

AGATA

STRUMENTI VISIVI PER L'ARCHEOLOGIA DEGLI ARCHIVI DIGITALI.
PROGETTO PER UNA PIATTAFORMA DEL CDPG AIAP

Tesi di Mariasilvia Poltronieri - 798502

Relatore Paolo Ciuccarelli

Correlatore Francesco Ermanno Guida

Politecnico di Milano, Scuola del Design

Laurea Magistrale in Design della Comunicazione

A.a. 2014-2015

AGATA
STRUMENTI VISIVI PER L'ARCHEOLOGIA DEGLI ARCHIVI DIGITALI.
PROGETTO PER UNA PIATTAFORMA DEL CDPG AIAP

Tesi di Mariasilvia Poltronieri - 798502
Relatore Paolo Ciuccarelli
Correlatore Francesco Ermanno Guida
Politecnico di Milano, Scuola del Design
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione
A.a. 2014-2015

A chi raccontiamo ciò che è accaduto sulla terra, per chi sistemiamo ovunque specchi enormi, nella speranza che riflettano qualcosa e non svanisca?

Annalena,
Czeslaw Milosz

Insisto, lei sa molte cose.
È estremamente intelligente. Ma non crede a nulla, questo è il punto. È alla ricerca dell'assoluto.
Che cosa strana per un orologiaio, l'essere alla ricerca di valori assoluti. Un uomo che si occupa di una cosa relativa come il tempo...Mi riesce veramente difficile capirlo.

L'istituto per la regolazione degli orologi
Tanpinar

13 **A. CONTESTO:
ARCHIVI DIGITALI E PARADIGMI VIRTUALI**

- 15 0. BREVE EXCURSUS STORICO
16 1. LA DIGITALIZZAZIONE DEI PARADIGMI
21 2. TRADURRE OGGETTI IN INFORMAZIONI
26 3. DIGITAL PRESERVATION E DIGITAL CURATION
28 4. PRATICHE NEL MONDO DIGITALE

33 **B. PROGETTARE ARCHIVI DIGITALI:
LE SFIDE PER IL DESIGN**

- 35 1. SFIDE PER IL DESIGN

37 INFORMATION SEEKING BEHAVIOURS
41 ACCESSO E RAPPRESENTAZIONE
43 GRADI DI INTERAZIONE
48 LINGUAGGI VERBALI
49 DINAMICHE DEL WEB
55 KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS

58 2. LA SITUAZIONE ITALIANA

58 SISTEMI DI ARCHIVIAZIONE NAZIONALI
80 ARCHIVISTA

63 3. DATA VISUALIZATION E ARCHIVI DIGITALI

67 ARCHIVI COME DATABASE
71 INTERFACCE PER ARCHIVI

75 **C. LO STATO DELL'ARTE:
ANALISI CASI STUDIO**

- 77 1. METODO DI RICERCA
80 2. DUE TASSONOMIE

83 CREAZIONE DELLA MATRICE
94 TASSONOMIA 1
96 TASSONOMIA 2
98 CASI STUDIO TASSONOMIA 1: MAPPARE
108 CASI STUDIO TASSONOMIA 1: FILTRARE

112	CASI STUDIO TASSONOMIA 1: ESPLORARE
134	CASI STUDIO TASSONOMIA 2
140	3. ANALISI
143	4. CONCLUSIONI
145	5. FEEDBACK AIAP
146	D. CDPG AIAP
	IL CASO PROGETTUALE
149	1. ASSOCIAZIONE E CDPG
153	2. CONTESTUALIZZARE AIAP
167	3. CDPG OGGI
169	4. SOCI E UTENTI
179	5. ESPLORAZIONE DATABASE
181	FONDI
187	RELAZIONI
198	TEMPO
203	IMMAGINI
206	6. CONCLUSIONI
211	E. AGATA
	STRUMENTI VISIVI PER L'ESPLORAZIONE DEL CDPG
213	1. UN PROCESSO COLLABORATIVO
219	2. DEFINIZIONE DELLE ENTITÀ E DIMENSIONI DI INTERESSE
223	3. IDEAZIONE E PROTOTIPAZIONE DEGLI STRUMENTI
225	STRUMENTO 1: OVERVIEW FONDI
247	STRUMENTO 2: CONNESSIONI IN ARCHIVIO
269	STRUMENTO 3: GALLERIA
287	5. CONCLUSIONI
293	BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA

INDICE DELLE IMMAGINI E TAVOLE

14	A.01 DENDROCRONOLOGIA
19	A.02 MAPPE PER NAVIGARE PIATTAFORMA MAC-PHOTO-ARCHIVE
22	A.03 MNEMOSYNE ATLAS DI ABY WARBURG, PANNELLO C, 1929 "EVOLUZIONE DELLA CONCEZIONE DI MARTE. DISTACCO DALLA CONCEZIONE ANTROPOMORFICA"
27	A.04 IL LIBRAIO, 1566, GIUSEPPE ARCIMBOLDO
30	A.05 DELOCAZIONE, CLAUDIO PARMIGGIANI, 1970
39	B.01 IL FLANEUR
41	B.02 LANDFILLS, JENNY ODELL, (2009-2011)
44	B.03 B.04 BOOKSCAPES, JULIAN LEVESQUE
44	B.05 PAGINA TRATTA DA: EGYPT: A FAMILIAR DESCRIPTION OF THE LAND, PEOPLE AND PRODUCE, WILLIAM SMITH, 1839
50	B.06 CENTROTAVOLA PROGETTATO DA DROOG, RIJKSTUDIO
51	B.07 DIGITAL CURATION LIFECYCLE MODEL, PROPOSTO DALLA NATIONAL LIBRARY OF NEW ZEALAND
53	B.08 KNOWLEDGE ON A BEAM OF STARLIGHT, KERRY ANN LEE, 2014-16
54	B.09 HARVARD ART MUSEUM BLOOMS, 2015
60	B.10 SCHEMA CONCETTUALE DI ARCHIMISTA
64	B.11 "THE YEAR'S WORK, ANNUAL REPORT TO THE BOARD OF TRUSTEES AND THE CORPORATION MEMBERS OF THE MUSEUM OF MODERN ART, FOR THE YEAR JUNE 30, 1939 -JULY 1, 1940.", PICTOGRAPH CORPORATION
69	B.12 THE DELETED CITY, ARCHIVE TEAM, 2009
72	B.13 TAVOLA CONTENETE ALCUNE PIATTAFORME ANALIZZATE (CAP. C)
82	C.01 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO
85	C.02 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : INTERFACCIA PRINCIPALE
89	C.03 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : DATA DISPLAY
91	C.04 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : INTERATTIVITÀ
93	C.05 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : USO DEI DATI
94	C.06 TASSONOMIA 1: PIATTAFORME CON VISUALIZZAZIONE
96	C.07 TASSONOMIA 2: PIATTAFORME SENZA VISUALIZZAZIONE
134	C.08 CHRISTUS ALS VERLOSSER, GIOVANNI BATTISTA CACCINI, CA. 1598
155	D.01 MARCHIO ATAP '40-'50
155	D.02 MARCHIO AIAP '50-'60
155	D.03 MARCHIO ATAP '70
155	D.04 MARCHIO AIAP ATTUALE
156	D.05 1° MOSTRA NAZIONALE ARTISTI PUBBLICITARI, 1956
157	D.06 POSTER PIEGHEVOLE CARTA DEL PROGETTO GRAFICO, 1989
158	D.07 PREMIO GIARRETTIERA AD ANNA PETTENELLA, 1958
158	D.08 PREMIO GIARRETTIERA ILLUSTRAZIONE DI LELLO CREMONESI, 1958
160	D.09 IMMAGINI VARIE DALL'ARCHIVIO
174	D.10 SOCI AIAP PER TIPOLOGIA

175	D.11 SOCI AIAP PER DISTRIBUZIONE GEOGRAFICA
180	D.12 SCHEDA UNITÀ CPDG
182	D.13 DIMENSIONE FONDI CDPG
184	D.14 FONDI E DISCIPLINE
186	D.15 DISCIPLINE E FORMATI
188	D.16 FONDI (MAJOR) E PROGETTISTI ESTERNI (MINORS)
190	D.17 FONDI (MAJOR) E FONDI
192	D.18 FONDI E COMMITTENTI
195	D.19 BOB NOORDA PROGETTI ED ESPANSIONE
200	D.20 FONDI NEL TEMPO
204	D.21 OVERVIEW IMMAGINI ARCHIVIO + BIBLIOTECA
207	D.22 ANALISI IMMAGINI: SUDDIVIISIONE IN DIMENSIONI GRAFICHE
212	E.00 AGATE, FOTO DI PASCAL PETIT, FLICKR, 2008
214	E.01 PROCESSO
221	E.02 PARTECIPAZIONE NEL DIGITAL CURATION ILIFECYCLE
222	E.03 MODALITÀ PARTECIPAZIONE DEI DIVERSI UTENTI
223	E.04 SCHEMA GENERALE DELL'INTERFACCIA
227	E.05 FONDI: PANNELLO NAVIGAZIONE E FILTRI PRINCIPALI
228	E.06 FONDI: INTERFACCIA GENERALE
230	E.07 FONDI: ACCESSO AD UN FONDO
231	E.08 FONDI: EVENTO SU TIMELINE
232	E.09 FONDI: MODIFICA /AGGIUNTA EVENTO
234	E.10 FONDI: BLUEPRINT DELLE AZIONI PRINCIPALI: NAVIGAZIONE E PARTECIPAZIONE
236	E.11 - E.30 FONDI: SCENARI D'USO
250	E.31 CONNESSIONI: INTERFACCIA GENERALE
252	E.32 CONNESSIONI: HOVER SU UN ELEMENTO
253	E.33 CONNESSIONI: SELEZIONE > RETE NELLA SEZIONE COLLABORAZIONI
254	E.34 CONNESSIONI: PAGINA ESPLORAZIONE RELAZIONI
254	E.35 CONNESSIONI: PANNELLO FILTRI DELLE RELAZIONI
255	E.36 CONNESSIONI: PULSANTE RITORNO ALLA RETE
255	E.37 CONNESSIONI: INSERIMENTO UNITÀ IN UNA RELAZIONE
258	E.37 CONNESSIONI: BLUEPRINT DELLE AZIONI PRINCIPALI: NAVIGAZIONE E PARTECIPAZIONE
260	E.38 - E53 CONNESSIONI: SCENARI D'USO
270	E.54 GALLERIA: ANALISI DIMENSIONI GRAFICHE DELLE IMMAGINI
271	E.55 THECOLORSOFMOTION.COM
274	E.56 GALLERIA: INTERFACCIA GENERALE
275	E.58 GALLERIA: PAGINA SCHEDA UNITÀ
278	E.60 - E.75 GALLERIA: SCENARI D'USO
289	E.76 SOCI ALLA RIUNIONE NAZIONALE DI BOLZANO

ABSTRACT

La presente tesi si propone di analizzare, da un punto di vista teorico e pratico l'ambito delle visualizzazione dei dati applicata alle piattaforme di esplorazione ed interazione con gli archivi digitali. Obiettivo progettuale è la creazione di una piattaforma per il caso specifico del Centro di Documentazione e Progettazione Grafia dell'associazione AIAP.

In questo contesto, interno e trasversale a quello delle discipline umanistiche digitali, si radica sempre di più la figura del designer il quale, assieme all'archivista e agli altri esperti del settore, portano alla luce dinamiche peculiari e potenzialità del contesto, con l'obiettivo di sviluppare strumenti efficaci per la rappresentazione e la distribuzione dei contenuti all'interno degli archivi.

La multidimensionalità di ogni archivio rappresenta una sfida nello sviluppo di interfacce che permettano di comprendere a tutto tondo l'identità. La visualizzazione dei dati, rappresenta quindi un tentativo di tradurre tale complessità in strutture visive che consentono di gestirla ed accedere da nuovi punti di vista.

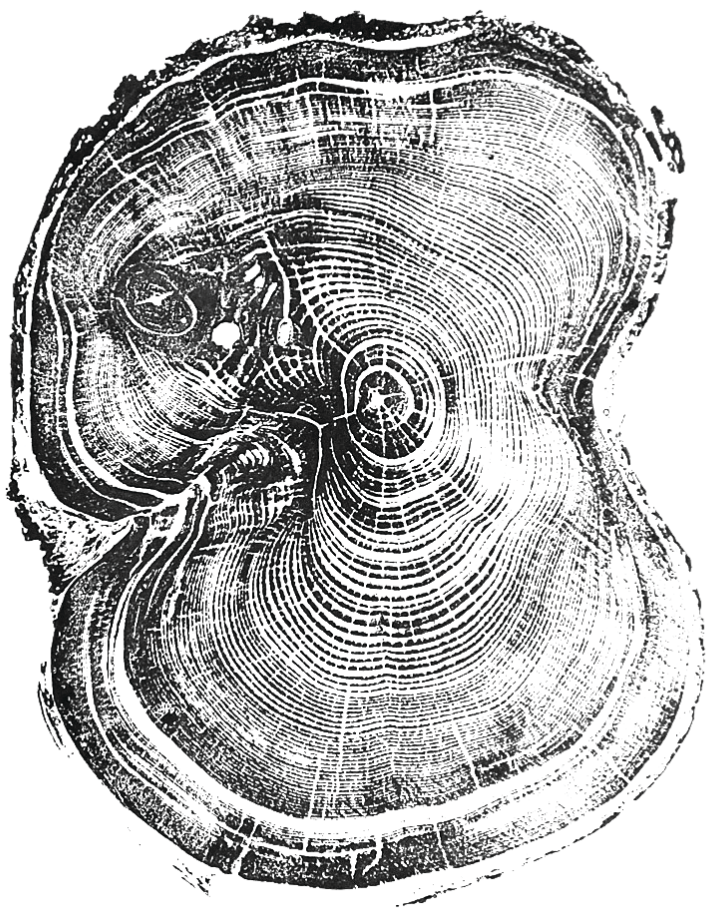
Nella prima parte della tesi vi è un'analisi delle teorie e pratiche, mentre nella seconda viene portato avanti il progetto Agata, relativo al Cdp.

Nei primi due capitoli vengono studiati e portati alla luce i diversi nodi e le diverse soluzioni teoriche con cui si è cercato di scioglierli. Nel terzo capitolo è stata fatta un'indagine approfondita di casi studio per far emergere modalità pratiche di applicazione di modelli e teorie analizzate in precedenza. A seguire è stato esaminato il Cdp Aiap sotto diversi aspetti: storia, database, utenti. Ciò ha portato a definire le peculiarità, le entità e le necessità pratiche dell'archivio. In particolare è stato il concetto di "realtà associativa" che ha guidato nella progettazione di un'interfaccia che valorizza la dimensione umana dell'archivio, sia dal punto di vista degli elementi da visualizzare che rispetto a possibili strade di partecipazione degli utenti.

L'interfaccia finale si articola in 3 viste principali che permettono di conoscere e approfondire l'archivio da diversi punti di vista complementari: i fondi, le connessioni tra questi e una galleria "aumentata".

Attraverso soluzioni pratiche specifiche per il soggetto, Agata ha l'obiettivo, oltre che sviluppare un'interfaccia funzionale, di apportare nuovi argomenti di riflessione per lo sviluppo di piattaforme di dati culturali.

PARTE A
CONTESTO:
ARCHIVI DIGITALI
E PARADIGMI
VIRTUALI



A.01 DENDROCRONOLOGIA

Le piante sono veri e propri archivi naturali: attraverso la dendrocronologia è possibile costruire chiavi di lettura per comprendere variazioni climatiche, datare reperti archeologici e artistici di epoche lontane.

A. INTRODUZIONE: ARCHIVI DIGITALI E PARADIGMI VIRTUALI

O. BREVE EXCURSUS STORICO.

Viviamo in un'epoca in cui ogni ambito del patrimonio culturale sta operando una conversione nel mondo digitale e, sebbene alla base di questa scelta vi sia una necessità di conservazione, facilità di fruizione, e abbattimento dei confini geografici, le modalità con cui i sistemi di navigazione si presentano sono ancora in fase di sperimentazione.

I diversi progetti avviati in questo contesto rientrano nella branca di ricerca delle Digital Humanities, che includono una tutte le attività riguardo allo studio, la ricerca e la divulgazione delle discipline umanistiche sfruttando tecniche e ambienti digitali.

È nel contesto letterario, quando Padre Roberto Busa, nel 1940, trascrisse in formato digitale l'intera opera di Tommaso d'Acquino attraverso schede perforate, che si mettono in gioco le potenzialità del digitale per lo studio di documenti umanistici. L'obiettivo di questo progetto era la analisi delle parole utilizzante nei testi del filosofo e altri personaggi connessi ad esso. Risultò quindi necessario avvalersi di uno strumento di computazione che rendesse possibile velocemente questo tipo di operazione.

Negli anni seguenti si svilupparono, in molte accademie europee, sistemi informatici per il supporto all'analisi delle concordanze testuali o sistemi di gestione per la costruzione di database enciclopedici (S. [Hockey](#), 2007). Per molto tempo, le umanistiche digitali erano metodi per l'analisi quantitativa e sono rimaste per lo più confinate agli ambienti accademici.

In the early stages of digitisation, collecting institutions were mainly focusing on making their cultural heritage accessible for researchers, academics and professionals. Accordingly, the prevalent structure and design of many collection interfaces still carry the signs of their origin: they are derived from a database using index cards as textual placeholders that refer to a physical object and carry its metadata and whereabouts. This system is optimised for managing a collection internally and for scholarly use. Thus, digital heritage interfaces tend to perpetuate long-lasting premises of institutionalised collecting in heritage institutions like libraries, museums and archives. Most collection interfaces primarily support targeted search and

focus on an item's metadata and retrieval-by-request functionality while neglecting the visual character of the digital object.

Glinka (Glinka et al., 2015) fa un quadro della situazione, passata e presente, in cui nonostante i passi avanti della tecnologia, molte istituzioni tendano ancora a riciclare vecchie modalità e attitudini alla digitalizzazione. Ciò nonostante è in-ntegabile che grazie ad internet ed alla conseguente democratizzazione sia degli strumenti che dei saperi, la disciplina ha subito una seconda ondata di sviluppo nella quale l'attenzione si è spostata dalla progettazione di strumenti con finalità esclusivamente accademiche ad altri, orientati all'esplorazione da parte di un vasto pubblico che, sempre di più fruisce contenuti online.

Nel corso del tempo quindi, gli obiettivi si sono ampliati ma il metodo rimane lo stesso: la tecnologia non è il fine ma il mezzo e la ricerca non deve produrre una serie finita di pratiche convergenti ma deve portare a nuove, inesplorate, strade di ricerca (Schnapp, 2009).

Biblioteche, musei, archivi costituiscono la fonte naturale dalla quale questa scienza attinge le sue informazioni grezze, i suoi dati. Ispirandosi agli insegnamenti e risultati già raggiunti in questo ambito ed altri relativi come il design della comunicazione, dell'interazione e dell'informatica, questa tesi tenta di produrre una soluzione progettuale funzionale ed innovativa, per un soggetto specifico, il Centro di Documentazione del Progetto Grafico dell'associazione milanese Aiap. Alla base di ogni progetto relativo a questo ambito vi sono delle questioni di cruciale importanza la cui consapevolezza è necessaria per orientare progettisti e istituzioni nelle scelte progettuali.

In un contesto di digitalizzazione infatti, occorre rielaborare l'intera struttura che gestisce i beni culturali, rispetto ai suoi concetti fondamentali come il suo ruolo verso la società, le competenze richieste alle persone che vi lavorano, e i nuovi canali attraverso i quali si connette con il pubblico, anch'esso rinnovato.

1. LA DIGITALIZZAZIONE DEI PARADIGMI

Il sorprendente sviluppo dei nostri mezzi, la duttilità e la precisione che hanno raggiunto, le idee e le abitudini che hanno introdotto ci garantiscono cambiamenti imminenti e assai profondi nell'antica industria del bello (...). Né la materia, né lo spazio, né il tempo sono da vent'anni ciò che erano sempre stati. Bisogna aspettarsi che novità grandi trasformino completamente la tecnica delle arti, agiscano con essa sulla stessa invenzione, giungano forse a modificare meravigliosamente anche la nozione stessa di arte

- P. Valéry, 1928 3

Oggi giorno molti aspetti della nostra vita, a partire dalle relazioni interpersonali (social networks e strumenti di telecomunicazioni), le tecniche di generazione e gestione di contenuti (strumenti di editing immagini, testi, condivisione, licenze), gli ambienti didattici (corsi universitari online, tutorials, enciclopedie), i media di informazione (blog, canali in streaming...) eccetera, portano avanti un processo di trasformazione. Le azioni, i mezzi ed i codici, si adattano e contribuiscono ad ampliare i contesti virtuali, dove creano reami, in certi casi, auto-sufficienti rispetto al mondo reale.

Questa traduzione porta con sé la creazione di una cyber-cultura articolata che, sfruttando ampiamente il medium di internet si è potuta declinare in innumerevoli forme, difficile da descrivere in maniera omni-comprensiva, e con un potenziale pressoché infinito di generazione di nuovo materiale. Sulla base di un concetto teoricamente diffuso di democraticità, il mondo di internet incentiva continuamente alla partecipazione degli individui, per fomentare creatività e innovazione. Come dice Lev Manovich (2010), la cultura alla base della nostra società

è creata o mediata dal software culturale, utilizzato da milioni di individui, che trasporta atomi di cultura sotto forma di contenuti mediali, informazioni e interazioni umane.

A partire dalle potenzialità offerte dall'informatica e sfruttando i meccanismi di distribuzione offerti da internet, anche il mondo della conservazione dei beni culturali si è adeguato a questa migrazione digitale, sia per ragioni di funzionalità che per la necessità di innovare i propri metodi di divulgazione della cultura, cambiando la propria antica natura di ermetiche istituzioni conservatrici.

L'incentivo iniziale alla digitalizzazione è stato, in larga parte, la possibilità di

ottenere oggetti sempre pronti all'uso e immuni all'usura. Questi nuovi oggetti hanno quindi prima di tutto reso necessario inventare sistemi per la ricerca e consultazione, e poi, su internet, di piattaforme più articolate sul piano delle funzioni disponibili, per esperti e non, per la divulgazione e la costruzione di sapere ad uso di fette sempre più ampie di popolazione.

Il processo di transizione al digitale è quindi già stato avviato e concluso da numerose istituzioni, eppure le questioni più spinose non hanno ancora trovato una soluzione, come ad esempio quella degli aspetti legali relativi alla distribuzione di materiale protetto, nella forma fisica, da diritti d'autore, e, cosa che più ci interessa in questa analisi e progetto, relativamente alla modalità di presentazione dei materiali. È però chiaro a tutti che con l'irruzione dell'informatica, (Irace, 2013) congiunta alle tecniche del design della comunicazione e dell'interazione, è stato possibile sviluppare un nuovo concetto di archivio di beni culturali, il quale

non può essere considerato come il campo di concentrazione della memoria, cui si ritaglia uno spazio astratto di mera conservazione, separandola artificiosamente dalla sua vocazione a interloquire con il tempo presente”.

L'archivio attuale ha la possibilità di aprirsi al pubblico in maniere impensabili nella sua forma fisica, velocizzando i processi di ricerca, analisi, confronto, e, soprattutto, permettendo modalità di visione e visualizzazione che sono oramai imprescindibili per i processi cognitivi e di produzione di sapere.

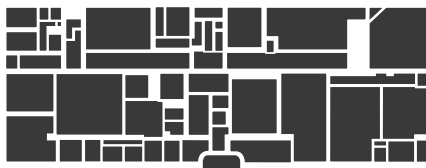
Differenti approcci alla progettazione dell'archivio digitale, possono produrre diversi risultati nella comprensione, dei confini, delle caratteristiche e qualità sia di uno specifico caso che rispetto all'contesto, generando attitudini di ricerca ed uso più consapevoli.

Il ricercatore Adam Crymble, senza voler rallentare o frenare il fenomeno mette, in guardia rispetto all'apparente necessità di sviluppare piattaforme online per collezioni archivistiche (Crymble, 2015) in quanto gli investimenti non sono da sottovalutare, considerando la complessità e dinamicità delle tecniche informatiche in continua evoluzione, la progettazione di sistemi di gestione, i necessari investimenti economici e la comprensione delle dinamiche del web.

Occorre perciò sottoporsi a delle questioni di moralità, audience e competenze che possono aiutare a stabilire o meno la validità di un progetto di questo tipo, per non rischiare di dar vita ad un prodotto sterile e controproducente.

The “morality test” asks the reader to consider the cost of the project and the value for money of a web-based solution. The “audience test” is a series of questions designed to tease out which users the website seeks to attract (journalists, family historians,

BASEMENT LEVEL



GROUND FLOOR



FIRST FLOOR



SECOND FLOOR



EXTERIOR



A.02 MAPPE PER NAVIGARE LA PIATTAFORMA MAC-PHOTO-ARCHIVE

La memoria dell'edificio di **Charles Rennie Mackintosh** di Glasgow, danneggiato dalle fiamme il 23 maggio 2014, viene mantenuta grazie ad un archivio digitale che ne documenta i diversi ambienti grazie alle foto caricate dagli utenti.

students, academic historians, the general public), and by extension of that, if a website is the best way to reach that audience. Finally, the “competency test” ensures that you or your team have the technical experience to build an effective, sustainable website that can compete for the attention of users for many years to come.

Le tematiche e criticità presentate da Crymble non sono mirate a privare il pubblico di contenuti ma servono a mostrare agli operatori del settore le diverse dimensioni che devono essere considerate nel momento in cui si procede alla creazione di un sistema digitale per la fruizione di beni culturali.

Trascrizioni digitali e realtà immersive hanno ridefinito il campo stesso della memoria collettiva ampliando al punto di lasciarci immaginare la concreta possibilità di estenderla in una memoria virtuale che può intensificare la potenza e la profondità dello sguardo, agire sul tempo, riunire geografie distanti. (Irace, 2013)

Un complesso archivistico digitale, non è la diretta riproduzione del suo corrispondente reale e dei suoi elementi fondamentali: le opere, gli archivisti e il pubblico. Da struttura conservatrice diventa strumento di diffusione continua, l'accesso passa da un controllo esclusivo e mediato dagli operatori a una attività auto-gestita dagli utenti; gli oggetti fruiti non hanno più un'identità materiale ma meta-informativa e, cosa più importante, subiscono la radicale trasformazione in elementi di una potenziale rete di link invece che oggetti materialmente separati; il pubblico che può necessitare di accedere a contenuti culturali è sempre meno accademico e specialistico ma sempre più consapevole, sia dei contenuti stessi che dei mezzi digitali, utilizzati con finalità di apprendimento ricreativo e piacevole; il concetto di proprietà di un bene, che tradizionalmente è esercitato sul bene materiale stesso è sostituito da un'idea di possesso delle immagini e delle loro informazioni, perciò nuove forme di proprietà e protezione, che rappresentano in realtà una de-regolarizzazione rispetto alla tradizione, devono essere considerate e ri-calibrate.

Il web ha creato una dimensione culturale che spinge sempre più a considerare i contenuti dei beni incensurabili, in un ottica di sviluppo della collettività e quindi il ruolo attribuito agli archivi è di sviluppare soluzioni no-profit sempre aggiornate e universalmente disponibili per mettere a disposizione le proprie basi di dati e informazioni.

Questa trasformazione dei paradigmi di base necessita quindi di creare strumenti e modalità di fruizione che si confrontino continuamente con il contesto, con ciò che esso richiede e con ciò che potrebbe essere utile a migliorarlo.

2. TRADURRE GLI OGGETTI IN INFORMAZIONI E STANDARD

Chalmers' notion of "seamful" design is useful here: the space of mapping - between the digital collection (as data) and its representation - is a "seam" or join between heterogeneous domains

- Chalmers e Galani, 2004

Il discorso relativo alla traduzione degli oggetti nel contesto virtuale impone di ri-considerare l'identità ed il ruolo dell'opera. Se per alcuni, generalmente i più malinconici del vecchio sistema analogico, si tratta di una perdita di qualità dell'opera, così come per Benjamin l'opera d'arte nel corso del XX secolo perde la sua *aurea*, (Benjamin) a causa del fattore di riproducibilità, per la maggior parte dei pionieri della digitalizzazione, gli oggetti virtuali hanno creato una realtà assolutamente indipendente rispetto al reale, al quale, di fatto, aggiungono nuovi e imprescindibili livelli conoscitivi.

Anche se è ormai generalmente accettato il valore aggiunto di questo livello digitale, ci sono ancora delle incertezze sulle modalità di catalogazione dei materiali in quanto il processo di digitalizzazione non è così diretto a livello concettuale, così come a livello prettamente tecnico-fisico; di fatto, le caratteristiche materiche identitarie, e quindi la dimensione sensoriale (forma, dimensioni, posizione, materiali ecc.) non esistono più in se e l'oggetto perde il proprio ruolo centrale per lasciare posto ad una serie di dati/attributi registrati relativi ad esso. In pratica si passa dalla centralità dell'oggetto a quella dell'informazione, ovvero alla centralità dei meta-dati descrittivi di un oggetto.

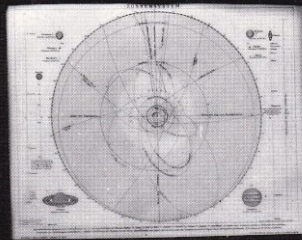
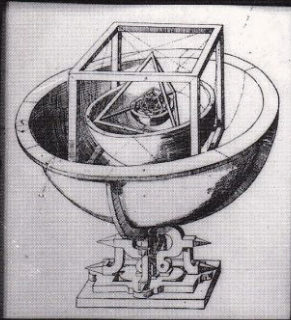
Da qui si aprono diverse strade di discussione parallele ed interconnesse relativamente alla questione dei meta-dati, di cui verranno trattate principalmente due:

- relativamente all'ontologia del dato
- relativamente agli standard

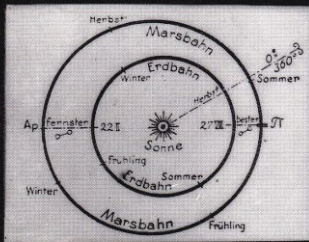
Tra questi due punti intercorre, in un certo senso un rapporto di temporalità, si può dire infatti che la questione della definizione di standard tecnici sia avvenuta quasi spontaneamente durante le operazioni iniziali di digitalizzazione mentre le questioni ontologiche relative alla legittimità di questi standard, si sono definite più lentamente, in seguito all'acquisizione di una maggiore consapevolezza e soprattutto disponibilità di tecnologie.

La definizione di standard nel tipo di informazioni da acquisire nel momento della catalogazione digitale è utile e, per certi versi, fondamentale, per svariati motivi, alla base dei quali vi è la semplificazione e velocizzazione di diversi tipi di processi: permette di poter stabilire sistematicamente delle tassonomie di infor-

P.



Das Bild ist ein Ausschnitt aus dem 'Mnemosyne Atlas' von Aby Warburg, der die Entwicklung der Marskonzeption zeigt.



A.03 PANNELLO C MNEMOSYNE ATLAS DI ABY WARBURG, "EVOLUZIONE DELLA CONCEZIONE DI MARTE. DISTACCO DALLA CONCEZIONE ANTROPOMORFICA", 1929.

Nell'Atlante la giustapposizione di immagini, impaginate in modo da tessere più fili tematici attorno ai nuclei e ai dettagli di maggior rilievo, provoca un processo interpretativo aperto: "la parola all'immagine". Si tratta di un tentativo tra i primi di rielaborazione di materiale archivistico fuori dai canoni tradizionali e attribuendo nuovi codici e valori contenutistici.

mazioni che facilitano la ricerca ed il reperimento, stabilisce delle variabili stabili per confrontare elementi diversi, facilita la scalabilità del database nel tempo e l'aggiornamento delle tecnologie; dal punto di vista sociale culturale, favoriscono lo scambio di informazioni nell'ottica della creazione di comunità di collaborazione sempre più internazionali; sul versante economico permettono un contenimento dei costi. Tuttavia, come argomentano Ciuccarelli ed Innocenti (2014),

se è vero che da una parte c'è standardizzazione necessaria, normata, del singolo prodotto che può semplificare la questione della descrizione, dall'altra c'è la estrema variabilità del contesto delle storie legate a quel prodotto, che tutte insieme costruiscono il significato di quel documento.

Data la sempre più ampia varietà di materiali e opere trasportate sul web, le diverse soluzioni di standards suggerite da esperti e istituzioni, non hanno sempre solidità perchè si applicano a limitate tipologie di materiali o, al contrario, sono così sfaccettate e settoriali da non facilitare il reperimento dei materiali. Come suggerisce Schnapp (2009) la possibilità di raggiungere una forma standard per qualsiasi record culturale è una speranza inutile oltre che contraddittoria

There is not now, and will never be, a single markup standard for digital content, because metadata reflects a worldview. Metadata is not merely data about an object. It is data about an object in a particular context, created by a particular individual or organization. Since organizations differ in outlook, capabilities, and audiences served, the metadata produced by those organizations will necessarily reflect those different contexts.

Al momento esistono una quantità in continuo aumento di "standard", ognuno sviluppato rispetto a diversi contesti, sia nel senso di contesto geografico che contesto culturale; ad esempio, si può parlare di sistemi di gestione delle schedature offerte a livello locale, come nel caso del software Archimista sviluppato per la regione Lombardia, che è stato sviluppato rispetto ad un certo tipo di patrimonio culturale, o di sistemi che operano per la generazione di un web semantico, ossia i Linked Data, dove, a fronte di un potenziale patrimonio culturale estremamente eterogeneo, si è sviluppato un sistema di schedatura elastico ma definito .

La National Information Standards Organization (NISO), nel framework di buone pratiche per la creazione di un database culturale stabilisce a priori che

the key to a successful project is not to strictly and unquestioningly follow any particular path, but to plan strategically and make wise choices from an array of tools

and processes to support the unique goals and needs of each collection. (2007)

Prima di stabilire un framework di regole occorre riflettere al materiale a cui verrà applicato, e, oltre a questo bisogna tener conto del contesto di internet, che presuppone invece una gestione che faciliti la connessione tra enti e oggetti al di là delle specificità dei singoli.

La standardizzazione non presenta dei rischi solo a livello di connessione tra entità diverse ma rappresenta una sfida a partire dal significato che i meta-dati conferiscono ad un'opera.

Johanna Drucker, sostiene infatti che una delle principali criticità nella definizione di un codice di standard è che i meta-dati di un'opera, non possono essere considerati dati di fatto poichè si tratta invece del risultato di una selezione e semplificazione rispetto alla totalità dell'opera originale rispetto ad un punto di vista specifico che interpreta il valore delle meta-informazioni.

Nel suo articolo *Humanities Approaches to Graphical Display* (2010), la Drucker pur riconoscendo il valore performativo dell'interpretazione, discute l'importanza di rappresentare i dati prodotti dagli umanisti attraverso diverse sfumature, costruiti e contestualizzati, mai assoluti.

the humanities are committed to the concept of knowledge as interpretation, and, second, that the apprehension of the phenomena of the physical, social, cultural world is through constructed and constitutive acts, not mechanistic or naturalistic realist representations of pre-existing or self-evident information. Nothing in intellectual life is self-evident or self-identical, nothing in cultural life is mere fact, and nothing in the phenomenal world gives rise to a record or representation except through constructed expressions

Di conseguenza, gli strumenti che vengono creati per esplorare questa meta-informazioni rappresentano essi stessi delle interpretazioni e dovrebbero quindi rendere consapevole anche il pubblico che i meta-dati, gli strumenti per la loro fruizione e le diverse forme con cui possono essere rappresentati non forniscono una completa rappresentazione della realtà.

Gli archivi, in quanto enti culturali, devono opporsi ad un atteggiamento che tenda a sminuire o del tutto travisare la complessità del reale e per farlo, come sostiene la Drucker, occorre ri-considerare, i dati, che sono attribuzioni arbitrarie conferite agli oggetti e quindi limitati dal contesto, dal punto di vista, dalla necessità pratica di chi li ha conferiti, in *capta* ossia informazioni tratte dall'oggetto rispetto ai contesti e punti di vista che di volta in volta si presentano o si possono ipotizzare.

Nel contesto di cui parla la Drucker, ossia degli umanisti, i *capta* rappresentano

la maggiore consapevolezza che gli operanti in questo ambito hanno sul fatto che le discipline intellettuali tendono a creare gli oggetti della propria ricerca.

Progettisti e ricercatori che si affacciano in questo ambito delle umanistiche digitali sono sempre più consapevoli di questa discrepanza tra dato scientifico e capta umanistico, cercando quindi di creare soluzioni (discusse nei capitoli seguenti) che tengano conto, da una parte della necessità di semplificazione funzionale del dato e dall'altra, alla valorizzazione della complessità di ogni oggetto/collezione. Purtroppo talvolta questo risulta difficile poichè le modalità di catalogazione e archiviazione dei materiali, avvenute negli anni, non hanno fatto riferimento a questa fondamentale riflessione.

La stessa ri-considerazione dei dati, va inoltre applicata ai sistemi di misura e riferimento di essi: variabili apparentemente oggettive come spazio e tempo, perdono la propria inflessibilità scientifica diventando prodotti di un contesto e non più coordinate immutabili. In fase di progettazione occorre quindi considerare sia le informazioni (capta) che i loro sistemi di riferimento.

Le tematiche relative agli standard e ai meta-dati portano a riflettere su una complessità che sembra impossibile da risolvere perchè, per suo stesso assunto, non concepisce la possibilità di un'univoca risoluzione all'enigma il quale trova però ampio spazio di sperimentazione e confronto nel web.

Come scrive la professoressa Bollini (2013), attraverso il medium di internet

L'ipertestualità sembra, cioè, il terreno dove la complessità delle articolazioni dei patrimoni e depositi di conoscenza ... trovano la polidimensionalità concettuale e relazionale atta a descrivere legami complessi, stratificati e articolati, esplorabili o informaticamente interrogabili, secondo punti di interesse, logiche e strategie di volta in volta differenti ... Le opere diventano cellule, atomi di cultura e di memoria che si aggregano, si dissociano e si ricompongono in legami altri rispetto alla statica allestitiva o all'appartenenza a un corpus di collezione

Un progetto relativo alla rappresentazione di dati così sfaccettati e multi-dimensionali come quelli relativi ai beni culturali può partire solo dopo aver considerato queste riflessioni ontologiche le quali permettono di intraprendere un progetto nella piena consapevolezza delle sfide che questo ambito mette in campo.

3. DIGITALI PRESERVATION E DIGITAL CURATION

In ambito tradizionale, le principali attività portate avanti dagli operatori degli archivi sono la preservazione e conservazione contro i danneggiamenti del tempo e dell'usura, e la curatela ovvero tutte le attività connesse alla valorizzazione e divulgazione dei materiali e dei luoghi dove questo avviene.

Questi concetti sono per forza stati tradotti, assieme al proprio ambito tradizionale di appartenenza, nel contesto virtuale. La "digital preservation" assume una connotazione relativa all'aggiornamento e applicazione di tecnologie ad hoc ed allo sviluppo di sistemi di prevenzione contro la perdita di materiali e informazioni; la "digital curation", che in realtà rappresenta una parola ombrello per altri concetti come "curation content" e "data curation", include la digital preservation tra i suoi compiti ma, in generale, riguarda la valorizzazione dei materiali attraverso la creazione e gestione dello spazio virtuale (sito, piattaforma, applicazione..) che li contiene, e che serve quindi anche da organo di comunicazione con l'esterno.

La figura dell'archivista digitale deve far fronte ad un contesto d'uso che è tecnicamente l'opposto di quello tradizionale: rispetto alla consultazione saltuaria e controllata dei materiali, su internet un archivio è ininterrottamente ad uso degli utenti, senza che ci sia una mediazione umana e professionale da parte di una figura esperta del settore.

Questo, non solo, rende necessario quanto detto nella sezione precedente, cioè di organizzare i records in modo da rendere gli oggetti comprensibili nelle loro varie dimensioni ma anche di supportare nella progettazione di interfacce che traducano il loro ruolo in un sistema di navigazione: gli utenti devono poter capire il contesto, le informazioni dei singoli elementi, gli strumenti e le potenzialità a loro disposizione e quindi, in generale, comprendere e gestire la complessità di un database.

L'ambiente online esige inoltre di prendere in considerazione fenomeni di massa come la "knowledge wisdom", teorizzato da James Surowiecki (2007) il quale descrive come, i processi di selezione di contenuti online, avvengano automaticamente, attraverso la approvazione della folla. Se prima era l'archivista a mostrare delle gerarchie e stabilire valore, ora invece è spesso il pubblico a farlo. In un contesto di questo tipo però, la guida archivistica deve mantenersi, quantomeno sotto forma di input di partenza, sotto forma di interfaccia.

When engaging with community co-creation, institutions must expand their curatorial mission from the exhibition of their collections to the "remediation of cultural narratives and experiences" (Dork et al, 2015)



A.04 IL LIBRAIO, 1566, GIUSEPPE ARCIMBOLDO

Il ritratto di Wolfgang Lazius, umanista e storico durante il Sacro Romano Impero sotto la dinastia degli Asburgo, è considerato sia una celebrazione che una parodia di bibliotecari e studiosi.

Incanalare la fonte di energia derivante dalla presenza della comunità. è un bene fintanto che l'archivista rimane il una voce autorevole nella creazione e selezione e di contenuti, adattando lo spazio digitale dell'archivio a quei fenomeni della rete che possono creare valore aggiunto.

4. PRATICHE NEL MONDO DIGITALE

Il toponimo digitale "archivio", assume spesso la connotazione di luogo dove materiale eterogeneo viene accumulato senza limitazioni di spazio e memoria. Questioni di provenienza, di proprietà, di scopo sono messi in secondo luogo rispetto al valore che assumono rispetto alla relazione che le tiene assieme e che è attribuita di volta in volta dall'archivista di turno. "Archivists no longer have the monopoly on the terms used to describe their activities" sostiene il Society of Archivists Diploma Training Manual (1996), ed infatti si può dire che, nel mondo di internet, dove le informazioni sono continuamente collezionate, , qualsiasi "spazio" rappresenta un archivio. Esiste per tanto una concezione dell'archivio che non è un derivato del mondo reale ma che è nato assieme alle realtà digitali e si sviluppa rispetto ad esse.

Come dimostra il progetto di Internet Archive, che si è proposto di rendere accessibile l'intera memoria del web, internet rappresenta uno strumento raccoglitore di memoria e, strumenti di ricerca come Google, sono i nuovi archivisti, poichè hanno la possibilità di decidere gli algoritmi e perciò le modalità con cui le informazioni possono essere recuperate ed ordinate.

In questo vasto panorama è sempre più difficile definire l'insieme di attori che contribuiscono alla creazione di un internet culturale, dove vengono prodotti, raccolti e descritti contenuti di qualità ed il principale timore degli archivisti tradizionali è proprio che questo disordine, nella condivisione e riproduzione di contenuti, sorclassi l'autorità istituzionale costituita.

Il pessimismo diffuso tra chi si affaccia ora al mondo di internet deve però essere placato da una maggior consapevolezza e studio di questo medium e delle modalità con cui si mettono a disposizione i beni archivistici agli utenti digitali. L'archivio animato, come lo definisce Fulvio Irace (2013), in riferimento al nuovo concetto di archivio realizzabile grazie alle dinamiche del contesto web,

è una possibile risposta alla crisi degli archivi tradizionali, non solo per la facilitazione dell'accesso, della trasmissione, e della consultazione del dato cartaceo nel format del file, ma soprattutto perchè apre a una dimensione interattiva della conoscenza

che pertanto si configura come campo tutt'altro che ristretto, ma anzi implementabile da parte degli utenti che diventano in tal modo attori della sua crescita. La cultura del digitale e la geografia dell'online - correttamente intesi - pongono le basi per la creazione di una cultura della condivisione che accetta le conseguenze democratiche dei social network, ma ne delimita le derive populistiche e le tentazioni dell'autoritarismo tecnologico

Nel momento in cui un archivio reale approda nella realtà di internet le principali preoccupazioni vertono sulla ricostruzione dei muri che hanno fino a quel momento hanno delimitato l'archivio dall'esterno, sotto forma di inappropriate formule di tutela e copyright che, secondo Coldrin e Levine (Virtuani, 2013),

non stimola(no) l'innovazione e la creatività ma crea(no) solamente ostacoli alla diffusione di idee nuove, pertanto la difesa legale del monopolio intellettuale non è altro che un "male inutile" che nuoce allo sviluppo economico e sociale.

Affinchè un'archivio, anche nella sua forma digitale, non rimanga un mero contenitore, ma si trasformi in un effettivo strumento di cultura, la riflessione primaria non dovrebbe partire da questioni politiche di protezione e opacizzazione d'accesso ma da interessi e scopi culturali e quindi la progettazione di luoghi di cultura che permettano la comprensione del valore che definisce le opere. Come sostiene Julie Bacon (2007), in una riflessione riguardo al rapporto tra il mondo dell'arte e le pratiche archivistiche

We should not presume that the goal of artists' work with archives is their 'improvement', whether that means democratisation or correction or reform. Art does not necessarily proceed from the basis of goals and values that are generally endorsed, and art is not a fundamentally 'accountable' activity.

Così come il ruolo dell'arte può essere quello di riflettere e ridefinire il ruolo di un'archivio nel mutevole mondo del web, allo stesso modo, le istituzioni che traslocano in questo ambito non devono considerare le pratiche in corso come delle minacce ma, supportate dalle capacità e metodologie del mondo del design, dar luogo a riflessioni orientate alla costruzione di innovazione attraverso nuove metafore che stimolino l'immaginazione all'interno del caos che le circonda:

"Una cultura di rete è più simile a un campo di battaglia permanente che a una utopia neo-socialista." (Terranova, 2004)



A.05 DELOCAZIONE, CLAUDIO PARMIGGIANI, 1970

Le opere realizzate da Parmiggiani, riflettono sul tema dell'assenza, del passare del tempo nelle sue tracce visibili, e che si possono ammirare in maniera permanente o temporanea in varie istituzioni artistiche e museali



PARTE B

PROGETTARE

ARCHIVI DIGITALI:

LE SFIDE PER IL

DESIGN

B. PROGETTARE ARCHIVI DIGITALI: LE SFIDE PER IL DESIGN

O. DESIGN E ARCHIVI DIGITALI

Imagine the analogous situation at a museum or gallery. The visitor enters the building, whose collection she hasn't encountered before. Instead of expansive exhibition halls however, she finds a small, drab lobby with an attendant at a desk. The attendant asks the visitor to write her query on a small slip of paper. The visitor invents a query, and the attendant disappears for a moment before returning with a line of artworks on trolleys, which are paraded - ten at a time - through the lobby.

- Whitelaw, 2012

La presente tesi si colloca in uno dei numerosi filoni di studio delle Digital Humanities, disciplina di ricerca che supporta l'applicazione di strumenti e metodologie digitali alla ricerca umanistica. È già in corso da alcuni anni un'indagine sulle questioni critiche ed i focus di progettazione relativi alle piattaforme di navigazione di database di beni culturali, come musei, archivi e biblioteche, così come vi è un acceso dibattito relativo a quale sia il modo migliore di visualizzare e presentare le informazioni.

Nel precedente capitolo si è visto come, all'interno del vasto contesto delle umanistiche informatiche, il filone della progettazione di archivi digitali si stia sviluppando, non senza controversie e problematiche, all'interno del contesto del web.

All'interno di questo panorama il ruolo del designer della comunicazione è andato confermandosi nei team di sviluppo in quanto figura in grado di supportare una progettazione di insieme che, tenendo conto del contesto, fatto di persone, tecnologie, teorie e prospettive future, sappia sviluppare strumenti visivi e sistemi di interazione e navigazione ad hoc. Le competenze degli operatori umanistici unite a quelle dei designer ed altre figure specialistiche, come programmatori, tecnici e cultori permettono a ciascuno di evadere dai propri schemi di analisi usuali e di osservare le informazioni storiche e culturali da nuovi punti di vista, creando un terreno fertile di creazione di nuovi strumenti che arricchiscono le tradizionali e talvolta sterili modalità di ricerca e studio.

Negli ultimi tempi inoltre, alcuni laboratori di ricerca attivi in questo ambito hanno avviato una serie di progetti che provano ad integrare le tecniche e metodi della visualizzazione dati come modalità di gestione e organizzazione visiva delle informazioni umanistiche e culturali. Lo Stanford Humanities Center con i celebri progetti relativi alla Republic of Letters per la visualizzazione ed analisi del patrimonio archivistico epistolare di epoca illuminista, l'Harvard MetaLab con progetti come Curarium, per la gestione collettiva dei beni bibliotecari ed il Digital Treasure Program avviato presso l'University of Canberra che ha portato a termine numerosi progetti relativi ad archivi di diversa natura.

I casi sopracitati rappresentano un panorama particolarmente interessante in quanto il focus di design è sulla creazione di strumenti visivi di navigazione che includono le teorie e pratiche della visualizzazione dati.

L'uso di tecniche di visualizzazione non è cosa nuova, da sempre le discipline del sapere si sono servite di strumenti come alberi, schemi, tabelle per facilitare la comprensione di saperi complessi. Il passo in avanti sta nelle nuove tecnologie e potenzialità di interazione che le attuali visualizzazioni di informazioni oggi permettono grazie all'informatica. Nel corso di questo capitolo si tratterà del focus di indagine su cui già altri team di ricerca si stanno interrogando, concentrandosi particolarmente alla sfera degli archivi digitali, al ruolo del design e della specifica pratica della visualizzazione dati e si vedrà come, rispetto ad ogni criticità sono state sviluppate delle "best practices" che non costituiscono però la risposta definitiva ma lasciano spazio a nuovi orizzonti di progettazione.

All these artefacts are made, first and foremost; shaped by cultural practices and technological choices, institutional agendas and narratives, and constrained by the pragmatics of digital representation. If this is, increasingly, how we will encounter the artefacts of our culture then it is crucial that we keep sight of how these representations are constructed." (Whitelaw, 2015)

1 SFIDE PER IL DESIGN

It is a design challenge in itself. In our work to date we are beginning to develop reusable strategies, but these must be adapted to suit the characteristics of specific collections.

