

## 1. Un modello di Web 2.0

Internet è stata fin da subito troppe cose. Informazione capillare, multimediale, in tempo reale; e anche comunicazione, partecipazione, dialogo. Eppure le innovazioni hanno dovuto mettersi in fila, aspettando il proprio turno per venire effettivamente realizzate, comprese e utilizzate su larga scala. Fino a poco tempo fa la rete è rimasta legata ad una concezione dopotutto tradizionale dei media: c'è chi parla e chi ascolta, anche se in rete possono parlare in moltissimi. Il Web (sistema di ipertesti) rispettava i turni conversazionali: chi naviga ascolta, mentre per parlare si crea un sito. Chiunque può dirigere una piccola "emittente", su cui poi gli altri sono liberi di sintonizzarsi. Lo strumento principe di questo avvio di Internet era l'HTML, per il navigante testo di sola lettura, anche se sincopata e potenzialmente illimitata.

In questo momento la rete si sta trasformando da un'immensa libreria (o edicola) a un immenso programma, o sistema operativo. I siti cosiddetti dinamici sono applicazioni informatiche a tutti gli effetti, fatte girare in parte dal computer che le gestisce, il server, e in parte da quello della persona che ne usufruisce, il client. Di nuovo: troppe possibilità, i siti dinamici potrebbero implementare praticamente qualsiasi funzione, qualsiasi idea. Che uso se ne fa allora, per davvero? I primi software in linea a essere utilizzati in modo esteso sono stati i motori di ricerca, che hanno creato il modello di utilizzo e l'interfaccia di Internet (almeno fino ad oggi): il Web è quel medium che si fruisce per la gran parte attraverso un motore di ricerca. Nella prassi è molto inusuale ricopiare l'indirizzo preciso di un sito e dirigersi lì a colpo sicuro, più spesso si utilizza un motore che traduca una parola comune nell'indirizzo di un luogo della rete. Ecco, l'obiettivo di Google Maps (<http://maps.google.com/>) è di sovrapporre questo spazio metaforico che ordina la rete alla superficie terrestre, attraverso la mediazione di un simulacro figurativo, e dunque dotare Internet di uno strumento di localizzazione territoriale.

Oggi i siti si sono poi dotati di forum, chat, possibilità per gli utenti di commentare o produrre contenuti. I naviganti lasciano tracce nella rete, entrano a far parte del suo paesaggio, della sua visibilità. Il modello trasfusione della comunicazione comincia a cedere: chi sta comunicando a chi? Gli utenti cominciano a intendere nell'uso di Internet una pratica attiva, produzione continua e distribuita di discorso in uno spazio comune. Per esistere in rete bisogna parlare, chi ascolta soltanto ha un'identità secondaria, spesso invisibile; rete di interpretanti, il Web è un sistema di opinioni in interazione e in rimando reciproco. Google Maps mira a realizzare un luogo virtuale altrettanto molteplice, sfaccettato, del quale alla fine la cosa che meno importa è proprio la caratteristica basilare di una mappa: la distanza tra due punti; le mappe di Google sono superfici espressive pronte ad ospitare discorsi.

Internet sta compiendo infine un'ulteriore trasfigu-



## Visualizzazione e gestione del discorso in *Google Maps*: pratiche virtuali e territorio urbano

Claudia Gianelli e  
Dario Compagno

razione che non si fa notare da tutti. Chi sviluppa siti che svolgono una certa funzione comincia a pubblicarli come composizioni di parti fruibili separatamente; si mette qualcosa in rete con l'idea che poi potrà essere riutilizzata da altri, e a questo scopo si cerca di ottimizzarla. Nuovamente Google Maps è in primo piano, permettendo gli utenti competenti di sfruttare le sue risorse per generare nuovi siti, chiamati *mashup*, che combinano in un nuovo programma pezzi di altri. Chi realizza siti mashup di Google Maps crea dei simulacri territoriali indipendenti, che poi Google aggrega sul suo sito producendo uno spazio virtuale complesso, unione di livelli autonomi interconnessi, nel quale è possibile effettuare ricerche sofisticate. Google Maps si mostra allora all'analisi come costituito da una gerarchia di elementi che potremmo qui chiamare *territori*:

- (a) un territorio *di base*: rappresentazione fotografica della superficie terrestre, e ricostruzione della rete stradale urbana e interurbana;
- (b) un territorio *nucleare*: sistema di informazioni direttamente accessibili a tutti, selezionate da Google;
- (c) molti territori *molari*: sistemi di informazioni realizzati autonomamente da utenti;
- (d) un territorio *enciclopedico*: aggregato di territori molari<sup>1</sup>.

A ognuno di questi territori sono legate delle precise pratiche di lettura e scrittura, dei metodi di ricerca delle informazioni e delle possibilità differenziate di intervento nel discorso. Per questo Google Maps è in questo momento uno tra i migliori esempi di Web 2.0, permettendo la partecipazione attiva, a vari livelli, dei suoi utenti<sup>2</sup>. Non bisogna però dimenticare che si tratta di un progetto proprietario, e che pertanto esiste un'azienda (Google) che gestisce unilateralmente il potere decisionale sullo sviluppo di Google Maps, sull'organizzazione dei contenuti, e che ricava un profitto anche attraverso l'opera dei suoi utenti attivi.

