

Encyclomedia e la comunicazione storica

Alcune ragioni di una progettazione semiotica

Il sistema di pratiche sociali su cui si basa la trasmissione e l'apprendimento di una disciplina fa a tutti gli effetti parte della disciplina stessa, costituendo un sistema di segni specifico, la dimestichezza con il quale distingue gli addetti ai lavori dai profani, ancora di più di quanto non lo faccia la conoscenza approfondita dell'oggetto della disciplina stessa. E' infatti normalmente più facile che sia riconosciuto come collega chi dimostri di conoscere le convenzioni comunicative del nostro ambiente disciplinare, che non chi si dimostri aggiornato sulle ultime importanti idee.

Trasportare la trasmissione del sapere di una disciplina dalla carta al calcolatore significa dunque modificare un aspetto importante di questo sistema di segni, anzi, un'ampia serie di aspetti importanti, legati alle caratteristiche della comunicazione su carta che il calcolatore non possiede. Si tratta di caratteristiche positive e negative: tra le prime si può elencare la familiarità della carta, la facilità di utilizzo, il minore affaticamento della vista; tra le seconde la rigidità dei dati su carta (che sono lì dove sono, stampati, e non possono essere inseriti in contesti diversi), l'assenza di potere di elaborazione, l'impossibilità di far sentire il suono o il movimento...

Non sono differenze banali. La semplice minore familiarità tecnologica con il calcolatore pone l'utente in una situazione simile a quella di chi lavora in una lingua straniera, non acquisita perfettamente: lo sforzo per comprendere il senso delle parole pronunciate può soverchiare o far scemare la capacità di seguire il discorso. Inoltre, la trasmissione del sapere su calcolatore non ha tradizione, non ha storia, perlomeno per la maggior parte di noi: non c'è una pratica comunicativa consolidata cui enunciatori ed enunciatari possano fare riferimento. Si tratta di un universo semiotico ai suoi inizi, ai suoi primi stentati balbettii.

Eppure, negli ultimi decenni, la scienza della comunicazione attraverso il calcolatore ha fatto passi da gigante, e con il passaggio alle interfacce di carattere grafico, tipo MacIntosh e Windows, ha improvvisamente messo in opera un sistema semiotico di grande intuitività, che permette a chiunque di mettersi a lavorare su un calcolatore con pochissimo studio e pochissime intuizioni. L'idea centrale di tutto questo è che l'azione che il calcolatore richiede all'utente sia basata su metafore di pratiche che l'utente conosce. Le metafore, si sa, hanno una certa tendenza alla cataresi, e così il linguaggio si forma e si evolve: chi lavora quotidianamente su uno

schermo di MacIntosh non vede più una scrivania reale con delle cartelline che si aprono, ma degli oggetti di quel mondo, e non ha più bisogno di ricorrere alla mediazione del significato metaforico.

Quando si entra in un programma nuovo, tuttavia, o quando si affronta una nuova procedura, l'importanza della comunicazione metaforica è sempre fondamentale. Così, quando si cerca di trasportare la trasmissione del sapere di una disciplina dalla carta al calcolatore, la regola da seguire è che tutto quello che può restare immutato lo deve restare, e tutto quello che, per le differenze tra i due supporti, deve cambiare, deve essere reso attraverso metafore. Queste metafore non devono necessariamente riferirsi al campo disciplinare in oggetto, ma poiché la loro efficacia si misura nella facilità di comprensione, le pratiche cui fanno riferimento nella realtà dovranno essere o familiari in generale oppure, quanto meno sono familiari in generale, tanto più dovranno essere familiari nella pratica della disciplina specifica.

Nel progettare e realizzare *Encyclomedia, Guida multimediale alla storia della civiltà europea*, tutte queste considerazioni ci sono state ben presenti. La sfida che ci veniva proposta era quella di trovare un modo per trasmettere il sapere storico attraverso il calcolatore, senza che il prodotto risultante apparisse un giochino adatto al più a invogliare i ragazzini poco desiderosi di passare il tempo sui libri. Il problema era quella di comunicare all'utente l'idea di avere tra le mani davvero un'enciclopedia storica, facendolo ritrovare in una serie di pratiche familiari; e ponendogli anche di fronte, al tempo stesso, una serie di potenzialità innovative che solo il calcolatore è in grado di fornire.