- Whitelaw, 2012

La mancanza di una mediazione culturale da parte di un operatore fisico impone di dover progettare sistemi che, non solo, rendano autosufficiente le persone nella comprensione dei contenuti e nella definizione di percorsi ma, soprattutto, proponga modelli navigazionali accattivanti che appassionino all'esplorazione e sappiano mostrare i molteplici livelli della cultura. Per raggiungere questi obiettivi, il designer deve far fronte a diverse sfide progettuali rispetto ad alcune dimensioni che, progettisti e ricercatori già operanti in questo settore hanno identificato, e che verranno presentate in seguito. Queste sono da valutare poi rispetto allo specifico soggetto di studio, in questo caso il Cdpg Aiap, il quale determina ulteriori obiettivi e criteri.

È chiaro che il designer non può essere un esperto universale ma un facilitatore di processi che favorisca la

specializzazione, la collaborazione multidisciplinare, in particolar modo tra le tre figure che sembrano emergere sempre più frequentemente nelle attività di digital humanities: l'umanista, il designer e l'informatico. In questo tipo di collaborazione il design non va percepito quindi come la realizzazione materiale di un prodotto, ma come un processo iterativo e collaborativo, che considera l'artefatto finale come la tappa finale di un lungo percorso. (Uboldi, 2012)

INFORMATION SEEKING BEHAVIOURS

Nell'ambito della progettazione di piattaforme per l'esplorazione di database archivistici la domanda di partenza verte su questioni relative alle modalità di ricerca delle informazioni da parte degli utenti.

Digital image collections pose a new set of challenges to collection designers as ambiguous subject matter and visual attributes of pictures have to be translated into textual descriptors to provide access points for resource discovery. The research on digital image collections, therefore, has to begin with an understanding of how peo-

ple search for images, how subject-indexing supports image retrieval, and how images are used. (Matusiak, 2006)

Per “information seeking behaviours”, si intende “the way people search for and utilize information” (Fairer–Wessels, 1990). La soluzione più comune che in un primo tempo tentava di risolvere ogni ostacolo è stata quella di fornire un pannello di ricerca per rispondere a qualsiasi interrogativo, arricchita dalla possibilità di scremare attraverso un set di filtri basati sui dati disponibili. Tale modello è quello tutto’ora utilizzato dai sistemi Opac nazionali per la ricerca di beni librari. Tuttavia risultato chiaro che tale strumento può essere valido solo rispetto a determinate attitudini di ricerca, che prevedono richieste specifiche da parte di un utente.

Il ventaglio di comportamenti di ricerca non può essere minimizzato alla ricerca di termini e, se ad un estremo vi è la query specifica dall’altro vi sono interrogativi di ricerca estremamente opachi e nebulosi. In un contesto web ricchissimo non è possibile pensare che gli utenti abbiano sempre specifici obiettivi di ricerca ne che conoscano ogni collezione digitale; è quindi fondamentale che una piattaforma archivistica progettata per un ampio pubblico, colmi il dislivello conoscitivo, faciliti esplorazioni stocastiche, e permetta di raffinare conoscenze nel corso della navigazione.

Esistono diversi modelli che descrivono i processi pratici dei tipi di comportamenti di ricerca. Nicolaisen (2004) ne ha descritti 4 principali

visceral, conscious, formalized and compromised. The visceral need is expressed as the actual information need before it has been expressed. The conscious need is the need once it has been recognized by the seeker. The formalized need is the statement of the need and the compromised need is the query when related to the information system.

Questi possono essere applicati in maniera ampia al contesto del web; come si vedrà nei capitoli a seguire, il contesto degli archivi digitali mette in luce altre variabili, oltre al ventaglio di modelli comportamentali già studiati, da tenere da conto in fase di progettazione:

- il grado di consapevolezza dell’utente rispetto al contenuto dell’archivio;
- il grado di specificità di una ricerca;
- il grado di esperienza di un utente rispetto a tematiche e contenuti dell’archivio;
- il grado di esperienza di un utente con determinati strumenti informatici e interattivi.

Occorre quindi tener conto le potenziali necessità di ricerca del grande pubbli-

co del web, così come quelle relative ad un bacino di utenza che si potrebbe voler favorire, sulla base delle quali è possibile stabilire criteri organizzativi che favoriscono l'attuazione di uno o più modelli di ricerca delle informazioni o che spingano a svilupparne altri in fase di utilizzo.

In generale, occorre sempre ricordare che la ricerca di informazioni è un *"interplay of thoughts, feelings and actions"* (Kuhlthau, 2006) dove la componente emotiva costituisce un elemento di influenza sulle azioni dell'utente. Questa è influenzata dal tipo di strumento che si ha di fronte, dal suo aspetto, dalla complessità delle sue funzioni e dagli optional che permette.

È utile codificare un determinato e semplice modello di I.S.B. che si intende supportare al fine di guidare la costruzione delle diverse parti e le modalità con cui interagiscono. Il celebre mantra teorizzato da Schneidermann (1996) *"overview first, filter and zoom, and details on demand"* descrive un processo generico di presentazione delle informazioni a partire da un overview di contesto che permette agli utenti di comprendere e filtrare i materiali per raggiungere micro informazioni iterativamente. Si tratta di una modalità che deve ispirare la progettazione dei processi di acquisizione da parte degli utenti che ci ricorda che l'informazione *"is sought, rather than provided in advance"* (Whitelaw, 2010). A partire da tale modello concettuale le soluzioni progettuali possono essere anche molto diverse e, a seconda del contesto, si possono sviluppare strumenti per utenti più o meno esperti.

Un'altro modello generale, teorizzato da Bates, è quello del *"berrypicking"* (Bates, 1989) che si riferisce al fatto di strutturare i contenuti in modo da incentivare un processo serendippico continuamente alternato tra ricerca ed esplorazione di contenuti.

Una modalità inversa di procedere è quella del *"Search, show context, expand later"* (Perer, 2009), spesso utilizzata in contesti con un ampio numero di informazioni con inter-relazioni complesse dove un'overview iniziale risulterebbe poco significativa per la comprensione e deve essere quindi l'utente a selezionare un campione di informazioni dal quale partire.



B.01 IL FLANEUR

Un comportamento di ricerca può essere metaforizzato da una figura reale per guidare nella progettazione di strumenti esplorativi



B.02 LANDFILLS, JENNY ODELL, (2009-2011)

Odell rimappa oggetti contenuti nelle immagini catturate dal satellite e crea nuovi punti di vista, estetici e strutturali sulla realtà più comune. Con questo progetto ci mostra come, agendo sugli elementi di un insieme e (in questo caso) ridisponendoli nello spazio, nuovi concetti e nozioni vengano a crearsi.

Se i precedenti modelli possono concettualizzare delle linee guida abbastanza generiche e non derivanti da uno specifico contesto, altri invece, come il concetto di “*information flaneur*” (Dörk, 2011), tentano di definire un preciso atteggiamento che guidi nella ricerca di informazioni e permetta così di sviluppare una piattaforma d’archivio che supporti uno specifico punto di vista rispetto alla navigazione.

The flaneur is an urban wanderer, who leisurely walks through streets and squares interpreting and re-imagining the city. Following the flaneur’s attitude toward the city, the information flaneur sees beauty and meaning in growing information spaces. By envisioning the information flaneur as a curious, creative, and critical persona, we promote a shift from negative concepts such as needs and problems towards positive information experiences (Dörk, 2011)

Questo ultimo caso mostra come i modelli di ricerca di informazioni possano derivare da una specifica definizione di utente e non da una analisi del contesto generale. Allo stesso tempo però, tale definizione di utenti non vuole porsi come filtro ma come test di nuova modalità di navigazione a disposizione del pubblico.

ACCESSO E RAPPRESENTAZIONE

This way I am able to make myself aware of material that is in existence.
What one cannot see, one cannot ask for.

- Georgina Hibberd, , 2015

I modelli di information seeking behaviours devono essere utili per la definizione dei diversi step di interazione di cui il più importante rappresenta proprio il punto di partenza, ossia cosa e come viene presentato nel momento in cui si accede alla piattaforma per la prima volta.

È generalmente accettato che, nel contesto degli archivi digitali, i quali hanno come obiettivo generale di aprirsi ad un pubblico eterogeneo, il primo accesso deve evitare vuoti informativi e permettere invece la possibilità di comprendere, almeno in linea generale, il contesto culturale di riferimento, il tipo di materiale che si ha la possibilità di usufruire e gli strumenti di interazione a sua disposizione per poter procedere alla ricerca e/o esplorazione.

Inoltre la piattaforma deve confermare all’utente di essere nel posto giusto rispondendo a domande non esplicite come: “*what am i looking at? why would i want to look at it? what can i do with it?*” (Ruecker et al, 2012).

Whitelaw (2012) propone una modalità di presentazione “generosa” (→ pag 111)

che metta subito in campo gli oggetti d'archivio dandone una panoramica visiva contestualizzante riguardo agli oggetti presenti invece di nascondere le collezioni dietro una search box.

one of our primary means of access, the common or garden variety search box, constrains our view of the resources beyond. Search provides not an open door, but a grumpy 'Yes, what?'. I'd suggest that these sort of constraints don't stand in the way of access, they construct it. Through legislation, technology, and professional practice, through the metadata we create and the interfaces we build, limits are created around what we can see and what we can do. Access is a process of control rather than liberation.

Simile a questo, il “rich prospect browsing” (Ruecker, 2011) propone di mostrare una vista comprensiva della quantità e tipo di materiale presenti e di permettere successivamente di filtrare e selezionare il materiale di proprio interesse. Le soluzioni precedenti tentano di sopperire alla mancanza data dal fatto di non poter manipolare direttamente i documenti e di non poter interagire con un esperto della collezione e cercano quindi di dare una panoramica soddisfacente sotto forma di dati e/o informazioni visive. La questione dell'accesso non è quindi solo relativa ad una esigenza di comunicare una quantità quanto alla qualità ed una sua rappresentazione.

The question of representation is critical in the digitisation of culture and its materials; for if culture is now data, then our encounter with it is entirely shaped by the choices we make in representing that data. Framed in this way, both traditional and experimental representations of digital collections can be considered side by side, as contingent and selective mappings of abstract, complex datasets into concrete displays. (Whitelaw, 2015)

Nel contesto digitale si tratta sempre e comunque di rappresentare, in forme più o meno astratte, i contenuti e, indipendentemente dalla complessità della piattaforma, occorre fornire degli strumenti di comprensione affinché l'utente non sia ostacolato nell'utilizzo ma anzi stimolato da ogni nuova sfida di elaborazione delle informazioni.

A partire dal discorso sui dati e capta proposto da Johanna Drucker (2009), è chiaro, che gli archivi digitali, compiono implicitamente un atto di interpretazione degli oggetti reali, attribuendogli altre meta-informazioni e, di conseguenza, tale interpretazione di manifesterà anche nella forma degli strumenti di navigazione.

Can we open up archive interfaces to interpretation, but also treat them as interpretative devices?

Sin dal momento dell'accesso gli utenti sono posti di fronte a questa interpretazione e Dork (2014) pone la sfida di creare degli strumenti che non siano solo un'interpretazione fine a se stessa ma che diventino trampolini di lancio per ulteriori interpretazioni.

user interpretation over programmatic or institutional interpretation, and aims to engage the user in a virtuous cycle of curiosity, hypothesis-forming and discovery.

GRADI DI INTERAZIONE

Nella progettazione di una piattaforma è imprescindibile definire una struttura di interazioni che permettano all'utente di muoversi tra i contenuti. A seconda del tipo di utenti, del contesto e degli obiettivi per cui nasce, occorre definire diversi gradi di complessità e stratificazione.

Musei, collezioni, archivi sviluppano piattaforme cercano di divulgare i propri contenuti ad un ampio pubblico, sia per scopi informativi, cioè mostrare cosa l'istituzione può offrire e fornire uno strumento di ricerca di informazioni, che in un'ottica di adeguamento alle pratiche di democratizzazione e diffusione di contenuti sul web. Per sopperire a tali scopi gli strumenti offerti devono mantenere un livello basso di complessità, che permetta a chiunque di comprendere e cercare agilmente informazioni specifiche. Ciò porta, nella maggior parte dei casi ad un adeguamento a standard di piattaforme che mettono in campo modalità di interazione limitate quasi esclusivamente al filtraggio ed ordinamento del materiale sulla pagina, mostrato esclusivamente sotto forma della sua immagine. All'estremo opposto, le piattaforme sviluppate nell'ambito di ricerca delle digital humanities tendono sia ad una maggior astrazione delle informazioni e dei contenuti, a livello visivo, che ad una articolazione complessa delle opzioni di interazione. Questo perché gli strumenti sono progettati per essere utilizzati da esperti del settore, disposti ad un maggior sacrificio nell'apprendere nuove modalità di esplorazione e visualizzazione e che sono più interessati allo studio delle meta-informazioni e non alla scoperta dell'immagine-oggetto. La complessità è tanto maggiore quanto più ristretto sarà il gruppo di utilizzatori.

Parallelamente a questo, archivi e istituzioni che devono che sviluppano piattaforme esplorative, optano per sistemi di navigazione che stimolino la serendipità e la navigazione ricreativa fine a se stessa.

I due scenari presentati non stabiliscono però dei limiti invalicabili ma dei poli



116 THE CAH, OR TRAVEL ACROSS.
 to resemble those of the younger Menzies in the British
 account.
 We have now reached those fertile valleys in which the
 Egyptian valley terminates, and where the Nile
 plain country begins. They are divided about three miles
 above Thebes, and though intersected by various pro-
 gressions as looking as prodigious a fall as to divide those
 who would within number, are now writing some than



which, produced by the Nile falling through a wild un-
 broken of granite rocks, with which the land is covered
 within thickly wooded. No little pretensions has this portion
 of the Nile in the name of a waterfall, that Plinius says,
 "I asked these (his guides) when we should come to the
 cascade? well, he says, you might, they told me, that is
 the nearest?"

B.05 PAGINA TRATTA DA: EGYPT: A FAMILIAR DESCRIPTION OF THE LAND, PEOPLE AND PRODUCE, WILLIAM SMITH, 1839

Una delle pagine a cui rimandano le immagini di Bookscapes



B.03 | B.04 BOOKSCAPES, JULIAN LEVESQUE

Levesque utilizza immagini o frammenti provenienti da pagine di Google books per ricreare dei panorami immaginari attraverso i quali esplorare serendippicamente le diverse opere. Si tratta di un caso estremo di interazione con un archivio bibliografico, poichè, potendo solo cliccare sugli elementi della pagina, il grado di consapevolezza sui contenuti scelti è nullo.

operativi. La sempre maggior consapevolezza di mezzi informatici e strumenti interattivi nonché una mentalità sempre più aperta all'astrazione di concetti e pratiche, permette ad un numero più ampio di individui di comprendere ed utilizzare fluentemente piattaforme più articolate. Il ruolo del designer, in questo caso sta proprio nel comprendere le opportunità offerte sia da una forma semplice e standard di interazione che da altre modalità come la visualizzazione dei dati e creare il tool più adeguato al contesto, l'obiettivo centrale deve essere quello di fornire un terreno fertile che può certamente migliorare la qualità della fruizione di beni culturali digitali e far emergere contenuti altrimenti invisibili. Tim Brown (2008) suggerisce il concetto di *simplicity* per definire questo fertile terreno di comunicazione di informazione in cui coesistono più livelli complementari di complessità e semplicità.

A structured space is manoeuvred to reveal connection, energy, hierarchy and context. We travel through semiotic and scientific landscapes that communicate through colour, shape, pattern and emotion."

All'interno di questo quadro, si possono definire diversi tipi di interfacce digitali, che Caviglia riassume in tre tipi principali: browsers, game e dashboard (Caviglia, 2013) Rispetto al modello di interfaccia che si intende progettare, il designer ed il programmatore, considerando l'utente del dominio, definiscono l'esperienza che questo tipo di strumenti deve fornire e quali funzioni deve assolvere. In questo tipo di processo il designer della comunicazione è responsabile dell'estetica dell'interfaccia, che Ruecker descrive come l'insieme degli elementi che hanno il compito di attirare l'attenzione dell'utente e fare in modo che lo strumento ispiri fiducia durante l'utilizzo ma anche dei processi cognitivi che l'interfaccia, in quanto strumento, deve cercare di attivare.

Dork (2012) propone alcune linee generali per guidare nella progettazione delle interazioni:

- 1. Relate facets and items. The interface should use visual variables such as color, shape, and position to convey how resources are related to one another and how they share facet values.*
- 2. Encourage pivoting. Every visual element in the interface (regardless whether facet value or resource) should provide simple pivoting interactivity for moving between sets of resources. Pivoting steps should be 'cheap', in that they should be simple to trigger and reverse.*
- 3. Make view changes gradual. Transitions between interface states should not be abrupt, and should explain how and why information changes. Even before a pivot operation is triggered, the interface can indicate some of the changes.*

4. Aim for inviting aesthetics. The overall appearance of the interface as well as the individual components should follow a consistent visual language that elicits meaning and function, is easily understood, and is ultimately enjoyed.

5. Situate in Web context. The interface should be situated in the context where information seeking already happens, i.e., the Web browser.

I punti definiti da Dork hanno come obiettivo la creazione di un'interfaccia che non si limiti a mostrare i diversi aspetti del contesto separatamente gli uni dagli altri, ad esempio con strumenti posti su diverse pagine non connesse, ma che metta in luce le relazioni tra esse e che leghi le diverse parti sulla base delle azioni e scelte dell'utente.

Andando nello specifico, Dork illustra anche come ogni singola azione dell'utente debba corrispondere ad un codice pre-definito in fase di progettazione e che corrisponda e sia chiaro con gli intenti dell'utente stesso

The visualization supports three basic types of interaction: search, hover, and select. The intention behind offering these three interaction methods is to allow for targeted, provisional, and exploratory movements through a collection.

Anche in questo caso non è possibile stabilire a priori un codice generale di interazioni ma Shneiderman, nel suo articolo *Design the user interface* (1997) riassume i diversi optional operativi che possono essere tenuti in considerazione. Si tratta di guidelines, principi e teorie relative alle diverse dimensioni di progettazione dell'interazione: dall'organizzazione delle informazioni sulla pagina alle variabili per attirare l'attenzione dell'utente, gli stili di interazione rispetto agli oggetti su cui agiscono ecc. sulla base di quelli che definisce gli otto principi (2011) fondamentali del design dell'interazione:

1. Strive for consistency. Consistent sequences of actions should be required in similar situations; identical terminology should be used in prompts, menus, and help screens; and consistent commands should be employed throughout.

2.. Enable frequent users to use shortcuts. As the frequency of use increases, so do the user's desires to reduce the number of interactions and to increase the pace of interaction. Abbreviations, function keys, hidden commands, and macro facilities are very helpful to an expert user.

3. Offer informative feedback. For every operator action, there should be some system feedback. For frequent and minor actions, the response can be modest, while for infrequent and major actions, the response should be more substantial.

4. Design dialog to yield closure. Sequences of actions should be organized into groups with a beginning, middle, and end. The informative feedback at the com-

pletion of a group of actions gives the operators the satisfaction of accomplishment, a sense of relief, the signal to drop contingency plans and options from their minds, and an indication that the way is clear to prepare for the next group of actions.

5. Offer simple error handling. As much as possible, design the system so the user cannot make a serious error. If an error is made, the system should be able to detect the error and offer simple, comprehensible mechanisms for handling the error.

6. Permit easy reversal of actions. This feature relieves anxiety, since the user knows that errors can be undone; it thus encourages exploration of unfamiliar options. The units of reversibility may be a single action, a data entry, or a complete group of actions.

7. Support internal locus of control. Experienced operators strongly desire the sense that they are in charge of the system and that the system responds to their actions. Design the system to make users the initiators of actions rather than the responders.

8 Reduce short-term memory load. The limitation of human information processing in short-term memory requires that displays be kept simple, multiple page displays be consolidated, window-motion frequency be reduced, and sufficient training time be allotted for codes, mnemonics, and sequences of actions.

Considerando la necessità di offrire sistemi che permetta di esplorare liberamente una collezione digitale, ogni principio di interazione qui proposto ha lo scopo di creare un tool consistente e coerente che sia un supporto ma non una strada già predisposta, che non sostituisca quindi i propri automatismi ai desideri, espressi o meno, degli utenti.

LINGUAGGIO VERBALE

Approdando nel mondo digitale un'altra questione apparente semplice ma fondamentale riguarda la trasformazione del linguaggio di descrizione dei contenuti che deve adeguarsi alle esigenze di un pubblico molto più ampio e tendenzialmente non specializzato.

Sometimes museums describe objects in language that is highly specialist and user added keywords are useful in bridging the 'semantic gap' between the language of the museum and that of the user (Whitelaw, 2010)

Nel progetto *Una città per gli archivi*, il team progettuale riconosce e mette fortemente in discussione le modalità di presentazione verbale (Felicitaì, 2012), dei contenuti e della struttura archivistica tradizionale, in quanto ostacolo all'accesso

le schede descrittive dei sistemi archivistici risultano basate tendenzialmente su un

linguaggio molto specialistico, autoreferenziale (...) le articolazioni gerarchiche talvolta molto complesse e difficili da sciogliere perfino dagli stessi archivisti, costruite imponendo logiche astratte ad articolazioni “naturalmente” particolari, dovute all’attività dei soggetti produttori. si sceglie di sottolineare la sintassi del sistema di comunicazione a svantaggio della chiarezza e della reperibilità dei contenuti.

I termini settoriali tipici del settore archivistico devono essere abbandonati sia a livello comunicativo con il pubblico che di gestione da parte degli operatori stessi. Questo sia per facilitare la creazione di strumenti di gestione e back-end che possono essere utilizzati da più enti anche con background diversi e anche per rendere più diretta la comunicazione tra operatori e fruitori evitando di dover tradurre ogni volta formule complesse e vetuste.

Un chiaro esempio di piattaforma che si rinnova fortemente nel linguaggio è il Cooper Hewitt Museum (→ pag 107). Questa piattaforma basa infatti la maggior parte della propria navigazione su indicazioni fornite in modalità testuale, le quali fungono anche da strumento di comprensione e descrizione dell’archivio. Attraverso brevi descrizioni contestualizzate rispetto a diversi contesti (colori, paesi, periodi storici...) la piattaforma informa in maniera del tutto informale sui contenuti disponibili. Tale modalità può essere criticata in quanto la forma verbale è spesso vista come più lenta e meno di impatto di una visiva, ma fornisce comunque un esempio su come gestire la navigazione di una collezione digitale immensa di cui non si è voluta dare una rappresentazione visiva specifica:

dall’oggetto al racconto intorno all’oggetto” (Morelli, Sarcani, Girardina Papa 2010) e rendendo necessario quindi includere non solo la voce autorevole di studiosi e professionisti del settore ma anche quella del pubblico, adottando modelli di comunicazione “transnazionali” (Morelli, 2010)

DINAMICHE DEL WEB

Il mondo del web ha dato luogo ad una sociologia estremamente complessa con cui le collezioni digitali devono avere a che fare, spesso creando soluzioni controverse; qui verrà considerata per quelle dimensioni pertinenti alla nostra area progettuale. Questioni di partecipazione degli utenti, diritto d’autore e controllo sulla diffusione dei contenuti, definizione di standard più inclusivi, tra cui il caso dei Linked data rappresentano le principali dimensioni critiche con cui il progetto di un’interfaccia può avere a che fare.

In primo luogo la dimensione umana: oltre alla potenzialità di ipertestualità, internet permette alle istituzioni culturali di ridefinire i rapporti con gli utenti.

Se la semplice conservazione non basta più, è tutt'altro che pacifico il dibattito sull'idea sostitutiva di valorizzazione e sulle sue innumerevoli e contrastanti accezioni da quella puramente economica a quella di accessibilità o di partecipazione allargata. Ad ogni trasformazione del concetto di museo è corrisposto storicamente un diverso tipo di pubblico, sempre più allargato. (Irace, 2013)

Le diverse modalità di interazione con il pubblico e diffusione che inizialmente venivano percepite come delle minacce alla proprietà e al diritto d'autore vengono ora sfruttate ed inserite nel ciclo di vita di un artefatto culturale digitale. Brown, Novak-Leonard and Gilbride (2011) definiscono uno schema dei possibili livelli di coinvolgimento del pubblico e dei relativi livelli di controllo creativo sui contenuti. Esso si divide in 5 gradi di partecipazione:

- **Spectating** *Spectating is fundamentally an act of receiving a finished artistic product. It is therefore outside the realm of participatory arts practice.*
- **Enhanced engagement** *Educational or "enrichment" programs may activate the creative mind, but for the most part do not involve creative expression on the part of the audience member.*
- **Crowd-sourcing** *Audience becomes activated in choosing or contributing towards an artistic product.*

- **Co-creation** *Audience members contribute something to an artistic experience curated by a professional artist.*

- **Audience-as-artist** *Audience members substantially take control of the artistic experience; focus shifts from the product to the process of creation.*



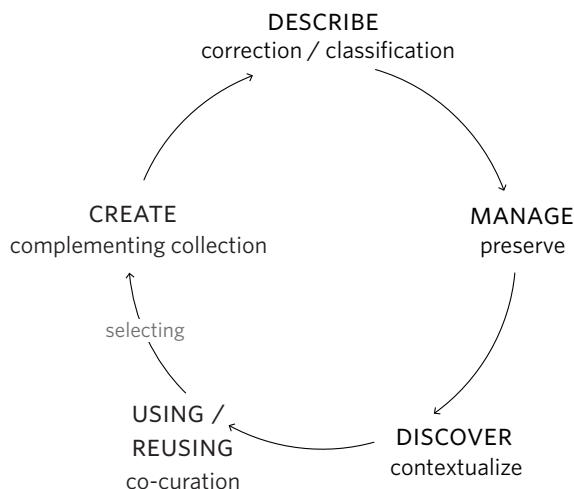
B.06 CENTROTAVOLA PROGETTATO DA DROOG, RIJKSTUDIO

Ispirato all'ornamento da tavola di Wenzel Jamnitzer, 1549

Nel caso del Rijksmuseum (→ pag 139) di Amsterdam si tratta, a partire dall'abolizione, quasi totale (sono esclusi gli artisti contemporanei) dei diritti d'autore, permettendo ed anzi incentivando l'uso creativo delle proprie opere, offerte in alta definizione, in progetti che possono partecipare a concorsi indetti dallo stesso museo.

Sebbene le istituzioni digitalizzate abbiano ancora il potere di controllare il grado di partecipazione e distribuzione dei propri contenuti, risulta comunque inevitabile un'ampliamento della disponibilità all'accesso.

Questo concetto di accesso allargato si può declin-



B.7 DIGITAL CURATION LIFECYCLE MODEL, PROPOSTO DALLA NATIONAL LIBRARY OF NEW ZEALAND

Le istituzioni progettano modalità di crowdsourcing rispetto alle diverse fasi del ciclo di vita dei contenuti digitali

are, oltre che rispetto ai diversi gradi di coinvolgimento degli utenti, ad una concezione di internet come una rete unica del sapere, in cui i diversi enti culturali non devono costituire delle isole separate ma città facilmente interconnesse.

In alcuni casi, per facilitare il reperimento delle istituzioni, l'accesso e, in diverse modalità, la partecipazione degli utenti una delle soluzioni è rappresentata da quelle piattaforme "ombrello" in cui diversi enti decidono di aderire per offrire simultaneamente l'accesso e la navigazione su più domini. All'interno di questa categoria rientra l'esempio di Google Cultural Institute (→ pag 105) e Flickr the Commons (→ pag 137): attraverso questa modalità è possibile offrire un accesso uniforme a diversi enti per i quali vengono messi a disposizione gli strumenti sviluppati da Google, come la possibilità di creare gallerie personali in cui collezionare opere di origini diverse, o gli strumenti tipici di Flickr come il tagging e l'inserimento di commenti.

Oomen (2011) classifica gradi e modalità di partecipazione in 5 categorie:

1. **Contextualisation** (*adding contextual knowledge to objects by telling stories or writing articles/wiki pages with contextual data.*)
2. **complementing collection** (*active pursuit of additional objects to be included in a (Web)exhibit or collection*),
- 3 **classification** (*gathering descriptive metadata related to objects in a collection, social tagging is a wellknown example*)
- 4 **co-curation** (*using inspiration/expertise of non-professional curators to create Web-exhibits*),
- 5 **crowdfunding** (*collective cooperation of people who pool their money and other resources together to support efforts initiated by others*)

Il modello autoritario tradizionale non ha modo di sussistere nel mondo di internet ed anzi, gli operatori del contesto si sono resi conto sempre di più che coinvolgere gli utenti in determinati processi è un beneficio su vari fronti, e talvolta una necessità. Alcuni enti come la biblioteca pubblica di New York hanno catalizzato la forza partecipativa degli utenti in attività di catalogazione che altrimenti richiederebbero moltissimo tempo per completarsi (→ pag 139). La creazione di uno scambio e di supporto reciproco aiuta le istituzioni ad entrare nel dialogo comune e le persone a partecipare alla creazione di quella che è, di fatto, la propria cultura.

È anche grazie a questa partecipazione che esse possono sperare di non cadere nell'oblio della dimenticanza generata dalla velocità delle interazioni sul web,

Contemporary "democratization of the past" (Gillis) is paradoxically entwined with the disappearance of historical consciousness. According to Andreas Huyssen, Both personal and social memory today are affected by an emerging new structure of temporality generated by the quickening pace of material life on the one hand and by the acceleration of media images and information 406 Haskins on the other. Speed destroys space, and it erases temporal distance. In both cases, the mechanism of physiological perception is altered. The more memory we store on data banks, the more past is sucked into the orbit of the present, ready to be called up on the screen. (Haskins, 2007)

La possibilità di creare piattaforme di accesso unificato per diversi database culturali è un'altra delle questioni più al centro del dibattito. Piattaforme come Europeana, hanno l'obiettivo di raccogliere il maggior numero di istituzioni possibili e creare, oltre che una piattaforma di gestione dei contenuti, un sistema collaborativo per il controllo delle informazioni basati sugli standard comune dei Linked Data.

Per poter parlare dei linked data occorre prima specificare qual è il loro ambito di utilizzo così da poterne comprendere l'utilità, i possibili vantaggi che un'istituzione può trarne e le sfide tecniche che comporta, per stabilire se sviluppare un progetto che consideri anche questo tipo di implementazione.

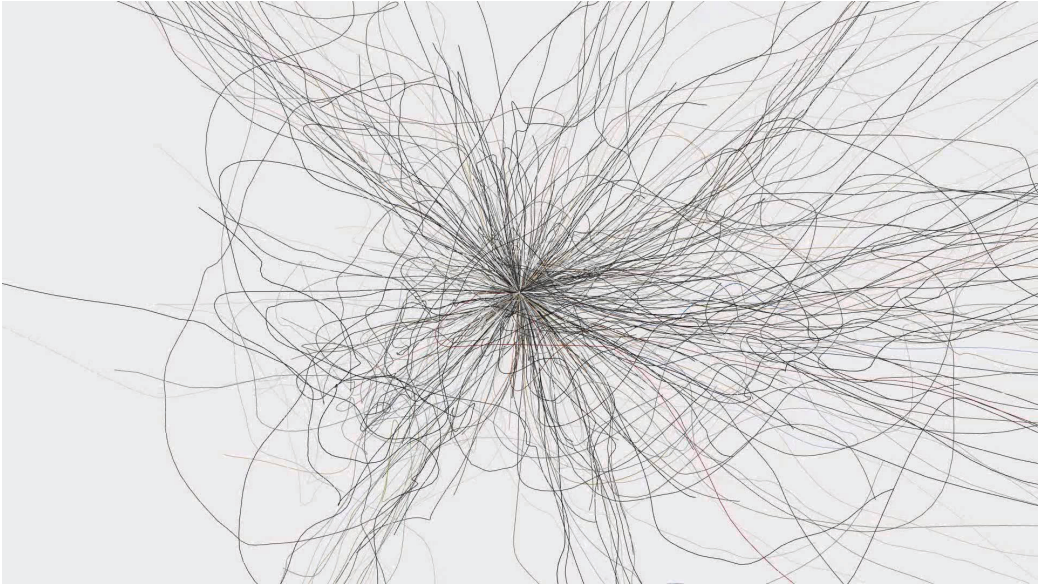
Tim Berners-Lee (2006) conia il termine *web semantico* per definire un ambiente web dove ogni elemento può essere collegato ad altri attraverso i propri meta-dati, che specificano il contesto semantico. Per rendere ciò possibile è quindi necessario operare:

- una standardizzazione dei formati.
- una definizione delle relazioni che sussistono tra i dati



B.08 KNOWLEDGE ON A BEAM OF STARLIGHT, KERRY ANN LEE, 2014-2016

Attraverso i materiali open della collezione Te Papa, in Nuova Zelanda, Kerr ha creato questi tre pannelli narrativi.



**B.09 HARVARD ART MUSEUM BLOOMS,
2015**

Tutto ciò che è presente nelle collezioni del museo: circa 1800 oggetti sono rappresentati come fili, il colore è la predominante e la lunghezza è data dal numero di visite alla pagina dell'oggetto.

(costruito in Processig)

Questo rappresenta uno degli esperimenti grezzi portati avanti in seguito alla pubblicazione dei metadati del Harvard Art Museum

Se è attraverso i dati che le connessioni sono rese possibili è necessario che ci sia un formato standard con cui questi vengono registrati, per far sì che uno stesso strumento possa raggiungere e gestire elementi diversi.

Non è solo permettendo l'accesso puro e semplice ai dati che si realizza il web semantico ma, soprattutto, definendo le relazioni che esistono tra questi. Il modo più semplice per comprendere questo concetto è riferendosi ai principi della logica dei predicati: tra un soggetto ed un oggetto possono esistere in-

finite relazioni, definite di volta in volta da un verbo. I dati così interrelazionati, ossia sulla base di predicati di volta in volta attribuiti, si definiscono linked data. Un esempio per comprendere come funzionano, nella pratica, i linked data è fornito dal caso di DBpedia, una piattaforma che traduce le informazioni di Wikipedia in formato RDF, cioè il formato standard di registrazione dei linked data. DBpedia, non solo include Wikipedia nel suo database, ma incorpora anche link ad altri database del web come Geonames (database di informazioni geografiche) creando così quella che viene definita una "tripla" (dall'inglese RDF triples) ovvero fornendo una relazione (predicato di diversa natura a seconda dei casi) tra l'informazione di partenza (Wikipedia) e quella di arrivo (altro database). Se si considera che ogni piattaforma non è, di fatto un punto di arrivo chiuso, ma un potenziale nuovo punto di partenza, si capisce presto che la rete che si crea

diventa pressochè illimitata.

Ogni oggetto può quindi essere arricchito dal fatto di essere inserito in questa rete, la quale definisce il valore di ogni singolo elemento, non solo della piattaforma che lo contiene, ed in particolare ne definisce il significato, il valore semantico, rendendolo rintracciabile non più in un'ottica di maggiore o minore utilizzo e notorietà sul web.

Guerrini e Possemato (2015), elencano, tra i benefici dell'utilizzo dei Linked data in biblioteche, archivi e musei

- *Creazione di contenuto distribuito*
- *Gestione automatica dei link*
- *Condivisione di strumenti di pubblicazione dei contenuti*
- *Arricchimento semantico delle risorse*
- *Riutilizzo dei dati prodotti*
- *Fruizione integrale e globale di risorse distribuite*
- *Ricerca semantica*
- *Costruzione di servizi aggiuntivi come quello di recommendation system*

L'attività di generazione e pubblicazione di linked può essere facilitata da diversi tool in fase di continuo perfezionamento. Tuttavia bisogna tener conto che generare linked data non basta per rendere il web dei dati effettivamente utile e facilmente fruibile. Oltre alla sfida tecnica di sviluppo di un sistema di gestione dei dati che si adatti sia alla traduzione ed adattamento dei contenuti già esistenti sul web, non esistono ancora strumenti ed interfacce efficaci per la loro navigazione ma, come nel caso di Europeana (→ pag 137) o Historypin, sperimentazioni settoriali.

KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS

Il concetto di Knowledge Management può riferirsi alla gestione e alla condivisione della conoscenza ed è portato avanti fin dall'antichità con lo sviluppo di biblioteche e strumenti di comunicazione. È però nei tempi più recenti della rivoluzione digitale che l'insieme di strategie e metodi per identificare, raccogliere, sviluppare, conservare e rendere accessibile la conoscenza delle persone che fanno parte di una organizzazione (o, al limite, di una comunità di pratica), assume la moderna connotazione e prende il nome di knowledge management, o gestione della conoscenza organizzativa, avvalendosi in genere di strumenti dell'information technology.

Si tratta di un concetto profondamente legato alle questioni di digitalizzazione e diffusione dei beni archivistici, bibliotecari e museali ed è alla base delle rifles-

sioni riguardanti gli standard di archiviazione di questi.

I KOS infatti (Knowledge Organization System) Includono tutti gli schemi per organizzare, gestire, recuperare l'informazione, con la funzione primaria di fornire accesso ai documenti per una specifica comunità secondo un approccio knowledge managed (...) L'architettura di una biblioteca digitale è costituita dalle sue collezioni, dai suoi KOS e dai servizi che essa mette a disposizione. In generale essi condividono queste caratteristiche: un KOS impone una particolare visione del mondo sulla collezione e sui documenti che ne fanno parte. Per tale motivo ogni KOS possiede una meta struttura, la cui comprensione è necessaria per l'interpretazione dei contenuti. la stessa entità può essere caratterizzata in modi diversi a seconda del KOS utilizzato. il valore di un KOS deriva dal riconoscimento della comunità (Ciuccarelli, 2014)

Un sistema di organizzazione della conoscenza rappresenta qualsiasi livello della struttura rispetto alla quale sono organizzate le informazioni e l'intero apparato di gestione e fruizione, a partire dal dato singolo fino al macro insieme comprendente tutti gli elementi.

Nel contesto della rete, la definizione e scelta del KOS più appropriato deve affrontare alcune sfide chiave relative alla sistematizzazione della fruizione dei documenti digitali:

- standard di digitalizzazione
- standard di documentazione
- modalità di conservazione
- modalità di accesso
- standard tecnici

Il primo ed il terzo punto non verranno trattati nella presente tesi, al contrario, le questioni di accesso e di standard tecnici rappresentano proprio gli ambiti di indagine generali dell'elaborato e, nei capitoli finali saranno oggetto di progettazione rispetto allo specifico caso dell'archivio Aiap.

Nella sezione presente invece, si intende affrontare la questione relativa agli standard di documentazione, ossia i sistemi di definizione e strutturazione delle meta-informazioni relative ad ogni documento al fine di renderlo disponibile, confrontabile e interoperabile con altri, all'interno di un sistema informativo integrato.

Definire dei metadati funzionali ai propri bisogni di catalogazione e, al tempo stesso, utili alla comunicazione con altri enti e sistemi archivistici è estremamente utile per la creazione di un sistema di conoscenze il più ampio ed inclusivo possibile. Come si è visto nei tentativi passati però, è irrealistico pensare di creare

un sistema unico di registrazione delle informazioni a causa della grandissima varietà di documenti e soggetti e per la vaghezza con cui qualsiasi termine può essere associato ad più significati. Anche sistemi come il formato MARC (arrivato a definire fino a 800 campi diversi per la descrizione dei metadati) hanno dimostrato che anche la libera estensibilità di un formato non rappresenta una soluzione alla grande variegazione ma può, al contrario, generare ulteriore caos e disorganizzazione.

Il progetto del Dublin Core (nome completo: Dublin Core Metadata Initiative, in acronimo DCMI) si è sviluppato in ambito OCLC (On line Computer Library Center), la grande rete di servizi americana per le biblioteche. Nel marzo 1995 si è tenuta una conferenza nella città americana di Dublin (Ohio), alla quale i partecipanti – bibliotecari, archivisti, editori, ricercatori e sviluppatori di software, oltre ad alcuni membri dai gruppi di lavoro dell'IETF (Internet Engineering Task Force) – hanno convenuto sulla necessità di creare un insieme di strumenti condivisi per l'accesso alle risorse digitali.

Il modello del Dublin Core, applicato dalla fine del 1996, rappresenta una delle più utilizzate soluzioni alle questioni di descrizione dei dati. Esso è stato progettato basandosi su una struttura a pacchetti, divisi per diverse comunità disciplinari e mantenute da queste. Si tratta di una strutturazione che comprende, di base, 15 elementi, comuni a qualsiasi gruppo archivistico ma non obbligatori: Titolo, Creatore, Soggetto e Parole chiave, Descrizione, Editore, Autore di contributo subordinato, Data, Tipo di risorsa, Formato, Identificatore della risorsa, Fonte, Lingua, Relazione, Copertura, Gestione dei diritti.

Il Dublin Core è stato in seguito ampliato nelle possibilità ma non nella struttura, si è infatti fornita la possibilità di aggiungere dei qualificatori che specificassero le qualità e peculiarità di un documento.

Uno dei progetti più importanti e conosciuti a livello europeo che sfrutta il modello del Dublin Core è la piattaforma Europea che ha l'obiettivo di rendere reperibili attraverso un solo dominio, tutto il patrimonio culturale europeo e già riunisce contributi digitalizzati da diverse istituzioni dei 28 paesi membri dell'Unione in 30 lingue.

La definizione della struttura, dei meta-dati e, non da meno, i termini da utilizzare per la loro descrizione, rappresentano tutt'ora le sfide alla base della costruzione dell'identità digitale di un documento. Trovare il modo migliore per rappresentare gli oggetti digitali è all'origine di una loro mobilità autonoma e recuperabilità all'interno della vastissima rete di entità sul web.

2. LA SITUAZIONE ITALIANA

Un Paese che non è in grado di narrarsi è destinato a dissolversi. Una Repubblica incapace di gestire i propri archivi sarà destinata a soccombere.
- Guido Panvini, "Se chiudono gli archivi", articolo su Doppiozero.com, 2014

Organi di riferimento:

DGA - Direzione generale archivi

ICAR -Istituto Centrale per gli Archivi

SAN - Sistema archivistico nazionale

ICCU - Istituto coordinamento catalogo unico (biblioteche)

ICCD -Istitutoo Centrale per il Catalogo e la Documentazione

Nel nostro paese sono presenti numerosi organi per il controllo e la gestione dei beni culturali che si occupano dell'applicazione di standard e adesione a progetti di innovazione tecnologia, tra i più significativi vi sono la direzione generale per gli archivi (DGA), l'istituto centrale per gli archivi (ICAR) che rappresenta un organo di studio e ricerca applicata dalla DGA, il sistema archivistico nazionale (SAN) l'istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche (ICCU).

La Direzione generale per gli archivi, in continuità e coerenza con le politiche culturali nazionali ed europee dirette a promuovere l'accessibilità alle reti immateriali, è attualmente impegnata a rendere disponibile sul web il patrimonio documentario del nostro paese attraverso la costituzione di un Sistema Archivistico Nazionale (SAN), inteso come canale di accesso unificato a risorse archivistiche di natura eterogenea, facenti capo a sistemi informativi dell'Amministrazione archivistica e di altri soggetti pubblici e privati, finora consultabili separatamente, in quanto non dialoganti fra loro.

L'ICCU, l'organo di riferimento delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche, mostra che sono in corso numerose attività relative all'utilizzo di metadati nell'ambito della biblioteca digitale con il fine di creare una rete culturale allargata. Ha tradotto la versione 1.1 del "Dublin Core Metadata Element Set" in collaborazione con l'IEI (Istituto dell'elaborazione dell'informazione) del CNR di Pisa e ha elaborato il Mapping DC/ Metadati/ Standard catalografici (marzo 2002); ha implementato il Dublin Core sul sistema SBN-on line per la ricerca su basi dati di dominio diverso, partecipa al progetto europeo The European Library (TEL), finalizzato alla realizzazione di un punto di accesso unificato alle maggiori collezioni europee attraverso un comune profilo di applicazione di metadati e al progetto MINERVA (MInisterial NEtwork for Valorising Activities in digitisation), coordinato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali,

avente lo scopo di creare una piattaforma comune europea e sviluppare raccomandazioni e linee guida relative a digitalizzazione, metadati, preservazione e accessibilità a lungo termine nell'ambito delle iniziative comunitarie per la digitalizzazione del patrimonio culturale.

I diversi organi, a livello nazionale si occupano di promuovere ed applicare norme internazionali per una comunicazione unificata dei beni culturali sia internamente che con altri paesi. Essere parte del sistema di archivi riconosciuti a livello statale (SAN) e poter essere così inseriti in questi contesti più ampi e, allo stesso tempo, ottenere diritti e finanziamenti dallo stato comporta la necessità di aderire agli standard proposti.

Il Sistema Archivistico Nazionale ha sviluppato un testo riguardante le Norme italiane per l'elaborazione dei record di autorità archivistici di enti, persone, famiglie (NIARA) ed ha inoltre definito una serie di schemi xsd (XML schema definition) per la descrizione degli oggetti archivistici. I documenti di definizione degli standard nascono da una riflessione condivisa tra esperti e operatori dei diversi settori dei beni culturali che, grazie alla cooperazione tra l'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane (ICCU) e l'Istituto centrale per gli archivi (ICAR), hanno discusso le proprie esperienze in un gruppo di lavoro dedicato.

Sebbene a livello nazionale siano quindi stati definiti standard e modalità di adeguamento ai sistemi digitali, ogni regione ha la possibilità di sviluppare norme e strumenti di gestione ed accesso ad hoc per i propri istituti ed avviare progetti per la gestione degli archivi digitali. Tale libertà è data dall'estrema varietà di beni culturali presenti sul nostro territorio, i quali sono difficilmente riducibili a standard univoci.

È interessante, da questo punto di vista, considerare il caso dell'Emilia Romagna la quale, attraverso il progetto ReLoad (Repository for Linked Open Archival Data), realizzato dall'Archivio Centrale dello Stato, dall'Istituto per i Beni culturali dell'Emilia Romagna e da Regesta.exe, ha l'obiettivo di sperimentare le metodologie del semantic web e le tecnologie standard per i linked open data (LOD) per favorire la condivisione di informazioni archivistiche provenienti da una molteplicità di fonti.

Come si vedrà in seguito per il caso di Archimista, software ufficiale della regione lombardia, anche in questo caso lo standard ISAD è al centro dell'ontologia della descrizione archivistica, poichè fornisce le norme fondamentali per l'elaborazione di descrizioni archivistiche, per la definizione delle classi e delle proprietà.

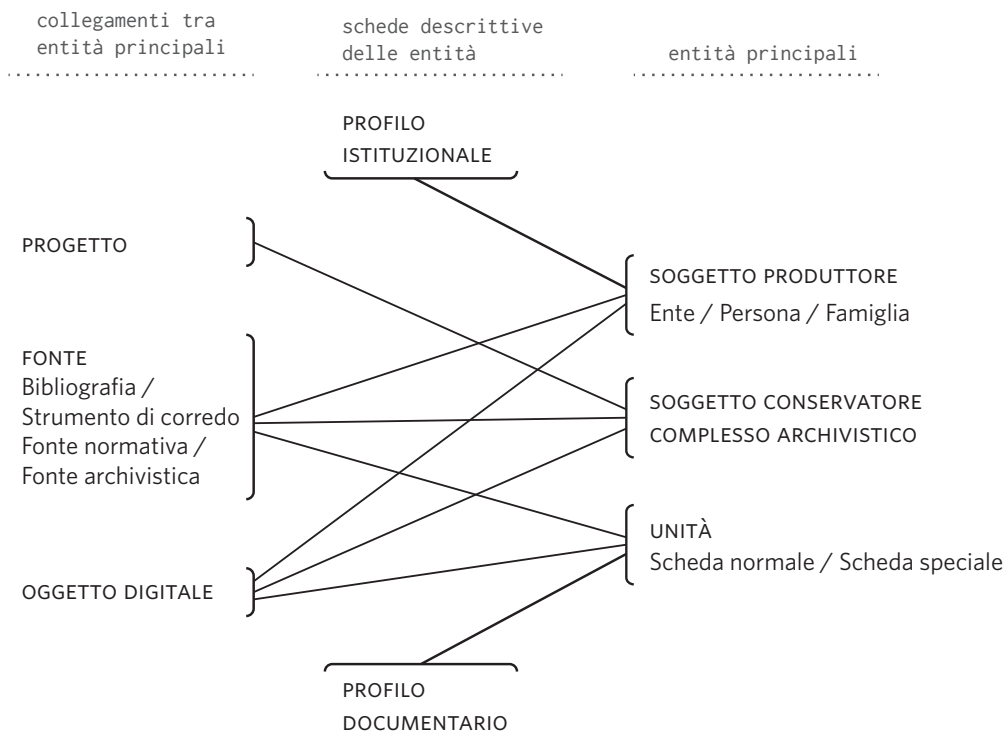
Nel paragrafo seguente verrà preso in considerazione il caso specifico della Lombardia, in riferimento al progetto che si andrà a sviluppare.

ARCHIMISTA, IL CASO DELLA LOMBARDIA

Organi di riferimento:

Beni Culturali Lombardia
Soprintendenza Archivistica Lombardia
Archimista
CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive

Vi sono continui sforzi da parte della regione Lombardia nella creazione di sistemi di confronto e interoperabilità tra i materiali di archivio nel settore del progetto e del design (design, grafica, architettura...). Un esempio è il censimento prodotto da CASVA che ha il compito di mappare i beni culturali pubbli-



B.10 SCHEMA CONCETTUALE DI ARCHIVISTA

Le entità principali rappresentano gli elementi di archiviazione mentre gli altri costituiscono le diverse ragioni di relazione

ci e privati che rendono testimonianza di un patrimonio diffuso e molecolare. La prima edizione del censimento è stata condotta nel 2000-2002 e si inseriva nell'ambito di un progetto nazionale relativo agli archivi di architettura. Gli ambiti disciplinari coinvolti sono poi stati ampliati per includere quelli relativi alle arti applicate, al design ed, in generale alla creatività progettuale.

Oltre a questo tipo di progetto che, dal cartaceo si stanno muovendo al digitale, con il fine di sfruttare il raggio di azione e le chances di interattività offerte dal web, e che ha l'obiettivo di mettere in relazione le diverse realtà archivistiche della regione, sono stati messi in pratica le normative relative alla descrizione archivistica digitale dei beni culturali attraverso la creazione di softwares dedicati. Al fine di garantire omogeneità nel trattamento dei dati e adeguamento agli standard internazionali, ha sviluppato e diffuso, a partire dal 1992, il software Sesamo.