## 2. L'interfaccia di Google Maps

In primo luogo, cosa intendiamo quando parliamo di interfaccia? Per il caso preso qui in analisi ci sembra particolarmente efficace riprendere la definizione di interfaccia data da Laurel (1990): l'interfaccia come superficie di contatto (contact surface) che “riflette le proprietà fisiche degli inter-attori, le funzioni che devono essere compiute, e l'equilibrio fra potere e controllo” (trad. nostra). Ma l'interfaccia non può essere considerata solo in quanto superficie, ma anche come struttura localmente determinata da relazioni interne e da relazioni esterne (ad esempio realizzate nell'uso). Queste relazioni si situano su almeno due livelli: da una parte esse sono relazioni che si riferiscono all'interfaccia in quanto “spazio” o “superficie” di azione, dall'altra sussistono relazioni che riguardano più direttamente l'interfaccia come spazio di mediazione fra attori umani e non umani. In questo modo l'interfaccia assume un ruolo di mediazione fra spazi e corpi, al fine di assicurare connessione fra di essi e un orientamento alle relazioni dinamiche che essi possono articolare. In altri termini, l'interfaccia non costituisce solo l'involucro per una struttura, che agisce per contenerla e per mediare con l'esterno, ma essa stessa può essere articolata fra involucro e struttura così da poter essere considerata in qualche modo “corpo”<sup>3</sup>. Questa definizione generica di interfaccia potrà essere qui assunta come base della nostra analisi, al fine di chiarire meglio cosa si intenda quando si parli di spazi e territori “virtuali”.

Il sito si presenta in primo luogo come motore di ricerca, statuto semiotico<sup>4</sup> ben noto agli utenti di Internet. Dalla pagina principale di Google, “Maps” è un'opzione di ricerca accanto alle più tradizionali “Web”, “News” o “Immagini”. Dei motori testuali conserva il campo per inserire le parole da cercare; poi divide la pagina in una barra di risultati a sinistra e una mappa a destra (Fig. 1).

Google Maps nasce con l'interazione del campo di ricerca testuale e la mappa. Che la mappa si possa poi navigare indipendentemente da un preciso obiettivo di ricerca, la predispone anche a un uso meno strutturato e più ludico: un viaggio senza meta precisa, spostamento libero, memoria del flusso per associazioni che già con i motori di ricerca tradizionali porta a una navigazione aperta e casuale<sup>5</sup>.

Il contratto di lettura che Google Maps instaura col suo utente è quello di un testo “naturale”, non di finzione, che ha il mondo da noi considerato reale come suo oggetto. Quello della mappa è un genere testuale che si presenta oggi come strumento per la rappresentazione adeguata (da un certo punto di vista) di un determinato territorio; è un testo che si fa carico di una esplicita presa sul reale, che delinea apertamente i limiti del suo piano di immanenza, e che di conseguenza ammette procedure di verifica e di correzione relativamente alle relazioni che questo piano intrattiene con il suo trascendente, con il suo oggetto conosciuto per altre vie<sup>6</sup>. E fa questo



Fig. 1 - L'interfaccia di Google Maps

attraverso la convocazione e l'istituzione di pratiche<sup>7</sup>. Ogni mappa con le sue imprecisioni e i bias introdotti dai suoi produttori descrive un territorio soltanto possibile (pensiamo alla mappa di Cosma in Baudolino); ed esistono mappe deliberatamente ispirate a un luogo che non esiste (come quella della Terra di mezzo del Signore degli anelli). Eppure mettere a significare una mappa all'interno della pratica del racconto di finzione è un modo d'uso spesso improprio. Le discordanze tra mappa e territorio reale<sup>8</sup> non sono valutate dagli utenti e dagli esperti di Tele Atlas, Navteq, Terrametrics (agenzie che forniscono dati a Google) come varianti narrative possibili nel discorso del racconto, ma come errori a cui porre rimedio nel discorso cartografico. L'adeguatezza (per certi scopi) a un certo oggetto è carattere fondamentale anche dei motori di ricerca testuali, mappe della rete: essi non indicizzano e descrivono siti fantastici, inesistenti, ma offrono collegamenti a siti reali, stando attenti ad aggiornarne spesso l'elenco; e l'esistenza del sito bersaglio a cui i collegamenti puntano è immediatamente verificabile da chiunque, con un *click*. Google Maps non può allora che accettare questo contratto di adeguatezza che eredita dai suoi due canoni testuali di riferimento (motori di ricerca e cartografia), anche se – entro modalità di utilizzo più avanzate che vedremo avanti – aprirà degli spazi per l'invenzione.

## 3. Il territorio di base e l'adeguatezza della rappresentazione

Il *territorio di base* di Google Maps, generato dalla componente principale del sito su cui si radicheranno le funzionalità più avanzate, è prodotto dalla sovrapposizione di due livelli o strati. Il primo – vista “Satellitare” – è una raffigurazione ipoiconica<sup>9</sup> della superficie terrestre ottenuta accostando fotografie aeree e satellitari di qualità variabile<sup>10</sup>. Il secondo – vista “Mappa” – ricostruisce il tessuto stradale e la toponomastica<sup>11</sup>. Questo secondo livello può venir visualizzato in semi-trasparenza sopra il primo – in una modalità detta vista “Ibrida”<sup>12</sup>.



Fig. 2 - Street view di San Francisco

Queste funzioni non richiedono né offrono alcuna partecipazione attiva all'utente; potrebbero essere utilizzate offline, se le informazioni riguardanti una regione fossero scaricabili, all'incirca come accade per le mappe dei navigatori per automobili. La vista "Mappa" è una rappresentazione non fotografica, che ricostruisce su una superficie virtuale l'aspetto civile di città e regioni attraverso elementi rilevanti (principalmente nomi di centri urbani, strade e piazze, ma anche alcuni elementi paesaggistici). Questa *superficie etichettata* viene in parte compresa dal computer: è infatti possibile cercare in essa un nome o un indirizzo, oppure calcolare il percorso che unisce due indirizzi rispettando i vincoli stradali. Oltre che col tramite di queste etichette, si può chiedere al sito di restituire la regione centrata da una coppia di valori, rappresentanti delle coordinate terrestri (latitudine e longitudine) del territorio reale. Nella rappresentazione "Satellitare" invece le fotografie vanno a coprire completamente la superficie virtuale, senza mostrare nomi o percorsi (ma anche qui si possono effettuare ricerche per toponimi).

