzoni di cinegiornali dell’epoca. Ma forse il simbolo di questo processo è Blob, assemblaggio giornaliero di spezzoni di programmi del giorno precedente. Questo processo incomincia ad avere seguito presso i giovani. Su siti come YouTube, molti dei filmati che sono pubblicati sono montati con spezzoni e abbelliti (o ridicolizzati) da inserti digitali e da una colonna sonora che ne dà il ritmo anche visivo. Questa (ri)composizione dei frammenti digitali – soprattutto quelli che provengono dagli archivi (storici, politici, culturali, televisivi, ...) – in unità di senso narrabili e comprensibili alle future generazioni sarà quindi sempre più importante.

## **Il lato oscuro della tecnologia**

Per essere sfruttate appieno, le straordinarie potenzialità offerte dalla tecnologia devono però essere allineate ai rischi connessi ad un loro errato utilizzo. Il discorso sulle tecniche è sempre molto polarizzato: o mette in luce – in maniera acritica – il suo potere

taumaturgico o le sua possibilità onnipotenti, oppure rievoca angosce e paure. Il timore che la tecnologia possa “scappare di mano” è infatti sempre in agguato ed ha radici profonde: basti pensare al mito di Prometeo – responsabile di avere commesso *ubris* verso le divinità, sostituendosi a loro nell’atto di creare – o a figure come il Golem o Frankenstein.

È raro che i profeti delle nuove tecnologie parlino del loro lato oscuro, ma è però indispensabile; non si può infatti lasciare questo importante compito ai demonizzatori e ai catastrofisti. Non solo il nucleare, la chimica, la manipolazione genetica possono essere pericolose: anche le tecnologie digitali. Il web 2.0 favorisce infatti la dimensione onnipotente del suo utilizzatore. Avere il mondo a portata di click, poter apparire come si desidera, poter produrre contenuti “personali” attingendo facilmente al grande serbatoio della rete spacciando per propri lavori di altri, poter raccontare a un’audience mondiale i propri fatti personali, sono elementi che possono avere effetti devastanti su personalità fragili.

La Biblioteca di Alessandria conservava probabilmente 700.000 rotoli di papiro e pergamena – tutto il sapere del mondo occidentale antico. La Biblioteca nazionale francese ha invece oltre 400 chilometri di scaffali. Alla sua inaugurazione – nel 1997 – erano già presenti 10 milioni di volumi, 350.000 periodici, 76.000 microfilm. Questa moltiplicazione delle informazioni sta diffondendo sia l’anoressia informativa sia il suo speculare – l’obesità. In entrambi i casi il crescente proliferare dell’informazione riduce la capacità dell’uomo di assimilare in maniera sana nuova conoscenza spingendo i giovani a riempirsi in maniera ossessiva di informazioni “non nutrienti”.

A ciò si aggiunge lo “sporco digitale”: le tracce che lasciamo sulla rete tendono progressivamente a diventare indelebili. I motori di ricerca registrano tutto, ma non esiste un processo condiviso che toglie dalle liste dei motori le informazioni non più attendibili o invecchiate.

Anche strumenti apparentemente democratici come l’enciclopedia online Wikipedia vanno usati con grande cautela. Poiché è la massa dei lettori che decide sulla veridicità, si tende a riportare solo fatti banali e “sedicenti” oggettivi (come la data di una battaglia o chi ha vinto una guerra), eliminando giudizi e opinioni. Ora la separazione fra fatto e opinione non è mai molto netta: c’è chi sostiene che perfino la teoria evuzionista di Darwin sia un’opinione. Questo processo di gestione del consenso tende a creare una unica base condivisa e massificata di conoscenza, eliminando le differenze, le ambiguità, le incertezze. Da occasione democratica, Wikipedia potrebbe trasformarsi in un pericoloso strumento di omogeneizzazione culturale.

Pertanto nell’affrontare le straordinarie potenzialità che le tecnologie ci mettono a disposizione, dobbiamo sempre avere un occhio sul loro lato oscuro, non per demonizzare la tecnica ma per utilizzarla in un modo maturo e consapevole.