Le banche dati di descrizione archivistica realizzate tramite Sesamo vengono periodicamente pubblicate nella sezione Archivi storici del portale Lombardia Beni Culturali.

Per sfruttare al meglio le potenzialità offerte dalla evoluzione delle piattaforme tecnologiche è stato realizzato, sulla base di un accordo del 2010 tra Regione Lombardia, Regione Piemonte e Direzione Generale per gli Archivi, Archimista il nuovo software per la descrizione di archivi storici che prenderà il posto di Sesamo.

Archimista è basato sugli standard internazionali e viene distribuito gratuitamente e rilasciato con licenza open-source GPL (GNU Public License) così da consentire a soggetti terzi lo sviluppo di estensioni e moduli aggiuntivi. Le estensioni non si includono però una modifica della struttura gerarchica di catalogazione, poichè significherebbe rendere scientificamente invalida la descrizione scientifica degli standard, al contrario sono possibili dei miglioramenti nelle funzionalità già esistenti.

La realizzazione del software è stata commissionata alla Università degli studi di Pavia che ha curato l'analisi, la messa a punto del modello e la lista delle funzioni; la Società Cooperativa Codex è stata incaricata dello sviluppo.

Gli standard utilizzati fanno riferimento a quelli definiti dal sistema archivistico nazionale: ISAD (standard descrizione archivistica), ISAAR (soggetti produttori, enti, persone, famiglie), ISDIAH (soggetti conservatori) mentre gli standard NIARA (Norme italiane per l'elaborazione dei record di autorità archivistici di enti, persone, famiglie) non sono state implementate.

Le schede di compilazione sono state progettate a partire dagli standard ICCD che sono utilizzati solamente in Italia in quanto estremamente complessi ed articolati, necessari però ad una descrizione completa della varietà dei beni culturali. Archimista non si sostituisce ai sistemi di catalogazione specifici per queste

tipologie di beni, ma consente una gestione più efficace per la produzione di inventari analitici che optano per una descrizione sino all'unità documentaria o per un possibile raccordo con altre catalogazioni ICCD

Archimista è un software estremamente duttile per quanto riguarda le funzioni di estensione dei dettagli e dei diversi livelli di descrizione delle sezioni archivistiche ed è stato progettato per permettere di semplificare notevolmente i passaggi di catalogazione, riducendoli al minimo indispensabile ove non si necessiti di una descrizione articolata, in quanto si basa su un modello di standard che prevede l'inserimento attraverso schedature man mano più dettagliate.

È possibile creare un complesso archivistico utilizzando la propria struttura originale, importando così l'organizzazione degli elementi interni all'archivio con il supporto del team.

Dovendo però sottostare a determinati standard di archiviazione, la struttura di fondo per la catalogazione segue ancora uno schema ad albero, nel quale i rami rimangono entità separate.

Come si vedrà in seguito, la natura dell'archivio Aiap, spinge alla creazione di uno strumento per la visione di relazioni tra entità ma, il back end di Archimista non consente l'inserimento specifico di informazioni relative a relazioni e, la struttura ad albero rappresenta un ostacolo a questo intreccio di dati.

Le difficoltà nascono dal fatto che lo standard stabilisce che una unità archivistica può appartenere ad un unico soggetto produttore; essendo quindi impossibile, oltre che controproducente, ripetere l'inserimento di una scheda, occorre trovare il modo di inserire questo tipo di dato.

Gli sviluppatori di Codex, interrogati sulla questione suggeriscono una soluzione possibile per articolare l'inserimento delle informazioni e arricchire le unità di questo ulteriore livello descrittivo. Si tratta di marcare i campi "indice", appartenenti alle schede delle singole unità, rispetto a diversi tipi di collaborazione, e utilizzarli in diverse modalità di visualizzazione nel momento di presentazione delle informazioni sull'interfaccia grafica.

3. DATA VISUALIZATION E PENSIERO VISIVO PER ARCHIVI DIGITALI

Le parole creano divisione, le immagini creano connessione

Otto Neurath, 1936

Come visto nei paragrafi precedenti, la digitalizzazione ha concesso agli archivi di trasformarsi in strumenti attivi per la cultura, di uscire dai loro confini tradizionali e di creare un dialogo continuo tra memoria e presente.

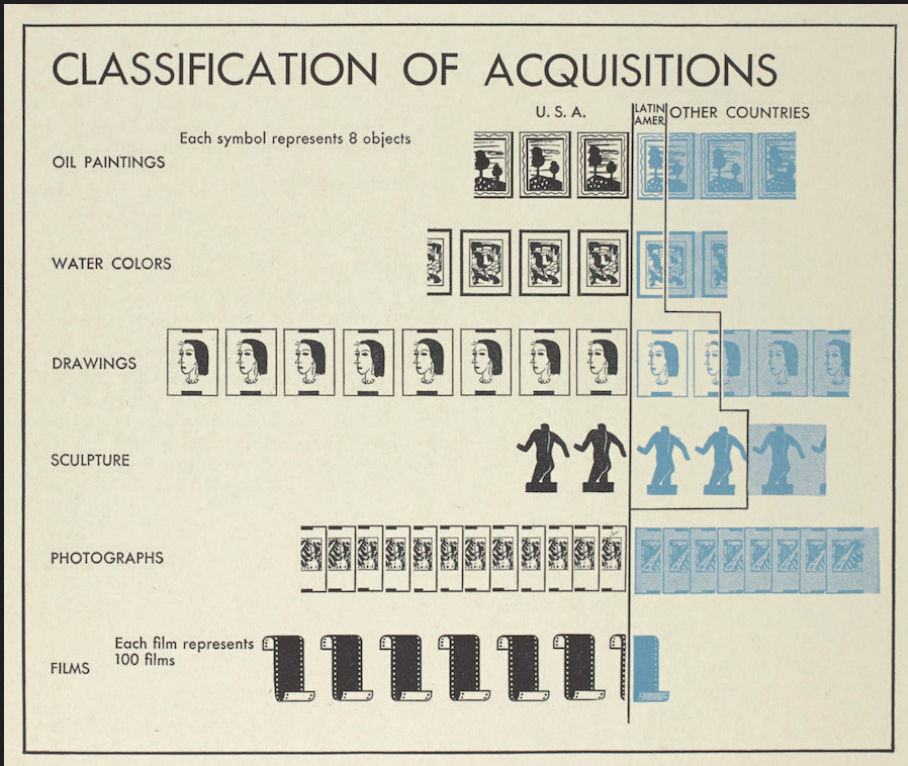
The history of archives is closely tied with the formation of the modern state (Featherstone 2006). Early photo archives provided a new kind of evidence for criminology (Sekula 1986). Besides its role as an instrument for social rule and repression, archives have also been seen as a “repository of memories: individual and collective, [...] legitimating and subversive” (Bradley 1999). These diverging notions of the archive “promise the recovery of lost time, the possibility of being reunited with the lost past” (Freshwater 2003). However, this allure of the archive has recently been contrasted with a growing recognition of “the impossibility of recovering the lost voices of the past in their original meaning” (Bradley 1999). Instead we should give up the illusion of recovery and acknowledge that they can merely support the re-creation of the past as something new.

Alla luce di questa consapevolezza, occorre comprendere come sia possibile dar luogo ad un approccio critico e creativo agli archivi digitali che sia, da una parte, sensibile alle politiche di una specifica collezione e, dall'altra, esplori nuove modalità interpretative, a livello visivo e di navigazione dei contenuti (Dork et al, 2014).

L'utilizzo di sistemi di visualizzazione dei dati nel contesto del “cultural heritage” è in rapida crescita e, sebbene in molti casi si traduca in un strumenti principalmente statistico/analitici, se sviluppato tenendo conto delle reali esigenze degli utenti e del contesto archivistico, può rappresentare una modalità di approccio che stimola la creatività e incentiva l'esplorazione e comprensione dei contenuti rispetto a nuovi punti di vista (Mauri et al, 2013).

Come sostiene Arnheim (1969), il pensiero visivo è una forma di comprensione autonoma e complementare rispetto a quella linguistica, così come altre forme di comunicazione sensoriale il cui potenziale deriva esattamente dalla sua modalità di attualizzarsi. La potenzialità della visualizzazione delle informazioni estratte dai database degli archivi è quindi nell'esprimere un potenziale invisibile e/o difficilmente comunicabile con altri mezzi.

Secondo Card (2005), la visualizzazione è in grado di migliorare la nostra cog-



B.11 "THE YEAR'S WORK, ANNUAL REPORT TO THE BOARD OF TRUSTEES AND THE CORPORATION MEMBERS OF THE MUSEUM OF MODERN ART, FOR THE YEAR JUNE 30, 1939 - JULY 1, 1940.", PICTOGRAPH CORPORATION

Dopo l'invenzione delle tecniche Isotype, il Moma di New York iniziò ad utilizzarle all'interno dei propri report per facilitarne la lettura e le interpretazioni.

nizione, agendo su più livelli:

1. Accresce la memoria e le risorse di calcolo disponibili;
2. Riduce il tempo necessario alla ricerca di informazioni;
3. Migliora la capacità di riconoscere schemi ricorrenti;
4. Attiva meccanismi d'inferenza percettiva;
5. Permette controllo della situazione attraverso meccanismi di attenzione percettiva;
6. Codifica l'informazione in un formato manipolabile.

Nonostante una forma visiva di veicolazione di informazioni permetta di rendere maneggevole la complessità e velocizzare il passaggio, i metodi di visualizzazione rappresentano anche un rischio, riducendo la ricchezza semantica del contesto. Un approccio troppo pragmatico si pone in contrasto con il modo in cui l'uomo concepisce determinati contenuti culturali. La possibilità di quantificare e rendere matematicamente comprensibile un'archivio può rappresentare una semplificazione sotto determinati punti di vista ma difficilmente sarà in grado di rendere empaticamente la complessità del dato culturale.

Currently, visualization in the humanities uses techniques drawn largely from the social sciences, business applications, and the natural sciences, all of which require self-conscious criticality in their adoption. Such visual displays, including graphs and charts, may present themselves as objective or even unmediated views of reality, rather than as rhetorical constructs. (Burdick et al. 2012)

Sono pertinenti quindi, i dubbi presentati dalla Drucker (2009) per quanto riguarda la rappresentazione visiva dei dati umanistici che, derivata da una tradizione originaria delle scienze naturali, tende ad appianare la multidimensionalità del dato a favore di una forma che predilige una fruizione tecnico-funzionale, principalmente quantitativa e statisticamente definita.

Le riflessioni della Drucker devono portare ad una continua riflessione, durante le fasi di progettazione, sulla capacità emotiva/viscerale dell'interfaccia e degli strumenti visivi, di comunicare il contesto a cui le opere appartengono. Ciò non può essere rappresentato solo mediante artifici estetici ma deve esprimersi nello strumento visivo in se.

Graphing and visualization tools that are available...Although such representations make clear the relationships in a data set, they also hide the objects behind the data from the user. While this is perfectly acceptable for many types of data, in the case of images and video this becomes a serious problem. (Manovich, 2012)

A partire dalla necessità di ridurre e rendere maneggiabile la complessità, Tufte (1990) propone un approccio minimalista, che liberi dalla spettacolarizzazione e decorazione dell'immagine, tale approccio, sebbene da considerare nel momento in cui occorre stabilire dei focus informativi, non deve essere preso alla lettera, nel contesto archivistico/culturale poichè rischia di congelare la vivacità del contesto ad una mera astrazione matematica dei meta-dati mentre invece, le interfacce devono permettere un'articolazione ed interazione tra forme, parole e immagini che metta in campo il più possibile della ricchezza culturale di un elemento,

The goal of visualization design is to find that combination of graphical representations and interactive capabilities that allows a data explorer/analyst to pursue an open-ended inquiry about the system behind their data. The challenges of visualization design are manifold. To be relevant, the explorer/analyst must be able to translate their desired human-form questions into machine-form queries. To be usable, expressing queries must be fast and easy. To be useful, it must be possible to express complex queries about space, time, categories, names, quantities, and combinations of these. To be important, the visual results of queries and the overall process of visual inquiry must be interpretable. [Findlen & Edelstein, 2011]

Oltre alla questione del pragmatismo visivo si pone quella concernente i metodi di sviluppo degli strumenti di visualizzazione stessi. Essendo questi sviluppati a partire dall'analisi dei dati, come sostiene Loukissas (Whitelaw, 2015), ricercatore del MetaLab di Harvard, occorre tener conto del fatto che

often, the patterns in the data are epiphenomenon, artifacts of the data, not the history you're after. What does visualization offer the humanities, and answered it three ways, looking at the relationship of data and narrative, the ways we evaluate data visualizations, and the politics of data visualization.

Le questioni aperte e le criticità relative alla visualizzazione dati, applicata alle collezioni di archivi digitali devono, alla fine convergere sull'idea comune che si tratta del mezzo e non del fine con cui l'archivio può esercitare la sua funzione più importante, definita da Foucault (1969) con una archeologia del sapere

L'archivio è innanzitutto la legge di ciò che può essere detto, il sistema che governa l'apparizione degli enunciati come avvenimenti singoli. Ma l'archivio è anche ciò che fa sì che tutte queste cose dette non si ammucchino all'infinito in una moltitudine amorfa, non si inscrivano in una linearità senza fratture, e non scompaiano solo per casuali accidentalità esterne; ma che si raggruppino in figure distinte, si com-

pongano le une con le altre secondo molteplici rapporti, si conservino o si attenuino secondo regolarità specifiche.

ARCHIVI COME DATABASE

Se nel contesto più ampio delle digital humanities, gli artefatti di visualizzazione dati hanno come rischio principale quello di rappresentare delle soluzioni fuorvianti che mettono a rischio la qualità di una analisi, nel contesto della progettazione delle interfacce per archivi digitali, essa rappresenta più che altro un rischio di impoverimento e appiattimento. Occorre quindi riflettere sulle modalità con cui le pratiche della data visualization procedono per creare i propri artefatti in modo da evitare ragionamenti e soluzioni evidentemente scorrette e controproducenti.

Prendendo in considerazione il tipo di dato che si può trovare in un archivio, ci si accorge immediatamente che si tratta di meta-informazioni fortemente influenzate da una struttura e gerarchie predeterminate.

Ad esempio è presumibile che vi sia una struttura per fondi e collezioni, più o meno articolata in sotto-categorie, all'interno delle quali vi siano dei soggetti produttori, ossia gli autori degli artefatti, e rispetto a questi i prodotti da loro creati i quali avranno della meta-informazioni e così via. Questa struttura ad albero tende a caratterizzare il modo degli archivi di qualsiasi natura.

Alla base di ogni progetto di visualizzazione vi è una analisi preliminare dei dati che si dovranno utilizzare; se i dati di un archivio sono rappresentati dai metadati della sua struttura e dei suoi oggetti allora non è scorretto, ai fini di una esplorazione iniziale, visualizzare in maniera diretta, questa organizzazione affinché l'archivio, inteso come fenomeno, sia più facilmente afferrabile e gestibile a livello macroscopico. Nelle fasi iniziali del progetto Visible Archive diretto da Michael Whitelaw, ha proceduto ad una analisi della struttura dell'archivio proprio in questi termini, trasformandolo in forme che ne rappresentassero gerarchie e dimensioni.

visualisation itself provided the most effective way to develop an understanding of the data. With each step in the process, new aspects of the dataset became apparent, which in turn informed the next iteration of the visualisations.

Sin da queste prime esplorazioni si è però mantenuto in guardia dal rischio di cadere nella trappola delle così dette strutture date. Trattandosi di un archivio è facile dare per scontato la necessità di non mettere in discussione e mantenere

invariata la struttura di riferimento con cui è organizzata, precludendosi nuove strade di esplorazione.

When thinking about the representation of an archive, careful consideration needs to be devoted to its ordering structures. A given classification may open up certain pathways, but it can also close others.

Questo è risultato evidente nel momento in cui alcuni aspetti dell'archivio sono risultati invisibili: imponendo una visione a partire da un punto panoramico molto ampio e rispetto alla gerarchia data, non ha permesso di mettere in evidenza gli aspetti minori ma di descrivere l'archivio sempre rispetto ai suoi termini pre-definiti.

Un'altro caso interessante da prendere in considerazione è quello del progetto Lomen del DensityDesign Lab per l'archivio Baldessari (→ pag 121). D'accordo con quanto proposto da Whitelaw relativamente alla necessità di progettare interfacce fondate sull'esplorazione visiva, per Lomen sono state sviluppate delle modalità visive di esplorazione dei contenuti a partire non da una macro-struttura unitaria, come spesso proposto da Whitelaw, ma in riferimento alle entità estrapolate dai dati e valorizzanti rispetto a quel contesto.

The design process can be summarized in three main phases:

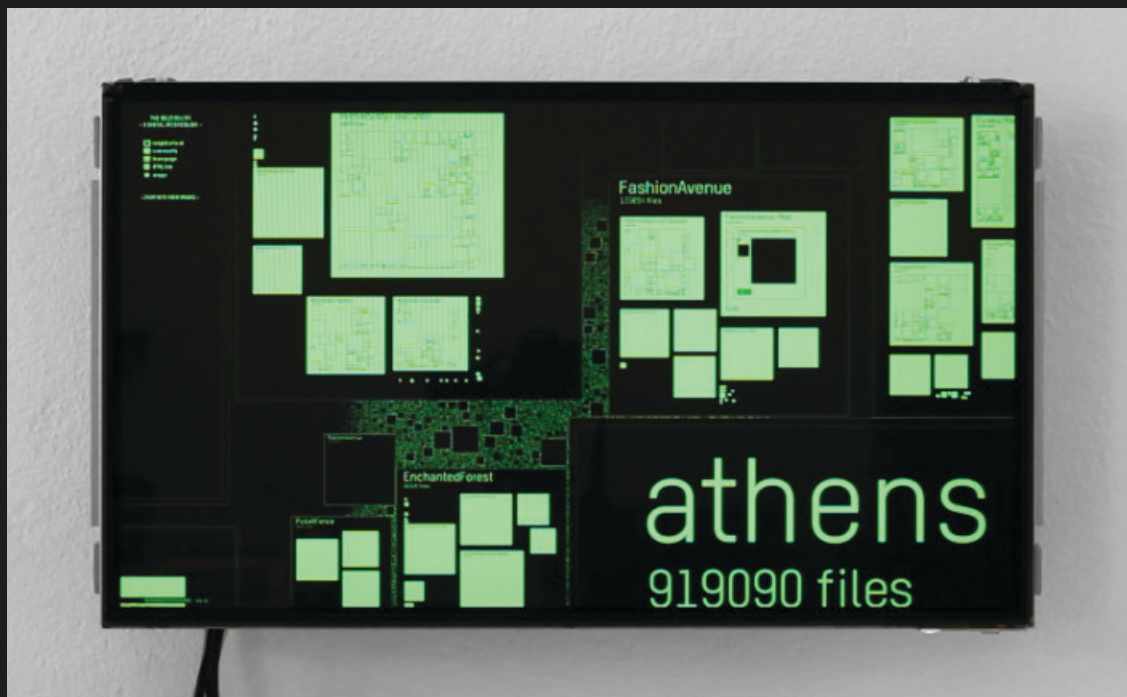
- *Identifying entities*
- *Designing views*
- *Identifying links*

Il progetto Lomen (2013), e altri che verranno mostrati nel capitolo successivo mostra come, mostra come a partire dai dati del database sia possibile estrarre le principali entità utili alla visualizzazione ed esplorazione, piuttosto che partire da una visualizzazione che, nell'ottica di rendere comprensibile l'archivio, ne mostri la struttura stessa.

Il desiderio di scovare pattern nelle visualizzazioni però non supportato da un'attenta interpretazione delle fonti e dei processi di creazione, può quindi portare a delle analisi fuorvianti.

L'analisi dei dati serve a far parlare i dati di se ma non a trarre delle conclusioni su un fenomeno, anche considerando che, nel caso di un archivio, non si tratta di un monolite (Mauri et al, 2013) ma di un database in continua evoluzione e cambiamento.

Exploratory visualization is helpful when you have a new data set, but don't yet



B.12 THE DELETED CITY, ARCHIVE TEAM, 2009

Nel tentativo di preservare 10 anni di lavoro collaborativo di 35 milioni di persone su Geocities, l'Archive Team ne ha fatto un back up prima che chiudesse nell'ottobre del 2009. Questa installazione permette di navigare i 650 gb di informazioni, strutturati visivamente secondo gerarchia e struttura dei contenuti.

know what story it's trying to tell you. So you need to explore the data, visually, to get a sense of any interesting patterns and trends. ...Once you know the story, you enter the explanatory phase, in which you're designing a more limited, yet refined view optimized for communicating that story to someone else. Usually, that 'someone else' isn't familiar with the data, and doesn't have a sense of the larger context," he continues. "A good explanatory visualization will provide that context and highlight the portions of the data that you feel are most meaningful

Considerando l'archivio a partire dal suo database, si possono stabilire tre dimensioni da tenere particolarmente in considerazione per non rischiare di far prevalere, involontariamente un punto di vista derivante da uno o dall'altra:

- La struttura dell'archivio (dimensione gerarchica)
- I pattern mostrati dai dati (dimensione statistica)
- Le esigenze del contesto (dimensione emozionale)

A meno che non vi siano delle precise direzioni di ricerca, occorre tenere sempre in considerazione e calibrare le decisioni progettuali in base a queste dimensioni per non approdare a soluzioni riduttive, limitate o eccessivamente focalizzate su certe dimensioni della collezione.

INTERFACCE VISIVE PER ARCHIVI DIGITALI

A partire dai numerosi progetti già portati a termine nel campo delle digital humanities, si è consolidata l'idea che l'utilizzo di interfacce interattive digitali abbia un'importanza fondamentale nei processi cognitivi.

Le interfacce, così come le pratiche della visualizzazione dati, appartengono già da tempo al contesto degli archivi digitali ma si trovano ora a poter sperimentare e fare passi in avanti.

The interface of a project expresses an argument in its design. Does it offer a snapshot of the contents of the project, or a set of entry points for activities that can be performed? Understanding the ways the interface is structured, how it embodies the ideas of the project, and how it supports the engagement with the project is essential[...]How is content displayed in the interface and how does a user navigate this content through the interface? What is the interface model and how does it express the knowledge model of the project and support its mission?[...]Digital Humanities projects are not just about the content (although this is often primary), but also about the design of multiple levels of knowledge and argument from the operations on the back-end database to the front-end access points of a user interface. (Burdick 2012)

Come descrivono gli autori del libro *Digital Humanities*, l'interfaccia svolge l'importante compito di mostrare i diversi livelli del sapere e stabilisce le interazioni che permettono di comprenderne ciascuna singolarmente che l'insieme di contesto. Questo perchè l'interfaccia rappresenta a pieno titolo la metafora dell'archivista ed assume quindi un ruolo di intermediario con il pubblico nella definizione del passato. (Hedstrom, 2002)

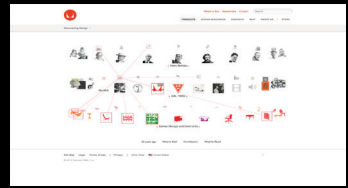
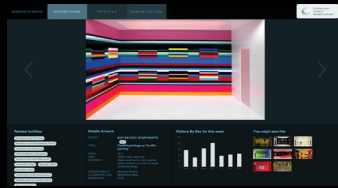
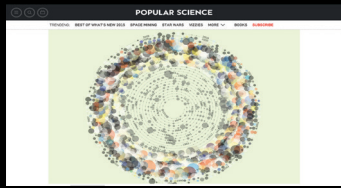
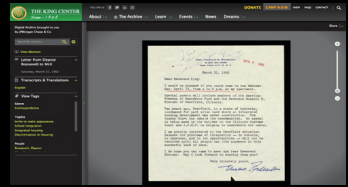
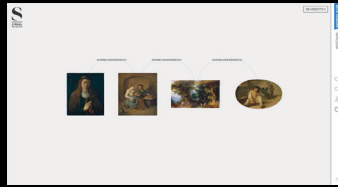
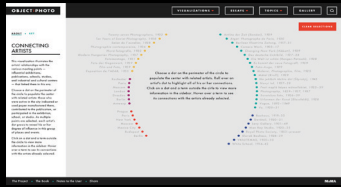
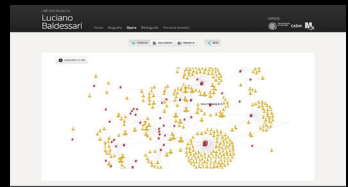
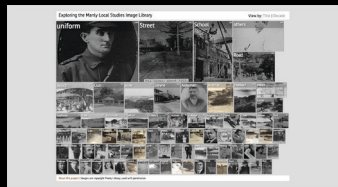
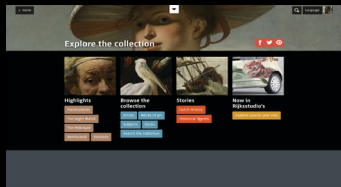
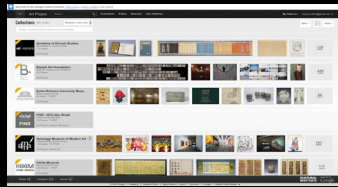
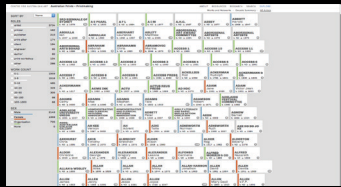
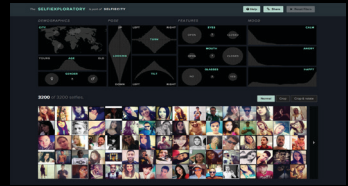
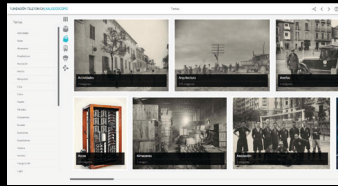
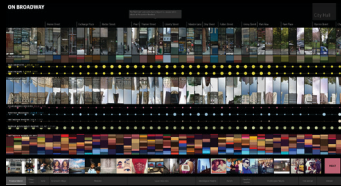
interfaces as critical nodes in the representation of archives and as a means through which archivists enable, but also constrain, the interpretation of the past. The interface is a site where power is negotiated and exercised. For archivists, that power is exercised, consciously and unconsciously, over documents and their representations, over access to them, over actual and potential uses of archives, and over memory. I use the concept of an interface both as a metaphor for archivists' roles as intermediaries between documentary evidence and its readers and as a term which describes a tangible set of structures and tools that place archival documents in a context and provide an interpretative framework

Stephen Johnson, nella sua opera *Interface Culture* (1997) definisce l'interfaccia come il software che da forma all'interazione tra l'utente ed il computer e serve quindi come traduttore e mediatore tra le parti, rendendole reciprocamente sensibili. In questo senso, stabilisce che l'interfaccia è un artefatto semantico più che tecnologico.

Allo stesso modo, Hookway (2014) concorda sul fatto che l'interfaccia opera non come tecnologia ma come soglia, attraverso la quale bisogna passare per poter utilizzare una tecnologia ed ancora, Galloway, definisce l'interfaccia come un'entità non oggettuale ma come un processo che si realizza in determinate variabili grafiche e visive. Tale processo è visibile nella relazione che si stabilisce tra gli oggetti che vengono fruiti dagli utenti. In accordo con questi, la Drucker (2009) definisce l'interfaccia come il "set of conditions, structured relations, that allow certain behaviors, actions, readings, events to occur."

Contrariamente a molte delle più note regole di buona interazione, come ad esempio le dieci euristiche proposte da Nielsen, la Drucker promuove inoltre una nuova cultura delle interfacce orientata alle discipline umanistiche che predilige altri valori ed esperienze come l'ambiguità, la serendipità ed una produttività inefficiente rispetto ad un'ottica più funzionale e goal-oriented.

Sebbene questa attitudine sembri in contrasto con la natura, solitamente, analitica degli strumenti di visualizzazione, molti archivi/musei/biblioteche digitali, hanno favorito un approccio alla visualizzazione delle informazioni in quanto, rielaborata e contestualizzata, è capace di facilitare la lettura e la comprensione di materiali estremamente vasti e vari oltre che spingere a nuove riflessioni sui



contenuti e sulle potenzialità stesse degli archivi.

L'approccio al design delle interfacce per gli archivi digitali è estremamente vario, analizzando il contesto di quanto presente sul web. Tra i tre modelli principali proposti da Caviglia (2013) (dashboard, browser e game) il modello browser è certamente quello più adoperato e declinato. Il modello dashboard trova uso principalmente in contesti di analisi e di monitoraggio delle informazioni, in ambito accademico o dal lato degli operatori del settore. Il modello game trova invece sempre più spazio, non come forma esplorativa dei contenuti, ma, come visto anche in precedenza, come modalità di partecipazione del pubblico all'arricchimento dei database di meta-informazioni sugli oggetti che non riescono ad essere catturate automaticamente o che richiedono investimenti di tempo.

Il concetto di interfaccia per il browsing rimane però molto ampio e infatti, come si vedrà nel capitolo C, le interfacce per l'esplorazione trovano soluzioni molto diverse anche in contesti simili.

In generale, nella progettazione di interfacce e dei sistemi di visualizzazione che devono supportare, concorrono diversi fattori e il procedimento non è affatto lineare. Baldonando e Kuchinsky (2005) suggeriscono delle linee guida per aiutare nella decisione del tipo di vista da costruire ed in particolare se prediligere un'interfaccia con visualizzazione singola o multipla, si tratta di regole di diversità, complementarità, parsimonia e decomposizione.

- *Diversity: Use multiple views when there is a diversity of attributes, models, user profiles, levels of abstraction, or genres*
- *Complementarity: Use multiple views when different views bring out correlations and/or disparities*
- *Parsimony: Partition complex data into multiple views to create manageable chunks and to provide insight into the interaction among different dimensions.*
- *Decomposition: Balance the spatial and temporal costs of presenting multiple views with the spatial and temporal benefits of using the views*

È comunque difficile stabilire delle regole generali in quanto ogni singolo caso, rappresentando un diverso contesto del patrimonio culturale, presenta peculiarità e necessità uniche che rischiano di essere appiattite da standard operativi, oltre che da quelli già considerati nei primi capitoli, relativi ai metadati.

Considerando quanto detto, ossia diversi metodi di approccio, come ad esempio i diversi mantra di ricerca applicati ai sistemi di navigazione, i modelli di presentazione delle informazioni sulla base della visualizzazione dati, e le buone pratiche di interazione, il designer ha il compito di curare l'interfaccia intesa come processo conoscitivo delle informazioni e non come mera piattaforma-contenitore.

PARTE C
LO STATO
DELL'ARTE:
ANALISI CASI
STUDIO

C. LO STATO DELL'ARTE ANALISI CASI STUDIO

Considerando la sfida progettuale di questa tesi, ossia progettare un sistema di esplorazione per un archivio di grafica e design che permetta, oltre alla fruizione, un certo livello di interazione e customizzazione (da definire), è stato necessario comprendere come altri hanno trovato una soluzione a simili domande progettuali. I casi raccolti servono a comprendere lo stato dell'arte relativo alla digitalizzazione degli archivi, ed a permettere una analisi approfondita dei metodi e delle tecniche utilizzate a seconda degli obiettivi.

Per facilitare tali analisi è stata sviluppata una matrice tassonomica che aiuta a confrontare, attraverso termini di paragone comuni, i diversi progetti.

Le variabili che generano la struttura tassonomica sono state, in alcuni casi, riprese da altre il cui uso è già consolidato, soprattutto nell'analisi dell'interattività delle piattaforme, in altri casi invece sono state scelte ad hoc durante una analisi iterativa dei casi stessi.

L'indagine ha permesso di identificare alcune mancanze e insufficienze all'interno della vasta gamma di casi esaminati. Partendo dall'analisi dei risultati ottenuti è stato, quindi, possibile scegliere la direzione da seguire durante la fase progettuale.

1. METODO DI RICERCA

Obiettivo della ricerca è stato recuperare casi studio relativi alla visualizzazione di collezioni digitali. Il punto di partenza per la ricerca di casi studio è stato il progetto e relativo paper sviluppato dal laboratorio DensityDesign Lab per l'archivio Baldessari. Da questi sono stati raccolti alcuni termini e concetti utilizzati in seguito per le ricerche sul web di altri casi.

Le **queries** di ricerca iniziali sono state abbastanza generiche, non avendo ancora acquisito un glossario pertinente e specifico sull'argomento. Esse sono andate raffinandosi durante il corso della ricerca man mano che termini sempre più appropriati e specifici venivano estrapolati dai contesti.

Il processo è stato iterativo poichè sono state riscontrate due difficoltà iniziali: la prima riguarda la definizione di queries di ricerca specifiche per il mio ambito di

indagine: la parola “archive” (in qualsiasi lingua) ha ormai un significato anche nel gergo nativo digitale e quindi, anche se associata al termine “digital” porta a risultati non rilevanti. La seconda difficoltà sta nel fatto che, nonostante molto sia stato scritto in linea teorica, i progetti di visualizzazione di archivi digitali sono spesso progetti minori portati avanti da università o istituzioni poco note ed è perciò difficile rintracciarli sul web, anche con queries molto specifiche. Una definizione maggiore dei termini di ricerca è stata comunque utile a recuperare casi interessanti (in grassetto i termini iniziali di ricerca).

visualized archive (s)	reinventing archival methods	informatizzazione archivi
virtual archive	interactive archive	serendipitous interface
visualized library	interactive navigation of	interactive archive showcase
digital libraries	collection	#archive #viz #visualization
archives architecture	interactive navigation of archive	#digitalhumanities
information architecture for	archive exploration	digitalhumanities
archives	exploring archives	archive digitization visualization
institution digitized	archive browsing	archive digitization
collezioni online	semantic browsing archives	museum visualization
musei online	large digital collections	digital museum
digital archives	interactive	digital humanities digitize
digital archive project	Visual access archives	archives
picture inventory	collections	digital humanities
online inventories	folksonomies archive	digitization archive interface
inventari online	visualization	content discovery tool
piattaforme archivi	archive visualization	cultural heritage archive
digital humanities digital	archive application	design cultural heritage
archives		

Il processo di definizione delle queries e, di ottenimento di casi interessanti, è stato iterativo. Ogni volta un insieme di risultati veniva analizzato, da esso si esstrapolavano nuovi possibili termini chiave da utilizzare per una nuova ricerca a partire dai casi studio reperiti o da papers ottenuti, i quali, oltre a fornire una terminologia specifica e ricca del contesto, sono stati fondamentali per individuare progetti, progettisti o ricercatori o ancora laboratori di ricerca attivi in questo ambito e perciò utili da analizzare.

Per sintetizzare il processo quindi, attraverso le **queries** sono stati trovati:

- **Casi studio**
- **Papers / documenti di progetto**

Da questi vengono estrapolati

- **Casi studio**
- **progettisti**
- **Laboratori di ricerca / ricercatori**
- **nuovi termini per queries**

Infine, per ottenere altri possibili elementi di analisi, sono stati analizzati gli account Twitter delle persone rintracciate durante la ricerca. Attraverso il social media è stato possibile ampliare ulteriormente la rete di attori e casi studio inseriti.

CRITERI DI SELEZIONE

I criteri di selezione tengono conto di due principali direttive:

- che i progetti siano relativi all'ambito delle digital humanities ed in particolare inseriti in quello della digitalizzazione di collezioni archivistiche (archivi/collezioni/musei/biblioteche) e che, preferibilmente, abbiano come output una piattaforma online (questo ultimo punto serve a facilitarne l'analisi rispetto ai casi che invece, in quanto demo o prototipi, possono essere solo visualizzati attraverso video o papers esplicativi)
- che siano significativi dal punto di vista dell'organizzazione dei contenuti andando oltre la sola ricerca goal-oriented dei documenti e che aumentino l'esploratività dell'archivio attraverso diversi modelli visivi, con particolare interesse verso quelli che includono la visualizzazione dati tra gli output.

DIVERSI GRADI DI VISUALIZZAZIONE

La ricerca iniziale ha prodotto una vasta quantità di casi ad un livello di visualizzazione "zero" dove le informazioni sono organizzate secondo viste non elaborate (tendenzialmente gallerie o liste) e la navigazione è possibile soprattutto attraverso una ricerca semplice.

Considerando la modalità di messa in scena delle informazioni, il grado "0" di digitalizzazione presenta tendenzialmente le seguenti funzionalità:

- Ruolo primario del pannello di ricerca e dei filtri, relativi ai metadati

- Refine dei risultati e avanzamento della navigazione attraverso bottoni di ricerca e filtraggio
- Struttura dell'esposizione delle immagini costante, non vi è una pre-strutturazione della modalità di visualizzazione ma solo un ordinamento funzionale/estetico nella pagina.

Dovendo porre particolare attenzione al ruolo della visualizzazione dati come strumento di esplorazione, i risultati sono stati prima divisi tra quelli che presentano o meno tale strumento. In seguito, la suddivisione è stata articolata utilizzando i parametri di G. Caviglia (Caviglia, 2013) la quale stabilisce 3 principali tipologie di piattaforme: browsers, games, tools. A queste è stata aggiunta la categoria “esperimenti” per quei progetti che non si inseriscono ancora in nessuna delle precedenti ma riguardano esperimenti di visualizzazione

2. DUE TASSONOMIE

La visualizzazione dei dati non è una costante in questo ambito e la maggior parte delle istituzioni infatti si sono digitalizzate mantenendo, per la navigazione dei dati, una interfaccia grado “0”, come scelta operativa definitiva o come modalità di passaggio verso sviluppi futuri o side projects. È importante notare come, quantomeno in Italia, i sistemi di gestione ufficiali dei beni archivistici non prevedano alcuna forma di visualizzazione ma solamente interfacce di back-end per l'immissione e la ricerca dei metadati (Sesamo, Archimista...), al contrario, molti dei tools sviluppati all'estero (USA), cercano di creare nuove soluzioni anche per la modalità di fruizione e visualizzazione del front-end.

Con o senza visualizzazione, un portale può fornire delle linee guida interessanti sugli sviluppi delle modalità di fruizione e accesso alle informazioni digitali, per tanto si è deciso di non eliminare a priori i casi che ne sono privi e di creare due matrici separate ma complementari (analisi quantitativa).

TASSONOMIA #1: ARCHIVI VISUALIZZATI

comprende i casi di piattaforme digitali che contengono, a diversi gradi ed in diverse modalità, una visualizzazione dei dati contenuti nell'archivio. L'attenzione è quindi posta su come la visualizzazione supporta l'esplorazione, come si articola, quale ruolo ricopre, quale è la sua complessità.

TASSONOMIA #2: ARCHIVI SENZA VISUALIZZAZIONE

La seconda tassonomia è confrontabile con la #1 poichè include una selezione delle variabili tassonomiche, tralasciando quelle relative alla visualizzazione dati. All'interno di questa sono stati inseriti dei casi studio utili ad osservare il modo in cui un archivio online si comporta relativamente alla gestione, diffusione dei contenuti soprattutto in relazione alla partecipazione degli utenti della piattaforma.

Tra le istituzioni presenti in questa tassonomia sono, per la maggior parte, grandi nomi, come il Moma, il Tate, il Metropolitan Museum of Art o piattaforme molto note come Flickr; una loro analisi permette di comprendere meglio quali sono le direzioni verso cui gli archivi digitali si stanno muovendo.

È chiaro che le scelte operative di queste, sia reali, come il Tate, o native digitali, come Flickr, non sono direttamente applicabili a istituzioni minori come Aiap, principalmente per motivi di budget e di possibilità di ricerca/innovazione continua. Ad ogni modo sono degli spunti interessanti per considerare nuove strade e funzionalità.

ELEMENTI TASSONOMIA

La creazione di una libreria di casi studio è servita a comprendere quali sono i principali tipi di interfaccia e modelli visivi sviluppati per digitalizzare archivi. La traduzione di un archivio in un oggetto digitale avviene rispetto a necessità diverse per ogni istituzione, a seconda dei casi vengono quindi sviluppati ragionamenti e riflessioni diverse che portano a soluzioni peculiari.

Capire come classificare i casi studio, e trovare una maniera per poterli confrontare è stata una delle prime necessità della nostra analisi. Esistono numerose tassonomie che riguardano la data visualization, e che affrontano in maniera specifica aspetti più tecnici come l'interazione, si vedano Stasko (2007), Heer (2010) e Shneiderman (1996); il tipo di dataset, si vedano Heer & Bostok (2011), oppure sono focalizzati sull'aspetto narrativo di storytelling delle visualizzazioni, si veda Heer (2010). Trovare una tassonomia che riuscisse a comprendere tutti i parametri utili all'indagine si è rivelato impossibile, e sono stati dunque selesi-

onati elementi da diverse tassonomie integrandoli con voci utili al caso specifico di questa analisi, per arrivare alla creazione di una nuova tassonomia ad hoc. Le voci che sono state aggiunte, oltre a quelle prese come punto di partenza dagli autori sopracitati, sono state estrapolate dall'analisi manuale di ogni singolo caso studio.

I casi studio sono quindi stati catalogati rispetto a tre categorie principali:

- caratteristiche generali dell'interfaccia
- modalità di display dei dati (per dati si intende qualsiasi livello informativo di un archivio, dai suoi elementi singoli, sino all'archivio come entità totale)
- interattività (come si interagisce con le informazioni? come si interagisce e si modifica l'aspetto delle viste per esplorare diversi livelli di contenuti)

La legenda sottostante serve a identificare, nelle diverse parti della matrice quelli che sono stati i diversi apporti teorici alla costruzione della matrice e quali quelli definiti in corso di analisi rispetto al contesto specifico degli archivi digitali.

	Apporto personale
	Lev Manovich
	Lupi Giorgia (2013)
	Kirk Andy (2012)
	Heer, Bostock, Ogievetsky (2010)
	Heer, Shneiderman (2012)
	Yi, Stasko (2007)
	Baldonando (2005)

C.01 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO

In apice alla matrice sono indicati, attraverso i colori, i riferimenti teorici

LO STATO DELL'ARTE: ANALISI CASI STUDIO

COSTRUZIONE DELLA TASSONOMIA
ANALISI QUALITATIVA

CASI TOTALI ANALIZZATI

TASSONOMIA #1

Titolo progetto	Autore	Anno	Topic
ANSPI	Università Bicocca	2015	psicologia
Australian Print + Printmaking	M. Whitelaw	2013	Arte
BloodAxe	M.Whitelaw	2013	Libri
Bookscapes	J. Levesque	2012	immagini
Città degli Archivi	ChiaLab	2013	Storia
Cooper Hewitt	Cooper Hewitt	-	Arte
Deutsche Digitale Bibliothek	M. Doerk	2014	Biblioteca
Discover the Queenslander	M. Whitelaw	2014	Libri
El Pais Semanal Bestiario	2014	-	Giornali
F. Vico Magistretti	F. Vico Magistretti	2013	Architett.
Google Art project	Google	2013	Arte
Herman Miller	H. Miller	2013	Design
Internet Archive	Internet Archive	1996	Web
Kaleidoscopio	Bestiario	2014	Arte
Lomen	DensityDesign Lab	2013	Architett.
Love Tokens	National Museum Au.	-	Arte
Manly Images	M.Whitelaw	2012	fotografia
Met Museum	Met Media Lab	-	Storia
Moma - Inventing Abstraction	Second Story	2013	Arte
Moma - The Elastic Mind	THA Ltd.	2008	Design
Monad	M. Doerk	2014	Libri
Museum to Scale	W. Meuris	2013	Musei
Moma -Object Photo	Second Story	2014	Fotografia
On Broadway	L. Manovich	2015	Fotografia
Popular Science	Popular Science	-	Giornali
Scaled in Miles	Fanthom	2014	Musica
Selficity	L. Manovich	2014	Fotografia
SfMoma-Artscope	Stamen	2014	Arte
Staedel Museum	Zum Kuckuck GmbH	2015	Arte
Succession	M.Whitelaw	2014	fotografia
Tate explorer	Tate	2013	Arte
The Bohemian Bookshelf	A. Thudt	2012	Libri
Commons Explorer	M. Whitelaw	2010	Storia
Harvard Art Museum	Harvard metalab	2014	Arte
Harvard Art Museum	Harvard metalab	2014	Arte

The Visible Archive	M. Whitelaw	2009	Arte
Madison NYT	New York Library	2014	Testi
NYPL inspector	New York Library	2013	Mappe
Curarium	Harvard metalab	-	Archivi
extraMuros	Harvard metalab	2011	Biblioteca
Image Plot	L. Manovich	2013	Immagini
Knot	G. Caviglia. G. Uboldi	2013	Testi
Planetarium	Cooper Hewitt	-	Musei
ViewShare	Library of Congress	2013	Archivi

TASSONOMIA #2

Titolo progetto	Autore	Anno	Topic
ALGA	Second Story	2010	Design
BBC your paintings	BBC	-	Musei
Boijmans	-	-	Arte
Book Cover Archive	B. Pieratt, E. Jacobsen	-	Libri
Bridgeman	Bridgeman	2001	Arte
British Museum	-	-	Storia
Delegate Browser	University of Alberta	2014	immagini
Europeana	UE	-	Arte
Flickr the Commons	Flickr	2008	Musei
Harvard Art Museum	Harvard metalab	2014	Arte
Historypin	Shift / Google	2010	Storia
Invisible Australian	Nat. Mus. of Au.	-	Fotografia
Italia Area	-	-	Design
La Stampa	La Stampa Media Lab	-	Giornali
Lantern	Eric Hoyt	-	Giornali
Mac Photo Archive	L. Malcolm, D. Powers	2014	Musei
Moma Moma Labs	-	2010	Arte
National Museum of Australia	Nat. Mus. of Au.	2014	Arte
New South Wales Gallery	NSW Gallery	-	Arte
Rijksmuseum	Fabrique	2015	Arte
Stedelijk Museum	-	-	Arte
The King Center	KingCenter	-	Storia
Viaul AIDS	Visual AIDS	-	Arte
Walker Art Center	Walker Art Center	2012	Arte
World Press Photo	-	-	Fotografia

INTERFACCIA PRINCIPALE

Guida		Pagine		Browsing			Aspetto		Struttura			
Autoritario	Mid	Libertario	Multipagina	One-page	Esplorativa	Goal oriented	Serendippità	Visualizzazione	Ibrido	Object oriented	Zoom-in	Zoom-out

C.02 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : INTERFACCIA PRINCIPALE

Nella prima sezione vengono elencate le caratteristiche fisiche e strutturali dell'interfaccia, quelle cioè che maggiormente la connotano e ne determinano le altre sotto-strutture e processi.

GUIDA

Una piattaforma deve stabilire i limiti e le funzionalità disponibili agli utenti. Scegliere un metodo "autoritario" significa offrire una modalità di navigazione che si limita alla ricerca, più o meno accurata, degli elementi ed i risultati vengono mostrati attraverso strutture visive fisse. Una guida non autoritaria alla fruizione significa invece fornire un ventaglio di strumenti e permettere di utilizzarli secondo le proprie necessità, sia nella ricerca che nella gestione dei risultati.

La possibilità offerte da funzioni di crowdsourcing non sono considerate nella definizione di una guida più o meno autoritaria in quanto, in questo contesto, si sta considerando la gestione della fruizione e non la democratizzazione nella creazione ed accesso ai contenuti (vd. Flickr).

I fattori di autorità non sono stabiliti a priori ma determinati dall'uso per cui la piattaforma viene progettata e, soprattutto, dal tipo di utenti per la quale la si progetta.

Il modo in cui è stata stabilita l'appartenenza ad una categoria di o l'altra è stato definendo la somma tra le tre opzioni di customizzazione: organizzare, customizzare elementi, sviluppare visualizzazione, illustrate più avanti nella tassono-

mia, e stabilendo che 0 opzioni disponibili costituiscono un alto grado di autoritarità, 1-2 un grado medio e 3 un grado basso.

Alta: la piattaforma impone all'utente è limitato alla ricerca e il filtraggio/sorting dei contenuti. Queste possibilità non permettono operazioni creative da parte dell'utente ma solo una ricerca nei limiti di quanto concesso dai metadati. La presenza o meno di visualizzazioni non costituisce una liberazione da questi limiti.

Media: in aggiunta o meno alle funzionalità del modello autoritario, in questo caso l'utente può, attraverso una o più forme di visualizzazioni, cambiare dei parametri per esaminarne aspetti a scelta. L'utente ha a disposizione almeno una forma di customizzazione : (questi parametri saranno illustrati in seguito)

Bassa: all'utente vengono dati gli strumenti per customizzare la vista dei contenuti in modo che, non solo vi siano dei risultati ma che la visualizzazione di questi e/o la loro combinazione sia maggiormente nelle mani dell'utente.

PAGINE

Multi-pagina : articolato su più pagine navigabili attraverso links

One-page: articolata su una sola pagina sulla quale vengono effettuate la maggior parte delle azioni

Modulare : articolata attraverso moduli con funzioni diverse che agiscono indipendentemente sulla pagina

BROWSING

Le modalità di fruizione dell'archivio da parte dell'utente possono essere principalmente 3 rispetto al grado di specificità della ricerca:

0. Ricerca specifica (si ricerca un'entità precisa e non ci sono altri interessi rispetto ad essa)

1. Esplorativa (l'utente non ha in mente un documento specifico ma esplora l'archivio per trovare risposte, spunti rispetto ad un argomento, soggetto, tema...)

2. Serendippica (l'utente non ha in mente nessuna domanda di ricerca e esplora liberamente lasciandosi trasportare dal flusso di informazioni che

si presentano man mano o rispetto a interrogativi sorti durante la ricerca stessa, non è fondamentale comprendere il percorso che si sta svolgendo e avere chiaro i confini e le potenzialità del luogo che si sta esplorando)

Lo stesso utente potrebbe comportarsi in qualsiasi dei sopracitati modelli di ricerca, l'archivio digitale, dalla sua, si può porre in diversi modi, facilitando o meno una o l'altra modalità di fruizione.

La colonna browsing nella tassonomia indica quale di questi comportamenti viene facilitato dalla piattaforma.

Ciò non toglie che la stessa possa comunque permettere all'utente di compiere qualsiasi tipo di ricerca, più o meno mirata (nella maggior parte dei casi fornendo un pannello di ricerca).