Del territorio di base fa parte anche una terza modalità di visualizzazione chiamata "Street view", oggi in funzione soltanto per alcune città degli Stati Uniti d'America<sup>13</sup>. Si tratta di fotografie panoramiche (a 360 gradi) scattate al livello del suolo da alcuni punti della rete viaria. Queste immagini sono accessibili dalla mappa aerea, spostando un piccolo avatar, oppure si possono navigare per mezzo un'interfaccia dedicata, incassata in ogni fotografia, cliccando le frecce in corrispondenza dei percorsi accessibili (Fig. 2). Già la vista dall'altro accosta fotografie senza soluzione di continuità, oltre a permettere ingrandimenti, e così genera un notevole effetto di presenza e di realtà del territorio; a maggior ragione questo succede con l'interfaccia dedicata di Street view, che utilizza fotografie immersive con una prospettiva soggettiva, in prima persona.

Oggi il territorio di base di Google Maps è dunque composto da serie di relazioni instaurate tra i tre livelli di rappresentazione:

- (a) le relazioni tra la fotografia aerea e il tessuto stradale, sovrapposti e fatti combaciare punto a punto;
- (b) le relazioni tra il tessuto stradale e la fotografia a livello del suolo, dove ad ogni punto della mappa aerea (dove coperta dal servizio Street view) corrisponde una fotografia panoramica;
- (c) le relazioni tra la foto a livello del suolo e la fotografia aerea, che ritraggono la stessa porzione di spazio da prospettive diverse.

Ovvero, avremo relazioni fra configurazioni differenti che possono entrare in traduzione fra di loro – generando effetti di senso simili o in qualche modo comparabili – e ri-articolarsi in modo dinamico. Ad esempio, in (a) un caso di mappatura vera e propria 'punto a punto' sarà l'effetto di senso ottenuto a partire dal mantenimento di forme di relazione simili fra quei punti (in una porzione della fotografia aerea e del reticolo stradale). In (b) l'espansione di un singolo nodo rende visibile la configurazione che contribuisce a costruire quel nodo come un punto individuabile dalle relazioni interne alla mappa. In (c) entrano in gioco differenti procedure di attualizzazione, che non solo contribuiscono alla diversificazione dei punti di vista ma modificano le condizioni di visibilità delle relazioni fra i vari territori, ora attualizzandone alcune ora virtualizzandone altre.

Nella Fig. 3 si può vedere una fotografia aerea di Ground Zero a New York, una sua fotografia dal livello del suolo e la ricostruzione della rete urbana intorno. Le strade ricostruite da Google Maps ricalcano quelle visibili fotograficamente; alla posizione del proprio avatar (arancione) sul tessuto viario corrisponde il punto da cui la fotografia al livello del suolo è stata scattata; nella fotografia aerea e in quella a livello del suono sono riconoscibili due medesimi grattacieli, rispettivamente nella parte sinistra della prima e sullo sfondo della seconda. La terza serie di relazioni, le somiglianze tra le fotografie, non è considerata dal sito e deve venir inferita dall'utente, ma ha il ruolo di confermare la bontà del sistema di rappresentazione nel suo complesso, la sua presa sul territorio raffigurato.



Fig. 3 - Ground Zero a New York

#### 4. Il territorio nucleare e la fiducia nell'informazione

Ciò che chiamiamo *territorio nucleare* di Google Maps è il primo livello di informazioni discorsive (verbali, escludendo la toponomastica) presenti nel sito, che riguardano istituzioni e attività commerciali importate da database pubblici<sup>14</sup> o da altri siti e gestite direttamente da Google. Queste informazioni sono organizzate da algoritmi automatici, ma i proprietari di attività commerciali possono intervenire di persona (gratuitamente oppure in forma pubblicitaria) sui dati che li riguardano.

Questo territorio è immediatamente accessibile alle ricerche, dunque è quello con maggiore visibilità. Gran parte degli utenti possono fermarsi qui: cercando ad esempio una tipologia di negozi in una certa città si riceve la loro localizzazione territoriale e altre informazioni (la Fig. 4 mostra i risultati della ricerca di una pizzeria a Bologna).

La partecipazione degli utenti è molto limitata: l'unica cosa che si può scrivere liberamente sono recensioni alle attività commerciali. Si tratta di una funzione già sperimentata su siti di ricerca specializzati (ad esempio nel settore alberghiero), che permette alla comunità degli utenti di accedere a giudizi presumibilmente imparziali. Il contrasto tra opinioni su un'attività produce un effetto di reale<sup>15</sup>, mostrando più aspetti dello stesso oggetto non preordinati ad un singolo punto di vista. Se in un racconto l'autore cerca spesso di mascherare la sua strategia di rappresentazione, costruendo un panorama figurativo articolato con molti soggetti e punti di vista in gioco, qui le recensioni non sono dirette da una strategia unitaria, e la descrizione discorsiva del territorio avviene in modo spontaneo e distribuito da parte di molti utenti. Si verificano dei *débrayage* attoriali<sup>16</sup>: chi enuncia nel testo non è sempre lo stesso attore.

Ma la cosa più interessante è che i *débrayage* attoriali producono effettivamente un effetto di reale soltanto perché (e nella misura in cui si crede che) dietro a ogni attore testuale, enunciante di una sua diversa opinione, vi è una persona in carne e ossa che ha effettivamente visitato l'albergo o il ristorante e che poi ha davvero scritto sul sito. E' necessario che gli attori *non siano* riconducibili ad un unico autore empirico che gestisce il sito; il sito deve essere superficie d'iscrizione per enunciazioni reali differenziate, anche se poi esse vengono fruitte in un unico momento. Se, come in un romanzo, ogni voce potesse in ultima istanza essere ricondotta a un unico autore empirico, le recensioni perderebbero la loro affidabilità ed efficacia; anzi se un utente scorgesse il tentativo di dissimulare un'unica opinione in una polifonia "di carta", falsa poiché non corrispondente a una polifonia di autori empirici, l'autorità del sito crollerebbe. Google Maps rinunciando ad esprimere un unico giudizio coerente sulle cose riproduce la discordanza di opinioni propria del mondo sociale, del suo modo di funzionare per disaccordo e contrattazione.