Riflettendo sulle modalità con cui viene trasmesso il sapere storico, abbiamo individuato quattro tipi di comunicazione a stampa, quattro microsistemi semiotici dotati di regole autonome, tutti indispensabili e diffusi. Il più importante è ovviamente quello che abbiamo definito di *spiegazione storica*, ed è il discorso storico propriamente detto, quello con cui gli storici rendono conto dei periodi e dei fenomeni di cui si sono occupati. Il fatto che l'importanza di questo tipo di comunicazione sia tale che quando si parla di Storia ci si riferisca solitamente ad esso, non toglie che l'utilità e le caratteristiche specifiche di nessuno degli altri tre non possono essergli ricondotte. Per esempio, nella situazione in cui non ho la più pallida idea di che cosa stia dietro a un certo nome proprio, un'intera biblioteca di ottimi trattati storici mi aiuta di meno di un buon dizionario enciclopedico. Lo stesso si può dire se non ricordo la data di una pace, o il titolo dell'opera fondamentale di un autore. Esiste cioè una funzione di informazione di riferimento, di ricerca di coordinate, che non può essere risolta dai testi che le coordinate le pongono.

Un terzo tipo di comunicazione è di carattere spaziale: un solo sguardo a una cartina politica che rappresenti la Germania nel diciassettesimo secolo mi fornisce informazioni sulla situazione dei confini e sui luoghi dei conflitti che richiederebbero pagine e pagine di descrizione e faticosa lettura. Così come un quarto tipo di comunicazione appare di carattere temporale: una tabella sinottica degli eventi accaduti in una certa area all'interno di un certo periodo di tempo mi informa con facilità delle contemporaneità e delle distanze temporali, permettendomi con un solo colpo d'occhio di capire chi sia contemporaneo di chi, anche in ambiti tematici affatto diversi.

Questi quattro tipi di comunicazione hanno dunque trovato un esatto corrispondente in *Encyclomedia* con, rispettivamente, i *Libri Multimediali*, lo *Schedario*, l'*Atlante* e le *Cronologie Interattive*. Mi manca lo spazio per spiegare nel dettaglio come funzionino questi strumenti. E' importante piuttosto sottolineare che nel calcolatore il livello di interazione tra queste quattro modalità di comunicazione del sapere storico è ovviamente assai più elevato che sulla carta. E' possibile richiamare lo Schedario da ogni situazione che richieda un'informazione puntuale, e dalle schede si è invitati a passare alle trattazioni esplicative sull'argomento, oppure ai quadri sinottici o ai dettagli di atlante che siano pertinenti. I Libri Multimediali si chiudono sempre, inoltre, con indicazioni bibliografiche: *Encyclomedia* non vuole presentarsi come un mondo a parte, come un universo comunicativo conchiuso. Al contrario, vuole apparire come una microbiblioteca che rimanda a una biblioteca vera, come ogni biblioteca vera rimanda continuamente, nei testi che contiene, alla macrobiblioteca ideale che contiene tutto.

Su questa metafora della biblioteca, luogo dello studio e dell'apprendimento della storia, è basata la parte centrale dell'interfaccia. L'utente che entra in *Encyclomedia* si ritrova su una scrivania sulla quale appoggia i testi che consulta, ne trae e fotocopie estratti, li organizza in cartelline, vi aggiunge i suoi appunti, riprende gli appunti di un altro giorno, oppure il dossier che gli ha passato un amico. La metafora della biblioteca e del suo banco di lavoro era la più naturale sia per gli utenti di Windows che per gli studenti di storia.

Vorrei chiudere con una considerazione sul rapporto tra tradizione e novità. Abbiamo cercato, nel progettare *Encyclomedia*, di riproporre il più possibile sul calcolatore le pratiche che si seguono studiando sulla carta, ovvero di porre l'utente di fronte al minor numero possibile di innovazioni: questa strada, a nostro parere, è obbligatoria in una fase in cui il calcolatore stesso e le sue potenzialità costituiscono una novità di gran lunga maggiore di qualsiasi altra che potessimo inserire. L'utente deve verificare nella massima misura possibile

che le sue competenze continuano ad essergli utili come sempre. In questo modo non si troverà spiazzato, e apprezzerà quello che gli viene proposto.

A chi volesse concludere, da questo, che in *Encyclomedia* non vi è nulla di diverso da quello che si trova nella tradizione quanto a insegnamento della storia, rivolgiamo l'invito ad entrarvi, e a spendere qualche ora bighellonando nei corridoi culturali del diciassettesimo secolo. A noi sembra che l'evidenza della novità di quest'opera risalti proprio dall'attenzione che vi abbiamo posto per il rispetto della tradizione.