ASPETTO

Visualizzazione : il ruolo principale viene dato alle visualizzazioni dei dati

Ibrida: ruolo principale è un connubio tra visualizzazione e un'esposizione "classica" degli elementi

Object oriented: configurazione a "vetrina" senza mediazione visiva nell'organizzazione

STRUTTURA

ZOOM-IN: In riferimento al "information seeking mantra" proposto da Shneiderman : overview first, zoom and filters then details on demand"

ZOOM-OUT: l'interfaccia permette di iniziare la navigazione da un elemento di dettaglio o da un aspetto specifico della collezione.

DATA DISPLAY

Accesso										Visualizzazione										Traccia Nav.			
Elementi strutturali	Descrizione	Oggetti	Filtri	Serach (main)	Search assente	Visualizzazione	Unica	Multi-vista	Scala	Ruolo	Tipo	Forma	Traccia Nav.										
														Singoli elementi	Aggregati	Mostrare	Filtro	Tool esplorativo	Network	Testuali	Chart	Temporali	Geo

C.03 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : DATA DISPLAY

La seconda sezione prende in esame gli elementi che sono fondamentali per la veicolazione di determinate modalità di fruizione dei contenuti e le loro caratteristiche e peculiarità.

ACCESSO

Elementi strutturali: una selezione delle macro categorie che strutturano l'architettura delle informazioni contenute

Oggetti: una selezione random o meno degli oggetti contenuti nell'archivio
Search (main): il pannello di ricerca è l'elemento principale da cui far partire la navigazione

Serach assente: il pannello di ricerca è assente

Visualizzazione: l'esplorazione parte direttamente da una visualizzazione

VISUALIZZAZIONE

Unica: la visualizzazione è una e ogni tipo di informazione può essere esplorata dalla sua esplorazione

Multi-vista: vi sono diverse visualizzazioni ognuna delle quali mostra diversi aspetti delle informazioni

Scala: i dati possono essere mostrati, all'interno della visualizzazione, come elementi singoli (ad esempio sfmoma) oppure lev manovich) oppure come informazioni aggregate.

Ruolo: la funzione della visualizzazione può essere

Mappare : per mostrare informazioni testuali o visive

Filtrare: come funzionalità di filtraggio in un pannello apposito ma separato dagli oggetti o sulla visualizzazione stessa

Esplorare : come elemento di navigazione e fruizione diretta dei contenuti, anche rispetto alla sua forma.

Tipo: le diverse modalità di visualizzazione dati.

TRACCIA NAVIGAZIONE

Tools should preserve analytic provenance by keeping a record of analyst actions and insights so that the history of work can be reviewed and refined (Heer, 2012).

Durante la navigazione di un archivio digitale, così come di uno fisico, può essere utile conoscere la propria posizione all'interno di esso, per fini pratici, di ricostruzione della navigazione e analisi degli step stessi di ricerca o come modo di comprendere l'archivio. Questa funzionalità può essere declinata anche come la possibilità di mantenere un record della storia di navigazione, così come capita nei principali software di editing come photoshop.

Visiva: può essere comunicata in maniera visiva, per esempio attraverso una strutturazione della pagina che permetta di comprendere gli step effettuate, o le ricerche attivate

Filtri attivati : può essere comunicata solo relativamente ai filtri attivati e quindi principalmente in maniera testuale

INTERATTIVITÀ

Data & view				Manipulation							Process					
Visualize	Box	Filter	Sort	Search	Scroll	Moduli	Zoom	Pan	Slider	Connect	Select	Customize	Share	Partecipate	salvare processi	Re-cycle
	Su viz															

C.04 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : INTERATTIVITÀ

La terza sezione riguarda gli aspetti di interazione vera e propria con la piattaforma. Il medium digitale permette diversi livelli di interattività orientati ad aspetti diversi: dalle funzioni indirizzate all'esplorazione degli elementi virtuali, a quelle più orientate a rendere partecipi gli utenti nella gestione, controllo e creazione di contenuti.

Uno schema utile a tale proposito è quello proposto da Brown, Novak-Leonard and Gilbride (2011) il quale riesce a sintetizzare il concetto di interazione rispetto alla partecipazione come segue:

1. Ricezione passiva
2. interazione
3. Progetti contributivi
4. Progetti collaborativi
5. Progetti co-creativi.

Lo schema propone una visione dell'interattività in un'ottica partecipativa e non solo di quantificazione delle possibilità offerte dalla tecnologia.

La parte finale della sezione riguarda gli aspetti più relativi al crowdsourcing che sono stati rilevati, mentre, per quanto riguarda l'interattività a livello di funzioni

di interfaccia, si fa riferimento alla parte iniziale. Per poter determinare quali casi si inserivano in ciascuna delle categorie è stato quindi applicato il metodo di classificazione proposto da Heer e Shneiderman (2012) il quale analizza l'interattività offerta da un'interfaccia rispetto agli strumenti di visualizzazione messi in campo. Bisogna specificare che gli autori sviluppano la loro categorizzazione rispetto allo specifico campo delle visual analysis (indagini analitiche attraverso visualizzazione dati), nel caso qui proposto essa viene applicata, ampliandola di significato all'intera interfaccia, ovvero alla piattaforma web sviluppata, considerandola essa stessa un sistema di ri-organizzazione visiva dell'archivio. Il modello di Heer e Shneiderman (2012) viene inoltre applicato con alcune ellissi e modifiche:

Data view and specification: **visualize, filter, sort + search**

View manipulation: **select, navigate, organize + connect**

Process: **share + participate + customize**

Customize è la possibilità di gestire autonomamente diversi aspetti dell'interfaccia senza che questa li imponga di default:

Organize: significa la possibilità di organizzare su una stessa schermata gli oggetti, non è il sorting degli elementi ma la gestione, visibilità e disposizione dei pannelli

Customize elements: modificare forme e colori degli elementi grafici che servono per visualizzare informazioni a seconda di proprie necessità.

Develop: sviluppare una visualizzazione e gestirne le componenti a seconda degli elementi di proprio interesse e non filtrarne una già esistente e costruita.

USO DEI DATI

	Licenza	Esportazione			
Linked data					
Open source					
Dataset					
Codice - github					
Viz					
File hd					

C.05 LEGENDA TASSONOMIA CASI STUDIO : USO DEI DATI

L'ultima sezione è quella relativa alla spinosa questione dei diritti d'autore e sulle limitazioni e libertà che sono concesse sui siti analizzati.

Grado : nell'ottica dei diversi metodi di applicazione dei dms (digital management system) sono state mantenute solo due possibilità di scelta: copyrighted o open. Questa scelta è stata fatta considerando che una diminuzione della libertà di utilizzo delle informazioni online costituisce di per se una modalità di copyright, di conseguenza le diverse sfumature di questa non sono state considerate.

Esportazione: la possibilità di esportare quali informazioni dalla piattaforma, dataset, visualizzazione, file

INTERFACCIA PRINCIPALE

DISPLAY DATI

	INTERFACCIA PRINCIPALE										DISPLAY DATI																	
	Tipo		Pagine		Browsing		Aspetto		Strut.		Entry point					Visualizzazione dati												
	Autoritaria	Semi	Libera	Multipagina	One-page	Esplorativa	Goal oriented	Serendippità	Visualizzazione	Ibrida	Object oriented	Zoom in	Zoom out	Elementi strut.	Oggetti	Search (auto)	Search assente	Visualizzazione	Descrizione	Unica	Multi-vista	Scala	Funzione					
																					Singoli elementi	Aggregati	Mappare	Filtrare	Esplorare	Network		
Australian Printmaking																												
Popular Science																												
Bloodaxe																												
Bookscapes																												
Città Degli Archivi																												
Deutsche Digitale Bibliothek																												
El Pais Semanal																												
Herman Miller																												
Internet Archive																												
Internet Book Archive																												
Kaleidoscopio																												
Lomen																												
Love Tokens - Nma																												
Manly Images																												
Moma-Inventing Abstraction																												
Moma - The Elastic Mind																												
Monad																												
Object Photo - Moma																												
On Broadway																												
Scaled In Miles																												
Selfiecity																												
Sfmoma-artscope																												
Staedel Museum																												
Succession																												
Tate Explorer																												
The Bohemian Bookshelf																												
Discover The Queenslander																												
Metropolitan Museum Of Art																												
Fondazione Vico Magistretti																												
Google Art Project																												
Museum To Scale																												
Internet Archive																												
Tate																												
Image Plot																												
Knot																												
View Share																												

Categorie	Tipo	Traccia	INTERATTIVITÀ																	DIRITTI D'AUTORE								
			Data & view				Manipulation							Process						Esportazione								
			Visualize	Filter	Sort	Search	Scroll	Moduli	Zoom	Pan	Slider	Related objects	Creare da utenti	Struttura visiva	Select	Organize	Customize	Develop	Social	Gallerie	Tagging	Contenuti	Salvare processi	Linked data	Open source	Dataset	Codice - github	Viz
Testuali	Chart	Visiva	Box	Su viz		Scroll	Moduli	Zoom	Pan	Slider	Related objects	Creare da utenti	Struttura visiva	Organize	Customize	Develop	Social	Gallerie	Tagging	Contenuti	Salvare processi	Linked data	Open source	Dataset	Codice - github	Viz	File hd	
Temporali	Geo	Testuale																										
Oggetti																												

INTERFACCIA PRINCIPALE

DISPLAY DATI

	INTERFACCIA PRINCIPALE										DISPLAY DATI																	
	Tipo		Pagine		Browsing		Aspetto		Strut.		Entry point					Visualizzazione dati												
	Autoritaria	Semi	Libera	Multipagina	One-page	Esplorativa	Goal oriented	Serendippità	Visualizzazione	librida	Object oriented	Zoom in	Zoom out	Elementi strut.	Oggetti	Search (auto)	Search assente	Visualizzazione	Descrizione	Unica	Multi-vista	Scala	Funzione					
																						Singoli elementi	Aggregati	Mappare	Filtrare	Esplorare	Network	
Anspi																												
Historypin																												
Aiga																												
Cooper Hewitt Museum																												
Boijmans																												
Book Cover Archive																												
Bridgeman																												
British Museum																												
British Newspaper																												
Delegate Browser																												
Flickr																												
Harvard Art Museum																												
Invisible Australian																												
Lantern																												
Moma																												
National Museum Of Australia																												
New South Wales Gallery																												
Rijksmuseum																												
Stedelijk Museum																												
The King Center																												
Viaul Aids																												
Walker Art Center																												
World Press Photo																												
Europeana																												

2.B TASSONOMIA #1

Una volta completata la catalogazione di tutti i casi studio si è deciso di compiere un'analisi qualitativa approfondita su un ridotto campione di casi studio relativamente ad entrambe le tassonomie, così da far emergere gli aspetti più rilevanti. Gli obiettivi di tale analisi sono diversi. In primo luogo, esaminare come altri progettisti abbiano affrontato problematiche simili a quelle che presumibilmente si incontreranno durante la realizzazione del progetto. In secondo luogo identificare principali punti di forza e debolezza dei diversi progetti analizzati ricavando spunti per la progettazione e identificando gli errori più comuni in grado di compromettere il corretto funzionamento del sistema. Infine, analizzare stilisticamente e funzionalmente le interfacce per capire quali formule d'interazione possano essere utilizzate per favorire il dialogo con diversi utenti.

METODO DI ANALISI

L'analisi di ognuno dei casi studio è stata condotta in modo tale da affrontare separatamente i diversi aspetti che caratterizzano ciascuno: obiettivi, interfaccia e ruolo della visualizzazione. Ogni caso studio è presentato da una prima pagina introduttiva in cui sono riportate alcune informazioni generali (nome del progetto, anno di creazione, autori, media analizzato, numero di file analizzati e livello d'interazione).

Il primo paragrafo descrive gli obiettivi primari sistema analizzato. Ove possibile le informazioni sono state recuperate direttamente sulla piattaforma e, in generale questo è possibile nei casi di progetti accademici; altrimenti sono state effettuate delle ricerche su internet.

Il secondo paragrafo prende in esame come la visualizzazione è stata concepita, rispetto a quali dati e come funziona. Nell'ultimo paragrafo vengono descritte le caratteristiche relative all' interfaccia e il modo in cui l'utente è guidato nella navigazione. Questo tipo di analisi si rivela molto utile per identificare delle linee guida per la realizzazione del progetto.

A conclusione dell'analisi di un caso studio vi è il paragrafo dedicato alle considerazioni. L'obiettivo di queste pagine è quello di evidenziare pregi e difetti di ciascun software riflettendo sulla validità delle scelte progettuali effettuate. Quest'ultima parte può essere considerata come una lista di punti di riferimento in vista della progettazione per quanto riguarda sia gli elementi di originalità e funzionalità, sia gli errori da evitare.

CASI ANALIZZATI

VISUALIZZAZIONE PER MAPPARE

Artscope - SF Moma
Cooper Hewitt Museum
El Pais Semanal
Extramuros
Fondazione Vico Magistretti
Google Cultural Institute
Internet Archive - Wayback Machine
Museum To Scale
Popular Science
View Share

VISUALIZZAZIONE PER FILTRARE

Anspi
Australian Print + Printmaking
Discover The Queenslander
Metropolitan Museum Of Art

VISUALIZZAZIONE PER ESPORARE

BloodAxe	Monad
Bookscapes	Object Photo: Moma
Città degli archivi	On Broadway
Commons Explorer	Scaled in Miles
Deutsche Digitale Bibliothek	Selfiecity
Herman Miller	Staedel Museum
Image Plot	Succession
Internet Book Archive	Tate explorer
Kaleidoscopio	The Bohemian Bookshelf
Knot	The Visible Archive
Lomen	
Love Tokens - Nma	
Moma: Inventing Abstraction	
Moma - The Elastic Mind	



SFMOMA ArtScope

[+](#) [-](#) [x](#)

SHOW INSTRUCTIONS

Type to Search... [SEARCH](#)

Roy Lichtenstein

Interior with Chair, from the Leo Castelli 90th Birthday portfolio
1997
print | screen print

[LEARN MORE →](#)

27 in. x 27 in. (68.58 cm x 68.58 cm)
Acquired 1999
Collection SFMOMA, Gift of Jean-Christophe Castelli and
Hilary from Roy Lichtenstein, in honor of Leo Castelli
All Estate of Roy Lichtenstein

VISUALIZZAZIONE PER MAPPARE

ARTSCOPE - SAN FRANCISCO MOMA

2014

BY STAMEN

<http://www.sfmoma.org/projects/artscope/>

Museo / arte

Il progetto di Stamen design presenta una tavola sulla quale sono disposti, in ordine di upload, tutte le opere del Moma di San Francisco. Sono principalmente possibili due azioni: da una parte la navigazione sulla pagina attraverso lo zoom e lo scorrimento, dall'altra, cliccando sui singoli elementi è possibile averne alcuni dettagli. La piattaforma è orientata a fornire una navigazione serendippica e non strutturata poichè non sono presenti ne filtri ne strumenti per ordinare il materiale. Sebbene quindi sia intrigante il fatto di poter cogliere in una sola occhiata tutto il materiale museale, non è possibile utilizzare lo strumento per scopi di ricerca ma si può solo procedere attraverso una esplorazione "manuale" diretta.

Add View

Save Cancel



List



Map



Pie Chart



Bar Chart



Scatter Plot



Table



Timeline



Gallery

Map View Settings

Label
Map Free text title of view

Lat / Long Zoom auto Color Key themes

Lens Settings

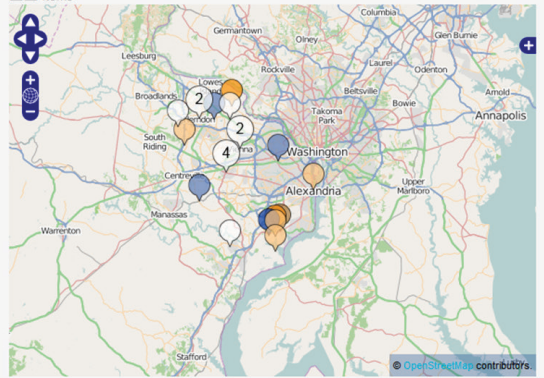
Title Name Link Image URL

Display Properties

1 items selected	Remove all		Add all
<input type="checkbox"/> Image URL	-	Category	+
		City and State	+
		Description	+
		Country	+
		themes	+
		ISO Date	+
		Related Date	+

Preview

22 items



- Famous Residences
- Military History
- Places of Worship
- Recreation
- Townscapes
- Transportation
- mixed

VIEW SHARE

2013

BY LIBRARY OF CONGRESS
<http://www.viewshare.org>

Tool / archivi

Il tool view share è stato sviluppato dal dipartimento centrale per la gestione dei beni archivistici e bibliotecari degli Stati Uniti. Esso ha l'obiettivo di fornire un accesso unico a tutti i database archivistici del paese e, soprattutto di fornire degli strumenti visivi per la comprensione dei dati ad essi relativi.

Le viste a disposizione hanno principalmente lo scopo di mostrare geograficamente e temporalmente i media presenti e di fornire altri semplici strumenti per un'indagine quantitativa, come istogrammi, del materiale presente.

View share si colloca all'interno di quel filone di strumenti che, essendo più orientati ad un pubblico operante nel settore, come archivisti, bibliotecari e altri operatori, cerca di fornire opzioni visive analitiche multidimensionali.

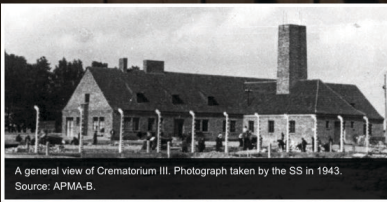
Considerando tali scopi, gli strumenti dati possono rappresentare una buona base per l'esplorazione dei contenuti ma non supportano l'ampliamento di prospettive al di là di quanto i dati già dicono.

1940 - 1945 - SONDERKOMMANDO

brought into use
of 1943. Each of
spacious rooms,
termination
the modern gas
with imitations of
ge system, and
reover, the
with lifts for
furnaces for mass
other facilities
s for carrying out



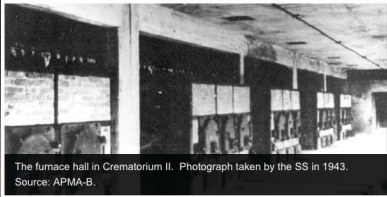
The location of the crematoria in Birkenau. An aerial photo from 1944. Source: APMA-B.



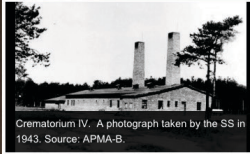
A general view of Crematorium III. Photograph taken by the SS in 1943. Source: APMA-B.



Crematorium V. A photograph taken by the SS in 1943. Source: APMA-B.



The furnace hall in Crematorium II. Photograph taken by the SS in 1943. Source: APMA-B.



Crematorium IV. A photograph taken by the SS in 1943. Source: APMA-B.



Crematorium IV. A photograph taken by the SS in 1943. Source: APMA-B.



GOOGLE CULTURAL INSTITUTE

2014

BY GOOGLE

<https://www.google.com/culturalinstitute/home>

Museo / arte / storia

Attraverso il Cultural Institute, Google permette di esplorare il contenuto di musei, gallerie e collezioni di tutto il mondo attraverso una sola piattaforma. I materiali sono messi a disposizione in alta risoluzione ma (non sempre) scaricabili. Le due aree più interessanti sono l'Art Project e Historic Moments. Il primo fornisce un accesso a musei e gallerie d'arte, dando la possibilità di salvare materiali e creare gallerie e percorsi (fornendo uno strumento di creazione di slideshow) personali. Il secondo rappresenta uno strumento di storytelling attraverso il quale vengono presentate diverse tematiche storiche. Si tratta di racconti visivi strutturati da esperti e curatori professionisti. Ciascuna slideshow è facilitata nella lettura da un navigatore posto sotto le immagini che permette di avere una overview dei materiali inseriti.

Historic moment, facendo leva su una modalità visiva object-oriented e assolutamente non astratta nella presentazione di contenuti e informazioni, costituisce uno strumento estremamente utile nel facilitare la comprensione di micro-tematiche ma, allo stesso tempo, potrebbe essere utile una visione d'insieme per comprendere effettivamente la quantità di materiale e capire dove, le diverse narrazioni si collocano e come si collegano con il contesto generale dei materiali a disposizione.

The collections website and API will be offline for maintenance on Tuesday Oct 27 at 6PM Eastern Time for around 30 minutes.

IT'S MADE OF PEOPLE!

Advisory Council

We have **14,441 objects** (about 6.72% of our online collection) involving this person in 4 different roles.

Cooper Union Library

We have **8,930 objects** (about 4.15% of our online collection) involving this person in 3 different roles.

Sarah Cooper Hewitt

We have **7,319 objects** (about 3.40% of our online collection) involving this person in 4 different roles.

Eleanor Garnier Hewitt

We have **6,936 objects** (about 3.23% of our online collection) involving this person in 5 different roles.

Mrs. Edward D. Brandegee

There are 12,629 people who've had something to do with our online collection and this is page 1 of 361.

We know who many of these people are at...

[Design Museum \(London\)](#)

[Freibase](#)

[Getty Union List of Artist Names](#)

[Indianapolis Museum of Art](#)

[Library of Congress](#)

[MoMA](#)

[Powerhouse Museum](#)

[Victoria and Albert Museum](#)

[Virtual International Authority File](#)

[Wikipedia](#)

[IDEO](#)

COOPER HEWITT MUSEUM

2013

BY COOPER HEWITT

<https://collection.cooperhewitt.org/objects/colors/>

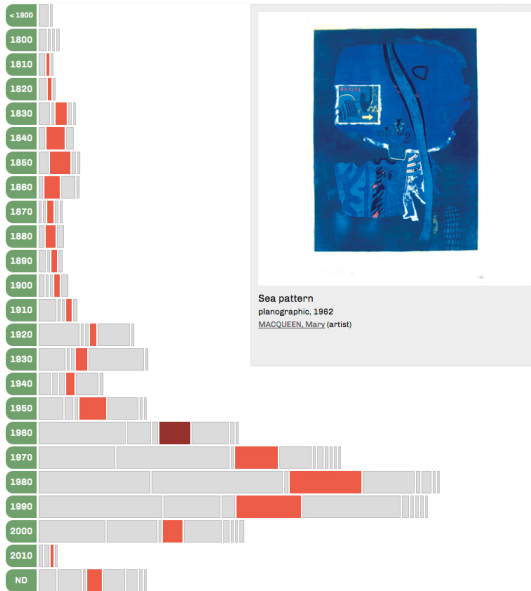
Museo / arte

Il Cooper Hewitt Museum ha lanciato la sua nuova piattaforma per l'esplorazione del suo vastissimo archivio, con l'obiettivo di fornire un accesso multi-fronte al materiale.

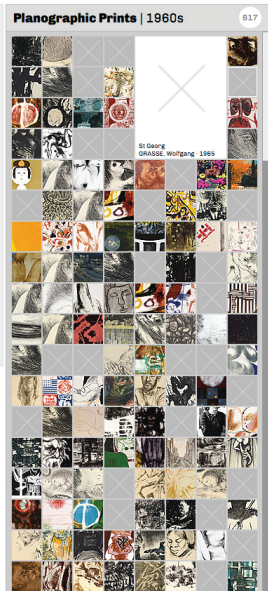
La visualizzazione, in questo caso è presente solamente nelle pagine relative ai singoli oggetti, come barra temporale che mostra quando l'opera è stata prodotta. In tal senso il museo utilizza una forma visiva estremamente semplice per facilitare nella contestualizzazione ma non fornisce strumenti navigativi attraverso questa.

Ciò per cui è interessante il lavoro svolto al Cooper Hewitt è l'utilizzo di un sistema navigativo che ha come pivot parole e frasi: selezionando una particolare sezione della collezione (periodo, persone, dipartimenti, colori...) si passa ad un elenco delle microstrutture inserite all'interno di ciascuna categoria, queste sono elencate in forma verbale e il dato (quantità, nome, tipo...) all'interno della frase fornisce il trampolino -link- per la navigazione successiva.

Sebbene il sistema sia ancora inefficace a causa degli elenchi di informazioni lunghissimi e poco gestibili, è interessante l'uso delle parole come strumenti pivotali, utilizzate in frasi brevi e che ben definiscono un contesto.



Sea pattern
planographic, 1962
MACQUEEN, Mazy (artist)



Visit us on facebook [Like](#) [Share](#) 1,688 people like this. Be the first of your friends.

Search

- Simple
- Advanced
- Browse

Explore

- Works and Networks
- Decade Summary
- All Artists
- Subjects Explorer

Resources

- Resources
- Awards & Grants
- Australian Print Symposiums
- Cataloguing manual

About

- About Us
- National Gallery of Australia
- Gordon Darling Fund
- Prints and printmaking: web innovation and excellence

Research

- Printed Images Australia Pacific
- Partners



NATIONAL GALLERY OF AUSTRALIA
The National Gallery of Australia is an Australian Government Agency
[Privacy statement](#)
[Service charter](#)

VISUALIZZAZIONE PER FILTRARE

AUSTRALIAN PRINT + PRINTMAKING

2013

BY MITCHELL WHITELAW

<http://printsandprintmaking.gov.au/>

Archivio / arte

La piattaforma progettata da Mitchell Whitelaw, sviluppata per un archivio di stampe artistiche australiane, rappresenta un caso interessante per vedere come valorizzare la visualizzazione per permettere di filtrare e, allo stesso tempo, comprendere, la natura dei contenuti. Il progetto è stato portato avanti per permettere ad un vasto pubblico di consultare questo variegato materiale d'archivio. Vi sono 3 accessi diversi alla navigazione: uno relativo alla rete di artisti coinvolti, uno ad un "sommario" visivo suddiviso per decenni, e l'elenco degli artisti.

Le tre viste forniscono principalmente una panoramica delle relazioni tra persone, dell'evoluzione temporale degli artefatti. Le persone sono suddivise in diverse categorie a seconda delle proprie mansioni: artisti, stampatori, clienti, case editrici, autori, incisori ecc.

Questa piattaforma fornisce, attraverso la strutturazione visiva dei contenuti e dei risultati, uno strumento dove viene privilegiata una navigazione attraverso filtri (visivi e non), al fine di permettere una fruizione più consapevole dei risultati che di volta in volta sono presentati. La suddivisione iniziale in tre macro categorie è utile per far comprendere all'utente, quali sono i punti di vista migliori per osservare i materiali e, anche in seguito, la difficoltà di gestire una grande quantità e varietà di contenuti, viene rimossa fornendo gli strumenti visivi per comprendere le gerarchie e categorie di appartenenza di questi. Le soluzioni proposte sono interessanti e funzionali e ricorrono a strumenti visivi già proposti e quindi di facile lettura. Solamente la rete tra persone non viene tradotta in uno strumento visivo efficace, mantenendo le informazioni allo stato testuale. Questa soluzione è stata probabilmente selezionata per una grande complessità e stratificazione delle informazioni e per non rischiare di fornire un vero e proprio network visivo eccessivamente complesso. Allo stato attuale non fornisce però un vero e proprio strumento visivo che facilita la comprensione delle inter-relazioni, dei rapporti e delle presenze maggiori nell'archivio.

SL

State Library of Queensland

There may be interruptions to some website services due to system upgrades starting on Friday 6 November 2015. We apologise for any inconvenience.

Search the Library...

Catalogue



Ask a librarian

Search

Resources

Services

Showcase

What's on

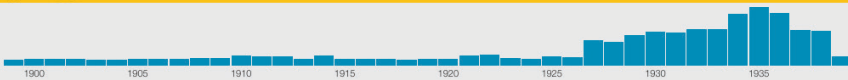
Audio Video

Visit us

About us



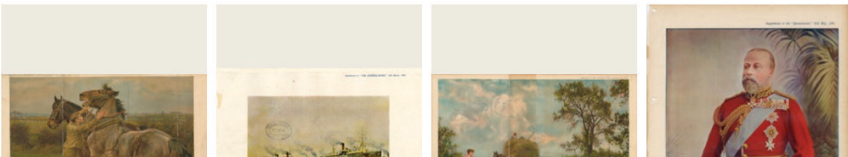
Mosaic Grid



- ACTORS | ADVERTISEMENTS | AEROPLANES | AGED PEOPLE | AGRICULTURAL SHOWS | AVIATION | AVIATORS | BEACHES | BIRDS | BOATS | BOYS | BRISBANE | CARICATURES
- CATTLE | CHILDREN | CHILDREN'S CLOTHING | CHRISTMAS | COUNTRY SCENES | CRICKET | CRICKETERS | DOGS | FARMING | FISHING | FLOWERS | GIRLS | HAIRSTYLES | HATS
- HORSERIDERS | HORSES | HOTELS & TAVERNS | INDIGENOUS AUSTRALIANS | LANDSCAPES (VIEWS) | MEN'S CLOTHING AND ACCESSORIES | MILITARY | PATTERNS (CLOTHES)
- PIPES (SMOKING) | PLANTS | PORTRAITS | RIVERS | ROYALTY | SAILING | SAILING BOATS | SHIPS | SPORT | STOCKMEN | SWIMSUITS | TREES | WOMEN
- WOMEN'S CLOTHING & ACCESSORIES | WORKERS

AGNEW, GARNET, 1886-1951 | ALBAN, TOM | BARKER, CAROLINE, 1894-1988 | BENNETT, H. W. | BERRY | BRIESSOW, LANCE | BUSTARD, WILLIAM, 1894-1973 | CAMPBELL, FRANK
 DALGARNO, ROY FREDERICK LESLIE, 1910-2001 | DRIVER, ADA | FOSTER, J. H. | HARRIS, DOREEN | HARRISON, HARRY | HOBDAY, P. STANHOPE | LAHEY, VIDA, 1882-1968 | MCBAIN, IAN
 MEARS, ERNEST HAROLD, 1896-1977 | MORDEN, WILFRED | PATERSON, BETTY | PATERSON, ESTHER, 1892-1971 | PAYNE, FRANK | PERKINS, C. E. | REID, CHARLES | RHYS, JOAN
 SNEYD, WILLIAM | TORRANCE, W. | WARD, JOHN E. | WATSON, E. S. | WHITE, A. A. | WIENEKE, JAMES, 1906-1981

989



DISCOVER THE QUEENSLANDER

2014

BY MITCHELL WHITELAW

<http://slq.qld.gov.au/showcase/discover-the-queenslander>

Archivio / giornali

Il *Queenslander* è una rivista australiana con una importante eredità visiva relativamente alle proprie copertine. Il giornale risale al XIX secolo e negli ultimi anni la redazione si è impegnata in una attività di digitalizzazione delle riviste, sin dai primi numeri. Attraverso questa piattaforma, sviluppata da Mitchell Whitelaw, si cerca di rendere più facilmente esplorabile questa interessante e folkloristica varietà di contenuti visivi. Gli strumenti proposti da Whitelaw sono principalmente degli elementi visivi per il filtraggio e sono stati racchiusi in un pannello sovrastante i risultati.

Si tratta di un'insieme di punti di vista sull'archivio: temporale, tag cloud, names cloud (progettisti), colori. La prima modalità, dall'alto è una timeline che, dal XIX secolo ad oggi mostra la quantità di elementi presenti per ogni anno. Ogni barra rappresenta un decennio e, se cliccato, vengono mostrati gli elementi che fanno parte di quel periodo. Allo stesso tempo, essa si modifica quando vengono selezionati elementi degli altri pannelli filtranti. I due pannelli di tag clouds, rappresentano, la prima, un'indicizzazione delle keywords relative ai documenti, mentre, la seconda, degli artisti che hanno progettato le tavole per le copertine. L'ultimo strumento è una barra cromatica sulla quale sono selezionabili, uno alla volta, i colori rappresentativi delle opere. I 4 strumenti sono tutti in relazione tra loro e, filtrando attraverso uno di essi vengono influenzati anche gli altri, che cambiano di volta in volta i risultati relativi.

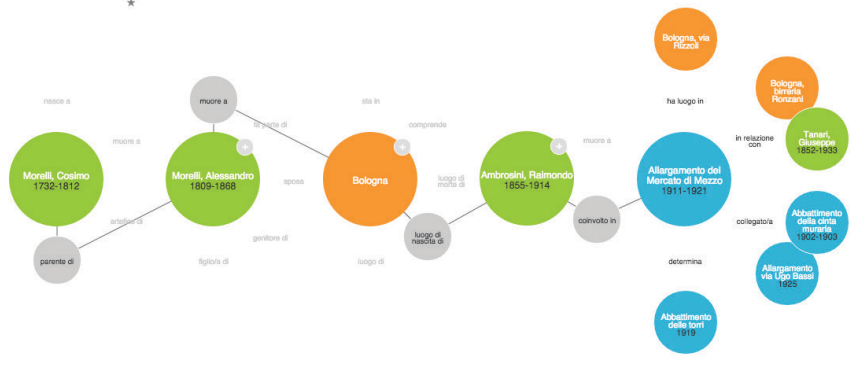
Si tratta di funzionalità molto semplici e che, solo nella forma rappresentano un passo avanti rispetto ai classici sistemi di filtraggio. Si tratta infatti, più che di una visualizzazione dei contenuti, di una quantificazione e traduzione visiva dei filtri. In questo caso, l'obiettivo era solamente di semplificare la navigazione e fornire gli strumenti base per una minima comprensione dei contenuti, estremamente eterogenei nella forma visiva (le immagini sulle copertine) ma uniformi dal punto di vista del medium (di fatto si tratta esclusivamente delle copertine della stessa rivista). L'esplorazione serve solo a contemplare la forma e non a sviluppare nessun tipo di insight relativamente ai contenuti dei giornali

Ricerca nei percorsi

ricerca voce

PERSONE

- Persone e famiglie
- Enti e istituzioni
- Lughi
- Eventi



Morelli, Cosimo 1732-1812 parente di Morelli, Alessandro muore a Bologna luogo di nascita di Ambrosini, Raimondo coinvolto in Allargamento del Mercato di Mezzo



- home
- Ricerca
- Percorsi
- Mostre virtuali
- Notizie

- Documenti di progetto
- Contatti
- Condizioni d'uso
- Credits



CITTÀ DEGLI ARCHIVI

2013

BY CHIALAB

<http://www.cittadegliarchivi.it/>

Archivio / storia

La piattaforma Città degli Archivi è un progetto sviluppato attraverso la vasta documentazione della Biblioteca San Giorgio in Poggiale e offre agli utenti le risorse informative per navigare gli elementi più rilevanti della storia della città di Bologna, nel corso dell'Otto e Novecento.

L'ambiente offre la possibilità di effettuare ricerche mediante l'ontologia, ovvero una rappresentazione esplicita e formale di un dominio di riferimento che, in questo caso, è costituito dalla città di Bologna: dalla sua geografia e dalla sua storia ma soprattutto dagli eventi di portata generale e particolare che hanno interessato la città.

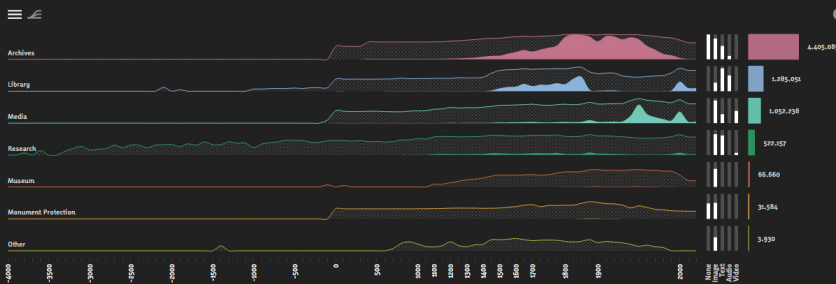
Si può esplorare l'archivio è attraverso la "ricerca nei percorsi". Per prima cosa occorre selezionare una delle 4 aree tematiche proposte (famiglie, enti, eventi, luoghi) e poi inserire un termine di ricerca, che verrà completato grazie all'auto-completamento.

Una volta inserito un percorso si presenta un grafico a rete che si sviluppa progressivamente, sotto di esso viene creata una barra che indica i rapporti selezionati e mantiene quindi una traccia del percorso creato. In ogni momento è possibile ritornare all'elemento iniziale e far partire una nuova evoluzione, esplorando altre istanze connesse.

Lo strumento, complessivamente, sviluppa un grafo sulla base dei modelli dei linked data, nel quale l'esplorazione degli elementi senza mai perdere il punto iniziale e, strutturalmente, sviluppandosi da sinistra a destra, facilitando una lettura progressiva delle connessioni. È interessante la possibilità di espandere solo gli elementi di proprio interesse. Purtroppo è utilizzabile solo relativamente a percorsi pre-stabiliti e non applicabile come strumento di esplorazione di termini di propria scelta.

Periods & Sectors from -4000 until 2020

Overview visualization along the time periods and cultural heritage sectors. Selecting a time span shows the most common keywords, places, persons and organizations for these periods.



Keywords

Photos Contact sheet Monograph

Photo Photography Personnel files
 Architecture Town List for Art and Architecture
 Office Books Records politics image Prospectus
 Sculpture Maps and plans Arts and Culture
 Arts and Crafts Medicine, Health Still photographer
 Mail Printmaking Residential building company
 pressure Art catalog Painting Draughtsmanship Fresco
 Tafelmalerei AV materials Discounts Deckenmalerei
 Tape Education and Science Aerial oblique view Drawing
 Sprachkammer files Ceiling picture Book illumination
 Online publication

Places

Ludwigsburg Dresden

Stuttgart Karlsruhe
 Freiburg in Breisgau Sigmaringen
 Wertheim Neuenstein Munich Berlin Paris
 county Göttingen Leipzig Darmstadt (S.L.) Hesse S.L.
 Germany Bavaria Marburg London Kassel, Region of
 Upper Bavaria, Region of Vienna Hamburg Nuremberg
 Marburg-Biedenkopf, district Jena Meine Lipsta
 Augsburg Stuttgart 5 Baden-Württemberg France
 Amsterdam Konstanz DE Venezia Udine

Persons/Organizations

Höhne, Erich (Photographer)

Pohl, Erich (Photographer) Willy Präger Pisarek, Abraham (Photographer)
 Rössing, Renate (Photographer) Rössing, Roger (Photographer) Domain Registry Prussian government Sigmaringen
 Geric, Uwe (Photographer) Otto, Gerhard (Photographer) MESSBILDSTELLE Dresden (Photographer)
 German Research Foundation Bundesbahndirektion Karlsruhe Leopold Adler Schumacher, Klaus-Dieter (Photographer)
 Weimer, Friedrich (Photographer) Großherzogliches Justizdepartement, Lehaushof
 Steidtmayr, Franz (photo publisher) (Photographer) Richter, Regina (Photographer) Borchert, Christian (photographer)
 Limpurg-Galläuerer Erbschenkensarchiv Oskar Neblitzka Jaeschel, Hildegard (Photographer) Nestle, Eugen (Photographer)
 Landratsamt Book Eschen, Fritz (Photographer) Peter, Richard jun. (Photographer) MJK-Center Berlin GmbH (Photographer)
 Library of the University of Konstanz, Fotocommunity (Photographer) Rapp, Günter (Photographer)
 Peter, Richard sen. (Photographer) Barber Museum Technosium Saarländisches Schulmuseum Otweiler SDR 1
 Bawarian National Museum (Munich) Morgenshtern, Klaus (Photographer) Aufberg, Laila (Photographer)
 Bawarian State Library (Munich)

2014

BY MARIAN DORK

<http://infovis.fh-potsdam.de/ddb/>

Biblioteca

La libreria digitale tedesca permette l'accesso a una quantità immensa di documenti editoriali, rappresentando una delle principali concorrenti al colosso di Google Books. Gli artefatti digitalizzati rappresentano il patrimonio proveniente da numerose istituzioni culturali e scientifiche tedesche.

Il progetto qui presentato tenta di rendere afferrabile il tipo e quantità di contenuti presenti nella biblioteca, attraverso diverse visualizzazioni.

Queste sono il risultato di un processo esplorativo portato avanti per fornire innovative prospettive sul modo di comprendere gli archivi e, conseguentemente, di farne uso. L'obiettivo non è stato quello di costruire una piattaforma di ricerca di contenuti ma di creare uno spazio di maggiore consapevolezza su di una entità molto complessa.

Le viste disponibili sono quattro: epoche, tag cloud, luoghi e network. Tutte costituiscono delle overview sull'archivio rispetto a punti di vista differenti.

Le visualizzazioni, riescono a fornire una panoramica completa delle dimensioni e dei processi di aggiornamento delle diverse parti della biblioteca digitale e il livello di interattività permette di avere diversi livelli di analisi. Risulta invece fastidioso la mancata possibilità di avere dei collegamenti tra le diverse visualizzazioni, piuttosto che passare direttamente al sito del catalogo generale.

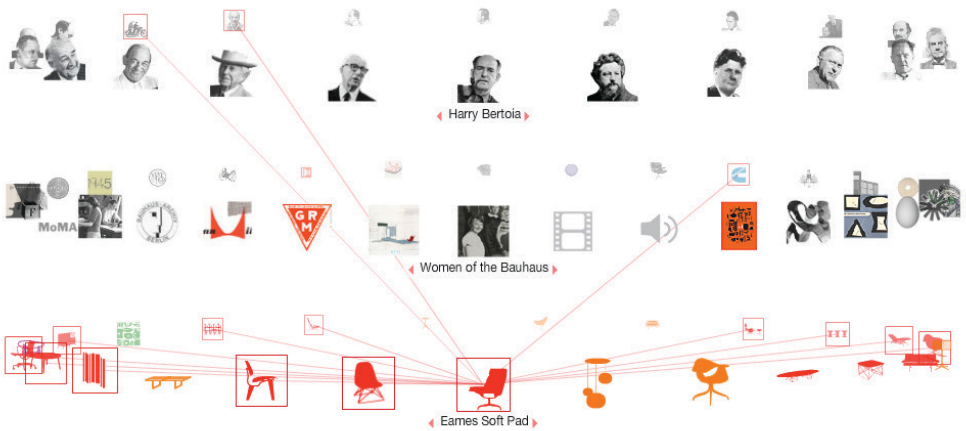
L'obiettivo della piattaforma è però quella di fornire una overview sull'istituzione in se, creando quindi un osservatorio per utenti esterni e non un tool di analisi per gli esperti e operatori dell'archivio.



[Where to Buy](#) [Newsletters](#) [Contact](#)

[PRODUCTS](#) [DESIGN RESOURCES](#) [RESEARCH](#) [WHY](#) [ABOUT US](#) [STORE](#)

Discovering Design >



[50 years ago](#) [What is this?](#) [Contributors](#) [What to Read](#)

HERMAN MILLER

2013

BY HERMAN MILLER STUDIO

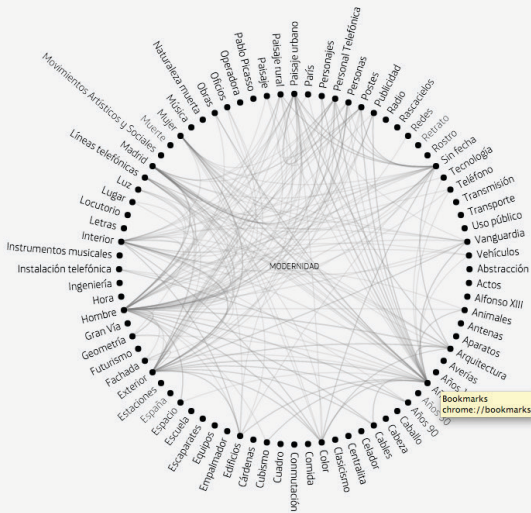
<http://www.hermanmiller.com/content/dam/hermanmiller/microsites/discoveringdesign/index.html>

Archivio / design

La piattaforma Herman Miller propone uno strumento semplice ma efficace per esplorare relazioni e connessioni tra progettisti americani illustri dagli anni '30 ai '70. Esso è costituito di 3 livelli sui quali sono presenti 3 entità distinte: persone, luoghi e oggetti. Ciascun livello è in realtà un anello e i tre sono posti parallelamente e scorribili indipendentemente. Posizionandosi su di un elemento è possibile vedere le connessioni con gli altri dello stesso livello o degli altri. e, al clic, approfondire lo specifico elemento; le sue connessioni sono presenti, sotto la voce "also see" ma senza che se ne specifichi il tipo di legame specifico.

Questa piattaforma è utile per avere una visione generale del contesto e, avere un'immagine-oggetto che rappresenta ciascuna entità, aiuta a mantenere una forma generale vivace e non eccessivamente astratta; tuttavia non vengono forniti elementi di approfondimento delle relazioni che sono il soggetto della visualizzazione.

- temas
- Actividades
- Actos
- Almacenes
- Arquitectura
- Asociación
- Averías
- Banquetes
- Casa
- Cobro
- Diseño
- Décadas
- Escaparates
- Escuela
- Estaciones
- Exposiciones
- Historia
- Hombre
- Inauguración
- Lugar



Conceptos seleccionados

Esta lista memoriza los últimos 4 conceptos que has visitado.

Simulación

27 resultados

Luz

38 resultados

Paisaje urbano

73 resultados

Modernidad

102 resultados

Combinatoria de conceptos

Explora las imágenes que comparten los conceptos que has seleccionado

EXPLORA

KALEIDOSCOPIO

2014

BY BESTIARIO

<http://baldessari.densitydesign.org/opere/progetti/elenco/>

Museo / arte

Kaleidoscopio è un progetto sviluppato dallo studio Bestiario per la Fundació Telefónica, un'istituzione culturale artistica spagnola.

La piattaforma raccoglie opere d'arte di diversi periodi storici e artisti prevalentemente spagnoli. Le opere si possono esplorare a partire da 5 diverse sezioni suddivise in collezioni, temi, movimenti artistici, artisti e una rete.

Quest'ultima si basa sui tag relativi alle opere e la struttura di partenza raccoglie tutti i temi. Essi sono disposti circolarmente e sono collegati da delle linee che mettono in relazione tag con delle relazioni (presenti sulla/e stesse opere). Cliccando su uno dei termini chiave, la visualizzazione si modifica e il concetto pivotale diventa quello selezionato, messo in relazione alle tag ad esso relative.

Ogni volta che si seleziona un termine esso viene registrato anche su una barra laterale a destra della pagina dove viene anche indicato il numero di risultati relativi a tale selezione. Ogni volta che si seleziona un termine, questo viene inserito nella barra laterale ed è rimovibile in ogni momento. Queste selezioni non sono sommative, perciò ogni ricerca/selezione rappresenta un nuovo percorso.

Le linee che collegano i diversi temi non sono selezionabili ed, essendo tutti dello stesso colore sono difficilmente distinguibili gli uni dagli altri. Sebbene non vi sia un elevato numero di collegamenti, la vista è comunque caotica e illeggibile nel dettaglio, cosa che rende la visualizzazione parzialmente inutile.

I temi disposti ordinatamente nella visualizzazione sono in ordine alfabetico ma si tratta di elementi di diversa natura: città, movimenti, concetti, colori ecc. e quindi, la mancanza di una distinzione visiva tra questi rende difficile comprendere le diverse entità e la loro importanza nelle collezioni.

La visualizzazione manca perciò di una articolazione che le permetta di essere, prima di tutto, leggibile nei suoi diversi dettagli, e poi comprensibile rispetto alle sue componenti e alle variazioni che avvengono selezionando i diversi termini.

- PERSONE
- DOCUMENTI
- PROGETTI
- ELENCO
- GALLERIA
- TIMELINE
- MAPPA

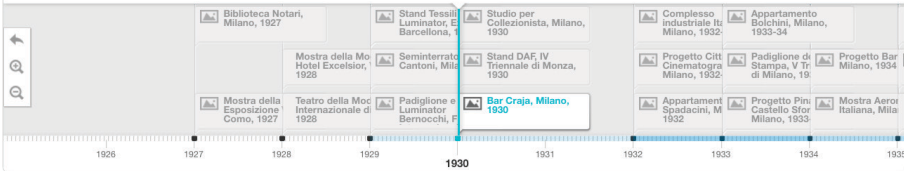
AGGIUNGI FILTRO

Bar Craja, Milano, 1930



1930
Stand DAF, IV
Triennale di
Monza, 1930

1930
Studio per
Collezionista,
Milano, 1930



LOMEN

2013

BY DENSITYDESIGN LAB

<http://baldessari.densitydesign.org/opere/progetti/elenco/>

Archivio / architettura

Lomen è un progetto sviluppato da DensityDesign Lab per l'archivio dell'architetto Luciano Baldessarri. Esso affronta due principali questioni legate alla creazione di percorsi interattivi per gli archivi digitali; la prima riguarda la creazione di un'interfaccia visiva che possa rappresentare diversi tipi di entità, dando la possibilità di muoversi tra queste alternative e comprendere i contenuti dell'archivio da diversi punti di accesso. La seconda riguarda la strutturazione di un contesto di back end che permetta ai curatori dell'archivio di creare, sulla base di questi livelli di informazione, dei percorsi tematici.

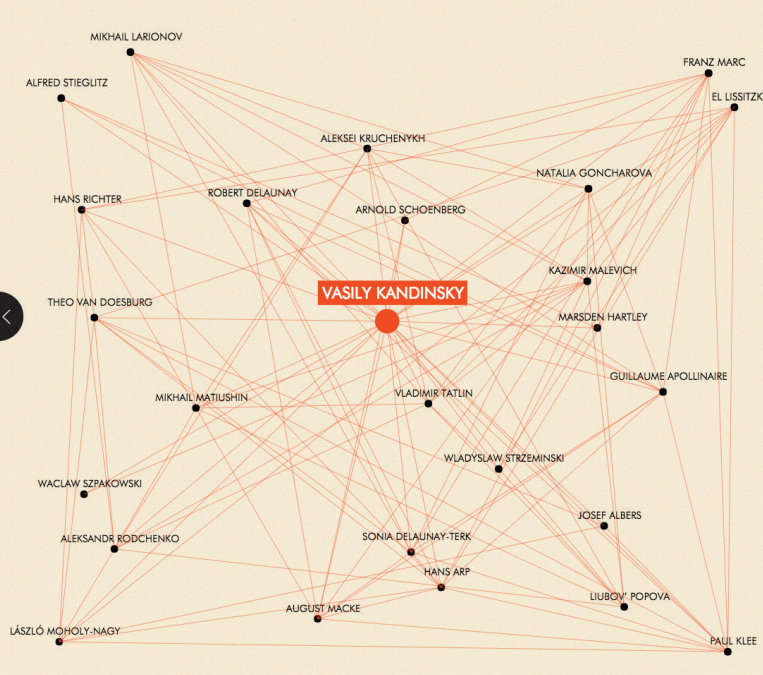
L'applicazione è stata progettata in un'ottica di flessibilità per la gestione delle discrepanze tra metadati e per le future aggiunte di materiale.