L'identità sociale degli utenti che scrivono in qualche

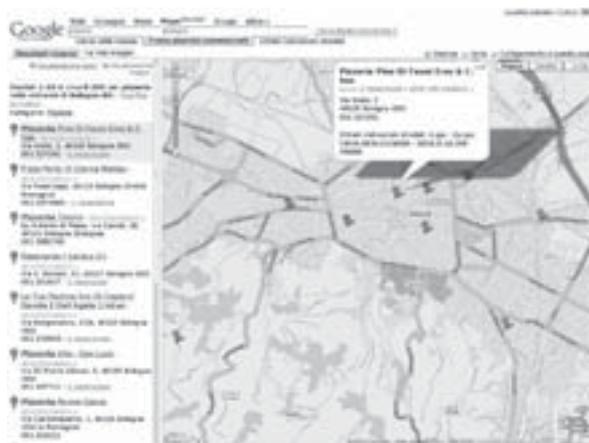


Fig. 4 - Pizzerie a Bologna

modo si infiltra nel testo, ed esistono delle procedure di produzione testuale che controllano questo passaggio: la più importante, nel territorio nucleare, permette al solo gestore di un'attività di dare una descrizione dettagliata di essa, mentre lo spazio dedicato alle opinioni dei clienti è ridotto. Il controllo dell'enunciazione è comunque abbastanza permissivo; l'autorità centrale di Google non entra in conflitto con le opinioni degli utenti se non nel caso in cui queste infrangano il regolamento del sito (essenzialmente se sono offensive degli altri utenti e del decoro, o pericolose per l'ordine pubblico). A parte questo, Google si limita ad amministrare la visibilità delle opinioni, incrementando quella delle inserzioni a pagamento, oltre che scindendo chiaramente questo territorio nucleare da quelli che vedremo essere i ben più eterogenei territori molari<sup>17</sup>.

Esiste una pratica di scrittura del territorio nucleare di Google Maps. La procedura per acquisire il diritto di scrittura prescrive che chiunque può commentare brevemente un elemento discorsivo già esistente ma non ne può aggiungere uno nuovo, a meno che non ci si presenti come dotati di uno status sociale bene definito (se non si è cioè i proprietari di un'attività), con tutte le conseguenze della propria dichiarazione. Questa strategia di delega limitata del potere di effettuare modifiche, fa sì che il territorio nucleare sia un sistema di informazioni sufficientemente coerente e autorevole da non indurre confusione nell'utente.

#### 5. Attori e pratiche urbane

L'identità degli utenti e la loro partecipazione non riguarda, tuttavia, soltanto la costruzione di credenza e fiducia, ma si evidenzia come una questione propriamente enunciativa ed enunciazionale, se consideriamo l'interfaccia nel suo ruolo di mediazione e la competenza degli utenti presupposta affinché essi possano interagire fra loro e con oggetti attraverso una rete di punti di intervento e di manipolazione testuale<sup>18</sup>. La convocazione delle azioni e delle enunciazioni di questi



Fig. 5 - Mappa personalizzata di Palermo

attori nel nostro caso è duplice: da una parte abbiamo i gesti e le azioni sul territorio effettivamente realizzate, dall'altra queste stesse azioni che vengono riproposte e narrate agli altri attraverso azioni di altro tipo orientate ad una interazione. In entrambi i casi, tuttavia, è sempre un corpo ad essere presupposto, e che in quanto tale contribuisce all'efficacia e alla credibilità delle interazioni. L'installazione di diversi attori nella mappa (per *débrayage* ed *embrayage*<sup>19</sup>) consente di mettere in evidenza e modificare lo statuto delle relazioni che fra questi stessi attori vengono a costituirsi e svilupparsi.

Dove operano le mappe in linea è nel contribuire a selezionare e modificare le condizioni di visibilità di alcuni aspetti del territorio, secondo una selezione di punti di vista pertinenti. In questo modo non solo ci mostrano il territorio da un certo punto di vista, ma contribuiscono anche a modificare il punto di vista da cui un certo territorio o una sua porzione possono essere considerati 'descrivibili' o 'manipolabili'. E, dunque, anche il modo in cui il territorio si ri-attualizza come territorio fisico con cui interagire.

Queste mappe operano selezionando sistemi di significazione agenti sul territorio e continuamente esperiti, riducendoli (dunque *diagrammatizzandoli*<sup>20</sup>) al fine di evidenziarne alcuni aspetti salienti. In questo modo si legano alle pratiche che in quel territorio vengono localmente a costituirsi e a riprodursi. In particolare lavorano proprio su quei dispositivi che contribuiscono a orientare le pratiche urbane e a gestirle, come nel caso dell'utilizzo di queste mappe da parte di istituzioni come l'Università di Bologna<sup>21</sup>.

La costruzione e ri-costruzione della mappa dipende da procedure di installazione e movimenti di punti di vista e di installazione di nuovi attori umani e non umani, e non rileva solamente (e primariamente) semplici procedure di visualizzazione. Si tratta di stabilire nuove relazioni o di ri-mediare quelle già presenti, modificandone il modo di esistenza semiotica: nella mappa non solo relazioni attuali divengono "virtuali" ma azioni potenziali vengono attualizzate proprio attraverso questa mediazione. Non è questione soltanto di tradurre lo spazio fisico in una mappa, ma anche di tradurre la mappa in uno spazio, agibile e percorribile – prima a livello po-

tenziale e virtuale sul sito, poi come pratica realizzata.