Per poter permettere ad un pubblico più vasto di capire con facilità le visualizzazioni e per non sovraccaricare le viste, sono stati definiti dei punti di accesso privilegiati e relativi obiettivi, rispetto ai quali sono state create diverse visualizzazioni.

La scelta operata da DensityDesign è stata quella di sviluppare modularmente le visualizzazioni sulla base di modelli visivi consolidati, che possano essere modificati in seguito, piuttosto che sviluppare una vista ad-hoc mixando variabili rilevanti di ciascuna entità. In questo modo il modello visivo può essere anche ri-applicato ad altri archivi anche di diversa natura.

Le principali strade di interesse relative all'archivio sono: la rete sociale di Baldessarri, l'evoluzione stilistica dell'architetto, la distribuzione geografica e il confronto visivo tra disegni. A partire da queste sono state trovate le tre principali entità che strutturano l'intero corpus: progetti, documenti e attori.

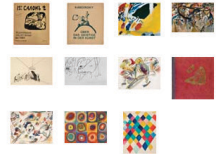
La decisione di mantenere viste separate costituisce diversi vantaggi: dalla parte dell'utente, facilita la comprensione dei diversi punti di osservazione come dei contenuti stessi. Rispetto alla manutenzione della piattaforma, facilita la possibilità di modificare la singola vista, senza toccare le altre.



VASILY KANDINSKY

1866-1944

WORKS



BIRTH PLACE : RUSSIA

PLACES WORKED : GERMANY AND RUSSIA

INTERESTS : ATONAL MUSIC, POETRY, RUSSIAN FOLK ART, HORSEMEN

Kandinsky became a central force in the development and promotion of abstraction through his intrepid efforts as a painter, theorist, publisher, exhibition organizer, teacher, and as a generous host to the dozens of artists and writers who trekked, often from great distances, to meet him. It's no surprise then that a major breakthrough in Kandinsky's own work came after a night out with friends. On January 2, 1911, the Russian artist, who was living in Munich, went to an Arnold Schoenberg

MOMA - INVENTING ABSTRACTION

2013

BY SECOND STORY

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?page=home>

Collezione / arte

Con la creazione delle prime forme di arte astratta, all'inizio del 1900, molte altre discipline e sfere culturali hanno subito degli sviluppi straordinari. La poetica sonora, la danza non narrativa, la musica atonale, si sono sviluppate in parallelo con le immagini che non sono più rappresentazioni, ricalibrando il peso delle convenzioni. Questi nuovi codici suggeriscono come l'astrazione e le sue intuizioni siano stati un imperativo cross mediatico frutto di un network di persone e pensieri. La visualizzazione sviluppata per questo contesto è quindi una rete che mette in relazione artisti legati all'astrattismo sulla base di documentazioni di vario genere. Come la piattaforma di Object:Photo, anche in questo caso, il Moma ha voluto creare, sulla base di una esposizione museale, uno strumento per comprendere come l'arte sia un ambito da comprendere a partire, non dalle opere stesse, ma dal contesto che le genera.

In questo caso si è voluto quindi enfatizzare una questione di relazioni interpersonali ed è stata creata una rete. Aprendo la piattaforma viene mostrata una rete che comprende tutti gli elementi in considerazione e, gli artisti che hanno avuto più strette relazioni, sono mostrati come più vicini tra loro. Cliccando su di essi si apre un modulo che mostra la rete di quello specifico elemento, affiancata da una descrizione bibliografica. Selezionando altri elementi si passa ai loro moduli dedicati.

La piattaforma presenta una quantità molto limitata di funzioni e di meta-esplorazione, non sono cioè consultabili i documenti alla base dei legami ma solo le opere e informazioni relative agli artisti. Considerando però che l'obiettivo principale non è fornire uno strumento per l'analisi accademica ma solo uno strumento di valorizzazione e approfondimento della mostra, esso, nella sua semplicità, rappresenta lo strumento adeguato e più funzionale.

Add Filter Reset

View in Gallery

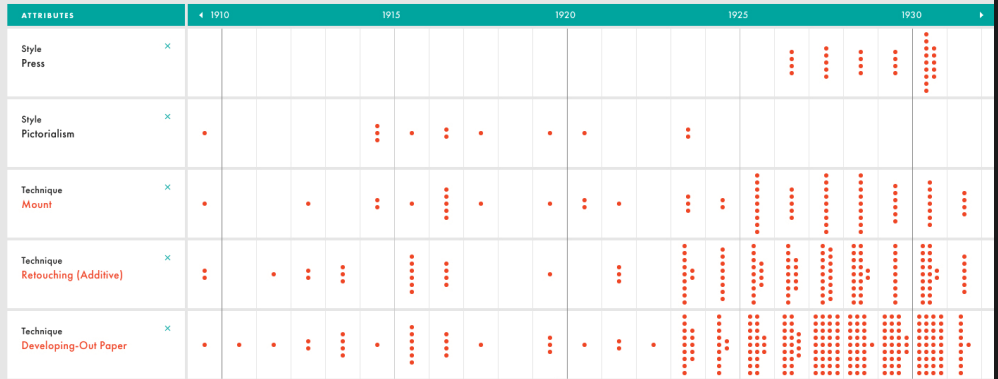
ABOUT • KEY

COMPARING PHOTOGRAPHS

This interactive timeline allows you to view and compare photographs with selected material and technical attributes, subjects or styles and see their presence in the collection over time.

Add or close attributes to view photographs with a particular set of properties. In each row, the red dots represent photographs that possess the attribute named at left. Click on a red dot to view more information about an individual photograph in the sidebar and to see which other attributes it shares.

Add filters to select photographs associated with the various meeting points — influential exhibitions, publications, schools, studios, and industrial and cultural centers — that linked artists in this era. Select two or more rows to see which photographs (in turquoise) have the selected attributes in common.



ADD ATTRIBUTES

OBJECT PHOTO - MOMA

2014

BY SECOND STORY

<http://www.moma.org/interactives/objectphoto/#home>

Museo / fotografia

Nel 2001, il Moma ha acquisito più di 300 fotografie prodotte nella prima metà del 20° secolo dalla collezione privata di Thomas Walther. Esse rappresentano un periodo senza precedenti di creatività fotografica nel quale nuove tecniche e tecnologie diventavano ampiamente disponibili al grande pubblico.

Object Photo portano in vita queste fotografie e il lavoro curatoriale di ricerca del Moma sotto forma di quattro visualizzazioni che permettono di esplorare sia il contenuto della collezione che gli artisti in diversi contesti.

I possibili percorsi sono 4: “Mapping photograprs”, “Comparing photographs”, “Connecting Artists” e “Mapping Artists lives”.

I principali pregi di questa piattaforma sono la chiarezza con cui vengono definite le visualizzazioni rispetto ai loro scopi, la facilità di utilizzo e di comprensione delle viste, data anche da una suddivisione netta dei compiti e delle funzioni che esse possono offrire e la coerenza nel conferire alla visualizzazione il ruolo primario, in particolare di utilizzare un modulo fisso a sinistra della pagina per mostrare le informazioni quando punti sulla visualizzazione vengono selezionati, invece di far saltare l'utente da una pagina all'altra senza dargli la possibilità di decidere se abbandonare la visualizzazione.

Allo stesso tempo però, questo primato mette in secondo piano le immagini che, nemmeno nella galleria trovano un luogo di valorizzazione. È chiaro che il sito non è stato fatto per queste quanto per offrire uno strumento di analisi sul background, spesso celato, del mondo professionale dei fotografi, i quali, proprio in quel periodo stavano creando una nuova professione e una nuova arte. La piattaforma insegna quindi che la fotografia non è solo un ambito di percezione visiva che si autoalimenta, ma una eterotopia umana.

Design and the Elastic Mind

MoMA The Museum of Modern Art

Over the past twenty-five years, people have weathered dramatic changes in their experience of time, space, matter, and identity. Individuals cope daily with a multiplicity of changes in scale and pace—working across several time zones, traveling with relative ease between satellite maps and nanosecond images, and being inundated with information. Adaptability is an ancestral distinction of intelligence, but today's instant variations in rhythm call for something stronger: elasticity, the product of adaptability plus acceleration. Design and the Elastic Mind equates the reciprocal relationship between science and design in the contemporary world by bringing together design objects and concepts that marry the most advanced scientific research with attentive consideration of human limitations, habits, and aspirations. The exhibition highlights designers' ability to grasp momentous changes in technology, science, and history—changes that demand or reflect major adjustments in human behavior—and translate them into objects that people can actually understand and use. This Web site presents over three hundred of these works, including fifty projects that are not featured in the gallery exhibition.

Read More Catalogue Checklist Links MoMA/SEED Salons Credits Search

Thinking

Many designers, scientists, and artists have turned to design to give method to their productive thinking, or what John Seelye Brown has called "thinking." They all belong to a new culture in which experimentation is guided by engagement with the world and open, constructive collaboration with colleagues and other specialists. Whether in the form of origami, manufacture, or growth and aggregation, thinking gives shape to the embryonic dialogue between design and science.

Design has expanded into new fields, including the interactions between people and objects. Responsive design features objects that respond to our needs rather than awaiting our instructions. The logic of information in our environment makes the world into a live information platform. New interfaces incorporating instructive human traits, expands our relationships with the objects they enable us to access.

Design for Debate is a new type of practice that devises ways to discuss the social, cultural, and ethical implications of emerging technologies by presenting not only artifacts, but also the outsize scenarios that go with them. These projects dramatically place the human being at the center of the universe and seek to take into account scientific and technological progress while respecting and preserving our essence as individuals.

We live in an age when information is more prolific and widely available than ever before, and for this reason it is to be cherished. The projects in this category demonstrate the ways in which designers and scientists tackle the extremely small and the extremely large in order to bring them to a human scale, featuring our facility to comprehend great amounts of information.

Designers have been working for evolution not just objects, but also new methods of manufacture and behavioral rules that establish the future of design forms and capabilities. 3-D printing creates digital images to be directly printed into existence. Processing is a new design tool that deposits its temporality in visible, high-level design projects. And algorithms define how objects will evolve and respond to their circumstances, which in a way, gives them lives of their own.

All Together Now! explores the modulation of the relationship between individuals and the collective sphere. This collection of objects introduces the concept of Existentialzoomism, examines the impact that the open-source movement and ubiquitous existence are having on design and on the world, and identifies designers engaged with local energy harvesting to alleviate our burden on the shared environment.

Contemporary designers view nature as a repository of harmonious form as a repository of harmonious form as a repository of harmonious form and structures that use less matter than traditional systems. Sapient Nature includes projects that explore technologies biological systems and adapt new advantages observed in natural or human technology.

People and Objects Design for Debate Visualization Thought to Action All Together Now! Super Nature

Origami

Computational Origami

Computational origami seeks to understand the underlying geometry of paper folding and translate how designers can automate the design of

Fold Lead
Andrew Ross introduces Fold Lead, a computational folding interface based on linking a sheet of paper using simple origami techniques.

Origami Compositions
Designers have taken a long way from crumpled paper to elegant systems of paper. With developments in origami mathematics, complex instructions

Origami Crease Patterns
Designers have taken a long way from crumpled paper to elegant systems of paper. With developments in origami mathematics, complex instructions

Origami models of the Fresnel lens
A Fresnel lens is a type of lens that can be folded and unfolded. It is made up of many small prisms that together, and the design is one that looks like a

Origami Simulation software
Liane Hatfield's THINK Project and THINK Class Library software Program Simulates the design of folding paper on a computer screen. Users can

Origami TreeMaker software
Origami TreeMaker is a long way from crumpled paper to elegant systems of paper. With developments in origami mathematics, complex instructions

Origami TV Remote Control
For those who live in the contemplations of remote-control television, software, video development, and multiple remote controls for basic tasks—the

Manufacture

Tagging
ASK ME!
Custom Badge works within urban public space to encourage conversations between "askers" and "taggers" coming from around "ask" points. The

Flat Futures Project Exploring Digital Paper 1
Playing on the latest developments in organic electronics—conductive polymers are supported by individual molecules-based copper and

Flat Futures Project Exploring Digital Paper 2
Playing on the latest developments in organic electronics—conductive polymers are supported by individual molecules-based copper and

Flat Futures Project Exploring Digital Paper 3
Playing on the latest developments in organic electronics—conductive polymers are supported by individual molecules-based copper and

Flat Futures Project Exploring Digital Paper 4
Playing on the latest developments in organic electronics—conductive polymers are supported by individual molecules-based copper and

Flat Futures Project Exploring Digital Paper 5
Playing on the latest developments in organic electronics—conductive polymers are supported by individual molecules-based copper and

Microsoft High Capacity Color Barcode
The efficiency of information encoding and tagging technology relies on the increasing capacity and increasing size of computer chips and other data

Motorola Sparrow
The Sparrow, designed by the Intel factory, demonstrates a new type of mobile computing, and credit card reader size

Objects Incognito: RFID and Body Readers
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Objects Incognito: RFID and Body Readers
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Future Moers
Accessories for Lonely Men 5 of 6
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 6 of 6
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 3 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 4 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 5 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 6 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 7 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

Accessories for Lonely Men 8 of 8
Accessories for Lonely Men are eight elegant devices designed to alleviate loneliness by providing companionship—these that one

The aesthetics of domestic sound
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

The aesthetics of domestic sound
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

The Internet
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

3D Printing
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Open Source
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Sensory Design
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

3-D woven scaffolds for tissue regeneration
Patricia Patel and Frankie Hazzak's 3-D woven scaffolds are instrumental used to guide tissue growth in order to "heal" living tissue, that can be used

Attracted to Light
"Attracted to Light" presents the subtle behavior of a moth upon the structure of "light," sensitive to the electronic scale, Lennox's Lamp. These

Bone Furniture 2 of 2
In a tribute to design from the past, the "Bone Furniture" series is a collection of objects that are made from the generative processes of bones. These

Bone Furniture 3 of 2
In a tribute to design from the past, the "Bone Furniture" series is a collection of objects that are made from the generative processes of bones. These

Contour Drafting
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Contour Drafting
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Electric Sheep
Electric Sheep, an open-source, distributed system, enables users to generate and share digital art with the purpose of learning and working

The More the Merrier
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Babel Blocks
Babel Blocks is a collection of wooden and paper objects that represent New York's cultural and religious diversity, and designed to create a sense of

Lab Lab
Lab Lab, an open-source, distributed system, enables users to generate and share digital art with the purpose of learning and working

Polteno PUL-CORD Generator (PGC)
The designers of the Polteno PUL-CORD Generator (PGC) explore the idea of a "kitchen" generator, the PUL-CORD is a keyboard-based, self-powered generator that keeps portable electronic

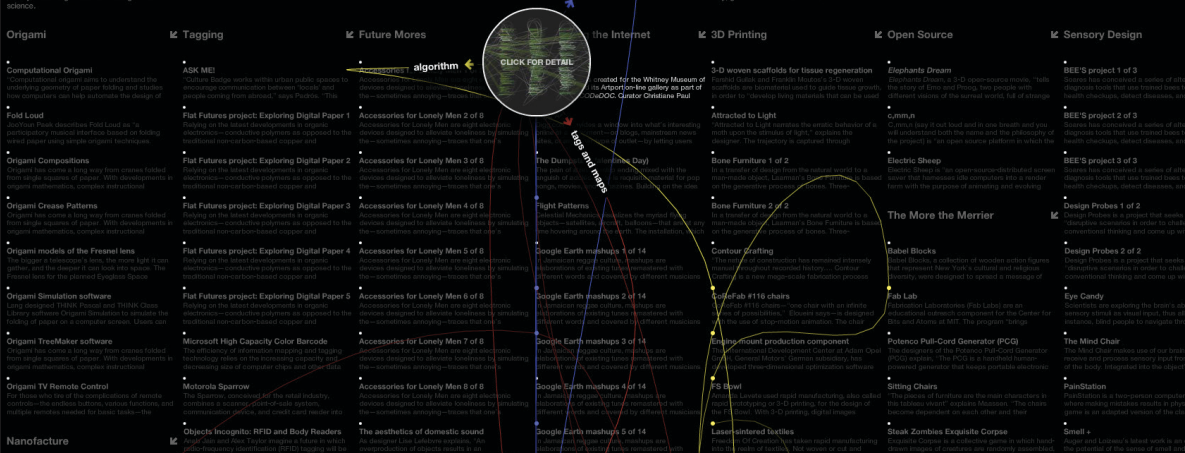
Sitting Chairs
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Sitting Chairs
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Stacked Excelsior Corpe
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Stacked Excelsior Corpe
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size

Stacked Excelsior Corpe
The objects in this program, like the Intel factory, demonstrate a new type of mobile computing, and credit card reader size



MOMA - THE ELASTIC MIND

2008

BY THA LTD.

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/>

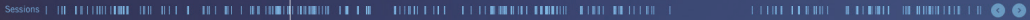
Archivio / design

Il progetto Elastic Mind è una esplorazione della relazione reciproca tra scienza e design nel mondo contemporaneo. L'obiettivo è raccogliere oggetti di design e concetti che si sposano alle più avanzate ricerche scientifiche. Il sito presenta oltre 300 di questi lavori, distribuiti su di una griglia di 7 colonne, ciascuna delle quali raccoglie una tematica precisa (Thinkering, People and Object, Design for Debate, Visualization, Thought of Action, All together Now!, Super Nature).















Nella pagina sono presenti tutti i progetti e ciascuna colonna ospita quelli relativi. Essi sono presentati con un breve testo (titolo e sottotitolo), puntando su ciascuno vengono visualizzate le traiettorie che collegano, rispetto a diverse tematiche che vengono indicate da diversi colori e tag, ad altri eventi sulla pagina. Nonostante siano presenti delle indicazioni sui legami, la navigazione è progettata per avvenire senza una predeterminazione, seguendo le linee di collegamento, poichè gli elementi sono numerosi e difficilmente gestibili senza strumenti di ordinamento o filtraggio.



May 27, 1957 | Columbia 30th Street Studios, NYC



Miles Davis  flugelhorn

- Paul Chambers  bass
- Gil Evans  arranger, conductor
- Romeo Penque  flute, clarinet
- Bill Barber  tuba
- Danny Bank  bass clarinet
- Frank Rehak  trombone
- Bernie Glow  trumpet
- Ernie Royal  trumpet
- Louis Marzi  trumpet
- Lee Konitz  alto saxophone
- Jim Buffington  French horn
- Jimmy Cleveland  trombone
- Joe Bennett  trombone
- Edwin Caine  flute, clarinet



Listen to Miles Ahead (Miles Ahead)



Miles Ahead

SCALED IN MILES

2014

BY PHANTOM

<http://fathom.info/miles-web/>

Archivio / musica

La piattaforma sviluppata dal gruppo Phantom, ha l'obiettivo di rendere navigabile ed immediatamente comprensibile il vasto repertorio di produzioni contenute nell'archivio del musicista Miles Davis.

La visualizzazione, in questo caso univoca, serve a soprire le diverse collaborazioni che il musicista ha sviluppato nel corso della carriera. Si compone di due elementi principali: una rete, che rappresenta le collaborazioni con altri individui, posta nello spazio sovrastante che rappresenta il principale strumento esplorativo; ogni elemento rappresenta una persona e la dimensione la quantità di lavoro svolto assieme a Davis, la posizione è inoltre relativa ad una dimensione temporale, sono infatti collocati rispetto al periodo di collaborazione, fornendo una approssimazione rispetto alla timeline sottostante.

Il secondo strumento, la timeline, serve ad approfondire le informazioni relative alle persone.

In generale, la visualizzazione riesce a fornire un panorama completo relativamente alle relazioni intessute con altri individui, dando l'impressione della vastità, sia di collaborazioni che di opere prodotte.



MAX ERNST
NATUR IM MORGENLICHT (LA NATURE À L'AUORE)
1936

♡ 📌 + INFOS 🗨️

STIMMUNG

STILRICHTUNG

SAMMLUNGSBEREICH

ASSOZIATIONEN

STIMMUNG

BILDELEMENTE

GLEICHER KÜNSTLER

WIRKUNG



STADEL MUSEUM

2015

BY ZUM KUCKUCK GMBH & CO. KG

<https://digitalesammlung.staedelmuseum.de>

Museo / arte

Il sistema visivo ancora in versione beta, dello Stadel Museum rappresenta una modalità semplice ed intuitiva di visualizzare le relazioni che intercorrono tra le principali opere del museo.

Queste infatti, poste orizzontalmente, se selezionate, mostrano i delle linee di collegamento con altre opere, con le quali condividono più dimensioni tematiche e strutturali.

Andando a cliccare su ogni singola opera viene invece aperta una rete specifica delle sue relazioni con più opere, ampliando quindi lo spettro di opportunità. Selezionando le opere relative alla prima è possibile procedere ampliando la rete e visualizzando i legami con opere successive.

La conformazione fisica è molto semplice e utilizza solamente delle linee per evidenziare i legami, la cui natura e identità vengono spiegati da una descrizione più esauritiva in un apposito pannello. Cliccando sull'opera precedente è possibile visualizzare l'intera rete che si è andati a costruire. Questa particolare funzione risulta molto utile all'interno di una navigazione spontanea come quella che è possibile attuare sulla piattaforma, in quanto consente di riassumere controllo e consapevolezza del percorso effettuato e muovendosi tra i diversi livelli di dettaglio mantenendoli sempre selezionati.

Search for people, places and events

CREATE

LAYOUT

FILTERS



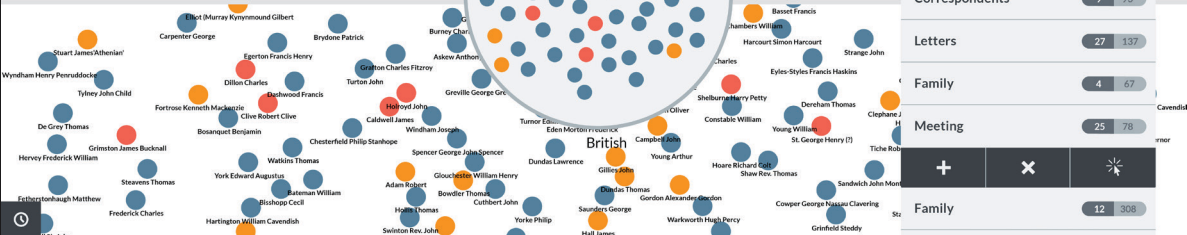
NATIONALITY	Count
Canadian	3
English	95
French	1
Scottish	21
Welsh	18

GENDER	Count
Undefined	2
Male	137

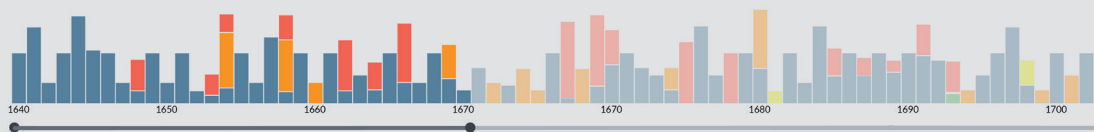
SOCIAL STATUS	Count
Clergy	2
Commoner	37
Gentry	19
	59
	21

EXPERTISE	Count
Antiquary	7
Architect	7
Artist (painter)	1
Barrister	6
▼ 57 Nodes	

APPLY EXPAND



Affiliation



KNOT

2013

BY GIORGIO UBOLDI, GIORGIO CAVIGLIA

Tool digital humanities

Knot è un progetto di tesi portato avanti da Giorgio Uboldi presso il Density design Lab. Esso si propone di portare a termine un progetto già avviato dal laboratorio delle digital humanities di Stanford della Republic of Letters.

Contrariamente a molti sistemi di visualizzazione che tendono a mettere in campo delle visualizzazioni complete e più che altro “filtrabili”, il progetto qui discusso parte invece dalla necessità di fornire uno strumento ad esperti del settore per la creazione di grafi. L’obiettivo è permettere la creazione di una visualizzazione che, a partire da un bacino di metadati già raccolti, viene prodotta a partire dalle scelte dei ricercatori e delle loro domande di ricerca.

L’interfaccia progettata assolve il compito di rendere chiare tutte le funzionalità dell’interfaccia stessa affinché la visualizzazione possa essere creata, manipolata ed esplorata senza delle direttive pre-determinate.

Proprio per questo il punto di partenza risiede in una ricerca da parte dell’utente e non nella visualizzazione di un contesto.



c.08 CHRISTUS ALS VERLOSSER, GIOVANNI BATTISTA CACCINI, CA. 1598
Busto tratto dalla collezione digitale del Rijksmuseum

2.C TASSONOMIA #2

I casi rintracciati sul web forniscono un'ampia panoramica delle interfacce progettate per l'esplorazione degli archivi online. Nella prima tassonomia sono stati inseriti casi studio che hanno tradotto gli archivi in strutture visive navigabili e interattive.

Durante la ricerca dei casi sono stati incontrati numerosissime piattaforme, che sono state poi scartate poichè non significative dal punto di vista analitico, ma solo utili, a livello quantitativo, per capire che il principale trend è quello di digitalizzare senza offrire nessuna funzionalità aggiunta oltre a quelle base (grado 0 sopra descritto).

I casi riportati nella seconda tassonomia appartengono a questa categoria ma vi sono dei casi interessanti per le strade intraprese nella modalità di distribuzione dei contenuti delle collezioni digitali.

Della totalità dei casi di questa seconda tassonomia sono stati eliminati quelli che non costituiscono nessun passo avanti con il grado 0, e sono invece descritti di seguito quelli più interessanti e innovativi dal punto di vista del rapporto con il pubblico e della gestione dei diritti d'autore o per aspetti notevoli nel design dell'interfaccia.

PIATTAFORME SENZA VISUALIZZAZIONE

AIGA

Book Cover Archive

Bridgeman

British Museum

Europeana

Flickr the Commons

Harvard Art Museum

Internet Archive

Martin Luther King Archive

Moma

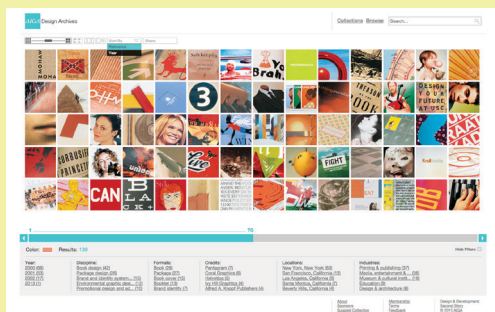
National Museum of Australia

NYPL Building Inspector

Rijksmuseum

Tate

Walker Art Center



AIGA

<http://designarchives.aiga.org/>

Gli archivi AIGA sono una delle più ricche risorse online disponibili per quanto riguarda il design della comunicazione negli Stati Uniti; si rivolge a tutti i colori che sono coinvolti nella pratica e nello

studio del buon design o che ne sono semplicemente interessanti. Rappresenta la qualità di ciò che è stato creato ma illustra anche come l'estetica e la sensibilità sono andate sviluppandosi fino al giorno d'oggi. Tra le risorse disponibili vi sono più di 20.000 lavori selezionati dalla giuria annuale AIGA che ha iniziato ad operare dal 1924 fino al presente. Inoltre sono disponibili le collezioni speciali di alcuni tra i principali designers americani le cui opere non sarebbero disponibili altrove. L'archivio ha una aspettativa di crescita di circa 300.000 elementi per anno, ciò significa che la piattaforma deve essere stata progettata in un'ottica di rapida e vasta crescita.

Il sito dell'archivio AIGA consente di navigare i contenuti a partire da elementi diversi: dalle collezioni, elencate rispetto agli anni di riferimento, o da diversi variabili archivistiche come l'anno, il colore predominante, la disciplina, il formato, la collocazione ecc. Vengono quindi stabilite le possibilità di ricerca e i termini di riferimento per questo tipo di archivio.

In generale la piattaforma Aiga si presenta come uno strumento estremamente basic e funzionale, sia per quanto riguarda una ricerca mirata (le variabili di ricerca vengono elencate molto chiaramente) che per una navigazione spontanea, saltando da un link all'altro grazie alla rete di hyperlink distribuita su ogni elemento. Uno strumento di visualizzazione faciliterebbe, in questo vasto archivio, la comprensione dei suoi limiti e delle relazioni tra i vari elementi di filtraggio offerti.

Vedi anche:

NATIONAL MUSEUM OF AUSTRALIA / WALKER ART CENTER

BOOK COVER ARCHIVE

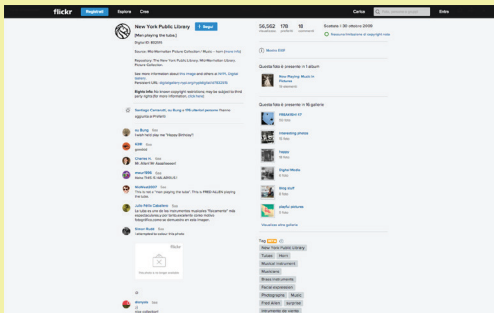
bookcoverarchive.com/

Autori: Ben Pieratt, Eric Jacobsen

Il sito è una vetrina di casi di eccellenza del design di copertine di libri. I creatori della piattaforma stabiliscono sin dal sottotitolo che l'obiettivo è semplicemente raccogliere e catalogare; traddandosi però di una tematica piuttosto di nicchia, il sito si presta ad essere terreno per appassionati e professionisti del genere.

A confermare questa ipotesi vi è, tra le opzioni proposte dal pannello di ricerca, una vasta gamma di variabili specifiche come il carattere tipografico, il progettista, art directors, generi ecc. Il modo in cui procedere a visualizzare l'archivio è quindi scegliendo una delle opzioni sopra citate o semplicemente scrollando tra le pagine senza offrire ulteriori possibilità di raffinamento della ricerca.

L'elemento che ho trovato più interessante, di questa piattaforma, sta in una caratteristica relativa ai metadati: le font delle copertine vengono identificate da un agente esterno (Stefen Coles di Fonts in use e Typographica). Si è quindi richiesto l'aiuto di un utente esperto, ma esterno, per la classificazione di una caratteristica intrinseca dei documenti. Questo tipo di cooperazione tra istituzioni rappresenta una soluzione interessante per fornire reciproco supporto nel definire ulteriori livelli di catalogazione e quindi valorizzazione. Ciò che sembra però mancare a questo sito, per renderlo completo è un range più ampio di ricerca, includendo ad esempio il luogo e il tempo.



FLICKR - THE COMMONS

2008
flickr.com

Flickr è una piattaforma nata come luogo di condivisione di immagini e fotografie create dagli utenti. A partire dal 2008 ha aperto una sezione chiamata “The commons” dove raccoglie

le opere di istituzioni che desiderano rendere disponibili su di uno strumento conosciuto e di facile utilizzo le proprie immagini senza diritti d'autore.

La navigazione tra le istituzioni presenti risulta difficile sin dall'inizio, dove non è possibile effettuare nessun tipo di sorting o filtraggio; una volta scelto il soggetto si procede poi con la solita vista a galleria offerta da Flickr.

Sebbene non siano state mantenute le funzionalità di navigazione del sito originale come la barra di filtraggio con colori, orientamento, e altre specifiche, le quali facilitano grandemente l'esplorazione di archivi così vasti e dai contenuti estremamente diversificati, le caratteristiche interessanti rispetto ai commons sono principalmente due:

la prima sta nel fatto che essa si colloca il quel filone di strumenti di unificazione

dei patrimoni culturali provenienti da istituzioni differenti. È infatti interessante pensare alle possibilità offerte dal fatto di fruire di opere con origini diverse, all'interno di uno stesso spazio; purtroppo però, in questo caso come in altri (es. Europeana), non vengono sviluppati degli strumenti effettivamente interessanti per poter valorizzare questi incontri e le opere d'arte trovano solo uno sterile ambiente utile solo ad abbattere i costi di sviluppo di una piattaforma ad hoc.

La seconda caratteristica interessante e più peculiare è che la piattaforma permette un'ampia partecipazione degli utenti nella creazione di tags, commenti, creazione di gallerie e album. Tali elementi vanno a costruire il valore semantico della singola opera e quindi anche dell'archivio di cui fa parte e anche un nuovo punto di partenza per le ricerche.

Vedi anche:

BRIDGEMAN / EUROPEANA

MOMA

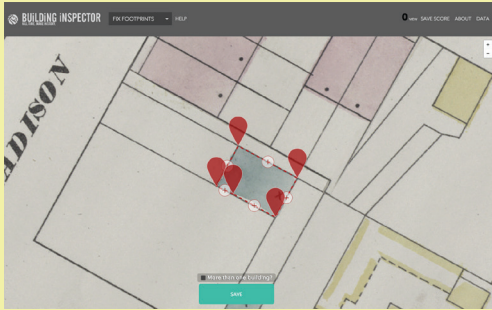
moma.org

Moma e Tate sono tra le più note istituzioni d'arte al mondo ed entrambe hanno intrapreso la stessa strada per quanto riguarda l'uso della visualizzazione per le proprie collezioni e relativamente alla divulgazione dei propri metadati. Entrambe hanno scelto di utilizzare delle piattaforme "classiche" per la fruizione dei materiali totali delle proprie vastissime collezioni e di sperimentare l'uso della visualizzazione rispetto a sottocategorie di materiali o in relazione a mostre specifiche. Casi di questo tipo sono analizzati nella prima tassonomia. Questi casi sperimentali rimangono però delle isole che non hanno ancora trovato una applicazione per migliorare quella attualmente in uso.

La seconda peculiarità dei questi due casi è il fatto di aver reso pubbliche sia i metadati relativi alle proprie collezioni (non le immagini) sotto forma di repositories su github invitando gli utenti alla collaborazione e allo sviluppo. Se da una parte questo significa un autentico interesse per le modalità con cui i propri materiali possono essere riutilizzati, questo atteggiamento dimostra anche il fatto che modalità alternative di presentazione dei materiali, sono sottovalutate rispetto a quelle classiche, rispetto alle quali non è mai stati compiuto un passo avanti.

Vedi anche

TATE / BRITISH MUSEUM / HARVARD ART MUSEUM



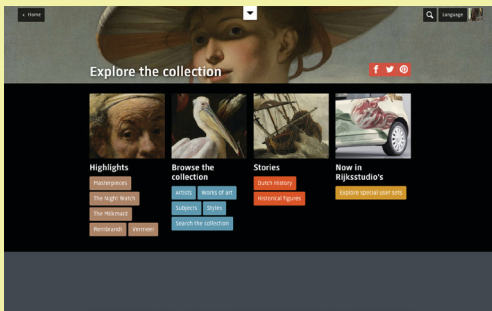
NYPL BUILDING INSPECTOR

buildinginspector.nypl.org

In questo caso non si tratta di un archivio quanto di un software sviluppato dalla la libreria pubblica di New York. Questa, trovandosi a dover digitalizzare migliaia di documenti e mappe ha sviluppato una serie di ap-

plicazioni che permettano agli utenti di collaborare per correggere e migliorare i dati raccolti dai sistemi di scansione e catalogazione automatica. Il building inspector in particolare, serve per ridefinire i confini degli edifici disegnati su vecchie mappe. I task da svolgere possono essere diversi come ri-disegnare le linee di confine, inserire indirizzi, classificare colori ecc. e poi salvare il proprio lavoro.

Questo tipo di progetti di crowdsourcin facilitano e velocizzano notevolmente i processi di catalogazione, ma devono essere ponderati in modo da non concedere troppi rischi di errori da parte di utenti poco esperti.



RIJKSMUSEUM

2015

rijksmuseum.nl

Nel 2015l Rijksmuseum ha compiuto il passo decisivo (e tutt'ora in corso) di rendere pubblico online e permettere il download in alta risoluzione di - quasi - la totalità dei suoi materiali

digitalizzati: opere d'arte fiamminga e altre collezioni più moderne e di altri paesi. Il focus di questa piattaforma è la possibilità di osservare le opere in altissima risoluzione e di poterle utilizzare/condividere per intero o ritagliandone delle parti. Agli utenti è data quindi grande libertà sull'utilizzo dei contenuti e viene anzi incentivato e riconosciuto il riuso creativo di essi: un'intera sezione (Rijkstudio) è dedicata alle gallerie utenti ed il Rijkstudio Award premia il miglior progetto di ri-utilizzo delle opere, vendute anche sulla piattaforma Etsy.

3. ANALISI TASSONOMIA

Le due tassonomie create (per un totale di casi) danno luogo a due principali riflessioni: da una parte riguardo alle modalità e al ruolo che la visualizzazione degli archivi ha assunto fino ad ora, dall'altra sulle strategie messe in campo dalle diverse istituzioni/persone per le attività relative alla digital curation.

La maggior parte dei casi trovati è relativo ad archivi di vario genere e musei. Tra i casi analizzati, sono presenti più esempi (Tate, Moma, Australia National Museum, Deutsche Bibliothek) di grandi istituzioni che scelgono di visualizzare una parte del loro materiale (collezioni, relativamente a mostre, rispetto ad un aspetto dell'istituzione...), invece di creare interfacce di visualizzazione totale per l'intero archivio.

L'analisi della tassonomia dà luogo a diverse osservazioni riguardo ai trend e, allo stesso tempo agli aspetti meno esplorati.

Andando con ordine rispetto a ciò che è più evidente da una lettura immediata della tabella risulta che:

- il trend principale è di interfacce **autoritarie, zoom-in** che supportano un tipo di navigazione **esplorativo** più che privilegiare una navigazione goal-oriented sulla base di una ricerca diretta.
- Le visualizzazioni sono principalmente utilizzate come **tool esplorativo** e vengono visualizzate informazioni **temporali** e quantità attraverso diversi tipi di **chart** (pie o barre).
- Per quanto riguarda i punti di accesso, si tende a dare iniziale risalto ad **elementi strutturali** del sistema, meta-informazioni ritenute più significative (ad esempio il tempo o lo spazio, un insieme di collezioni, l'insieme di visualizzazioni disponibili...). Le visualizzazioni, se utilizzate come tool esplorativo, rappresentano un altro punto d'ingresso privilegiato. Dove non sono presenti, il focus è genericamente sugli elementi principali della navigazione: oggetti e filtri.
- I metadati su cui si basano le visualizzazioni e, in generale la gestione delle interfacce, sono principalmente basati sull'archiviazione eseguita dagli operatori del settore, non da utenti generici.
- La navigazione dei contenuti nelle piattaforme prive di visualizzazione è fruibile attraverso le funzioni principali di filtraggio e riorganizzazione sulla pagina mentre, per le altre, queste funzioni basilari rimangono presenti come optional ma non rappresentano il mezzo principale; tal-

volta sono persino assenti e, in questi casi la manipolazione delle viste permette di navigare e filtrare i contenuti direttamente.

- Tracciare i movimenti della navigazione è possibile principalmente rispetto all'osservazione dei **filtri** attivati piuttosto che attraverso altre forme visive.
- Le modalità che permettono di comprendere le connessioni tra gli oggetti o tra le entità si basano principalmente sulle informazioni di archiviazione piuttosto che sui collegamenti creati dagli utenti, i quali rimangono più che altro segregati ad un optional di seconda categoria e, sebbene spesso siano pubblici, ad un uso più personale.
- La maggioranza dei contenuti sono forniti sotto una qualche forma di **copyright** che ne permette solamente la fruizione online. È interessante notare che però, molte istituzioni, mettono a disposizione i propri **dataset e/o codici sorgente** perchè siano liberamente utilizzati per migliorare applicazioni già esistenti o crearne di nuove.

VISUALIZZAZIONI

1. Le visualizzazioni sono create sia attraverso singoli elementi, che aggregati. Le forme di visualizzazione privilegiate sono networks e panoramiche di oggetti mentre, a seguire, la tendenza predilige strumenti come timelines e mappe.

2. Tra i casi ritrovati, la maggioranza offre la possibilità di esplorare delle viste pre-costruite dove l'utente può interagire selezionando filtri (sulla visualizzazione stessa o separati da essa) e scremando (zoom-in).

Al contrario sono presenti pochissimi casi in cui l'utente può creare una visualizzazione ad hoc, aggiungendo tasselli (Città per gli archivi) e secondo propri criteri e parametri (Knot).

I due casi sopracitati rappresentano comunque due casi molto lontani tra loro sebbene, di fondo si basano sul concetto comune di "sviluppare" la visualizzazione man mano che la ricerca procede. Bisogna tener conto infatti degli obiettivi di ciascuno, il primo è uno strumento per un ampio pubblico, il secondo è un'applicazione più adatta a studi e ricerche accademiche, creato per essere manipolato da utenti esperti.

3. Una parte dei progetti analizzati utilizza le immagini stesse come elemento di visualizzazione ma non fornisce strumenti di rimappatura (Manovich, 2011) Nei diversi casi assumono un ruolo più o meno primario, ed in modalità che vanno dalle ampie panoramiche, volte a dare un'impressione complessiva dell'ambiente

(es. Manly Images) all'uso come elementi costruttivi (es. Love Tokens) stabilendo quindi l'imprescindibilità che l'immagine/oggetto ha, anche se non percepibile nei suoi dettagli.

4. Un limitato numero di casi analizzati utilizza degli attributi delle immagini o meta-informazioni (colori, forme) estrapolate dalle immagini come elemento di visualizzazione, mentre più spesso (es. Aiga, Rikjsmuseum) vengono fornite come elemento di filtraggio, ad esempio fornendo una palette cromatica. Non è però mai sistemizzata una traduzione delle immagini in altri concetti, ma sempre mostrate per quello che sono o rispetto a delle variabili descrittive (forma, colore, orientamento), le visualizzazioni vere e proprie sono invece sempre costruite a partire dai metadati.

INTERATTIVITÀ E PARTECIPAZIONE

Frequentemente, nei casi analizzati, la funzionalità di partecipazione è superiore rispetto a quella della customizzazione dei contenuti e chi si occupa di questi è solo la comunità interna al museo. Pochissimi casi permettono agli utenti di interagire direttamente con il sistema di visualizzazione a livello di gestione e sviluppo della visualizzazione stessa per creare viste personalizzate, mentre, è ampiamente diffusa la possibilità di creare contenuti, tag, gallerie e profili pubblici. In altri pochi casi all'utente è invece riservato un ruolo attivo, i contenuti creati da questo sono infatti parte dei contenuti della piattaforma.

Un'altra modalità di rendere gli utenti partecipanti attivi è quella di fornire dataset o codici sorgente /API.

Le istituzioni che coinvolgono gli utenti nell'archiviazione di informazioni utilizza principalmente delle piattaforme ad hoc nelle quali è prevista solo tale attività.

DIRITTI D'AUTORE

Nella stragrande maggioranza, i casi analizzati utilizzano, per proteggere i propri materiali, diverse forme e gradi di copyrights. È tuttavia necessario notare che le clausole di copyright valgono maggiormente per la protezione delle immagini e non dei metadati, alcuni casi infatti forniscono il dataset delle meta-informazioni completo, in formato visualizzabile su excel o altri software per la gestione dati. Gli stessi, o altri forniscono accesso alle proprie repositories online di codici di programmazione affinché chiunque possa usufruirne per scopi personali o per proporre proposte di miglioramento delle applicazioni già esistenti.

Pochi casi (grosse istituzioni=, forniscono ai propri utenti la possibilità di scari-

care in hd le immagini del proprio archivio e ne incentiva il riuso creativo. Altri (Google) permettono l'esplorazione ad alta risoluzione sulla piattaforma ma non di scaricare le immagini, protette dai diritti d'autore delle istituzioni

4. CONCLUSIONI

L'analisi dei casi raccolti, ha portato ad alcune considerazioni generali sullo stato dell'arte, sulle possibilità di riflessione e progettazione.

Risulta chiaro che, sebbene visualizzare un archivio costituisca un arricchimento ed un potenziamento rispetto al grado 0 della digitalizzazione, questo non basta a creare automaticamente un sistema per la creazione di nuove forme di sapere. Nella maggior parte dei casi, le piattaforme sin ora sviluppate permettono infatti più che altro una navigazione dove, la forma visiva permette o facilita la lettura e comprensione delle informazioni dei singoli oggetti e/o della macro-struttura che li contiene.

Considerando i casi in cui si utilizzano visualizzazioni, si può stabilire una netta divisione tra interfacce che danno l'illusione di avere il controllo sui contenuti (permettono di accedere ad un archivio da diversi punti di vista avendo a disposizione delle funzioni articolate per gestire le informazioni) e applicazioni che consentono effettivamente di gestire ed organizzare le informazioni disponibili secondo criteri più adatti ai propri obiettivi. Alla base della scelta di progettare un tipo o l'altro vi sono due principali variabili: lo scopo per cui sono state progettate: in particolare si possono considerare due estremi, da un lato la consultazione/reperimento di informazioni/materiali specifiche ed esistenti, dall'altro la ricerca e sviluppo di contenuti che necessita di lavorare con le informazioni presenti (esplorare, aggiungere, togliere, modificare) per creare nuovo sapere. Da una parte vi è quindi l'idea di catalogo, dall'altra di sandbox. La seconda variabile sono invece gli utenti: generici o esperti (sia dei contenuti che degli strumenti, non solo a livello di interfaccia ma anche di funzionamento degli algoritmi che sottendono una certa conformazione visiva).

Si può considerare una terza categoria intermedia che include piattaforme che permettono diversi livelli di partecipazione: creazione di collezioni o gallerie personali, definizione di tags che arricchiscono il grado di definizione semantica di un oggetto, aggiunta di commenti e partecipazioni a dibattiti/forum.

È inoltre necessario notare come la maggior parte delle istituzioni analizzate protegge i materiali con diverse forme di copyright. Quelle che scelgono invece

la via della liberalizzazione agisce in diverse modalità: oggetti (ad es. possibilità di scaricare in hd); informazioni (possibilità di scaricare i dati/metadati); codici (possibilità di accedere alle API o ai codici delle applicazioni).

Lo scenario attuale mostra che la maggior parte delle istituzioni culturali non si preoccupano di sviluppare visualizzazioni ad hoc e cioè traducendo modelli visivi per le specifiche peculiarità di una collezione (relativamente alle proprie immagini, o ai propri contenuti, o ai propri obiettivi come istituzione culturale).

FEEDBACK TEAM AIAP

VISUALIZZAZIONE

considerando che l'obiettivo principale dell'archivio è la divulgazione, i casi che presentano una forma di visualizzazione utile solo al filtraggio degli oggetti è apparsa poco utile in quanto mera trascrizione delle informazioni.

Sono state al contrario apprezzate quelle visualizzazioni che si “sviluppano” con il procedere della ricerca e che enfatizzano il carattere dell'archivio come strumento per una archeologia del sapere (Focault, 1969).

PARTECIPAZIONE

Rispetto alla necessità di enfatizzare la realtà associativa, sono state apprezzate le modalità di partecipazione attraverso crowdsourcing sia ad un livello di contribuzione nella catalogazione che per task meno complessi di tagging e possibilità commentare. Allo stesso tempo però, per i rischi connessi ad una gestione dei contenuti veri e propri da parte di utenti non esperti, questi devono rimanere sotto il controllo esclusivo dei gestori dell'archivio.

Una partecipazione rispetto al contenuto dei materiali può essere pensata nell'ottica di concedere ai soci iscritti di caricare del proprio materiale. A questo proposito si vede comunque necessaria la gestione della partecipazione stessa, concedendo, ad esempio, diversi tipi di credenziali

DIRITTI D'AUTORE

La questione relativa ai diritti di concessione dei materiali rimane molto **spino-****sa**: molte delle collezioni/fondi sono in gestione all'associazione, è perciò prerogativa dei proprietari la concessione o meno dei materiali. Violare tali diritti potrebbe comportare cause legali e di conseguenza, ad ora, la questione non può avere sviluppi.

PARTE D

CDPG AIAP:

IL CASO

PROGETTUALE

D. CDPG AIAP: IL CASO PROGETTUALE

Aiap, Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva, intende favorire e diffondere la valorizzazione e lo sviluppo della professione e della cultura del progetto grafico. Ad essa possono infatti associarsi, con modalità di adesione differenziate e distinte, tutti coloro la cui attività, professionale di ricerca e di studio, si svolge nel campo della progettazione grafica.

- Dal sito Cpdg Aiap

1. ASSOCIAZIONE AIAP E CDPG

Nel dicembre 1992, si inaugura l'attività della Galleria Aiap. Da allora molte sono state le mostre e costante l'attività di documentazione e ricerca della Galleria Aiap sulla grafica italiana e internazionale. Oggi il CDPG è l'unico spazio in Italia stabilmente dedicato alla raccolta, catalogazione ed esposizione del progetto grafico. Nel corso di questi anni le diverse mostre presentate e prodotte dall'Aiap grazie al materiale contenuto nell'archivio, hanno seguito tre filoni di ricerca: la documentazione critica di figure storiche della grafica, la riflessioni su nuclei tematici rilevanti come la grafica editoriale, l'evoluzione tipografica, la cultura del libro ecc. sia in un'ottica storica che nel tentativo di definire e promuovere le ultime tendenze della grafica.

PIATTAFORMA ATTUALE E OBIETTIVI PROGETTUALI

La piattaforma attuale (front-end) e il gestore che permette di inserire nuovi materiali (back-end) sono stati sviluppati ad hoc per Aiap dallo studio Chialab. Come riscontrato dagli operatori dell'archivio, le funzioni e gli strumenti prodotti, non hanno saputo rispondere rispondono all'ampio spettro di bisogni: il gestore è stato progettato in un'ottica bibliotecaria e questo genera difficoltà nell'inserimento di certi meta-dati che non trovano una collocazione tra le opzioni possibili, come nell'organizzazione poco funzionale dei contenuti sulle pagine online.

DIFFICOLTÀ GESTIONALI

Dal lato del back-end, le informazioni inseribili non tengono conto della varietà di informazioni che ogni oggetto può presentare. Per questo motivo, gli addetti ai lavori, sono spesso costretti a inserire nei campi delle note e nelle descrizioni tutti i dati che non trovano un'altra collocazione, generando incoerenza tra le schede e conseguente difficoltà a reperire le informazioni. Non è però solamente per questioni di leggibilità che occorre ripensare alla modalità di inserimento di queste informazioni quanto per la possibilità di dare maggior risalto ai contenuti che, in fase espositiva sul sito, amplino lo spettro semantico degli oggetti e ne conferiscono il valore effettivo: si tratta, ad esempio, di dati riguardanti progettisti, studi, associazioni di persone che hanno partecipato più o meno direttamente alla realizzazione di un'opera nei suoi vari aspetti, come la fotografia, l'illustrazione, l'impaginazione ecc. Possono essere altresì informazioni riguardanti le tecniche utilizzate e le caratteristiche grafiche e tipografiche ecc.

Avere un sistema di gestione del proprio materiale corretto e il più accomodante possibile è fondamentale sia per facilitare e velocizzare chi deve inserire e coordinare diversi materiali, chi deve ottenere facilmente informazioni chiare e pronte all'uso, e anche per fornire un supporto a chi non è del tutto consapevole del tipo di informazioni disponibili e necessita quindi di coerenza e strutturazione tra le varie parti.

PRESENTAZIONE CONTENUTI

La piattaforma per l'archivio Aiap è stata progettata sulla base degli standard visivi che la maggior parte dei siti web di archiviazione presentano: una galleria filtrabile rispetto ai metadati e ri-ordinabile rispetto a variabili alfabetiche. Aderire a tale standard, è utile per far leva su operazioni di ricerca automatiche (attraverso search box più o meno specifici) e che, a meno di un interesse o consapevolezza personale dell'utente, portano ad ignorare il contesto generale nelle quali i materiali si trovano.

È unicamente possibile cercare materiale solo attraverso una barra di ricerca e, anche la ricerca avanzata fornisce poco supporto ("autore", "editore", "titolo", "anno"); le schede che si ottengono, marginalizzano le immagini dando più spazio al testo, non sempre esaustivo ne strutturato coerentemente tra le varie schede. In generale la varietà e multidimensionalità dei contenuti, non è riprodotta con altrettanta efficacia dalla piattaforma web.

IN SINTESI

I motivi che muovono il Aiap alla progettazione di una nuova piattaforma tengono conto di questa carenza. Definendo più consapevolmente i propri intenti sul web, si intende creare una piattaforma che sia uno spazio capace di generare attività, generando valore culturale, mostrando la rilevanza dell'archivio e della comunicazione visiva.

In breve, le diverse ragioni che portano Aiap a dover ripensare la propria piattaforma d'archivio e gli obiettivi sono elencati di seguito.

RAGIONI TECNICHE

- Difficoltà nella gestione dell'immissione dei materiali
- Navigazione attuale non efficace nel mettere a disposizione e mostrare i contenuti e il loro valore
- Rinnovarsi e aggiornarsi rispetto al contesto del web

RAGIONI ETICHE

Come ogni organo dell'associazione, anche la piattaforma dell'archivio deve essere uno strumento per la diffusione della cultura della progettazione grafica e, allo stato attuale, essa non porta a termine questa prerogativa.

OBIETTIVI

Valorizzare i contenuti e non semplicemente esporli cercando di creare una struttura visiva che permetta: maggiore comprensione dell'archivio in termini strutturali (di chi/cosa si sta parlando, chi sono i soggetti e quale materiale si ha di fronte) in termini quantitativi (dimensione, il tipo, la varietà dell'archivio) ed in termini di valore culturale (fornendo informazioni per contestualizzare i materiali rispetto alle epoche e alle personalità alle quali l'associazione si è legata a partire dalla sua fondazione.) Creare un ambiente d'uso facilmente comprensibile ed utilizzabile dai diversi utilizzatori.

CRITERI

Pensare ad un archivio in divenire (sia per quanto riguarda il gran numero di materiali ancora da digitalizzare, che per quelli che sono/verranno prodotti nell'epoca attuale) e rispondere alle diverse modalità di ricerca rispetto ai diversi utenti.

Tratto da

AIAP

IL MESTIERE DI GRAFICO IN ITALIA

Conferenza tenuta da Fabrizio M. Rossi

Rencontres Internationales de Lure, 25-30 agosto 2008,

tema “Vendu. Le contrat graphique”

Dalla trascrizione della conferenza tenuta da Fabrizio M. Rossi ai Rencontres Internationales de Lure, 25-30 agosto 2008, sul tema “Vendu. Le contrat graphique” (Venduto. Il contratto grafico) si evince un quadro storico della associazione che permette di comprenderne il valore storico, gli obiettivi e la necessità di mantenere una traccia del materiale relativo alla cultura del design italiano. Aiap, tra le prime associazioni che hanno saputo riunire sotto un'unica effigie le diverse figure e maestri della grafica, a partire dal secondo dopo guerra, costituisce un'entità di riferimento, non solo all'interno del nostro paese ma nel contesto più ampio della storia della grafica stessa.

CONTESTUALIZZARE AIAP

IL SECONDO DOPO GUERRA

All'atto della sua fondazione, cioè a dire al termine della Seconda guerra mondiale e della guerra di Liberazione del Paese, l'associazione riunisce in sé i cosiddetti 'tecnici' e gli 'artisti' pubblicitari. Dieci anni dopo, nel 1955, diverrà 'Associazione Italiana Artisti Pubblicitari', assumendo l'acronimo di Aiap che rimarrà invariato sino ad oggi. Sebbene si osservi una distinzione tra 'artisti' e 'tecnici', è evidente che il termine 'pubblicità' sia dominante in quegli anni.

Ed è questo un termine che, sin da ora, suggerisco di sostituire con quello di 'comunicazione persuasiva', a mio avviso più ricco di nitidezza e di motivi di riflessione.

Ad esempio, è tristemente noto che oggi la comunicazione politica in Italia sia stata fatta rientrare, nel suo complesso, nella comunicazione persuasiva, assumendone i linguaggi e i meccanismi.

È chiaro dunque che, in quegli anni, il dibattito nascente in Italia intorno al nostro mestiere non avesse ancora tematizzato in modo radicale la distinzione tra progetto grafico e comunicazione persuasiva, men che meno

l'ambito più generale della comunicazione visiva a cui si approderà molti anni dopo.

All'interno dell'Aiap convivevano inoltre figure ed approcci al mestiere di grafico sia di provenienza più artistica sia di orientamento più progettuale. Pur nella parziale indeterminazione di quella che chiamerei "l'età dei pionieri", l'Aiap era allora animata dalla presenza di grandi personalità appartenenti dunque ad ambiti diversi: dai cartellonisti ai progettisti grafici più propriamente intesi, fino a figure specializzate come i progettisti di caratteri tipografici. (...)

ANNI 60-70 RICOSTRUZIONE E BOOM

Siamo negli anni della ricostruzione post-bellica, a cui seguirà il cosiddetto "miracolo economico italiano" che trasformerà profondamente il volto della nazione, da rurale a industriale, da autarchica a consumista.

Per tutti gli anni Cinquanta e Sessanta, fino a buona parte dei Settanta, il polo economico dominante è situato al Nord del Paese. Città come Torino,



ASSOCIAZIONE ITALIANA
CREATIVI COMUNICAZIONE VISIVA

AIAP

D.01 MARCHIO ATAP

anni '40 - '50

D.03 MARCHIO ATAP

anni '70, disegnatore ignoto

D.02 MARCHIO AIAP

Anni '50 - '60, disegnato
da Franco Grignani

D.04 MARCHIO AIAP

Utilizzato a partire dal 1978 con
vari cambi di denominazione e
disegnato da Sergio Dabovich

Ivrea, Bologna, Milano, sono infatti al centro dell'attività produttiva.

In particolare proprio Milano, da sempre sede dell'Aiap, assumerà il ruolo di guida nell'orientare la riflessione teorica sul fare grafica. Di conseguenza sarà la cultura funzionalista milanese ad influenzare in modo dominante il mestiere di grafico in Italia, almeno fino agli anni di piombo.

ANNI '80

È proprio nel 1980 che l'Aiap percepisce la necessità di un primo, grande cambiamento. Molte sono infatti le trasformazioni sopraggiunte

sia nel campo della comunicazione persuasiva sia in quello del progetto grafico. Si ipotizza dunque l'esistenza di un ambito generale in cui opera ormai il progettista grafico, ambito che verrà definito come quello della comunicazione visiva. Ecco che a tale riflessione consegue il cambiamento di denominazione dell'associazione che, pur mantenendo la sigla Aiap, diviene Associazione Italiana Creativi della Comunicazione Visiva. Anche quel termine, 'creativi' (termine a mio avviso fuorviante rispetto alla cultura del progetto grafico), da un punto di vista fenomenologico risulta conseguente al clima postmodernista di cui saranno portatori gli anni Ottanta.

Un altro elemento importante, che si



D.05 1° MOSTRA NAZIONALE ARTISTI PUBBLICITARI, 1956

Organizzata da Aiao presso il Palazzo della Permanente a Milano

D.06 POSTER PIEGHEVOLE CARTA DEL PROGETTO GRAFICO, 1989

Design di Mario Piazza



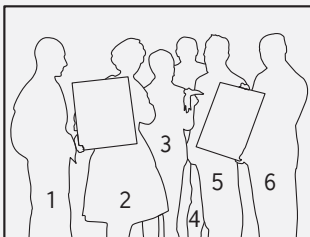
**CARTA
DEL
PROGETTO
GRAFICO**

TESI PER UN DIBATTITO
SUL PROGETTO
DELLA COMUNICAZIONE



**D.07 PREMIO GIARRETTIERA
AD ANNA PETTENELLA, 1958**

Il premio Giarrettiera Pubblicitari è un premio "semi-serio" consegnato periodicament ad un personaggio del mondo pubblicitario o dello spettacolo. Si tratta di una tavola disegnata da un socio e firmata dai partecipanti alla serata



- 1 Lello Cremonesi
- 2 Anna Pettenella
- 3 Franco Mosca
- 4 Domenico Chiaudrero
- 5 Gino Gavioli
- 6 Roberto Gavioli



**D.08 PREMIO GIARRETTIERA
ILLUSTRAZIONE DI LELLO CREMONESI, 1958**

svilupperà a partire da quel decennio, sarà la diffusione su tutto il territorio nazionale degli associati all'Aiap. Tale diffusione sarà dovuta essenzialmente alle mutate condizioni economiche dell'Italia, con la creazione di poli industriali al di fuori della tradizionale area settentrionale e con lo sviluppo generalizzato sul territorio del cosiddetto settore terziario o dei servizi.

La presenza nell'Aiap di progettisti operanti non più soltanto nelle aree urbane del Nord ma nell'Italia 'delle mille città porterà da allora un contributo fondamentale e multiforme alla vita dell'Associazione, svincolandola dalla cultura funzionalista milanese.

ANNI '90

Nel 1989 viene redatta la Carta del Progetto Grafico. La Carta poneva la grafica al centro della cultura del progetto così come, a loro volta, lo erano stati l'architettura negli anni Trenta e il design industriale negli anni Sessanta. Tale nuova centralità del progetto grafico era dovuta all'identificazione tra quest'ultimo e la comunicazione visiva, secondo l'assunto 'dove c'è comunicazione visiva c'è grafica'. Si constatava così la parte

cruciale rivestita dai sistemi della comunicazione e dell'informazione. La Carta prendeva dunque atto del nuovo ruolo del nostro mestiere rispetto a mutate condizioni sociali, culturali ed economiche.

Al tempo stesso tracciava una linea di consapevolezza del fare grafica contemporanea al proprio tempo. Ne delineava la duplice possibilità dell'alta specializzazione da un lato e, dall'altro, del 'governo dei procedimenti' e dunque del ruolo di regista a cui veniva chiamato il progettista grafico.

Denunciava inoltre la formidabile carenza, rispetto alla comunicazione visiva, degli istituti di studio pubblici in Italia, in particolare nell'ambito universitario, impegnandosi così nella proposizione dei percorsi formativi più idonei.

Sottolineando il fenomeno dell' 'inquinamento visivo', della pletoricità della comunicazione visiva e della complementare indifferenza verso la 'cultura dell'immagine', la Carta metteva in risalto la nuova responsabilità del progettista grafico e la necessità di qualità nel progetto.

Nel 1994, infine, il dibattito lanciato dalla Carta del progetto grafico sfocia nell'adozione di un nuovo statuto che ridisegna la struttura dell'Aiap e porta alla formulazione dell'attuale denominazione di 'Associazione Italiana

Progettazione per la Comunicazione Visiva.

Proprio a partire da questi anni l'Aiap conosce un periodo di grande sviluppo su molti fronti che tuttora prosegue. Già nel 1992 si era inaugurata a Milano, nella sede dell'Associazione, la Galleria Aiap, con una mostra dedicata ai manifesti di AG Fronzoni.

Ma in questo stesso arco di tempo, al di fuori della propria Galleria, l'Aiap ha organizzato, o realizzato in collaborazione, più di centocinquanta mostre in tutta Italia.

Fra le collaborazioni più prestigiose all'estero va senz'altro citata quella pluriennale col Mois du graphisme di Échirolles a cui si è già accennato. (...) Sempre nella sede dell'associazione si è costituito un Centro di documentazione che vuole essere un punto di riferimento per studenti e studiosi della comunicazione visiva.

Sono stati acquisiti numerosi volumi e documenti sulla cultura del progetto, alcuni dei quali di particolare pregio e rarità, come ad esempio il fondo che raccoglie opere di Ladislav Sutnar.

ANNI '00

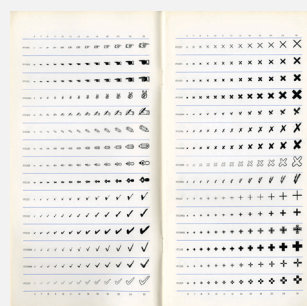
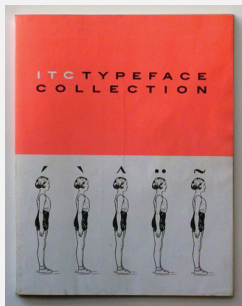
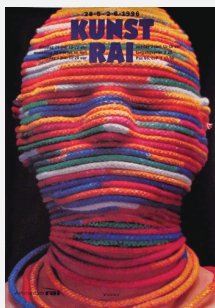
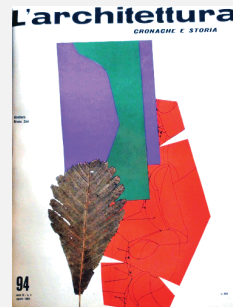
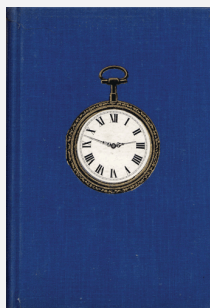
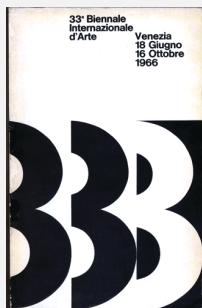
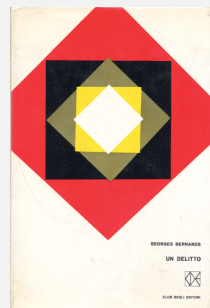
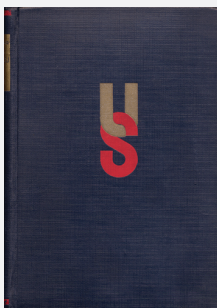
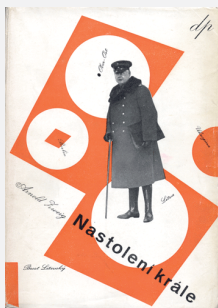
Proprio nell'ambito di una strategia di sviluppo della partecipazione diretta

della comunità dei grafici si colloca l'apertura del sito "SocialDesignZine", nell'aprile del 2003. E non è sbagliato parlare di una 'comunità grafica diffusa', poiché uno degli aspetti più interessanti dell'esperienza di "SDZ" è l'essere il suo pubblico ben al di là del novero dei circa ottocento soci dell'Aiap.

L'idea di progettualità sociale (o social design) si delinea dunque attraverso l'esperienza di "SDZ" non soltanto come 'progettualità responsabile' ma anche come indispensabile rete informativa.

Tra le iniziative più importanti sostenute dall'Aiap vi è la rivista "Progetto grafico", nata nel 2003 come evoluzione del notiziario associativo. "Progetto grafico" non è una rivista 'di consumo' legata al momento dell'attualità, sebbene dall'attualità essa possa ricavare temi generali ed aprirli all'approfondimento.

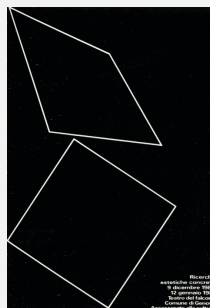




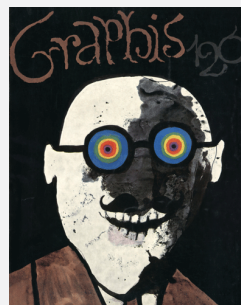
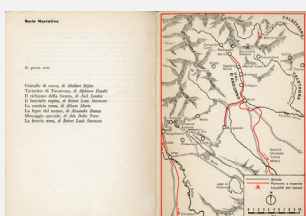
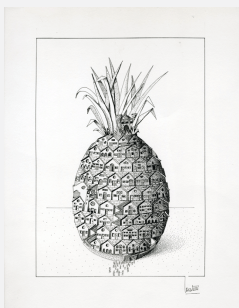
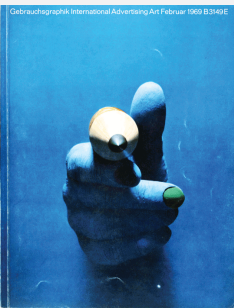


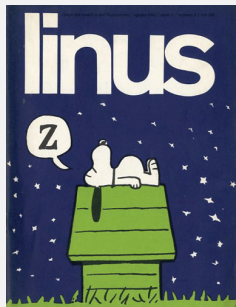
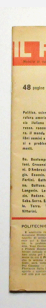
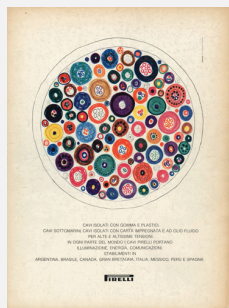
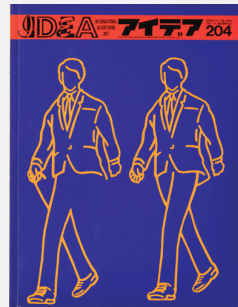
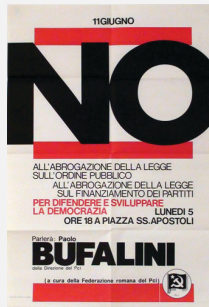
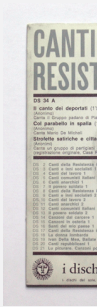
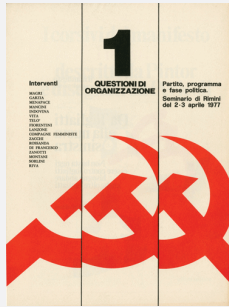
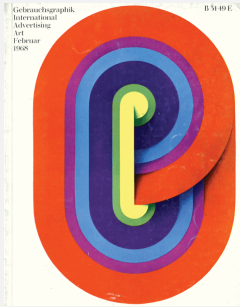
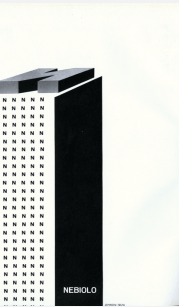
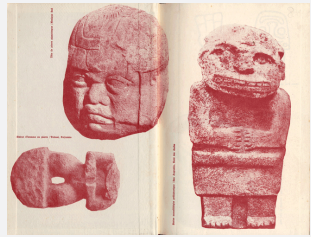
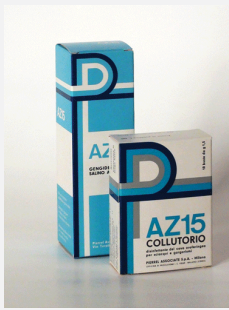
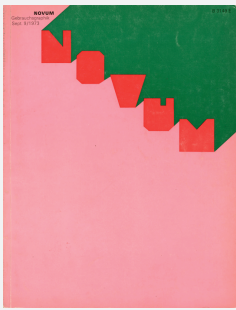
mobilizzazione
della cultura
per i lavoratori in lotta
500 milioni per la innocenti leyland
e le altre fabbriche
pubblico mirano

Il marzo ore 20
milioni collegi:azz society
lo comune

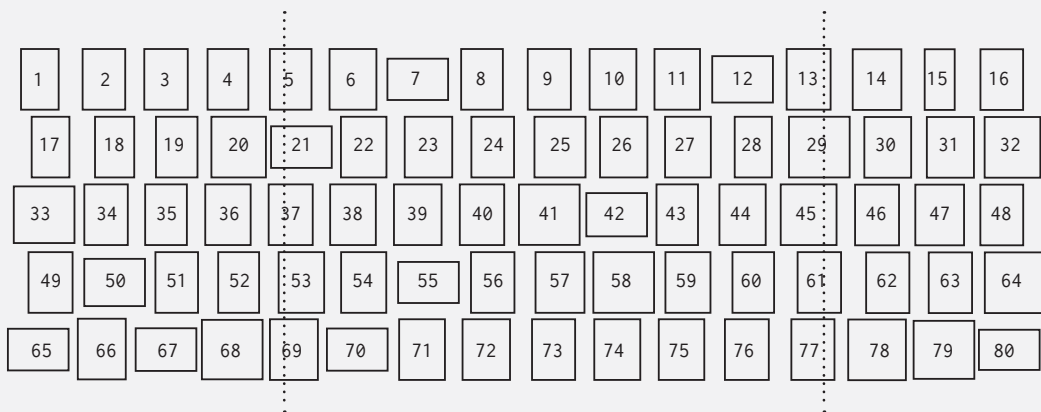


DE VRIET
ROBERTA
DE RIGER DOTTIE PRINT
VAN RENSSEN SCHEPERS
RITWERPEN
TOELF'SHUR
ARLUNG-
CAMERON-
SWARTE









- 1 What's wrong with the Church?, Facetti Germano, 1961
- 2 Nastoleni krále, Sutnar Ladislav, 1938
- 3 Petrolej! 2, Sutnar Ladislav, 1931
- 4 Un delitto, Munari Bruno, 1960
- 5 Corsi di Fotografia Pubblicitaria, Heinz Waibl, 1982
- 6 U&Ic, 1991
- 7 Mobilizzazione della cultura per i lavoratori in lotta, AG Fronzoni, 1976
- 8 Ricerche estetiche concrete, AG Fronzoni, 1981
- 9 Humor graphic 1960-1982, Testa Armando, 1982
- 10 NOVUM Gebrauchsgraphik 09, 1973
- 11 AZ15 - Gengidentificio salino all'azulene, Mastellarò Alfredo, 1971
- 12 L'expédition du Kon-Tiki, Club Francais Du Livre, 1954
- 13 Miniature persiane, Turchi Daniele, 1959
- 14 Tempo, Munari Bruno, 1940
- 15 Tariffario Aiap, 1973
- 16 Olivetti, Pintori Giovanni, 1956
- 17 Sociologia, Unimark, 1973
- 18 33a Biennale Internazionale d'Arte, Unimark, 1966
- 19 Les Bijoutiers du clair de lune, Club Francais du Livre, 1957
- 20 Poliedro, Aiap, 1968
- 21 U&Ic, 1999
- 22 Uso, Testa Armando, 1991
- 23 Gebrauchsgraphik 02, 1969
- 24 Olivetti, Pintori Giovanni, 1956
- 25 Pagina pubblicitaria Nebiolo, Testa Armando, 1963
- 26 Gebrauchsgraphik 02, 1968
- 27 Questioni di organizzazione n. 1, Vitale Ettore, 1977
- 28 Naufrago volontario, Bianconi Fulvio, 1970
- 29 Canti della Resistenza Italiana 5, Illiprandi Giancarlo, 1964
- 30 Gebrauchsgraphik 05, 1966
- 31 NOVUM Gebrauchsgraphik 08, 1989
- 32 Werkbund, Birelli Diego, 1977
- 33 Albe Steiner comunicazione visiva, Huber Max, 1970
- 34 Il toro in velluto a coste, Coppola Silvio, 1970
- 35 L'Italia della resistenza per un Vietnam, Turchi Daniele, 1974
- 36 L'architettura, Nizzoli Marcello, 1963
- 37 Pubblicità in Italia 65/66, Biassoni Marco Bib, 1959
- 38 L'Illustrazione Scientifica, Steiner Albe, 1956
- 39 Case pazze, Locatelli Alberto, 1980
- 40 Pierrel, Mastellarò Alfredo, 1969
- 41 Calendario S.G.S. 1961, Heinz Waibl, 1961
- 42 Note fotografiche, Steiner Albe, 1941
- 43 Referendum 11 giugno 1972, Turchi Daniele, 1972
- 44 Rivista Idea, 1987
- 45 Segnopolis, Aiap, 1985
- 46 L'acciaio inossidabile, Negri Ilio, 1954
- 47 Pagina pubblicitaria el Prosper, Prospero Diego, 1969
- 48 Vita di George Gershwin, Crepax Guido, 1960
- 49 Today's Italian Publicity and Graphic Design, Grignani Franco, 1967
- 50 Il parlamento e la legge, Munari Bruno, 1969
- 51 Kunst Rai, Sliggers Ko, 1996
- 52 Witola Gombrowicz Nowy Historia, Sliggers Ko, 1983
- 53 Locandina Zanotta, Mastellarò Alfredo, 1977
- 54 25 - Venticinque campagne pubblicitarie, Aiap, 1961
- 55 SadoBlack, Castellano Mimmo, 1992
- 56 Ricerca come arte - Franco Grignani, pitture, sperimentali, grafica, Grignani Franco, 1980
- 57 Guaiacalcium sciroppo, Grignani Franco, 1952
- 58 Il teatro come decalcomania - Teatro della Tosse, Rauch Andrea, 1984
- 59 Rivista Pirelli, 1970
- 60 Buon Natale..., Noorda Bob, 1961

- 61 Il politecnico, Autori vari, 1946
- 62 Manifesto "Mandrillo", Prospero Diego, 1973
- 63 Vespa 1996 - 50 anni, Rauch Andrea, 1996
- 64 Carta da imballo - MAS Autunno, Heinz Waibl, 1959
- 65 Cinque modi d'amare, Dagrada Mario, 1964
- 66 U&lc, 1998
- 67 U&lc, 1993
- 68 Itc Zapf Dingbats - sign, symbol & ornaments, 1978
- 69 Linea Grafica 3, Steiner Albe, 1969
- 70 Messaggio speciale, Steiner Albe, 1968
- 71 Cinturato Pirelli, Noorda Bob, 1960
- 72 Graphis 120, 1965
- 73 Manifesto el Prosper, Prospero Diego, 1970
- 74 Linus, 1965
- 75 Zanotta / Carmen, Mastellarò Alfredo, 1986
- 76 Artrosil B1, Grigniani Franco, 1952
- 77 Città della notte, Dagrada Mario, 1964
- 78 Venezia '79 la Fotografia, Noorda Bob, 1979
- 79 Signo, Heinz Waibl, 1981
- 80 L'aria intorno a noi, Klinz Anita, 1967

3. CDPG OGGI

Aiap rappresenta uno dei principali poli italiani di promozione della cultura visiva e, attraverso il Centro di Documentazione Progettazione Grafica, conserva e divulga materiale del patrimonio storico della grafica sia nazionale che internazionale. In parallelo con l'attività di archiviazione, l'archivio rappresenta l'organo dell'associazione da cui attingere materiale e informazioni in occasione delle diverse attività organizzate: mostre (in galleria o in altri luoghi), pubblicazioni tematiche, pubblicazione della rivista Progetto Grafico, rivista online SocialDesignZine, workshops, sito internet.

Gli obiettivi per cui queste attività di diversa natura sono portate avanti sono principalmente due e rappresentano i “mantra” dell'associazione:

- **divulgare** (creazione di nuovi contenuti)
- **incentivare la realtà associativa** (aggiunta di contenuti personali/ aggiunte di folksonomie)

L'archivio contiene materiale che rappresenta sia le fondamenta stilistiche ed operative di riferimento del “fare grafica”, sia un luogo che reagisce ai cambiamenti del tempo, valutando e catalizzando al suo interno, i nuovi orizzonti del mestiere. L'attività di divulgazione ha quindi l'obiettivo di portare entrambe gli aspetti all'attenzione del pubblico, e, a questo scopo, i diversi organi dell'associazione, portano avanti le attività sopra elencate, in maniera abbastanza indipendente l'uno dall'altra.

È forse questa gestione dislocata delle attività che, pur rendendo il panorama estremamente sfaccettato, ha posto la necessità di spartire dei ruoli poco dinamici tra i diversi soggetti e l'archivio, in questo contesto, si trova principalmente a fornire il materiale da cui attingere per scopi espositivi.

L'archivio è la testimonianza della *raison d'être* dell'intera associazione ed i suoi compiti rimangono principalmente legati alla digitalizzazione e descrizione dei materiali, alla ricerca di prodotti di qualità contemporanei, alla produzione di percorsi espositivi relativamente a tematiche e progettisti. Per portare a termine queste diverse operazioni, gli operatori dell'archivio fanno uso delle proprie approfondite conoscenze nel settore, senza disporre di ulteriori strumenti che non siano disponibili su internet.

Questo *modus operandi* rappresenta il classico modello operativo dell'archivio tradizionale: l'esperto archivista è l'unico mediatore tra il materiale dell'archivio ed il pubblico.

È chiaro che una distinzione così netta non sussiste al giorno d'oggi, dove è possibile rintracciare informazioni sul web, ma, nel contesto Aiap vanno comunque tenuti da conto alcuni aspetti: gli oggetti archiviati sono il frutto di una ricerca specifica e la loro rarità li rende difficilmente recuperabili in altri contesti; inoltre l'archivio rappresenta, per alcuni nomi della grafica italiana, uno dei pochi, se non unico, punto di riferimento.

L'accesso e la comprensione dei materiali deve molto alla presenza di una figura esperta e mediatrice e questo, al di fuori di specifici contesti espositivi o di consultazione, risulta difficile da realizzare.

Il sito web sviluppato per il CdpG cerca, con scarsi risultati, di fornire una soluzione a questa situazione, data la sua conformazione visiva e funzionalità concesse. Vi sono molte forze in campo che, nel tempo, hanno impedito all'archivio di realizzare una nuova piattaforma più funzionale ai propri obiettivi e allo stesso tempo, più valorizzante. Si tratta ovviamente di motivi legati a fattori economici ma soprattutto di risorse umane, oltre che di prioritizzazione di altri aspetti legati all'associazione.

COMPOSIZIONE DELL'ARCHIVIO

ARCHIVIO STORICO DEL PROGETTO GRAFICO

In esso sono presenti alcuni archivi di progetto, una serie di fondi e piccole collezioni, che in parte sono il risultato di donazioni e lasciti di amici e grafici a cui l'Associazione ha dedicato iniziative e mostre. Altri sono l'esito di un lavoro di ricerca e di acquisizione più sistematico iniziato a partire dal 2009. La maggior parte dei fondi che compongono l'archivio si compone dei materiali prodotti o a cui ha collaborato il titolare del fondo. Altri invece (gli ultimi elencati di seguito) rappresentano un lavoro di collezione e archiviazione portato avanti rispetto a diverse tematiche. L'archivio è composto da archivi (di proprietà totale di Aiap), fondi () e collezioni. Per un elenco completo si ved l'appendice in fondo.

BIBLIOTECA DEL PROGETTO GRAFICO

Nella Biblioteca del Progetto Grafico sono presenti circa 8000 volumi interamente dedicati alla cultura della professione del progettista grafico. La biblioteca grazie al suo stretto legame con la LibreriaAiap è costantemente aggiornata con le ultime novità editoriali nazionali e internazionali. Diversamente dall'archivio storico, la biblioteca include donazioni e lasciti di prodotti editoriali non per

forza eseguiti dai titolari del fondo. Essa rappresenta comunque una selezione di opere di comunicazione visiva di alta qualità che i soci professionisti hanno ritenuto di dover donare a questo archivio specializzato.

Aiap si presenta dunque come un'associazione estremamente sfaccettata di cui l'archivio è l'elemento fondamentale. È stato attraverso la sua costruzione nel tempo che i progettisti soci e non, hanno potuto confrontarsi tra loro e con il contesto esterno, stabilire tecniche, linguaggi ed un'etica peculiare della professione del grafico. Ad ora, continuando ad espandere i documenti del passato ed aggiornandosi con quelli del presente, esso mantiene lo stesso ruolo, definendo continuamente il discorso sulla cultura della comunicazione visiva.

In un documento relativo al centro di documentazione, Mario Piazza (2009) parla di come sia proprio la dinamicità del contesto della grafica a determinare un perenne cambiamento nelle strutture e professioni ed un centro come l'Aiap debba quindi farsi carico di collegare e strutturare i discorsi, divulgando le sue riflessioni per il bene comune.

4. SOCI ED UTENTI

La fauna che circonda Aiap, per le numerose attività proposte, per il numero di organi attivi al suo interno (libreria, biblioteca, archivio...) è estremamente varia e sfaccettata. Per avere una maggior definizione del pubblico tipico e costantemente affiliato all'associazione, si può analizzare lo status professionale dei soci. Attraverso questa categorizzazione e successiva quantificazione è possibile avere un quadro di chi opera e si rivolge all'associazione. È tuttavia vero che il fatto di essere socio non implica l'utilizzo della risorsa dell'archivio nei termini rispetto ai quali si intende progettare, ossia per un pubblico allargato, ma, piuttosto, una affiliazione a livello professionale.

SOCI CON DIRITTO DI VOTO E RAPPRESENTANZA

Socio Professionista Senior. Per coloro che operano nell'area del progetto grafico da almeno 5 anni.

Socio Professionista Junior. Per coloro che terminati gli studi si avvicinano alla professione o che la esercitano da poco tempo.

Socio Professionista della formazione. Per coloro che operano nella formazi-

one, ricerca, organizzazione e pianificazione da almeno 5 anni.

Socio Senior non praticante. Per coloro che, raggiunti i 65 anni di età, si sono dedicati alla crescita professionale con impegno e per molti anni e cessano l'attività ma intendono continuare a partecipare all'attività associativa.

2. SOCI CHE ADERISCONO ALL'ASSOCIAZIONE CON PAGAMENTO DI UNA CONTROPRESTAZIONE DI SERVIZI.

Studente. Per coloro che stanno frequentando studi inerenti la progettazione grafica e la comunicazione visiva.

Sostenitore. Per chi ha interesse alla grafica ma non pratica la professione in nessuna forma e per chi vuole sostenere l'Associazione offrendo sostegno economico alla realizzazione dei programmi attraverso donazioni o prestazioni.

Questa prima vista sul panorama dei soci Aiap permette di capire quali figure professionali e non si interfacciano con l'associazione e, di conseguenza, può essere uno specchio di chi utilizza l'archivio, per scopi differenti.

Tale divisione è però più che altro utile a capire quali sono i diversi attori più che per avere un quadro sull'utilizzo effettivo dell'archivio come strumento di esplorazione ed indagine. Per approfondire la questione si è prima voluto indagare su dove, geograficamente si collocano i soci e poi si sono delineati diversi profili utenti sulla base di questa analisi e di informazioni acquisite dagli operatori dell'archivio, le quali non hanno un riscontro a livello di dati.

In seguito a questa prima profilazione si è proseguito nel definire i diversi utenti che si interfacciano con l'archivio nella sua forma digitale. Essi vengono definiti rispetto alla schematizzazione proposta da Alessandro Bollo (A. Bollo, 2012)

- **Publici centrali:** costituiti da fruitori caratterizzati da un rapporto di conoscenza e assiduità di visita a istituzioni museali e d'archivio; si tratta di persone con predisposizione e interesse nei confronti dell'offerta culturale;
- **Publici occasionali:** caratterizzati da un rapporto saltuario con le istituzioni culturali, la loro fruizione è spesso determinata da curiosità o eventi di richiamo
- **Publici potenziali:** costituiti da persone che non fruiscono di alcun servizio o proposta culturale, anche se potenzialmente interessati a farlo;
- **Non pubblico,** fascia di non utenti, lontana e difficilmente intercettabile per mancanza di interesse.

4.1 ANALISI UTENTI AIAP

In riferimento all'archivio aiap, sono stati definiti alcuni livelli di analisi per ciascun tipo di utente (gradi conoscenza: Assoluta / vasta / buona / scarsa / nulla)

1. UTENTI CENTRALI

Questo primo livello costituisce un bacino di utenza che riconosce nell'archivio una voce autorevole e affidabile sulle tematiche e caratterizzato da un rapporto di assiduità, conoscenza dell'ambiente e sfruttamento della risorsa archivio,.

OPERATORI DELL'ARCHIVIO:

Relazione con cdpg: gestione dei contenuti dell'archivio fisico / digitale.

Conoscenza dell'archivio: assoluta

Conoscenza tema (cultura design grafico): assoluta

Uso : consultazione materiali, reperire collocazione fisica, back-end

SOCI (E NON) PROFESSIONISTI

Relazione con cdpg: supporto mostre, donazione materiali, consultazione.

Conoscenza dell'archivio: da buona a vasta

Conoscenza tema (cultura design grafico): vasta

Uso : consultazione materiali, verificare presenza

Scenari: verificare stato dell'archivio e presenza dei materiali propri o di altri, assistere all'inserimento di informazioni.

Tipo di ricerca: goal-oriented

AMBIENTI ACCADEMICI DI RIFERIMENTO (RICERCATORI, STUDENTI)

Relazione con cdpg: consultazione, richieste di materiale

Conoscenza dell'archivio: da scarsa a vasta;

Conoscenza tema (cultura design grafico): da buona a vasta

Uso : consultazione materiali, esplorazione/consultazione metadati, esplorazione/consultazione contesto, esplorazione visiva, consultazione visiva, approfondimento di tematiche specifiche

2. PUBBLICI OCCASIONALI

Questa categoria raccoglie un pubblico che conosce e partecipa saltuariamente ed in maniera incostante alla realtà dell'archivio, prediligendo magari altre attività proposte dall'associazione o semplicemente accedendovi per curiosità e ricerche personali. Ciò che crea una connessione questi utenti può inoltre essere relativa a rapporti lavorativi e/o contrattuali (eredi).

Personalità legate all'associazione (eredi, contributori)

Appassionati, cultori della materia

Relazione con cdp: consultazione, richieste di materiale

Conoscenza dell'archivio: da buona a vasta;

Conoscenza tema (cultura design grafico): da buona a vasta

Uso: esplorazione metadati, esplorazione contesto, approfondimento di tematiche specifiche

Tipo di ricerca: analitico + esplorativo

3. PUBBLICI POTENZIALI

Questa categoria comprende persone che, di fatto, non fruiscono l'archivio ma sono potenzialmente interessate a farlo. Può quindi comprendere gli stessi pubblici sia della prima che seconda categoria dislocati però in un paese straniero. Allo stesso tempo comprende anche un bacino di utenza che potrebbe utilizzare i contenuti offerti per ampliare gli orizzonti delle proprie attività, come ad esempio contesti accademici dell'umanistica, della storiografia, della antropologia ecc.

AMBIENTI ACCADEMICI AFFINI (ITALIA + ESTERO)

Relazione con cdp: assente / buona

Conoscenza dell'archivio: da nulla a buona;

Conoscenza tema (cultura design grafico): da nulla a buona

Uso: consultazione materiali, esplorazione materiali,

Scenari:

Tipo di ricerca: esplorativo / analitico

ISTITUZIONI CHE OPERANO NELLO STESSO SETTORE (ITALIA + ESTERO)

Relazione con cdp: assente / buona

Conoscenza dell'archivio: da nulla a buona;

Conoscenza tema (cultura design grafico): da buona a vasta

Uso: consultazione materiali, esplorazione materiali,

Tipo di ricerca: esplorativo

4.2. SCENARI D'USO E INFORMATION SEEKING BEHAVIOURS

SELEZIONE DEI TARGETS

L'attuale piattaforma per l'archivio Aiap è stata progettata cercando di rispondere a qualsiasi bisogno degli utenti attraverso una barra di ricerca.

Search is ungenerous or inhospitable, in that it demands the user make the first move, and enter a query. Rather than offer information about the collection, the search box conceals or withholds it. (Whitelaw, 2013)

Il pannello di ricerca cerca di essere la risposta universale a qualsiasi domanda, presumendo l'assoluta certezza di intenti da parte di un utente; proprio per questa assunzione si rivela uno strumento sterile ed incapace di supportare le persone in diversi scenari d'uso. Con ciò non si intende dire che esso debba essere rimpiazzato ma che deve essere contemplato all'interno di una struttura che renda comprensibili i risultati, oltre che mostrarli e che privilegi la navigazione interagendo sugli elementi visivi e strutturali proposti, creando un sistema dove l'informazione precede e genera l'azione (Wurman, 2012).

Rispetto all'interaction design, ogni utente possiede delle peculiarità identitarie (età, istruzione, professione, etc.) che, rispetto ad un particolare contesto, determinano dei bisogni. Occorre quindi capire quali essi siano e come sono strutturati, ovvero se ci sono delle priorità e/o se si legano ad altri bisogni inespresi, per progettare un sistema che consenta di ottenere delle risposte gratificanti e soddisfacenti. Oltre ai bisogni degli utenti, il design delle interazioni deve considerare anche il contesto nel quale un'interfaccia si colloca affinché possano essere messe in campo anche funzionalità utili ad interagire con esso che valorizzino il ruolo di una piattaforma.

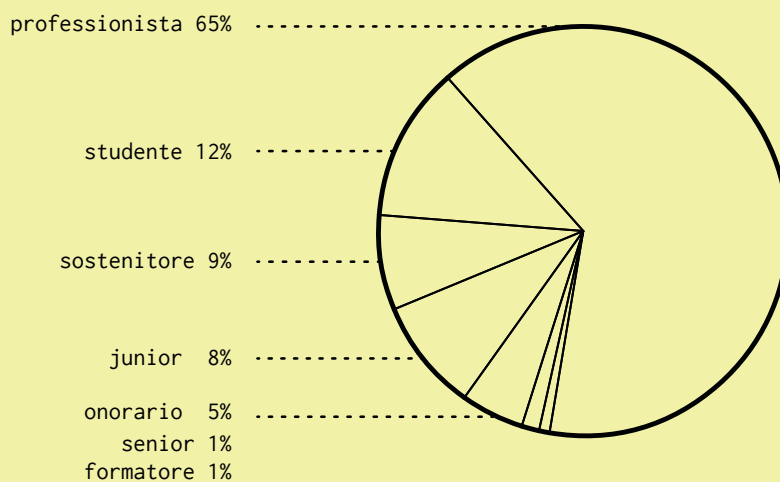
L'information design parte da qui per sviluppare l'idea che l'impalcatura visiva debba fornire una chiave di lettura dei dati (attraverso metafore, forme ricorrenti, linguaggi visivi...), con quale l'utente può interagire e modificare per formulare continue ipotesi e domande (Whitelaw, 2010).

Considerando questi concetti rispetto allo specifico caso Aiap, risulta chiaro che la piattaforma attuale non è stata progettata pensando alle diverse possibili necessità dei suoi pubblici, paradossalmente, alle proprie.

Trattandosi di un'archivio molto specializzato, i pubblici di riferimento, potenziali o reali, rappresentano i target rispetto ai quali ri-pensare la piattaforma.

D.10 SOCI AIAP PER TIPOLOGIA *

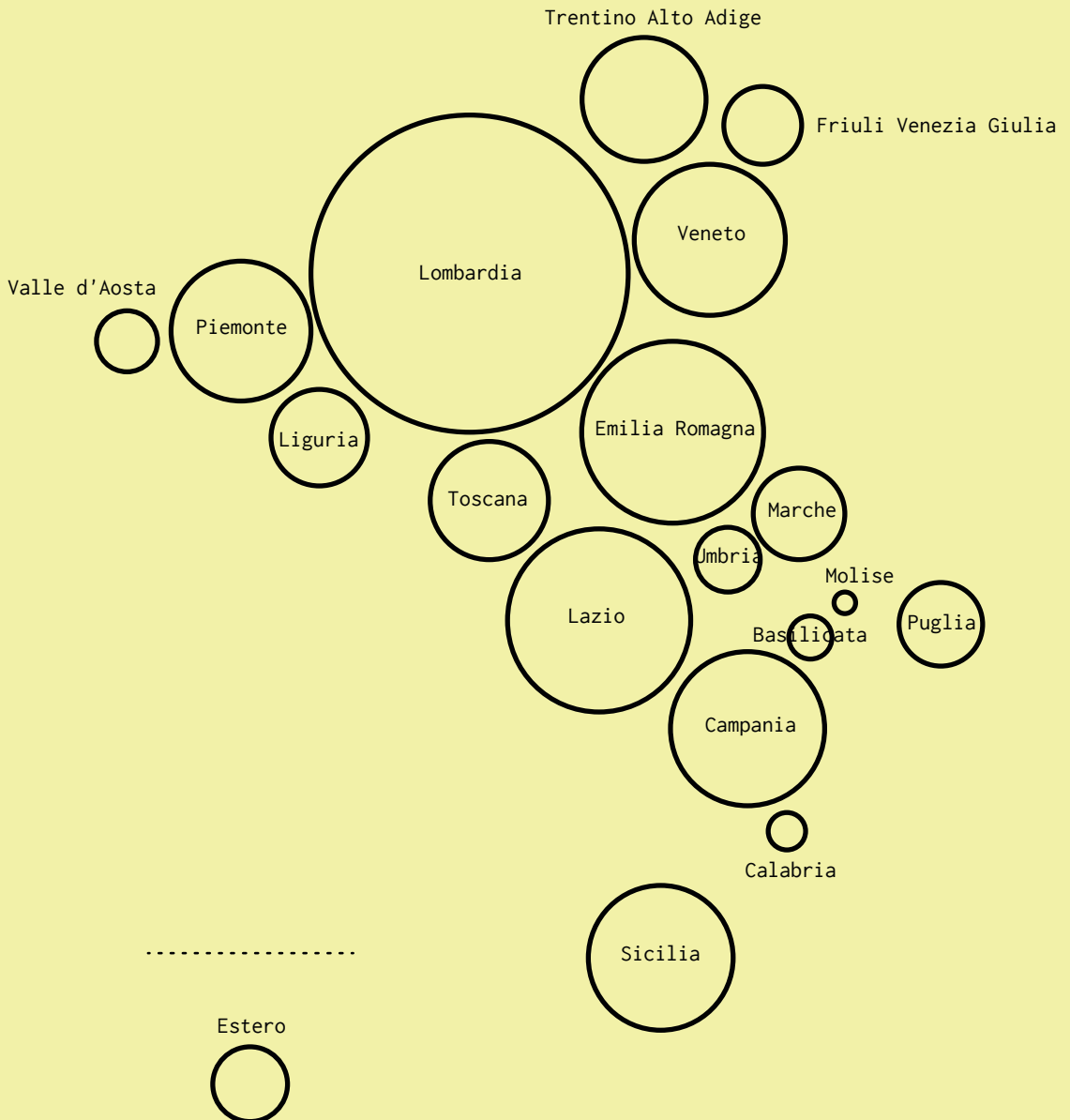
Il grafico mostra la classificazione utilizzata da Aiap per definire i diversi tipi di soci;



* Dati rilasciati dalla segreteria Aiap, ultimo aggiornamento: agosto 2015

D.11 SOCI AIAP PER DISTRIBUZIONE GEOGRAFICA *

Per ragioni storiche, la maggiorparte dei soci è ancora localizzata nel nord e centro Italia. Solo una piccola parte si trova all'estero. Questo dato sta tuttavia cambiando grazie a iniziative e contatti con sempre più entità straniere.



Allo stesso tempo, considerando che l'archivio ha uno scopo principalmente divulgativo e cerca dunque di comunicarsi il più possibile con l'esterno, gli strumenti e l'interfaccia non devono rappresentare una sfida né una complicazione, sia per i pubblici attuali che per quelli potenziali.

Per lo sviluppo del progetto sono stati presi in considerazione 2 target principali, rispetto ai quali sviluppare criteri e verificare i risultati ed un target secondario, utile a calibrare le scelte progettuali per un pubblico meno esperto e definito.

TARGETS PRINCIPALI

1- Operatori Aiap

2- Studenti e ricercatori

Questi rappresentano il target d'utenza che più frequentemente necessita di dover/poter utilizzare l'archivio come fonte di informazioni. Chiaramente essi presentano fondamentali differenze nell'uso della piattaforma: per i primi essa è uno strumento gestionale attraverso il quale reperire facilmente informazioni e metadati, per i secondi invece esso è l'unico strumento di mediazione con un certo tipo di storia e cultura grafica.

Il lavoro di gestione dei contenuti da parte dei primi ha quindi risvolti nella fruizione di questi da parte dei secondi. È per questo motivo che lo strumento deve essere progettato tenendo da conto le necessità di entrambe, affinché vi sia concordanza nel modo in cui i contenuti vengono comunicati e fruiti.

Nonostante queste differenze di ruoli, anche gli operatori Aiap necessitano di utilizzare l'archivio come piattaforma di ricerca ed analisi e quindi potrebbero ricevere dei benefici da un sistema visualizzato che favorisce la comprensione e l'analisi.

In seguito vengono descritti più nel dettaglio i possibili scenari d'uso di entrambe i target.

1. OPERATORI AIAP

Per quanto riguarda i primi, l'obiettivo è creare una piattaforma che li supporti nelle attività di ricerca di materiali relativamente a tematiche e/o soggetti e nella gestione dei materiali inseriti.

- **Ricerca tematica.**

Gli operatori dell'archivio necessitano di dover fare appello al materiale archi-

vistico al fine di produrre mostre o prodotti editoriali divulgativi. L'operatore dell'archivio conosce il materiale presente e quindi, nel momento della ricerca, pensa di conoscere già ogni relazione ed aspetto esistente. Tuttavia è proprio in tali circostanze che la visualizzazione deve intervenire a rendere visibili i diversi aspetti e opzioni di ricerca, affinché le possibili strade parallele che potrebbero ampliare lo spettro dell'indagine, siano effettivamente portate all'attenzione.