## 6. I territori molari e la caotica molteplicità del reale

Il sito apre poi un altro spazio di interazione molto diverso: permette a ciascun utente di ritagliarsi un territorio personale, autonomo (quindi con una sua legge, un criterio di gestione) e lì avere pieni poteri di enunciazione. Questi *territori molari* possono essere facilmente resi pubblici e accessibili alle ricerche, anche se sono posti in secondo piano rispetto alle informazioni istituzionali del territorio nucleare. Chi cercando qualcosa vuole accedere ai territori molari deve cliccare un link dedicato ("Visualizza le mappe della comunità") in fondo alla lista dei risultati nucleari<sup>22</sup>.

Ci sono due tipi di interfacce per scrivere le proprie mappe: una grafica più semplice e un'API (Application Programming Interface) che richiede una competenza in programmazione. Quella grafica è un programma che permette di inserire dei puntatori di vario tipo su una mappa ampia a piacere, e aggiungere ad essi varie informazioni (testo, immagini, link). La Fig. 5 è un esempio di mappa personalizzata della città di Palermo.

Queste mappe vengono realizzate velocemente per vari scopi (mostrare dove avrà luogo un evento, condividere un'esperienza turistica); possono essere incluse in un sito, e alcuni utenti istituzionali le utilizzano ad esempio per mostrare la localizzazione territoriale dei loro uffici<sup>23</sup>. Chi all'interno di Google Maps si affida alle mappe prodotte dalla comunità adotta una strategia di ricerca che, pur consapevole della possibile incompletezza o imperizia delle informazioni, preferisce avere a disposizione un'ampia gamma di enunciazioni spontanee. Le mappe personalizzate vengono ordinate da Google come gli altri siti, secondo criteri automatici di rilevanza basati sul numero di visite.

La API è un modo per sfruttare le risorse di Google Maps con un altro sito o programma. Se questo sito utilizza anche risorse di altri siti, combinandole con quelle di Google, viene chiamato *mashup*. Con la sufficiente competenza informatica si ha una gran libertà di creare: esempi noti e utilizzati sono l'integrazione delle mappe di Google con agenzie immobiliari e con sistemi di prenotazioni alberghiere<sup>24</sup>, o con statistiche sull'attività criminale di alcune grandi città<sup>25</sup>; vi sono mashup che trasformano qualsiasi immagine in una mappa esplorabile ed etichettabile<sup>26</sup>, o che illustrano la rilevanza biblica delle località mediorientali<sup>27</sup>, oltre a diversi videogiochi<sup>28</sup>. I mashup sono siti a sé, non accessibili da Google Maps. Quest'ultimo diviene allora a tutti gli effetti un servizio offerto *alla rete* piuttosto che agli utenti finali. I mashup promuovono nuove pratiche di fruizione impensabili con il solo Google Maps; tutti insieme sono un insieme eterogeneo di testi interattivi che in comune ha soltanto l'accesso a un software territoriale.

Mappe personalizzate e mashup sono territori alterna-



Fig. 6 - Mappa dei crimini di Chicago

tivi, che mettono in luce la molteplicità delle forme di vita degli utenti; tracce delle strategie e delle pratiche di fruizione del territorio reale, sono controparte testuale di modi di interpretare, e a loro volta si offrono come strumenti per successive interpretazioni. Ecco allora che questi territori richiedono una strategia di lettura particolare: bisogna dirigere la propria interpretazione tra le pratiche interpretative altrui, sfruttando stili di accesso al senso e metodi di gestione dell'informazione diversi, cercando di raggiungere una coerenza locale e provvisoria. Alcuni mashup richiedono un intervento molto attivo all'utente, aprono spazi per interazioni specifiche, spesso mutate da altre formazioni semiotiche già esistenti. In questi casi la pratica di utilizzo comprende la regolazione e l'alternanza di momenti di lettura ad altri di scrittura. Si pensi all'offerta e alla domanda alberghiera, o alla partecipazione ad aste<sup>29</sup>: vi sono permessi solo alcuni argomenti di contrattazione e conversazione, vi è una separazione rigida tra le parti e soltanto alcune sono le mosse di parola lecite ad ogni parte. Molti di questi mashup si basano su giochi linguistici che non vengono giocati tra il lettore e il testo, ma stimolano l'enunciazione in tempo reale di soggetti in carne e ossa, avvicinandosi alla conversazione faccia a faccia: come ad esempio le chat con localizzazione territoriale degli utenti, o le applicazioni che offrono supporto geografico ai programmi di messaggiera istantanea<sup>30</sup>. Queste formazioni semiotiche con regole di partecipazione particolari a volte instaurano dei soggetti innovativi: una mappa del crimine (si veda la Figura 6<sup>31</sup>) ad esempio istituisce l'utente come un attante osservatore iper-specifico, che può vedere solamente un certo tipo di avvenimenti del mondo (crimini), oppure come degli attanti informatori altrettanto specializzati<sup>32</sup>. Questo è un esempio di pratica urbana nata fuori dalla rete con finalità ben precise: il "crime mapping" è uno strumento utilizzato dai criminologi per ottimizzare l'intervento delle forze dell'ordine sul territorio. Col web 2.0 anche i privati cittadini si interessano dello strumento e soprattutto possono contribuire a migliorarne l'efficacia.

Cosa resta del territorio nucleare in questi territori molari? Si perdono la pratica di lettura e di scrittura, le finalità della navigazione, le regole del gioco, l'autorialità (e l'autorità) di riferimento. Non è più lo stesso sito, non risponde alla stessa formazione semiotica. Sopravvivono soltanto lo strato più profondo e quello più superficiale: la motivazione e idea progettuale da un lato (ancoraggio di Internet al territorio reale), l'implementazione finale della mappa dall'altro (costruzione di uno specifico ed efficiente simulacro figurativo).