- **Gestione profili soci.**

Tra i possibili sviluppi auspicabili per la piattaforma vi è quella relativa alla creazione di profili personali per gli utenti. In particolare si nota la necessità di poter fornire un accesso privilegiato e avanzato, ai soci esperti che potrebbero dover caricare materiale sulla piattaforma. Gli operatori devono poter tenere monitorato questo tipo di azioni ma, allo stesso tempo incentivare l'attività associativa.

- **Gestione contributi utenti**

Il materiale presente in archivio rappresenta una fonte vasta ma, allo stesso tempo, incompleta di informazioni. Mancano ad esempio delle pagine relative ad ogni singolo progettista, oppure a studi di progettazione o relativamente a progetti specifici di cui, vi è il materiale ma non una narrazione. Tali informazioni sono talvolta reperibili sul web ma non sempre. Bisogna quindi considerare la possibilità di collegare i contenuti interni alla piattaforma con proprie estensioni semantiche, che si trovano all'esterno di essa.

Rispetto alle ultime due opzioni elencate, è quindi necessario pensare a una forma di visualizzazione interattiva che supporti l'aggiunta di materiali nel tempo e che permetta di includere organicamente, materiali e media provenienti dal resto del web.

- **Monitoraggio dello stato dell'archivio**

2. STUDENTI E RICERCATORI

Per quanto riguarda gli studenti, intesi in senso ampio come ambiente accademico, l'obiettivo è una piattaforma che supporti diversi tipi di ricerca, sia per scopi accademici che per interessi personali.

- **Ricerca per scopi accademici**

è difficilmente schematizzabile in un solo scenario d'uso, sono infatti possibili ricerche mirate, eseguite a partire da termini chiave istituzionali e specifici (op art, copertina, strutturalismo...), ma, al contrario si può trattare di ricerche molto ampie che non hanno ancora raggiunto un certo grado di definizione e

procedono quindi per keywords non settoriali.

In entrambe i casi, la ricerca tende a partire rispetto a temi e concetti verbali (libro, grafica editoriale, anni 60) con l'obiettivo di comprendere quale/quali possono essere ambiti più precisi di focalizzazione, per poi arrivare ai prodotti veri e propri.

- **Analisi visiva**

La ricerca semantica deve, molto probabilmente, concludersi in una analisi dei materiali reperiti.

Rispetto a questo contesto occorre quindi pensare a come offrire degli strumenti che possano supportare tale tipo di osservazione.

Ricerca spontanea.

In quanto appassionati dell'argomento, navigano spontaneamente sulle piattaforme di grafica e design per trovare spunti e soluzioni interessanti. Queste ricerche possono essere, per l'appunto, libere, oppure motivate da particolari interessi, ad esempio la tipografia, i contrasti, uno specifico colore, uno specifico soggetto.

L'archivio Aiap, oltre che una fonte di informazioni storicamente e culturalmente strutturate deve anche concedere la possibilità di supportare questo tipo di navigazione. In questo modo non si intende solo fornire uno strumento di svago a questo specifico target, ma fornire anche uno strumento esplorativo non "impegnato" per target meno "impegnato"

TARGETS SECONDARI

I due target principali per i quali si intendono sviluppare le funzionalità della piattaforma rischiano di indirizzare la progettazione in un'ottica molto specialistica e settoriale. Essi infatti rappresentano un tipo di user specializzato e consapevole che potrebbe necessitare di uno strumento per customizzare e ri-organizzare contenuti di cui si comprende l'entità.

Non bisogna però dimenticare che, tra gli obiettivi dell'archivio, vi è la necessità di facilitare l'esplorazione e la comprensione dell'archivio non solo per un pubblico specializzato. Il secondo target di riferimento sono quindi i pubblici potenziali. Bisogna considerare che alcuni utenti potrebbero non avere un'educazione visiva che gli permette di comprendere i limiti e le potenzialità di un sistema visualizzato, oppure che non sempre è chiaro cosa possa essere contenuti in un archivio di questo genere.

5. ESPLORAZIONE DEL DATABASE

Dopo aver inquadrato Aiap rispetto alla sua storia e al contesto attuale, evidenziando gli obiettivi operativi sia della associazione che dell'archivio, e aver stabilito gli utenti per i quali è più utile progettare, si è deciso di proseguire con una analisi dei dati contenuti all'interno del dataset completo. Esso è composto da due livelli principali di contenuti: i metadati dei documenti e le immagini. I primi sono stati estrapolati dalle schede di inserimento e, dopo una analisi della loro strutturazione sono stati ripuliti, ad esempio unificando termini uguali ma con errori di battitura, e sono state estratte manualmente alcune informazioni considerate rilevanti perchè comuni a più documenti, ma collocate senza una voce di riferimento all'interno di note e descrizioni, così da considerare lo spettro più ampio possibile di informazioni disponibili.

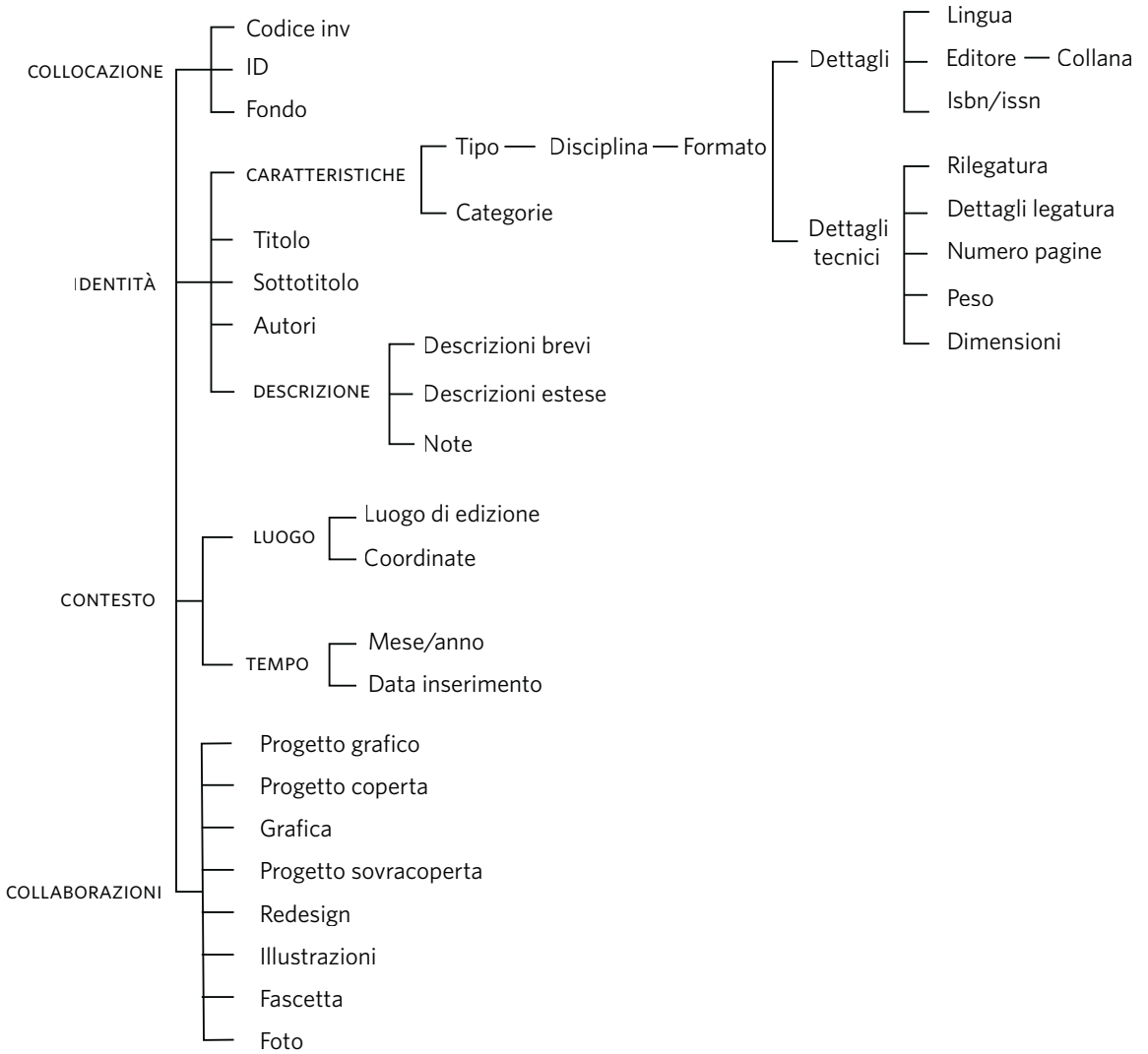
Le operazioni di estrazione di informazioni sono servite ad avere una catalogazione più precisa della multidimensionalità di ogni elemento e comprendere quale può essere l'effettivo panorama di analisi di un'opera grafica, dal punto di vista della archiviazione sistematica.

A questo punto dell'analisi dei dati risultano già evidenti alcuni vuoti informativi, come ad esempio una rigorosa catalogazione e descrizione delle biografie dei progettisti i quali, non sempre, trovano nemmeno uno spazio su Wikipedia.

IMPLEMENTAZIONE DELLA SCHEDA UNITÀ

Le seguenti voci sono state estratte manualmente a partire dalle note e dalle descrizioni delle unità.

- Committente progetto
- Discipline : categorie ampie di prodotti
- Formati : tipo esatto di documento
- Coordinate geografiche
- Legatura
- Dettagli legatura
- Collaborazioni divise nelle seguenti voci : progetto grafico, progetto coperta, grafica, progetto sovracoperta, redesign, illustrazioni, fascetta, fotografia.



D.12 SCHEDA UNITÀ CPDG

Lo schema illustra le gerarchie dei dati relativi a ciascuna scheda unità completa, ossia dopo l'implementazione apportata attraverso una analisi e manipolazione del dataset.

ESPLORAZIONE VISIVA

Una volta compreso cosa è contenuto nell'archivio è stato necessario visualizzare le informazioni presenti per creare un breve atlante visivo dello stato attuale dell'archivio. Questo passaggio non è finalizzato a comprenderne i limiti, in quanto si tratta di un archivio in crescita, sia per quanto riguarda le opere del passato che per quelle che si aggiungeranno dall'oggi in poi. Si tratta invece di un processo di comprensione dell'utilità della visualizzazione rispetto ai diversi settori e ai diversi soggetti in gioco.

5.1 FONDI

Nella prima visualizzazione (D.13), si è voluto analizzare le quantità e il tipo di documenti presenti in ciascun fondo. Ciascuno è quindi stato rappresentato come un quadrato e la dimensione rappresenta il numero di documenti presenti in esso. È stata mantenuta la divisione relativa alla struttura dell'archivio e cioè creando due macro settori, uno per l'archivio storico e uno per la biblioteca.

Mantenere questa divisione è fondamentale in quanto, nel primo caso, i documenti rappresentano i documenti prodotti da specifici progettisti (i titolari dei fondi), nel secondo caso invece, il titolare del fondo è un semplice donatore.

Da questa prima vista si notano subito le grandi differenze di dimensioni tra un fondo e l'altro e quindi, per quanto riguarda l'Archivio Storico, tra i prodotti di un progettista e l'altro.

Successivamente (D.14), si è voluto vedere cosa è contenuto in ciascun fondo. Mantenendo la stessa struttura della prima vista, le aree dei quadrati sono state suddivise proporzionalmente rispetto alle macro categorie, ossia alle discipline di progettazione, individuate a partire dai dati.

Ad un primo impatto risulta chiaro che i principali tipi di documenti rientrano nelle categorie dei prodotti editoriali e dei periodici, sia nell'archivio storico che nella biblioteca. Estrapolando queste categorie di discipline, questa percezione viene confermata. Ad ora quindi, l'archivio è principalmente composto da artefatti editoriali e tra gli intenti definiti dall'archivio stesso, questa tematica è stata e sarà uno dei principali argomenti di ricerca.

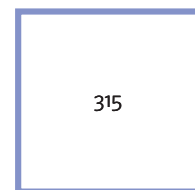
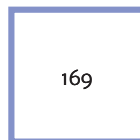
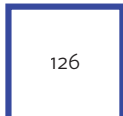
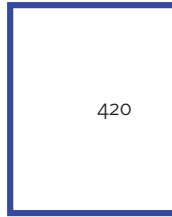
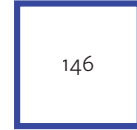
Occorre però considerare che la dimensione ed il tipo di documenti nell'archivio cambieranno nel tempo, tale prospettiva è destinata a mutare, ma, attraverso questa strutturazione visiva sarà sempre possibile scorgere l'eterogeneità, la predominanza o l'omogeneità delle discipline presenti.

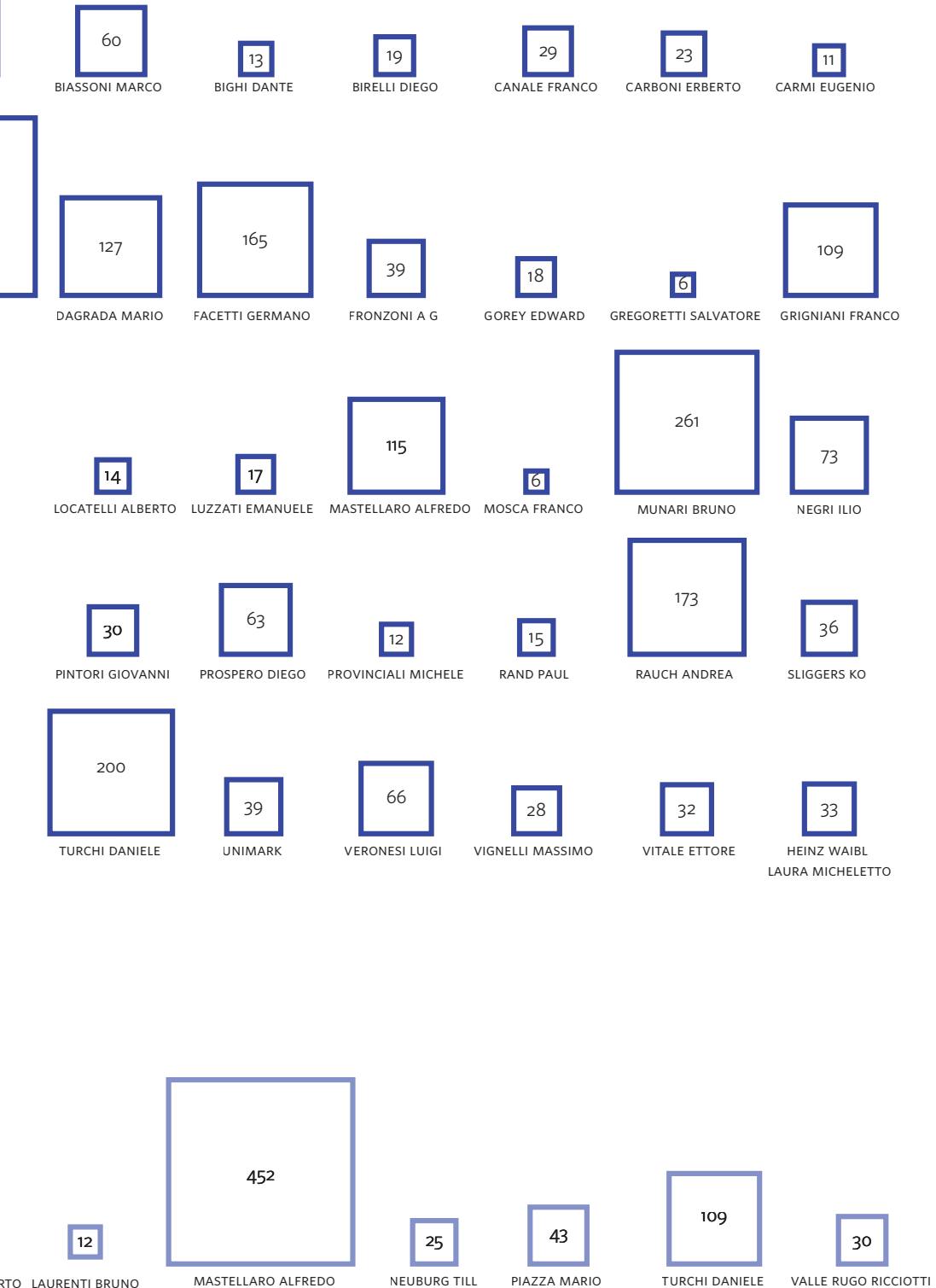
D.13 DIMENSIONE FONDI CDPG

La visualizzazione è utile a comprendere le dimensioni reciproche dei diversi fondi in relazione alla quantità di unità presenti in ciascuno all'interno dell'Archivio Storico e della Biblioteca.

Archivio storico

Biblioteca





D.14 FONDI E DISCIPLINE

La visualizzazione mostra i diversi tipi di discipline presenti all'interno dell'archivio (legenda nella pagina successiva). I prodotti editoriali (■) e i periodici (■) rappresentano la maggiorparte delle unità in archivio. Dall'analisi delle relazioni, sviluppata nel paragrafo seguente, si vedrà infatti che le case editrici rappresentano il tipo di committenza più ampio. La visualizzazione permette inoltre di notare la multidisciplinarietà e viceversa di certi progettisti.

Archivio storico

Biblioteca





 <u>DISCHI</u>	 <u>PERIODICI</u>	 <u>PUBBLICITÀ</u>
 Disco 39	 Periodico 633	 Annuncio 173
 Micro 33 giri 36	 Rivista 538	 Pagina 149
	 Tabloid 6	
 <u>DISEGNI</u>	 <u>PICCOLA STAMPA</u>	 <u>TIPOGRAFIA</u>
 Illustrazione 34	 Brochure 3	 Specimen 58
 Disegno 81	 Cartolina 12	
	 Opuscolo 32	
	 Pieghevole 90	
 <u>ELABORAZIONI</u>	 <u>POSTER</u>	 <u>STATIONERY</u>
 Fotomontaggio 19	 Litografia 6	 Adesivo 1
 Collage 17	 Locandina 9	 Biglietto 5
	 Manifesto 393	 Calendario 6
	 Serigrafia 5	 Campione 11
	 Volantino 16	 Cartella 2
 <u>EDITORIA</u>	 <u>PRODOTTI</u>	 Cartellina 1
 Annuario 139	 Gadgets 2	 Invito 2
 Catalogo 39	 Packaging 69	 Tessera 1
 Copertina 18	 Prodotti 3	
 Enciclopedia 9		
 Fumetto 193	 <u>PROTOTIPI</u>	
 Libro 2291	 Bozzetti 1	
 Libro d'arte 5	 Prototipo/layout 3	
 Manuale 3	 Prova di Stampa 6	
 Monografia 9	 Stampone 7	
 Romanzo 143		
 Saggio 52		
 Spartito 5		
 Supplemento 2		
 <u>FOTOGRAFIA</u>		

D.15 DISCIPLINE E FORMATI

Questa forma visiva ha reso facilmente comprensibile quanti e quali tipi di oggetti sono stati prodotti da ogni progettista, ed avere quindi una overview delle tematiche toccate sia da ciascuno di essi che, nel complesso dell'archivio.

Tale conformazione comunica solamente una questione di quantità e presenza. Per procedere occorre interrogarsi su come integrare in una sola, semplice vista, la possibilità di avere un overview sui fondi, elementi fondamentali dell'archivio che permetta anche di comprendere dettigli dei contenuti e il contesto.

5.2 RELAZIONI

Successivamente si è voluto vedere quali sono le possibili relazioni tra gli elementi del dataset; sono stati quindi messi in relazione:

1. **progettisti con committenti** (D.16, D.17), in questo caso la compresenza di più link verso uno stesso elemento non sempre rappresenta la collaborazione rispetto ad uno stesso progetto. I committenti sono stati estrapolati manualmente e perciò la rete potrebbe contenere degli errori che però non incidono significativamente sull'aspetto generale.

Da questa rete è possibile notare come, certi elementi presentino una attività professionale maggiormente concentrata su determinate committenze, mentre altri svolgano una attività molto eterogenea. All'inverso è interessante anche notare i committenti che hanno goduto del lavoro di più progettisti.

Gli elementi blu rappresentano i progettisti e quelli gialli i la quantità di progetti per un dato committente, la loro dimensione rappresenta la quantità di lavori svolti. Maggiore è la dimensione di un progettista e più sono i progetti da lui svolti; maggiore è la dimensione dei committenti e più sono stati i lavori svolti per esso (da uno o più persone).

La vista attuale mostra una panoramica di ciò che è presente nel Cgpd ed è utile a capire quali sono i protagonisti dell'archivio. Sebbene si tratti di una visualizzazione più che altro a scopo esplicativo del contesto, essa risulta ancora troppo complessa per poter essere fruita facilmente e soprattutto, nonostante sia informativamente molto ricca, si limita a mostrare solo un certo aspetto della complessità di relazioni esistenti. Su una vista talmente articolata risulta infatti difficile poter ospitare ulteriori ed utili livelli di informazione.

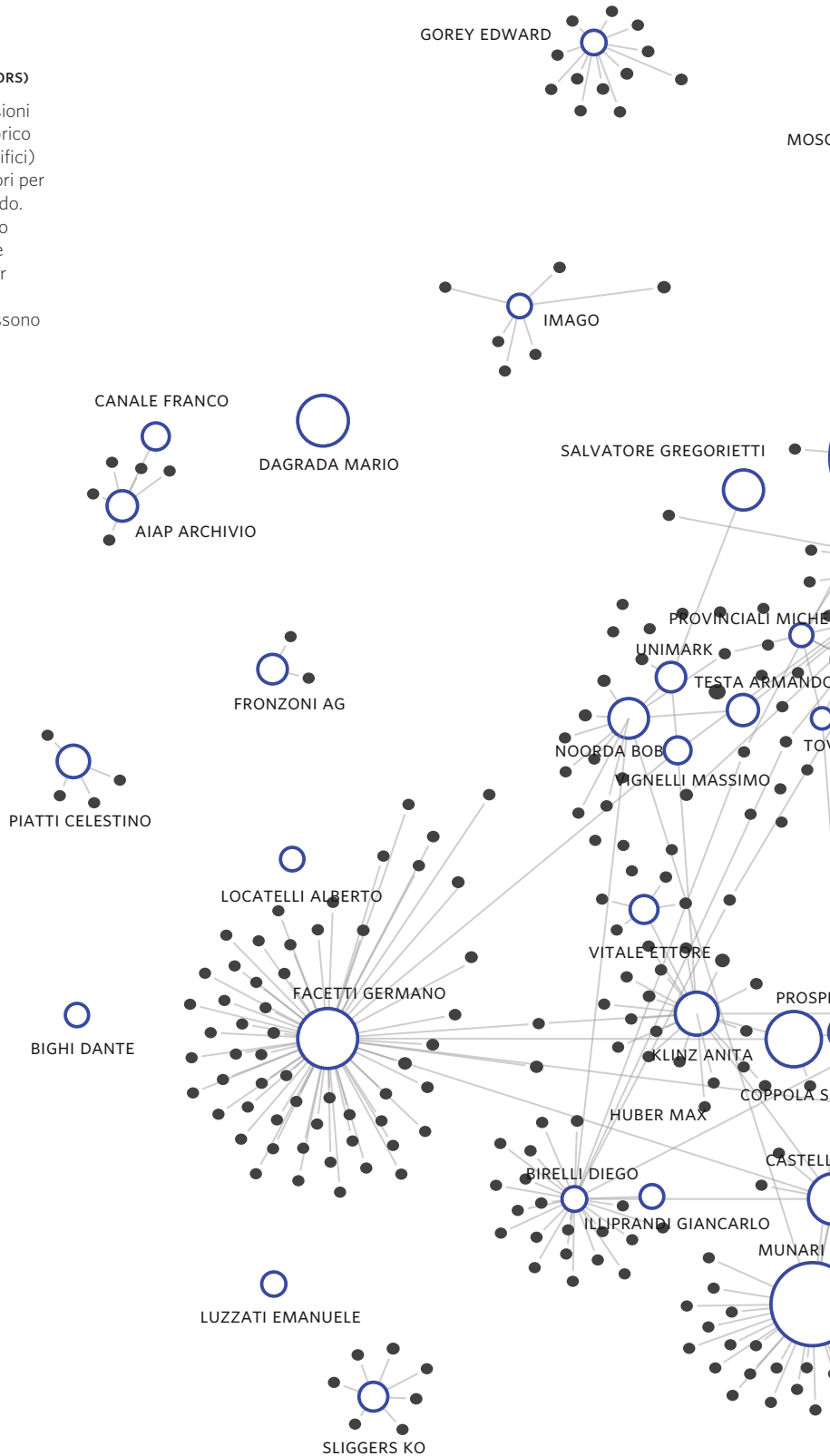
2. **progettisti con progettisti** (D.18),; le collaborazioni tra persone, rispetto ad uno stesso progetto sono state anch'esse estratte manualmente in quanto. In questo caso si parla proprio di collaborazioni verso progetti specifici.

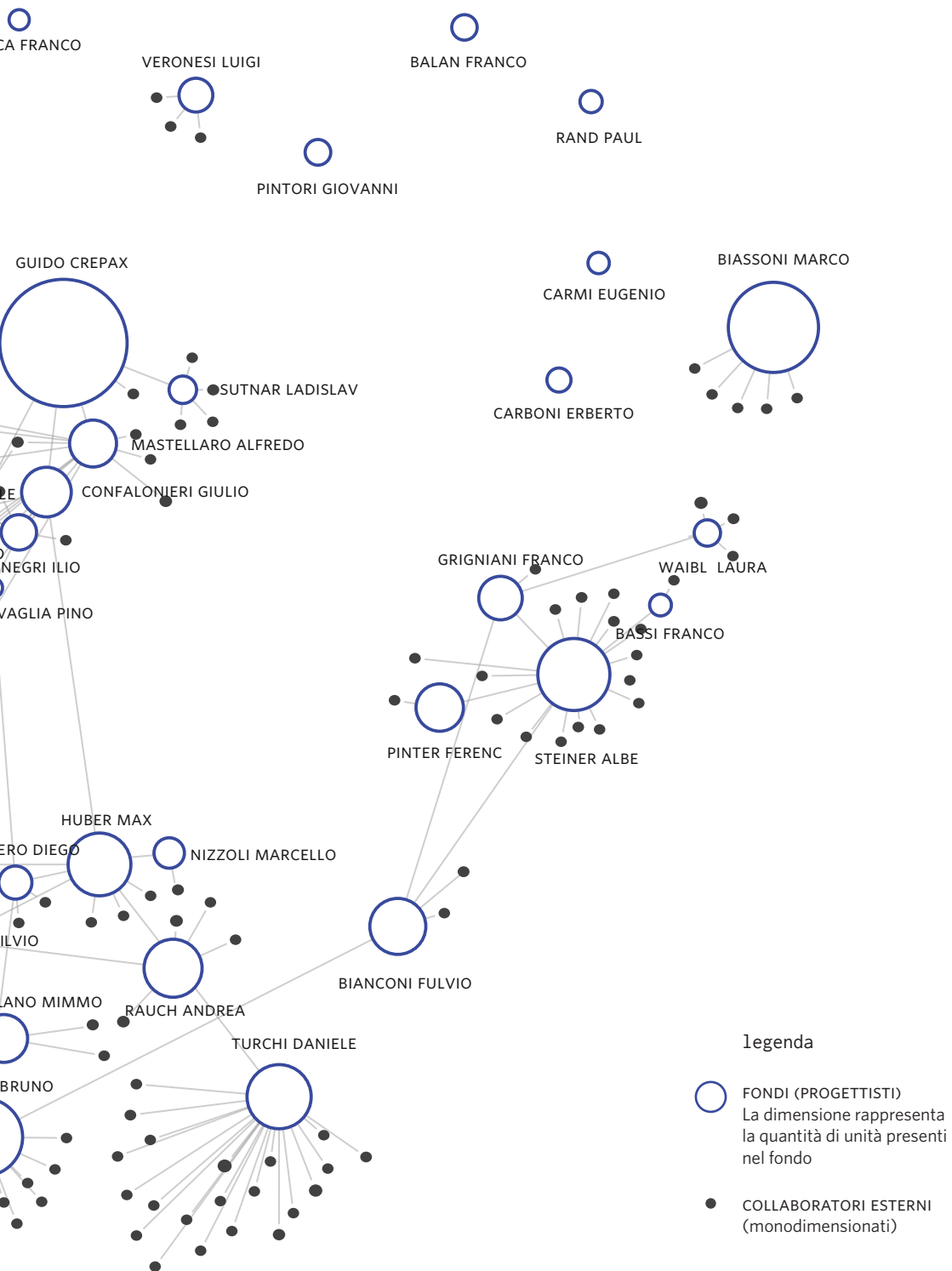
COLLABORAZIONI E CO-PARTECIPAZIONI

È quindi possibile dividere tra due modalità di intendere le "relazioni" all'interno dell'archivio, da una parte rispetto alle collaborazioni, dall'altra rispetto alle co-partecipazioni, cioè due o più hanno lavorato per uno stesso committente ma in momenti diversi. Oltre al progettista principali è da evidenziare che spesso sono presenti altre persone che si sono occupate di specifici aspetti del progetto

**D.16 FONDI (MAJOR) E
PROGETTISTI ESTERNI (MINORS)**

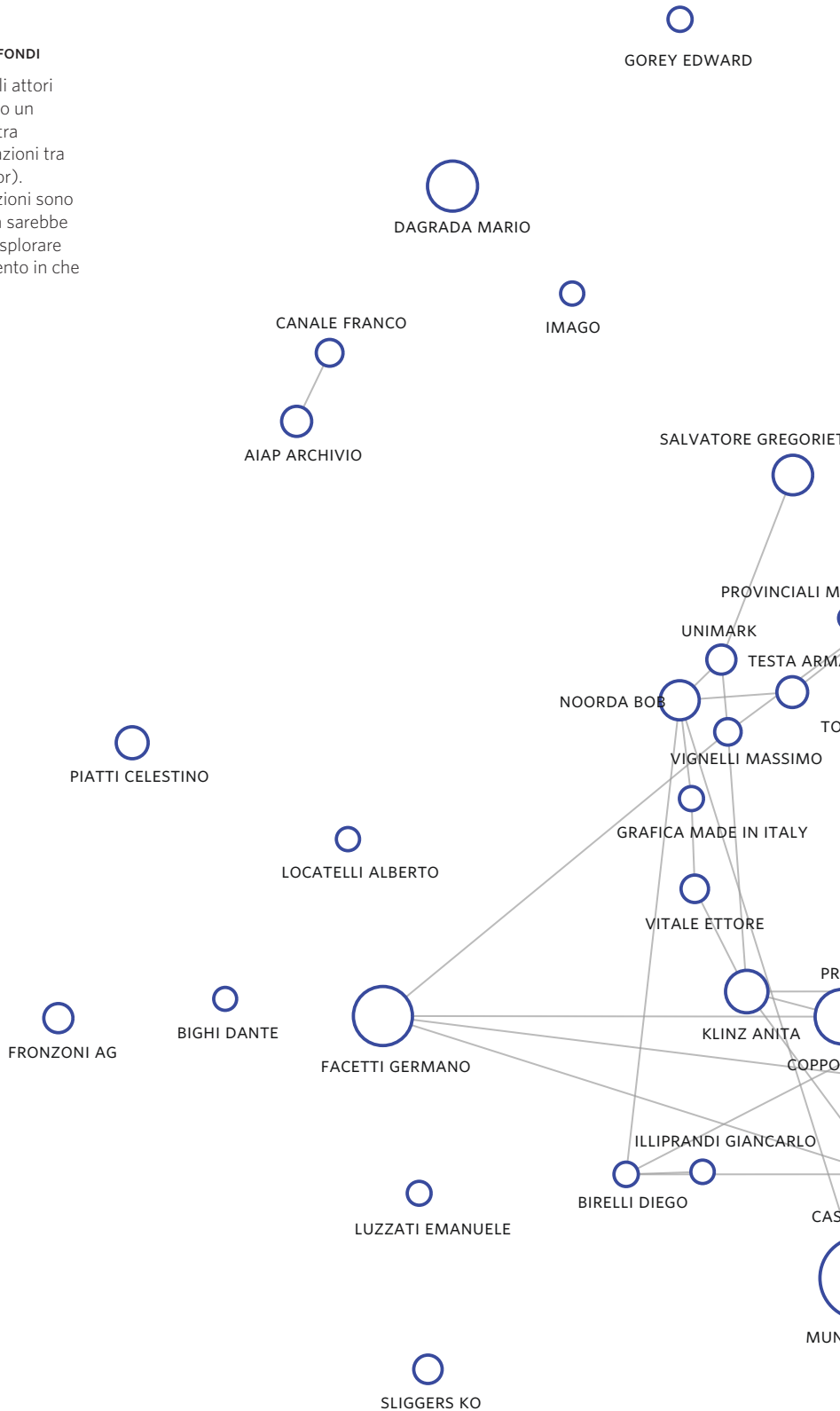
Il grafo mostra le connessioni tra i fondi dell'archivio storico (relativi a progettisti specifici) e tra i fondi ed attori minori per cui non è presente un fondo. In questo modo si è voluto visualizzare la rete sociale all'interno dell'archivio per capire la rilevanza che le connessioni tra entità possono ricoprire.

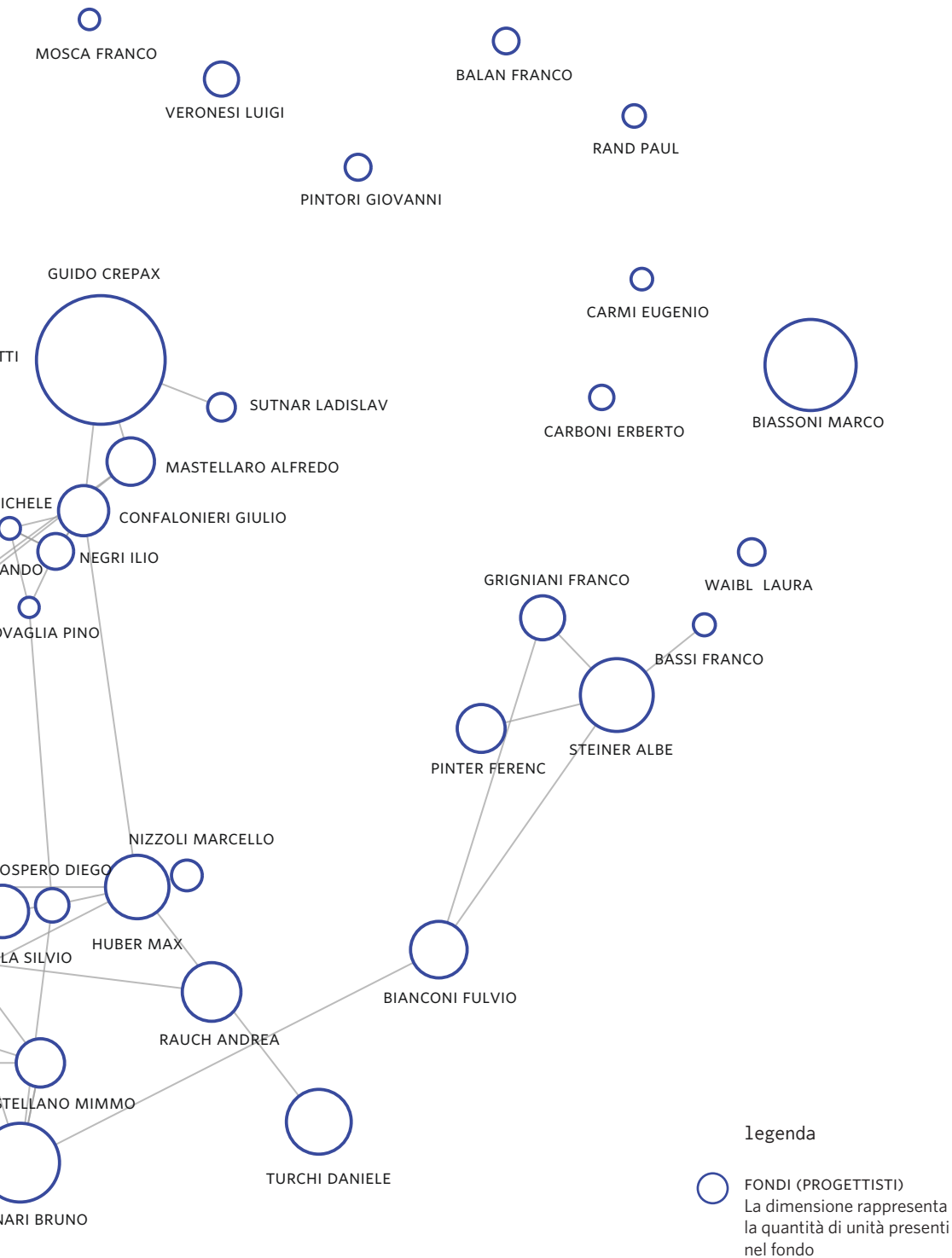




D.17 FONDI (MAJOR) E FONDI

Il grafo, scremato degli attori che non rappresentano un fondo d'archivio, mostra esclusivamente le relazioni tra fondi (progettisti major). Alcune di queste relazioni sono storicamente note ma sarebbe interessante poterle esplorare attraverso uno strumento in che le metta in luce.





legenda

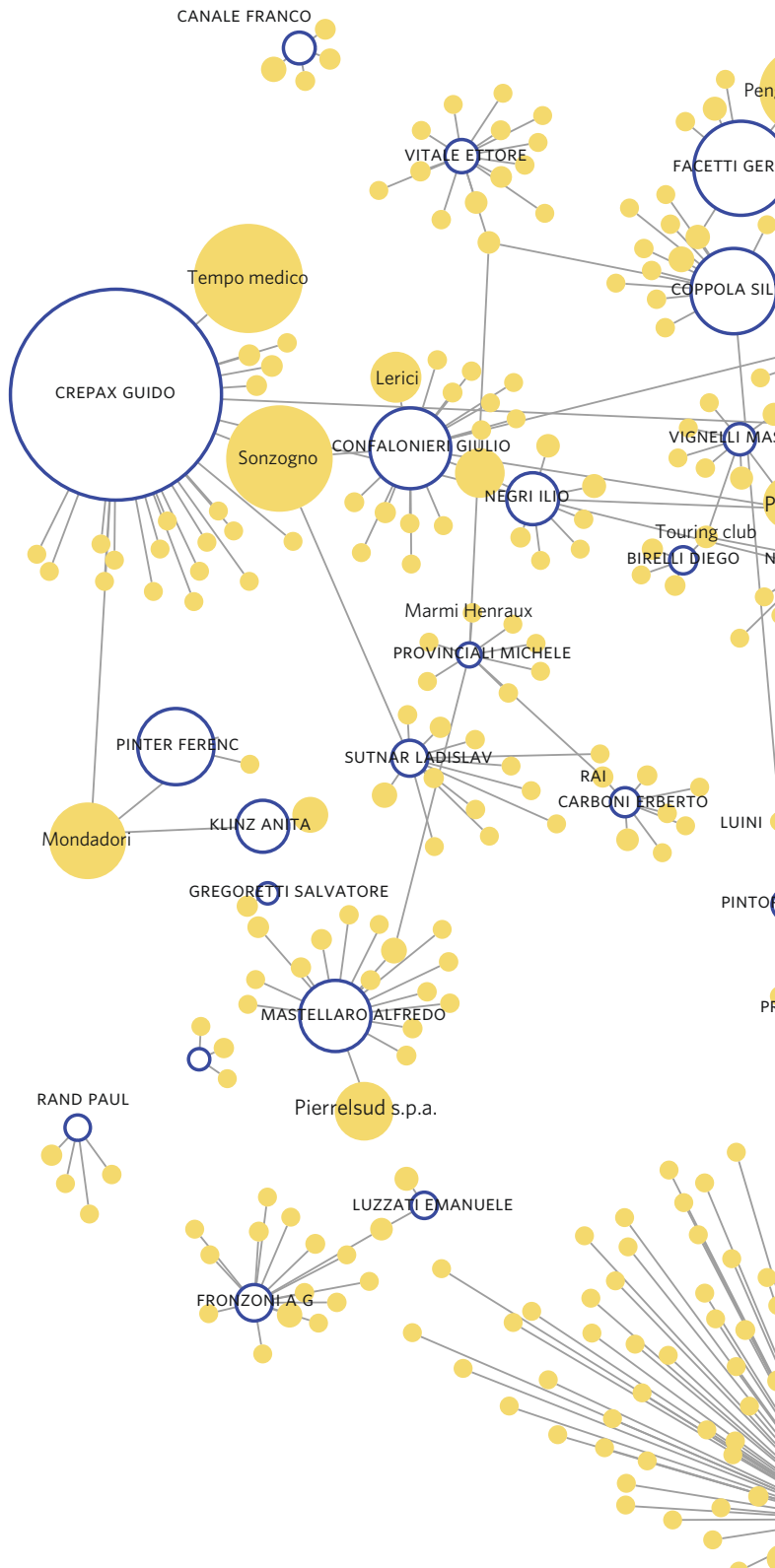
- FONDI (PROGETTISTI)
La dimensione rappresenta la quantità di unità presenti nel fondo

D.18 FONDI E COMMITTENTI

Il grafo mostra le relazioni (di qualsiasi tipo) tra fondi e committenti per cui sono stati realizzati i progetti.

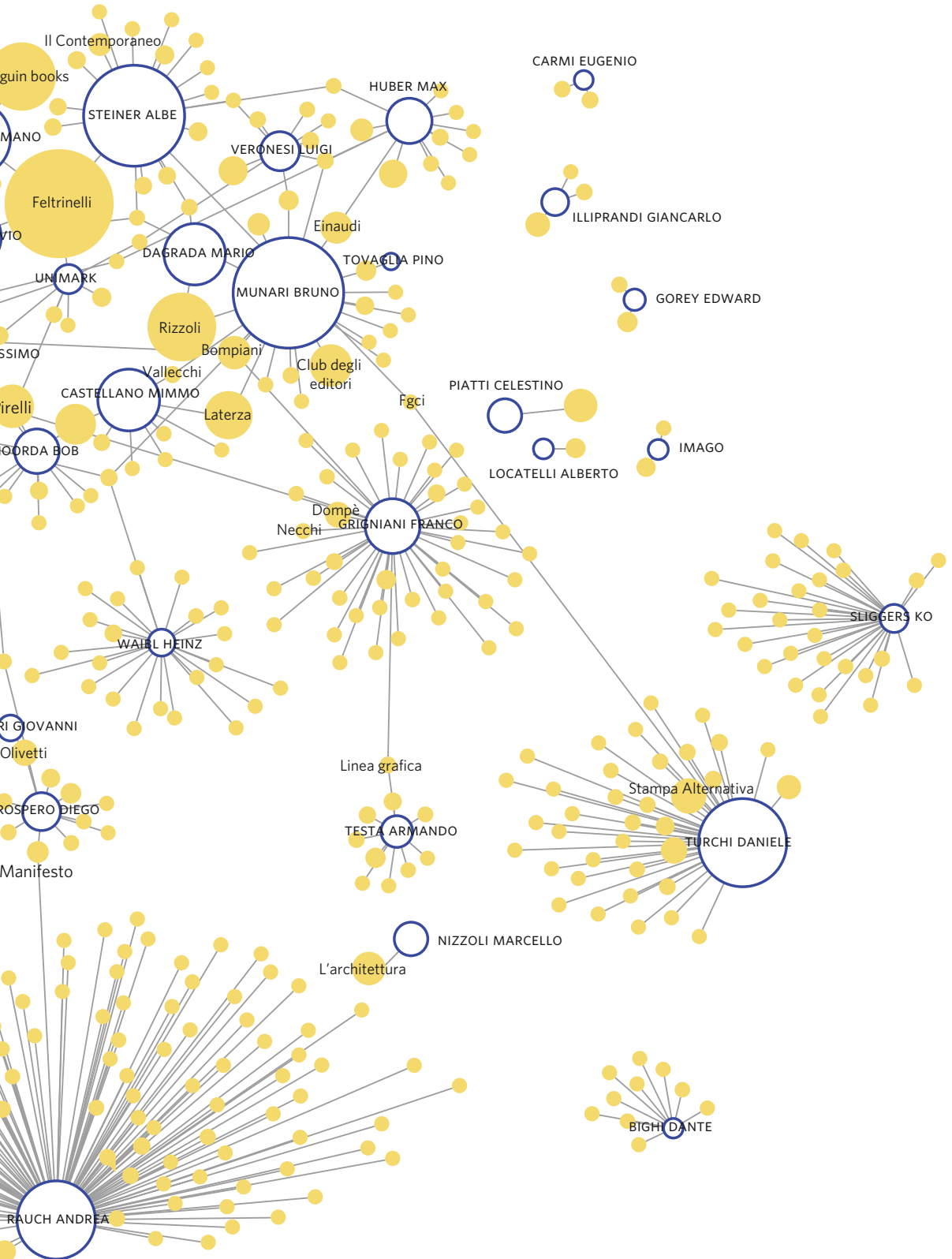
Nella visualizzazione sono stati messi in luce solamente i committenti più rilevanti per numero di unità.

Ciò che emerge è la presenza primaria di case editrici (Feltrinelli, Rizzoli, Mondadori...) e di alcune celebri aziende italiane (Pirelli, Pierrelsud...). La rete mostra inoltre che molti dei fondi si connettono a ad alcuni committenti principali, per i quali sono quindi potenzialmente esplorabili diverse forme grafiche realizzate dai diversi progettisti.



legenda

- FONDI (PROGETTISTI)
La dimensione rappresenta la quantità di unità presenti nel fondo
- COMMITTENTI
Dimensione relativa ad unità progettate.



e che, non possedendo un fondo, possono essere definiti “collaboratori esterni” all’archivio. Talvolta si tratta di elementi che compaiono solo in relazione ad uno specifico progetto, altre volte invece anche questi costituiscono un elemento di relazione tra progettisti principali (fondi).

Possiamo quindi stabilire per comodità, da qui in poi, la suddivisione in due tipi di persone:

Progettisti major: rappresentati dal fatto di avere un fondo (nell’Archivio Storico) e che presentano relazioni con altri major (57 di questi presentano tali caratteristiche)

Progettisti minor ossia progettisti per cui non è presente un fondo e che però vengono nominati all’interno dell’archivio per progetti svolti, talvolta in collaborazione con progettisti major (855 elementi rispecchiano queste caratteristiche)

Tra questi due tipi di progettisti possono sussistere delle relazioni o meno. Le collaborazioni, sia tra major e major che major e minors, permettono di comprendere come un’opera sia spesso frutto della cooperazione di più figure, e/o di comprendere il modus operandi dei diversi progettisti, nonché di stabilire dei ponti tra entità progettuali.

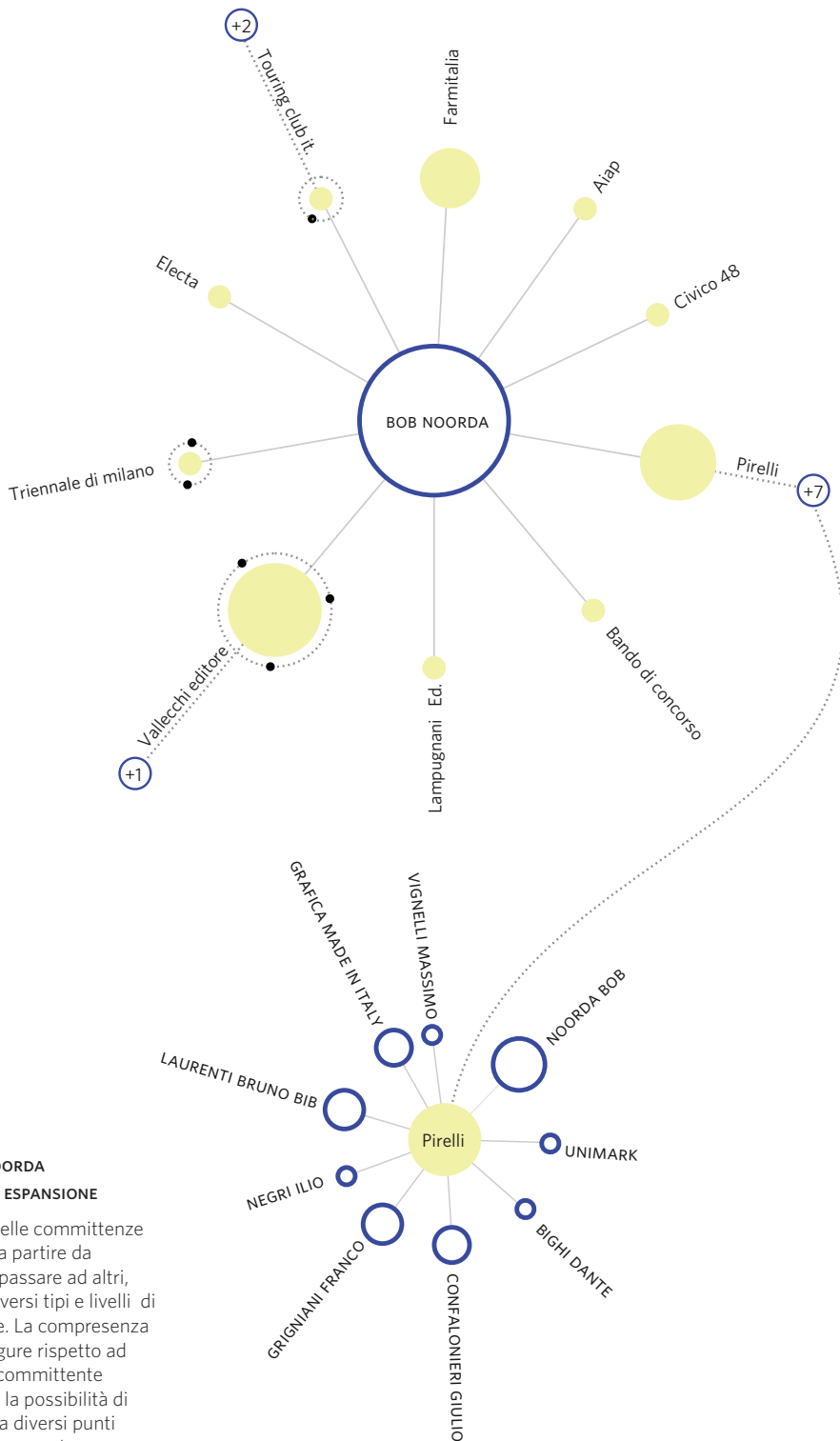
CONNETTERE PIÙ LIVELLI RELAZIONALI

Il passo successivo è stato quello di cercare di connettere le due viste ed unificare il tutto in un modello visivo che permetta l’esplorazione dei contenuti, considerando il macro (diversi tipi di relazione), micro (singole relazioni ed unità che le determinano) e quindi una navigazione potenzialmente verticale e orizzontalmente tra queste due.