## 7. Il territorio enciclopedico e la gestione della dispersione

Quelli che abbiamo chiamato territori molari sono sparsi per la rete in varie forme, progettati per utilizzi molto diversi, e questo non li rende facili da trovare quando potrebbero servire. Alcuni siti si occupano di rintracciare e catalogare i mashup di Google<sup>33</sup>, ma anche questi siti sono prodotti dalla comunità e spesso non raggiungono la notorietà. Per aiutare a orientarsi in questo panorama, Google permette agli sviluppatori di proporre i propri mashup per entrare a far parte di un elenco pubblico facilmente accessibile agli utenti direttamente da Google Maps. I mashup adattati alla condivisione in questo modo si chiamano *mapplet* (ufficialmente fusione tra "map" e "gadget"; ma la parola richiama un'associazione forte anche con "applet", piccoli software da inserire nei siti), e Google trae ovviamente un vantaggio dall'ospitare questi software (prodotti e offerti dalla comunità di utenti a titolo gratuito) all'interno del suo sito.

Le mapplet hanno un'importante caratteristica: sono combinabili. L'utente finale può utilizzare contemporaneamente su una stessa mappa più mapplet da lui favorite, e dunque di fatto creare una nuova applicazione personalizzata. Questo è molto semplice e a volte proficuo. Il risultato è che chiunque può avere accesso a un proprio territorio unico, fusione di componenti altrui e generate personalmente; con la diffusione e diversificazione delle mapplet, potrebbe diventare difficile trovare due utenti di Google Maps che navighino su due territori uguali. Se questo sembra portare a una parcellizzazione estrema dei territori, fino al limite di averne uno diverso ciascuno, in realtà l'utente che non costruisce tutto da sé ma sfrutta risorse pubbliche ha accesso a un unico, immenso, *territorio enciclopedico* fatto di mapplet e mappe personalizzate in attesa di venir utilizzate. Più che di un unico territorio attuale, di una mappa con puntatori e applicazioni, si tratta di un deposito virtuale con cui costruire territori (che presi singolarmente non realizzano contemporaneamente tutte le funzioni disponibili). L'utente ha il compito di operare una scelta tra queste possibilità, per ottimizzare le sue ricerche; egli definisce una sua personale strategia di navigazione, aggiungendo al suo territorio le componenti che ritiene utili. Si tratta di un ulteriore passo avanti da una navigazione site-driven verso una user-centered altret-



Fig. 7 - Il centro di Roma in un territorio personalizzato

tanto semplice.

Nella Fig. 7 ad esempio vengono combinate quattro mapplet su una mappa del centro di Roma per ottenere un gran numero di informazioni multimediali: Weather Forecasts fornisce previsioni del tempo, Flickr Photo Mapplet e Videomap raccolgono rispettivamente foto e video legati alla città, mentre Wikipedia Mapplet articoli enciclopedici<sup>34</sup>.

## 8. Il territorio come spazio per l'azione

Cosa intendiamo dunque per spazi, luoghi, territori? È forse necessaria una distinzione fra questi tre aspetti, che riguardi in particolare il caso del "virtuale" che qui stiamo analizzando. I tre termini, in effetti, rilevano di epistemologie differenti a seconda dell'ambito disciplinare in cui vengono selezionati, e siamo ben consapevoli di come questo sia rilevante anche in semiotica. Tuttavia, crediamo che una ri-definizione dei termini possa chiarire come l'analisi delle interfacce si articoli secondo problematiche inerenti lo spazio e l'interazione, considerando in particolare l'azione come termine di riferimento. In questo senso definiremo i territori come configurazioni ora attuali ora virtuali entro cui si sviluppano le azioni di attori umani e non umani (gli utenti di un sito come un puntatore, gli abitanti di un quartiere come le macchine con cui interagiscono) e di cui possiamo rilevare le tracce e ricavare le procedure di costituzione. Potremo quindi parlare di *territori* sia in quanto dotati di una loro fisicità percepibile (strade, incroci, rilievi e pianure) sia in quanto dotati di una loro praticabilità anche in senso solo virtuale. I territori sono tali in quanto vengono individuati dalle relazioni che li configurano e dalle azioni che queste relazioni rendono possibili. I nodi la cui identità è definita da queste relazioni e che divengono individuabili ora come punti fisici sensibili ora come punti di una mappa sono quelli che definiremo come *luoghi*. Essi vengono in questo modo valorizzati ed emergono come nodi singolari rispetto alla molteplicità del territorio. Lo *spazio* sarà a questo punto da considerarsi come l'articolazione di territori e luoghi, come la messa in opera della traduzione fra un territorio e l'altro, come il processo di cui possiamo rendere conto semioticamente in termini aspettuali<sup>35</sup>.

La mappa considerata in quanto testo certamente è mediatrice di pratiche, in qualche modo le instruisce, ad esempio dicendoci che per andare da un punto A ad un punto B dovremo percorrere la tal strada e non un'altra<sup>36</sup>. Tuttavia, ciò che della mappa risulta interessante nel nostro caso è come la mappa divenga essa stessa territorio praticabile, suscettibile di essere considerato come diagramma immanente alle pratiche attualizzate e virtuali.

Se di ogni pratica possiamo ricostruire un'immanenza, ovvero una struttura diagrammatica o una configurazione ad essa soggiacente, che rende conto del modo in cui la pratica si genera e si dipana, allora possiamo considerare la mappa in quanto immanente alle pratiche. Allo stesso tempo la mappa non cessa di essere pertinente anche se considerata come piano dell'espressione di una data pratica, la quale chiaramente si sviluppa e si realizza e può essere analizzata in quanto tale.

## 9. Pratiche dello spazio e traduzione

Se consideriamo lo spazio dal punto di vista delle pratiche possiamo considerare almeno quattro livelli anche in relazione alle mappe che dei vari territori e luoghi vengono costruite. Avremo:

- (a) pratiche di "costruzione" dello spazio in quanto processo e in quanto prodotto;
- (b) pratiche di "costruzione" della mappa in quanto configurazione dotata di una sua valenza culturale;
- (c) pratiche di attraversamento dello spazio urbano;
- (d) pratiche di manipolazione e modi di percorrere la mappa.

Tutti questi livelli entrano costantemente in relazione fra di loro, ora presupponendosi, ora determinandosi reciprocamente. Ciò che ci interessa è rilevare che non vi sono territori reali che noi percorriamo e territori virtuali che vengono ricostruiti e che ci danno indicazioni su come potremo "correttamente" esperire i primi. Dovremo invece considerare come uno stesso territorio possa essere diversamente pertinentizzato e praticato, nonché tradotto.

In particolare, che rilevanza ha l'esperienza nella costruzione dello spazio? In che modo la pratica di costruzione dello spazio si viene ad iscrivere nella mappa? Nelle mappe che studiamo lo spazio viene riprodotto, ri-mappato continuamente, in una parola tradotto. Le pratiche virtuali di ricerca e gestione dell'informazione si pongono in continuità con le pratiche urbane dello spazio quotidiano, e possono dunque influenzarle così come accade il contrario: la pratica virtuale può in effetti influenzare la pratica quotidiana dello spazio e ri-semantizzarla.

Di particolare rilevanza (per come la mappa e lo spazio vengono praticati) sembra essere la categoria continuo/discontinuo. Ciò che le mappe come quelle considerate qui ci consentono di dire è che una mappa non è una proiezione di stati discreti sul continuo dell'esperienza spaziale e che in quanto tale la rende intelli-

bile. Al contrario in ogni mappa (e in ogni uso della mappa) emerge una sorta di piegatura del continuo<sup>37</sup>, dell'esperito come dell'esperibile, che consente la messa in evidenza di alcuni nodi relazionali piuttosto che di altri, l'evidenziazione di alcune relazioni e la narcotizzazione di altre. Una mappa non è organizzazione di stati discreti dello spazio (i luoghi, gli indirizzi) ma una configurazione di nodi relazionali localmente stabilizzati o stabilizzabili, di cui possiamo rendere conto solo tenendo in considerazione il loro costituirsi relazionalmente. Ogni punto della mappa viene quindi ad essere individuato attraverso le relazioni che si intersecano e ne determinano l'identità. Non vi è allora che continuità, dove i luoghi come già detto sono incontri di fasci di relazioni e sono localmente determinati.

Le pratiche di cui rilevano le mappe virtuali e che si pongono in continuità con le pratiche urbane sono caratterizzate per il loro costituirsi preliminarmente come procedure di individuazione. È attraverso l'individuazione di nodi e la determinazione di configurazioni che li attraversano che l'esperienza dello spazio si configura come localmente significativa. Ciò è vero tanto quando la pratica sia camminare per una strada che ricercare quella stessa strada su un sito.

Lo spazio esperito virtualmente non si differenzia da quello "reale" per una differenza ontologica o per una maggiore o minore profondità. Ciò che distingue questi due spazi, e che rende conto dell'adeguatezza della mappa rispetto al luogo fisico che articola, è la densità relazionale. L'adeguatezza e la qualità di una mappa è definita dalla densità delle relazioni che vi si individuano e dai nodi che queste consentono di configurare. In questo senso il territorio di una mappa è diversamente denso, per quanto esso mantenga la stessa forma di relazioni rispetto al territorio fisico che traduce. Nella mappa, non solo vengono visualizzati nodi attuali o realizzati, ma emergono e divengono visibili anche riprodotti in potenza tutti i luoghi similmente possibili. Ciò fa sì che la densità della mappa si possa coniugare con la sua apparente "superficialità".

## Note

L'articolo è stato pensato congiuntamente dai due autori; §2 e §3 sono stati redatti da entrambi; §1, §4, §6 e §7 da Dario Compagno; §5, §8 e §9 da Claudia Gianelli.

<sup>1</sup> Questa classificazione prende a modello Eco 1997.

<sup>2</sup> Su cosa si intende per Web 2.0 si veda O'Reilly 2005.

<sup>3</sup> Sul corpo in semiotica si veda Fontanille 2004.

<sup>4</sup> Cioè identità, indicazione per ricondurre l'occorrenza testuale a un tipo e a una pratica d'uso ben definita.

<sup>5</sup> Sulle pratiche dello spazio e gli stili di navigazione si vedano Floch 1992 e Ferraro 2003.

<sup>6</sup> Sul trascendente in semiotica si veda Paolucci 2006.

<sup>7</sup> Sulle istruzioni testuali e le pratiche istituite si veda Fabbri 2005.

<sup>8</sup> Tenendo ovviamente in considerazione che il territorio reale è il risultato di un modo di conoscere e di esperire e non un riferimento neutro alla rappresentazione.

<sup>9</sup> Cioè un'icona realizzata, un segno che si riveli rappresentativo per similarità; sulle ipoicone si vedano Fabbrichesi Leo 1986 e Eco 1997.

<sup>10</sup> Vista 'Satellitare' dell'Italia: <http://maps.google.it/maps?q=Italia&t=k&z=6>.

<sup>11</sup> Vista 'Mappa' dell'Italia: <http://maps.google.it/maps?q=Italia&z=6>.

<sup>12</sup> La vista 'Ibrida' dell'Italia è la *Figura 1* del presente scritto: <http://maps.google.it/maps?q=Italia&t=h&z=6>.

<sup>13</sup> Collegamento: <http://maps.google.com/maps?q=USA&z=4&layer=c>. Per l'Italia il sito Pagine Gialle offre un servizio analogo, 'On the road': [http://www.visual.paginegialle.it/on\\_the\\_road](http://www.visual.paginegialle.it/on_the_road).

<sup>14</sup> Come Pagine Gialle (<http://www.paginegialle.it/>), che fornisce l'elenco delle aziende italiane.

<sup>15</sup> Per questo concetto in letteratura si veda Barthes 1988.

<sup>16</sup> Sul débrayage si vedano Greimas & Courtès 1979.

<sup>17</sup> Sulle procedure di controllo del discorso si veda Foucault 1972.

<sup>18</sup> Sulle interfacce si veda Zinna 2004.

<sup>19</sup> Su cui si veda Greimas & Courtès, *op. cit.*

<sup>20</sup> Si vedano Fabbrichesi Leo 1992 e Marietti 2003.

<sup>21</sup> Su cui anche più avanti, nota 23.

<sup>22</sup> Ma Google sta in parte sfumando questa separazione.

<sup>23</sup> Per esempio l'Università di Bologna le usa per indicare dove si trovano le segreterie studenti: [http://www.unibo.it/Portale/Studenti/Segreterie\\_studenti/SegreterieStudenti/default.htm](http://www.unibo.it/Portale/Studenti/Segreterie_studenti/SegreterieStudenti/default.htm).

<sup>24</sup> Ad esempio: <http://www.housingmaps.com/>, <http://www.booking.com/>.

<sup>25</sup> Il sito Googlemapsmania elenca (il 16 ottobre 2007) 45 mashup con Google Maps per il monitoraggio del crimine (<http://googlemapsmania.blogspot.com/#crime>).

<sup>26</sup> Rispettivamente: <http://map.talleye.com/bighole.php> e <http://www.maplib.net/> (con cui è stato trasformato in mappa il disegno della Terra di mezzo del romanzo di Tolkien: <http://www.maplib.net/map.php?id=13>).

<sup>27</sup> Collegamento: <http://www.biblemap.org/>.

<sup>28</sup> Come una corsa automobilistica (<http://www.thomasscott.net/realworldracer/#>), o un simulatore di volo (<http://www.isoma.net/games/goggles.html>).

<sup>29</sup> Un mashup con Ebay è: <http://www.dudewheresmyuse-dcar.com/>.

<sup>30</sup> Come <http://mapchatter.com/>, <http://skmap.gatagata.jp/>.

<sup>31</sup> Mappa tratta da: <http://www.chicagocrime.org/map/>.

<sup>32</sup> Su attanti osservatori e informatori si veda Fontanille 1998.

<sup>33</sup> Ad esempio: <http://googlemapsmania.blogspot.com/>, <http://www.gmapsdirectory.com/>, <http://coolgooglemaps.blogspot.com/>.

<sup>34</sup> Tutte queste mapplet sono mashup, cioè fondono Google Maps ad altri siti: Weather Forecasts raccoglie e valuta le previsioni di alcune importanti agenzie meteo; Flickr, Videomap e Wikipedia sono già loro stessi siti del web 2.0, il cui contenuto è generato dalla comunità dei loro utenti. Si tratta di un riutilizzo di contributi diffusi.

<sup>35</sup> Si veda Fontanille 1989.

<sup>36</sup> Si veda Fabbri, *op. cit.*

<sup>37</sup> Si veda Paolucci 2004.

---

## Bibliografia

---

Barthes, R., 1968, *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil; trad. it. *Il brusio della lingua*, Torino, Einaudi, 1988.

Basso, P., 2006, "Testo, pratiche e teoria della società" in Basso P., a cura, 2006.

Basso, P., a cura, 2006, *Testo, pratiche, immanenza. Semiotiche*, Torino, Ananke.

Eco, U., 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.

Eco, U., 1997, *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.

Fabbri, P., 2005, "Istruzioni e pratiche istruite" in *E/C*, disponibile su <http://www.ec-aiss.it>.

Fabbri, P., Montanari, E., 2004, "Per una semiotica della comunicazione strategica" in *E/C*, disponibile su <http://www.ec-aiss.it>.

Fabbrichesi Leo, R., 1986, *Sulle tracce del segno. Semiotica, faneroscopia e cosmologia nel pensiero di Charles S. Peirce*, Firenze, La Nuova Italia.

Fabbrichesi Leo, R., 1992, *Il concetto di relazione in Peirce. Dalla genesi categoriale alla notazione logico-diagrammatica*, Milano, Jaca Book.

Ferraro, G., 2003, "La sfida di Internet al concetto di testo" in Cosenza, G., a cura, *Semiotica dei nuovi media*, VS 94-95-96, Bompiani, Milano.

Floch, J.M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, Puf; trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni le strategie*, Milano, Franco Angeli, 1992.

Fontanille, J., 1989, *Les espaces subjectives. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette.

Fontanille, J., 1998, *Sémiotique du discours*, Limoges, PuLim.

Fontanille, J., 2004, *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Roma, Meltemi.

Foucault, M., 1971, *L'ordre d discours*, Paris, Gallimard; trad. it. *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi, 1972.

Gibson, R., Erle, S., 2006, *Google Maps Hacks*, CA, O' Reilly, Sebastopol.

Greimas, A., Courtès, J., 1979, *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno

Mondadori, 2007.

Harrison, S., Dourish, P., 1996, "Re-Place-Ing Space: The roles of space and time in collaborative systems" in *Proceedings of CSCW 96*, ACM, 67-76, MA, Cambridge.

Laurel, B., 1990, "Interface agents: Metaphors with character" in Laurel, B., a cura, *The art of human computer interface design*, Addison Wesley, MA, Reading.

Marietti, S. 2003, a cura, *Pragmatismo e grafi esistenziali*, Milano, Jaca Book.

O'Reilly, T., 2005, "What is Web 2.0. Design patterns and business models for the next generation of software", disponibile su <http://oreillynnet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.

Paolucci, C., 2004, "Piegateure della continuità: semiotica interpretativa e semiotica generativa" in *VS*, 97, Milano, Bompiani.

Paolucci, C., 2006, "Antilogos. Imperialismo testualista, pratiche di significazione e semiotica interpretativa" in Basso, P., a cura, 2006.

Pemberton, S., 2005, "The future of web interfaces" in Costabile, M.E., Paternò, E., a cura, 2005, *Human-Computer interaction*, Berlin, Springer.