Per poter comprendere nel dettaglio i diversi aspetti dei legami tra progettisti è più funzionale estrapolare, dalla vista generale, i vari elementi che la compongono.

Nella rete 1b si è scelto, come primo esempio, di estrapolare un progettista, in questo caso Bob Noorda. In questo modo è più semplice capire rispetto a quali soggetti e in quale quantità, egli abbia lavorato. La dimensione dei cerchi rappresenta infatti il numero di progetti sviluppati per ciascun soggetto.

Per continuare a mantenere una visione “macroscopica” dell’archivio, sono stati messi in evidenza (1c) quei soggetti per i quali anche altri hanno operato. In questo modo non si rischia di considerare ogni sotto-rete come un micro-universo chiuso.



**D.19 BOB NOORDA
PROGETTI ED ESPANSIONE**

Sulla base delle committenze è possibile, a partire da ogni fondo, passare ad altri, rispetto a diversi tipi e livelli di connessione. La compresenza di diverse figure rispetto ad uno stesso committente rappresenta la possibilità di esplorarlo da diversi punti di vista e comprenderne l'evoluzione grafica così come di comprendere il percorso professionale del progettista.

Visualizzare le relazioni tra i progettisti serve a comprendere quali sono le diverse aree d'azione, la quantità di progetti sviluppati, se vi sono collaborazioni rispetto a specifici progetti e se i soggetti progettuali sono condivisi anche da altri progettisti o se si tratta di elementi sviluppati solo da uno specifico grafico.

A titolo di esempio è stato preso come caso studio il fondo Bob Noorda.

Da qui sono possibili diverse strade di esplorazione: Il progettista presenta una rete di progetti che lo legano ad altre figure, in particolare, attraverso l'azienda Pirelli. Riducendo la dimensione e quantità degli elementi sulla pagina è comunque possibile mantenere dei "trampolini" che spingano ad ampliare l'esplorazione, sia all'interno dello specifico caso che verso l'esterno.

Essendovi un contesto di relazione potenzialmente molto articolato, devono sorgere necessariamente delle questioni relativamente al modello visivo da utilizzare: come strutturare la visione in un contesto di maggior complessità, ad esempio quando si intende prendere in considerazione più di un elemento alla volta? Come possono essere utilizzati colori e forme per connotare elementi e gerarchie in maniera efficace? Come si intendono sviluppare, visivamente, le strade (elementi relazionali) proposte? Quale deve essere il punto d'accesso? Come sarà possibile integrare nella visualizzazione quegli elementi che non sono ne progettisti ne progetti ma, ad esempio, gallerie o collezioni della biblioteca che non si riferiscono ad un progettista preciso ma ad un insieme variegato?

Attraverso il modello visivo fin'ora presentato è stato possibile avere una panoramica sia di un autore specifico e dei suoi legami con altre persone, come delle possibili relazioni tra elementi progettuali al di là del singolo progettista. La rete così strutturata, non diventa quindi un risultato ma una porta verso altre strade, difficilmente visibili in un contesto caotico come la prima rete totale di elementi.

PIVOT RELAZIONALI

Prima di procedere con ulteriori prototipi e analisi, rispetto a quanto detto fin'ora, si sono potute stabilire alcune linee guida utili alla progettazione. L'analisi delle relazioni tra diversi elementi ha portato alla luce una notevole complessità nella definizione di un modello visivo che possa permettere una visione completa rispetto a questo punto di osservazione dell'archivio.

PIVOT

Si sono potuti articolare 3 diversi insiemi di elementi utili alla navigazione:

1. **Elementi di relazione**, ovvero gli elementi che mettono e vengono messi in relazione gli oggetti digitali dell'archivio; si tratta dei progettisti (main e minor), dei soggetti progettuali e le gallerie create dagli operatori Aiap.

2. Il **tipo di relazioni** sono le tipologie di relazioni che possono intercorrere tra i soggetti. Esse determinano l'identità di ciascuno rispetto ad un contesto.

3. I **filtri** sono invece gli elementi che servono a scremare le informazioni rispetto a contesti specifici e permettono di dare una dimensione identitaria ai agli soggetti, contestualizzandoli rispetto alle discipline, i formati o gli artefatti stessi di riferimento.

TIPI DI RELAZIONI

Tra gli elementi dell'archivio sono presenti dei network invisibili di relazioni e legami che non sono visibili relativamente ai singoli oggetti. Per poter comprendere l'archivio e gli elementi non solo dal punto di vista della loro immagine grafica, ma della loro collocazione multidimensionale è importante trovare il modo di vedere e utilizzare questi legami.

A questo proposito si possono elencare due tipi principali di relazioni:

Collaborazioni tra persone rispetto ad uno specifico progetto. Le collaborazioni avvengono contemporaneamente e le diverse persone possono occuparsi dello stesso o di diverse aree del progetto. Queste possono inoltre avvenire rispetto a diversi tipi di persone (main e minors):

1° livello : tra main e main

2° livello: tra main e minor

3° livello: tra minor e minor

Co-partecipazioni di diverse persone rispetto ad uno stesso soggetto progettuale in diversi momenti temporali. Il lavoro di diverse persone determina un cambiamento dello stile, dei soggetti e dell'immagine complessiva di un soggetto.

ULTERIORI LIVELLI RELAZIONALI

Dall' analisi del dataset e dalla sempre maggiore comprensione della natura del database, risulta però che ci sono altri fattori di relazione che non sono stati indicizzati e che richiederebbero un lavoro di catalogazione puntuale.

Si tratta di relazioni sulla base di **riferimenti** all'interno dei quali è possibile distinguere tra riferimenti generici o specificatamente in relazione al contesto Aiap. Le prime rappresentano un possibile legame tra fondie sulla base di riferimenti,

(diretti o visivi) rattati all'interno delle opere. Un caso esplicito è la presenza di articoli o interventi di un individuo all'interno di una raccolta o nella stesura di un articolo per una rivista. Menzioni meno esplicite sono invece rappresentate dal riferimento che un progettista può fare ad un altro, a livello stilistico nella propria opera.

I riferimenti in relazione ad Aiap rappresentano un legame che ha a che fare specificatamente con lo storico dell'associazione e forniscono una visione delle dinamiche umane al suo interno. Un caso noto è rappresentato dai "premi giarrettiera" in cui diversi nomi sono menzionati per la presenza dei progettisti all'evento. Tali ulteriori livelli di approfondimento nell'ambito delle relazioni verranno ripresi in seguito, per concentrarsi ora maggiormente su quanto è possibile visualizzare dai dati già registrati nel database, pur mantenendo una porta aperta per potenziali implementazioni.

5.3 TEMPO

Dopo aver analizzato le relazioni tra gli elementi (fondi) dell'archivio che rappresentano un'aspetto tra i più caratterizzanti considerando la dimensione associativa Aiap, l'archivio è stato analizzato dal punto di vista temporale (D.20). Attraverso questa analisi si è voluto vedere, da una parte, quanto è stato prodotto da ogni progettista negli anni, dall'altra, la variazione totale del materiale nel corso degli anni.

Il progetto di digitalizzazione dei materiali è stato avviato negli anni '90 e attualmente, la maggior parte degli oggetti presenti è datata tra gli anni '60 e '80, tra l'altro periodo di maggior produzione dei progettisti presenti in archivio.

Il calo di presenze che segue a questo periodo non rappresenta però un'esaurirsi del materiale che, infatti, è in fase di raccolta e digitalizzazione continua. Occorre quindi leggere il grafico che segue come un'istantanea di questo specifico momento operativo del Cgpd e non una descrizione storica completa e chiusa.

Nella dimensione della grafica e dell'archivio Aiap, il tempo rappresenta una variabile fondamentale. Ciascun progetto, sia che si tratti di un'unica opera che di una serie per uno stesso committente, deve essere contestualizzata rispetto all'epoca a cui appartiene, rispetto alla quale trae influenze e fornisce nuovi inputs visivi.

D.20 FONDI NEL TEMPO

Il grafico mostra la distribuzione delle unità all'interno dei fondi nel corso del tempo. La maggior parte delle unità, al momento si colloca tra gli anni '50 e gli anni '80 ma si tratta di una istantanea destinata a mutare col procedere della digitalizzazione. Dal grafico si evince anche una distribuzione omogenea o meno dell'operato dei diversi progettisti nel tempo.

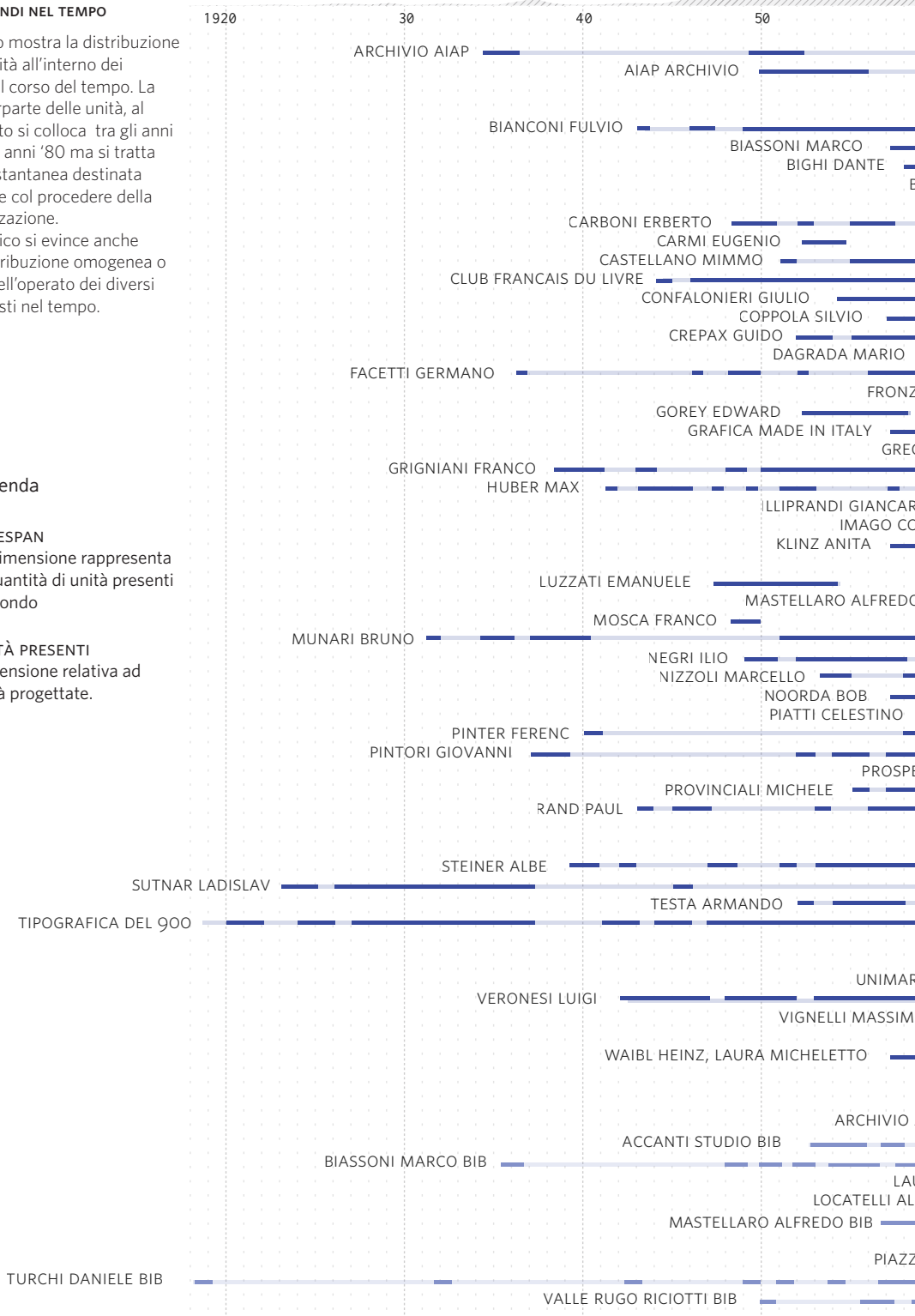
legenda

TIMESPAN

La dimensione rappresenta la quantità di unità presenti nel fondo

UNITÀ PRESENTI

Dimensione relativa ad unità progettate.





5.5 IMMAGINI

Le immagini dell'archivio sono oggetto di analisi non unicamente come elementi singoli ma soprattutto a livello di insieme, considerando diverse opere in un'ottica di progettualità rispetto a persone, temi, soggetti, marchi ecc.

Una singola immagine permette un'analisi di comprensione e decomposizione delle diverse dimensioni ed elementi della grafica (font, colori, tipo di immagine, tipo di supporto ecc.); più immagini consentono invece di comprendere un contesto, la sua evoluzione e cambiamento rispetto ad una o più persone e/o contesti di comunicazione. Le strategie di comunicazione messe in atto da una o più persone, relativamente ad un determinato contesto, possono essere quindi analizzate da un livello micro o macro.

Per riassumere, si possono quindi creare due filoni di analisi delle immagini:

Micro: elementi della grafica rispetto ad un obiettivo comunicativo (forme, immagini, composizione, caratteri, colori, ecc.)

Macro: immagine complessiva rispetto ad un contesto fatto di persone, obiettivi comunicativi, tempi e spazi diversi. (contesto della grafica editoriale per opere di politica, contesto della grafica per manifesti musicali, ecc.)

NO TAGS

Le immagini degli oggetti presenti in archivio, che, di fatto rappresentano i soggetti nell'ambito digitale, non presentano nessun tipo di catalogazione. Ciò significa che esse sono reperibili solo rispetto ai metadati inseriti, presentati sopra. Questo permette solo parzialmente di rispondere a tutte le possibili ricerche e di avere una vista totale di tutte le possibili relazioni tra oggetti. Ad esempio, se si cercassero oggetti relativi ad una specifica tematica (ad esempio automobili, politica, musica, medicine...) oppure se relativamente a tecniche grafiche (tipografia, fotomontaggio...) ecc. si troverebbero solo ed esclusivamente quegli elementi che contengono tale parola nel testo di uno dei metadati (descrizione, titolo, ...).

Questo rende l'archivio invisibile, oltre che impoverire i risultati e le potenzialità di ricerca. La presenza di tag, in altri sistemi archivistici permette di cercare più liberamente e di ottenere dei risultati più completi e inclusivi. Il tagging delle immagini consiste nel definire, in maniera più o meno strutturata, di definire delle caratteristiche delle immagini che non sono estrapolabili con algoritmi e che non sono state inserite durante la digitalizzazione. Si tratta, ad esempio, di definire i soggetti, elementi, toni, stili delle immagini...così da definire con maggiore precisione semantica i soggetti e ottenere uno scheletro dei contenuti

OVERVIEW

I progetti portati avanti da altri ricercatori nell'ambito dell'analisi di ampie gallerie di immagini, si veda Lev Manovich in particolare o il progetto ArtScope del Moma di San Francisco, mostrano una possibile strada di visualizzazione per la comprensione di queste. Attraverso la miniaturizzazione dell'intero dataset è poi possibile vedere i pattern relativi ai metadati estrapolati dalle immagini (saturazione, colori, intensità, contrasto) in relazione a se stessi (ordinando le immagine cromaticamente per esempio) oppure in ad altri metadati delle immagini (tag, date, autori ecc.).

In pratica, gli oggetti, vengono visualizzati ed ordinati sulla base di informazioni visive dell'immagine stessa e i metadati delle immagini, collegando così, i due macro dataset di un sistema.

Queste modalità di manipolazione dei dataset sono sia uno strumento di analisi che una modalità di overview delle informazioni. È infatti ampiamente ritenuto valido il fatto che, vedere più, o addirittura tutte, le immagini presenti, permetta di comprendere la natura della collezione, quando si tratta invece di una mera percezione visiva di impressioni cromatiche.

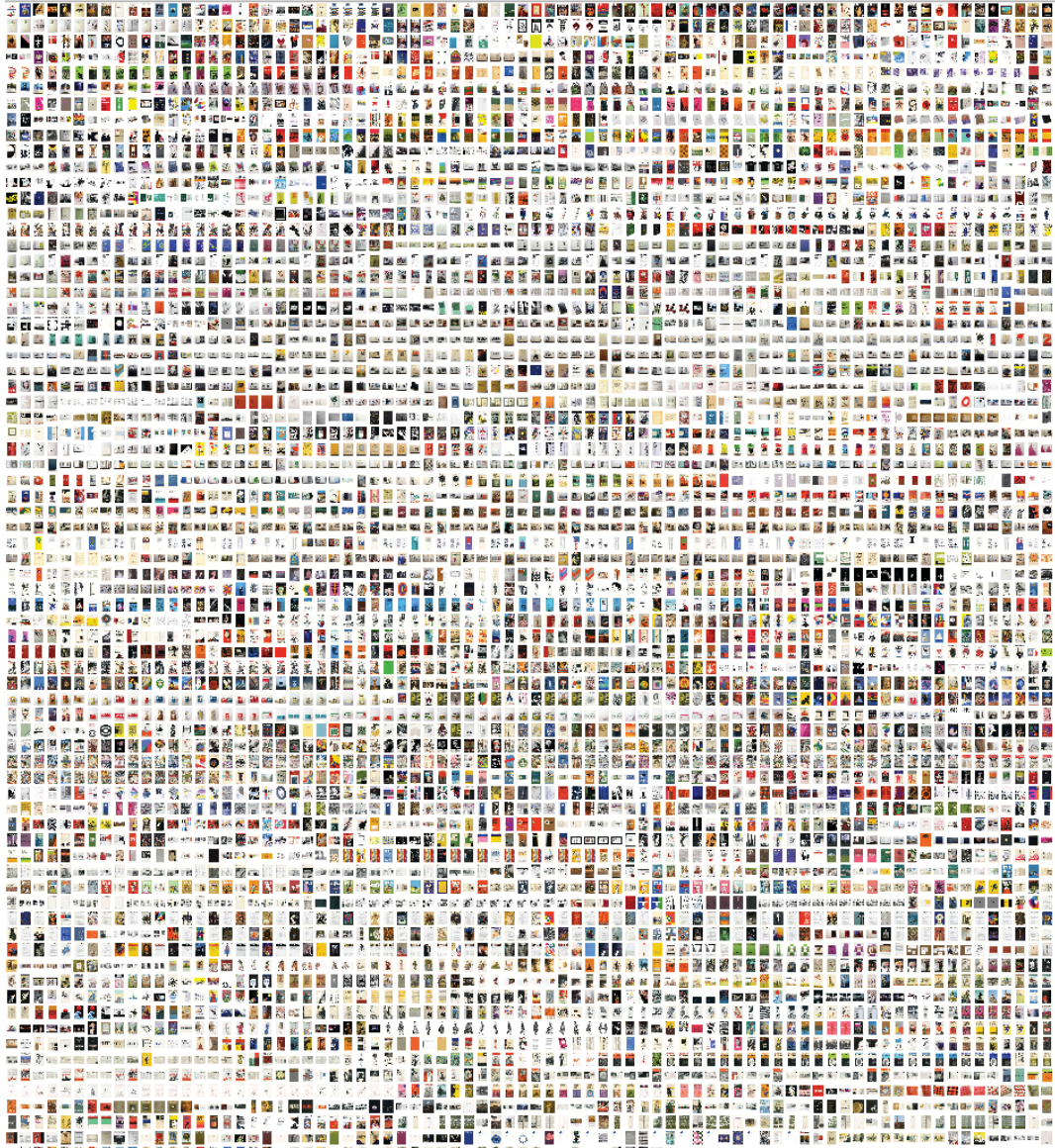
È però vero che nell'ambito delle interfacce per archivi è più utile, far procedere per deduzione, ovvero passando da una visione ampia a una più particolare, invece che il contrario. Questo perchè permettere di vedere il fenomeno "dall'alto", in maniera generalizzata, aiuta ad orientarsi e ragionare in un'ottica di contesto invece che di singoli elementi.

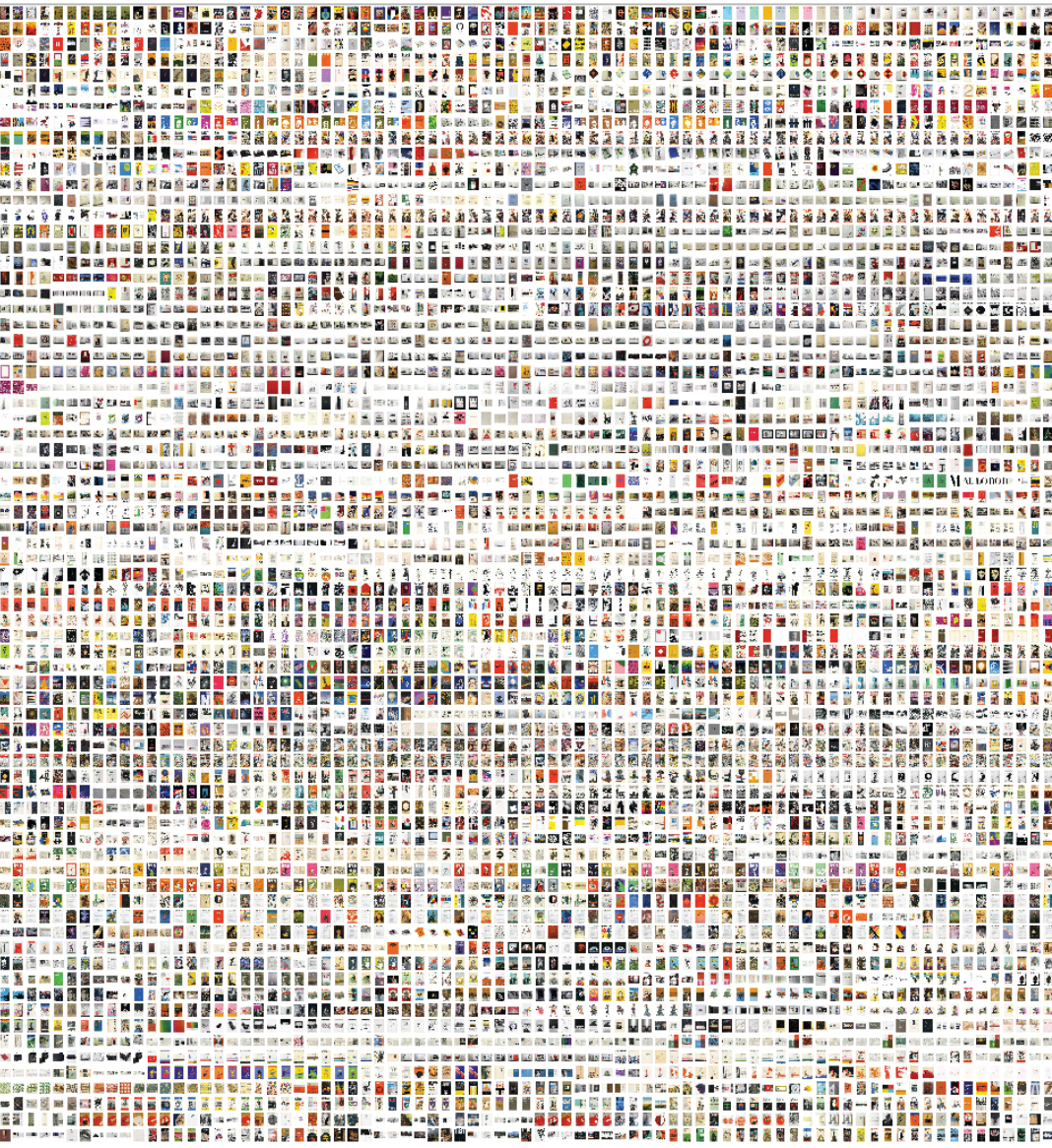
Sarebbe qui interessnte chiedersi, è possibile creare un'immagine delle immagini, ossia cosa può permettere di farsi un'idea del contenuto delle immagini a partire da una strutturazione di un'insieme di immagini stesse?

LA CULTURA GRAFICA

Considerando che l'archivio Aiap è un'archivio di progettazione grafica, gli strumenti di analisi descritti sopra rappresentano una modalità interessante di osservazione degli elementi presenti, ma non l'unica nè la più esaustiva.

Ogni oggetto di grafica si può suddividere in più aspetti strutturali che concorrono a determinare l'aspetto ed il significato di ognuno. Visivamente, si tratta di: forme, colori, caratteri, proporzioni (declinabili in ulteriori sotto-categorie). Come si vede, il colore rappresenta solamente uno degli aspetti rispetto ai quali è possibile osservare un'opera di design e, sebbene sia possibile de-strutturare uno o più oggetti ed analizzarli nelle loro sotto-strutture, offrire un sistema visivo che metta in evidenza solo uno di questi, risulterebbe travicante, sminutivo, oltre che sbagliato.





Al di là di strumenti che permettono di estrapolare meta-informazioni cromatiche, non vi sono ancora strumenti che permettono di riconoscere e isolare elementi interni ad un'immagine e classificarli. Non è quindi possibile separare elementi considerati come forme, o come caratteri e anche perchè una suddivisione netta viene spesso a mancare nelle opere di grafica.

Un sistema di catalogazione (tagging) preciso e strutturato potrebbe aiutare a sopperire a questi ostacoli tecnologici ed essere sfruttato per creare una nuova modalità visiva di comprensione degli oggetti.

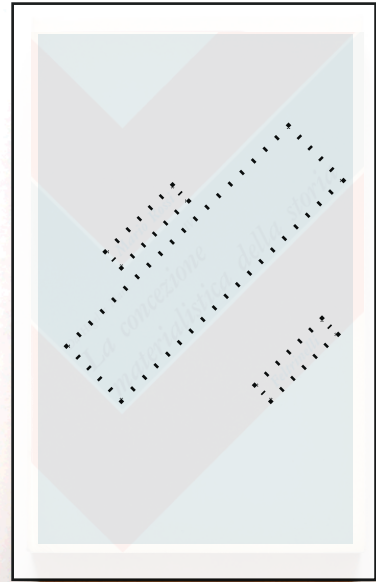
Sarebbe perciò utile pensare ad una modalità di applicazione alle immagini dell'archivio Aiap, in modo da amplificarne le potenzialità. L'analisi che segue porterà a capire, come procedere in questa operazione nell'ottica di creare un sistema di navigazione, attraverso immagini (partendo dal concetto di galleria classica) nel quale la presenza dei tag può essere utilizzata per arricchire i risultati delle ricerche.

6. CONCLUSIONI

Le visualizzazioni fin qui sviluppate sono servite a capire di cosa è composto l'archivio in questo preciso momento ma, soprattutto, a pensare alle modalità visive migliori per comprenderne la varietà e multidimensionalità, destinata a mutare e aumentare nel tempo. Sebbene le intenzioni dell'archivio siano di mantenersi orientato verso determinate discipline della grafica, quella editoriale in primis, bisogna tenere in mente che l'ultimo decennio ha visto questo ambito mixarsi con nuovi media e nuovi linguaggi di comunicazione, (Lorusso). Bisogna quindi considerare la possibilità di dover includere nell'archivio digitale nuovi spazi che potrebbero necessitare di diverse forme di inclusione e presentazione. Proprio per questo motivo, unito alla già presente varietà di materiali presenti, le visualizzazioni sin qui progettate hanno dato lo spunto per pensare alla modalità di overview più adatta per fornire una comprensione panoramica dell'archivio.

Considerando le necessità degli utenti del cgdp e le necessità implicite che un'archivio di grafica e design richiedono per esprimersi e comunicare al meglio i propri contenuti, risulta che la modalità di inserimento e gestione delle meta-informazioni dovrebbe essere implementata in varie direzioni:

in primo luogo sistematizzando l'inserimento più preciso di informazioni ora contenute nelle descrizioni o in altri corpi di testo non strutturati.



in secondo luogo, creando le modalità di inserimento di tag e informazioni che arricchiscono semanticamente gli oggetti.

Analizzando l'archivio da diversi punti di vista ha portato a determinare i principali e necessari contesti di visualizzazione dell'archivio, i quali risultano fondamentali per avere una panoramica di ciò che l'archivio può offrire rispetto alla cultura e storia grafica.

1. DESCRIZIONE DEI FENOMENI DELL'ARCHIVIO : METADATI.

Necessità di un'introduzione al contesto: l'archivio Aiap contiene materiale di grafica e design molto vario, sia per chi conosce l'argomento e si destreggia con il tipo di informazioni, ma soprattutto per chi conosce l'ambito ma non l'archivio in se, risulta utile fornire una modalità di overview delle informazioni e oggetti contenuti. Una delle sfide progettuali sarà quindi definire quale forma visiva meglio risolve questa necessità. Obiettivi di questo strumento sarà la definizione di cos'è l'archivio, di cosa parla e chi include (metadati)

Supporto ad una attività di confronto e di comprensione delle relazioni che intercorrono tra diversi attori, discipline, argomenti ecc dovendo supportare le attività di ricerca principalmente di studenti e ricercatori e, allo stesso tempo, considerando la possibilità di aiutare gli operatori dell'archivio nella creazione di percorsi divulgativi.

Una delle sfide principali nella progettazione di un'interfaccia visiva per un archivio come questo sta nel trovare la modalità per mostrare la complessità e la multidimensionalità di ogni elemento coinvolto, sia delle opere in se che degli attori ecc. Ad esempio una stessa disciplina può riferirsi ad ambiti progettuali diversi, oppure una stessa azienda può essere terreno di progettazione per personalità differenti. Questo crea legami su multipli livelli e di diversa natura tra le entità dell'archivio. Risulta quindi utile fornire una struttura visiva che faciliti nella comprensione di questa interdisciplinarietà di ogni elemento.

2. ESPRIMERE L'ARCHIVIO : LA CULTURA GRAFICA

I due tipi di riflessione precedenti, partono da ciò che i dati e le informazioni sugli oggetti, possono dirci sull'archivio. Essi ci dicono quali livelli di osservazione sono presenti e, una parte di progetto dovrà per forza definire le modalità di comprensione di questi. Riflettere su come visualizzare un'archivio, a partire da questi, è però solo uno dei possibili punti di partenza, in quanto i dati sono solo uno degli aspetti, per lo più descrittivi, del fenomeno. Si è quindi ragionato

su ciò che un'archivio di cultura grafica, per sua natura e per il tipo di materiali contenuti, può comunicare. Il contesto della progettazione grafica è sfaccettato e presenta un'ampia varietà di costanti, che l'archivio Aiap cerca di raccogliere e mostrare. Si tratta di concetti come progettualità, (le diverse fasi di un progetto o diverse opere per uno stesso contesto progettuale), evoluzione degli stili (relativamente ad una persona o ad un soggetto progettuale), evoluzione del mestiere (come cambia il mestiere del grafico), contesti di applicazione (in quali contesti sociali agisce il progetto grafico), strutture professionali (come lavora il grafico, con chi).

Nella sua opera di divulgazione, Aiap cerca continuamente di comunicare questi aspetti e l'archivio deve, anch'esso essere una possibile finestra per la comprensione di queste dinamiche attraverso gli esempi concreti dei materiali d'archivio. Per come i metadati sono organizzati al momento, è difficile strutturare una modalità che permetta di visualizzare queste dinamiche. Occorre quindi stabilire in che modo arricchire i dati o sfruttare la dimensione visiva delle immagini.

Parallelamente ad un dataset di meta-dati, è presente uno di immagini, ovvero gli oggetti digitali stessi dell'archivio. Rispetto a quanto detto nel punto precedente, ovvero riflettendo su cosa si può comunicare specificatamente di un'archivio di grafica, bisogna considerare le immagini, come il terreno in cui l'opera del mestiere del grafico, si attualizza. Le immagini sono le entità su cui si stratificano e intersecano i diversi livelli di progettazione: le forme, i caratteri, le immagini, i colori, i formati e, a partire da questi, si determina il significato globale dell'opera. Queste variabili si legano a quelle dei metadati, come la disciplina, il tipo di oggetto, il periodo di realizzazione ecc. In che modo si può facilitare la comprensione della compenetrazione e, allo stesso tempo, autonomia, di questi multipli livelli? È possibile creare, per così dire, una galleria aumentata dove le immagini non sono solamente in vetrina ma presentano una strutturazione che espliciti la presenza di patterns, gerarchie?

PARTE E
AGATA,
STRUMENTI VISIVI
PER L'ARCHEOLOGIA
DEL CDPG



E.OO AGATE, FOTO DI PASCAL PETIT, FLICKR, 2008

L'agate è un minerale in cui ogni banda di colore è il risultato di agenti fisici e reazioni chimiche caotiche e non lineari. Per la sua natura, ci appare come un oggetto inerte, fossilizzato ma in realtà la fibra al suo interno è attiva, reattiva e muta nel tempo, dandocene una visione.

E. AGATA,
STRUMENTI VISIVI PER L'ARCHEOLOGIA DEL CDPG

The linear patterns in agates are a kind of Earth process data visualization, their intricate coloured bands, much like the tree rings in dendrochronology, are encoded recordings of palaeoclimatic environments, oscillating temperature and pressure events as well chaotic chemical interactions.

The patterns are partly generated by self-organization through chemical feedback processes – a cybernetics of geology where fractal patterns appear as lithic printouts of non-linear dynamical chemical processes. Each band in these geological chaos diagrams represent a chemical reaction phase before it stabilises and shifts direction.

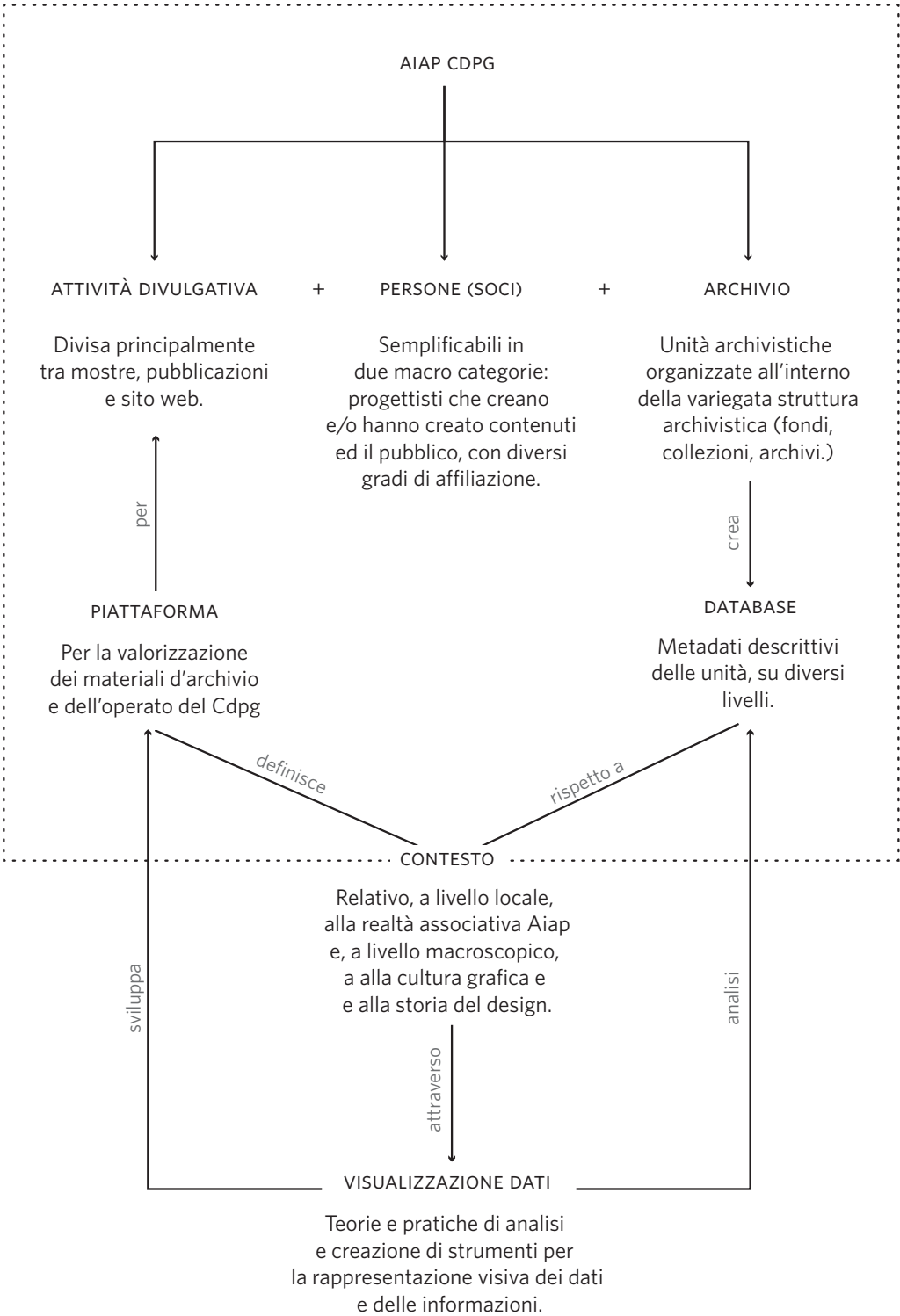
- Paul Prudence, novembre 2014,
articolo pubblicato dal suo blog /dataisnature.com

L'agata è un minerale in cui, ogni banda di colore, è il risultato di agenti fisici e reazioni chimiche caotiche e non lineari, che ne determinano continue variazioni. Essa, nelle sue diverse forme, interne ed esterne, appare come un'entità inerte, fossilizzata, ma in al suo interno, la fibra di cui è costituita è attiva e reattiva, muta nel tempo, e ce ne fornisce una rappresentazione.

La metafora dell'agata è sembrata appropriata per descrivere quei fenomeni che caratterizzano il CdpG e gli strumenti che sono stati progettati per darne una forma e per permettere di esplorarla.

La dimensione dell'archivio si ricollega a quella di un oggetto apparentemente fermo e connesso solo ad una dimensione invariabile del passato. tuttavia però l'archivio è un'entità in perenne cambiamento e ogni elemento aggiunge livelli e sfumature nuove che permettono di rileggere quando già presente.

Nella sua forma digitale, grazie alle potenzialità offerte dalla tecnologia e quindi allo sviluppo di interfacce per l'esplorazione dei contenuti, può valorizzare questo processo continuo di rigenerazione e intreccio di contenuti, dando vita a nuove forme conoscitive della cultura grafica.



1. UN PROCESSO COLLABORATIVO

Non amo i ricettari ma un buon punto di partenza è dire una cosa per volta, aggiungendo un contrasto per volta. Naturalmente la limpidezza dei contrasti dovrebbe corrispondere alla chiarezza di cosa vogliamo dire.

- Falcinelli, Guardare pensare progettare, 2011

Il progetto è stato portato avanti grazie al supporto e alla collaborazione con due organi: il laboratorio di ricerca DensityDesign del Politecnico di Milano e gli operatori del Cdp Aiap.

I primi hanno fornito indicazioni riguardanti il lato maggiormente legato al design della comunicazione nell'ambito della visualizzazione dei dati, riguardo sia a questioni tecniche, informatiche, sia riguardo ai codici visivi per la progettazione di interfacce di navigazione attraverso strumenti visivi.

I secondi invece hanno costituito un valido supporto per la definizione delle priorità progettuali, delle entità e dei soggetti da valorizzare attraverso l'interfaccia, nella definizione degli strumenti e nello stabilire i livelli di astrazione accettabili (in cui gli estremi sono costituiti dalla visualizzazione astratta da una parte e l'oggetto effettivo dall'altra) per questo tipo di piattaforma e quindi, in generale, nel processo di "aiap-izzazione" della piattaforma, ossia fornendo indicazioni su come rendere l'interfaccia finale lo specchio, a livello visivo, grafico e formale, dell'archivio reale, per creare uno strumento effettivamente valorizzante del contesto e utile agli utenti di riferimento.

Il capitolo D di questa tesi cerca di descrivere in maniera omni comprensiva l'Archivio Aiap. Esso è infatti stato analizzato da un punto di vista storico, riguardo all'associazione Aiap e alla costruzione dell'archivio, da un punto di vista delle persone che lo circondano, sia come soci che come progettisti presenti nell'archivio, da un punto di vista operativo, ossia definendo il tipo di attività svolta dall'archivio ed, infine, dal punto di vista del database, sul quale è poi stato svolto un lavoro di analisi delle diverse componenti e dimensioni.

Attraverso questa prima analisi ed ai feedback forniti dagli operatori ed esperti dell'archivio è stato possibile comprendere i focus di interesse e definire i criteri ed obiettivi progettuali.

Con l'aiuto del team operativo dell'archivio sono quindi stati definiti alcuni punti rispetto ai quali è stato possibile calibrare e strutturare i diversi aspetti della piattaforma. In particolare si tratta di questioni riguardanti le dimensioni dell'archivio che, attraverso il sito web, occorre mettere in risalto, i soggetti d'archivio che definiscono le priorità nell'accesso e nella navigazione della piattaforma, le funzionalità utili alla valorizzazione dei focus descritti al punto 1, le

modalità di applicazione, a livello pratico, della visualizzazione dati al particolare contesto Aiap.

1. LE DIMENSIONI D'ARCHIVIO CHE IL SITO WEB DEVE METTERE IN RISALTO.

Nel corso del tempo, l'archivio Aiap ha portato avanti alcune attività di ricerca e divulgazione che si sono mantenute nel tempo (ad esempio nella continua ricerca di materiali da aggiungere all'archivio o le mostre relative a particolari temi o fondi presenti) o che si sono sviluppate come conseguenza di una crescita di materiali che ha portato a maggiori potenzialità di ricerca e divulgazione.

Le attività dell'archivio costituiscono un'elemento fondamentale tanto quanto l'archivio stesso, ossia l'insieme delle unità archivistiche, poichè ne è lo specchio e il mezzo di valorizzazione.

Unitamente a questo, l'archivio è legato ad una dimensione associativa che include sia i progettisti che creano e/o hanno creato il materiale presente nell'archivio. Tale componente umana rappresenta la sorgente e, allo stesso tempo, l'utenza del Cdpg. La dimensione associativa Aiap è alla base di un ciclo continuo di donazione, di materiale, rispetto al quale l'archivio ha il compito di sviluppare nuovi contenuti attraverso la ricerca e la divulgazione, al fine di creare un contesto di valorizzazione dei materiali e di crescita culturale.

La necessità di una nuova piattaforma deriva quindi, oltre che dal desiderio di creare migliori ed alternative modalità d'accesso ai materiali rispetto a quelle attuali (vedi cap. D), dalla necessità di valorizzare la vivacità dell'archivio, portata avanti grazie a chi ci lavora e da coloro che partecipano più o meno indirettamente nel suo arricchimento.

2. I SOGGETTI D'ARCHIVIO CHE DEFINISCONO LE PRIORITÀ NELL'ACCESSO ALLA PIATTAFORMA.

Essendo un'archivio di materiale relativo alla cultura grafica, grande attenzione deve essere posta sulla valorizzazione delle unità archivistiche, attraverso il display di queste. Il valore, sotto diversi aspetti, dell'archivio risiede nei materiali che sono presenti ed è quindi favorito un'accesso all'archivio rispetto proprio a questi. Le unità devono rappresentare i punti pivotali attorno ai quali possono ruotare gli altri strumenti visivi, i quali però hanno sempre l'obiettivo di rendere facile ed immediato l'accesso alle unità stesse, piuttosto che nasconderle dietro rappresentazioni eccessivamente astratte e labirintiche.

Come detto nel punto precedente, le persone, ossia i progettisti che hanno contribuito e contribuiscono alla crescita dell'archivio, rappresentano un altro im-

portante punto di osservazione del CdpG. L'archivio Aiap è connotato da una forte dimensione storica in relazione all'evoluzione dell'associazione e quindi del mondo della grafica. I fondi dove sono depositate le opere di ciascuno non rappresenta quindi una scatola chiusa fatta di opere separate tra loro ma, al contrario, è una finestra che può dare accesso sia all'operato del singolo progettista che ad un terreno di confronto con altri, sulla base di diverse dimensioni grafiche stabilite da ciascun utente.

L'archivio sente la necessità di mostrare questo mondo sotterraneo di informazioni, fin'ora nascoste da un'interfaccia puramente di ricerca e fruizione unitaria.

3. LE FUNZIONALITÀ UTILI ALLA VALORIZZAZIONE DEI FOCUS (PUNTO 1)

Assieme al team Aiap sono stati definiti alcuni elementi di interazione e funzionalità utili per la valorizzazione della dimensione associativa nel particolare contesto del web.

Considerando alcune criticità rispetto a questioni di digitalizzazione e archiviazione dei materiali, dovute ad un ristretto numero di figure attive su questo fronte, l'archivio supporta la creazione di un contesto operativo di inserimento dei materiali da parte dei possessori dei materiali stessi (progettisti, eredi o esperti del settore) attraverso la piattaforma. Questo al fine di velocizzare alcuni processi ed eliminare difficoltà gestionali relative alla presenza, in sede, di un numero sempre maggiore di materiali fisici.

In secondo luogo, l'incentivazione della dimensione associativa, sempre rispetto a quei soci che hanno una posizione di rilievo per consapevolezza e conoscenza dei contenuti, risulta fondamentale anche come supporto nell'arricchimento delle informazioni dei materiali già presenti nell'archivio.

Le potenzialità, a livello di arricchimento dei metadati e quindi del database da parte dei soci, può risultare fattibile anche grazie ad un pubblico più allargato per questioni meno cruciali e invece relative ad attività di trascrizione e tagging. La piattaforma deve quindi delinearsi in un'ottica inclusiva degli utenti dell'archivio considerando diversi livelli di autorità e di partecipazione per creare una comunità appassionata ed attiva.

4. LE MODALITÀ DI APPLICAZIONE, A LIVELLO PRATICO, DELLA VISUALIZZAZIONE DATI AL PARTICOLARE CONTESTO AIAP

Per l'analisi iniziale dell'archivio, sviluppata nel precedente capitolo, sono stati utilizzati alcuni strumenti visivi che hanno facilitato la comprensione di certi contesti e determinate relazioni tra i dati.

Aiap, come associazione attorno all'argomento della grafica e della progettazi-

one visiva, rappresenta un terreno di prova estremamente interessante per la progettazione di strumenti visivi di navigazione. Tuttavia bisogna tenere in considerazione che, proprio il particolare contesto di riferimento, costituisce da una parte un filtro, condizionando il livello di astrazione solitamente utilizzato dai sistemi di visualizzazione dati, e favorendo il mantenimento dei soggetti in gioco, materiali, persone, contesti, come elementi di navigazione, al fine di non perdere ciò che più connota questo archivio nelle sue peculiarità e trasformarlo semplicemente in un caso studio sul quale sviluppare strumenti analitici applicabili a qualsiasi contesto; dall'altro lato costituisce un potenziale sul quale applicare forme di visualizzazione nuove che tentano di migliorare gli strumenti a disposizioni delle umanistiche digitali, tentando di esaltare maggiormente la multidimensionalità dei dati e la qualità della navigazione.

Proprio poichè si colloca in un contesto altamente connotato da specifici soggetti (progettisti, studi, committenti) e materiali (diversi supporti e diverse modalità di applicazione del design grafico) nei quali gli intenti degli utenti sono maggiormente orientati a scopi esplorativi e di comprensione empatica di un contesto, non di analisi matematica e statistica, gli strumenti visivi devono rispecchiare queste necessità, esaltando dimensioni informative che attraverso i singoli materiali non riescono ad emergere. La visualizzazione deve essere, in primo luogo, uno strumento contestualizzante, non una descrizione matematica del database.

OBIETTIVI PROGETTUALI

Il progetto è stato portato avanti considerando la natura e i temi dell'archivio uniti agli obiettivi dei suoi operatori e rispetto ad uno specifico panorama di utenti, in funzione dei quali realizzare uno strumento che risponda alle diverse modalità di ricerca

Attraverso questo progetto si intende sviluppare una piattaforma che dia forma alle dimensioni più descrittive ed identitarie dell'archivio Aiap, in primo luogo per valorizzarne i contenuti di qualità, ma, parallelamente per rispondere a diversi obiettivi: permettere una comprensione ampia dei contenuti ad un pubblico ampio e non sempre consapevole del contesto e supportare una attività di studio e ricerca più accademica e approfondita.

Lo sviluppo del progetto, è consistito in step procedurali:

- 1- Analisi del contesto (capitolo B, C, D, E)
- 2- Analisi ed implementazione del dataset (capitolo E)
- 3- Definizione delle entità e delle dimensioni di interesse
- 4- Definizione delle modalità visive
- 5- Sviluppo delle modalità di interazione con gli strumenti.

2.DEFINIZIONE DELLE ENTITÀ E DIMENSIONI DI INTERESSE

MULTIVISTA

Una delle scelte preliminari è stata relativamente alla progettazione di uno o più strumenti di visualizzazione. Diverse considerazioni hanno portato ad optare per un sistema con più strumenti complementari che funzionano su pagine separate ma ricollegabili l'uno all'altro in un'ottica di arricchimento reciproco.

Considerando i diversi tipi di entità focus, la preferenza verso un livello di astrazione basso, favorendo il facile reperimento delle unità (immagini) di riferimento ed infine, considerando la possibilità di dare più risalto a ciascuno dei diversi livelli di informazione che sono individuati, si è optato per una visualizzazione multipla.

In questo modo sarà possibile facilitare la lettura dei diversi ambiti di informazione e dei soggetti presi in questione di volta in volta e, considerando la natura in divenire dell'archivio, intervenire sulle diverse viste separatamente, implementando dove e se necessario.

SOGGETTI E DIMENSIONI PRINCIPALI

Una volta stabilito di procedere attraverso la progettazione di più strumenti si è passati alla definizione delle entità più importanti all'interno dell'archivio, ossia quelle più rappresentative e delle dimensioni rispetto alle quali queste entità si manifestano e diventano significative.

Il database Aiap è stato fondamentale per scoprire e rendere possibile l'esplorazione dei diversi livelli d'archivio. Da esso sono state estratte i soggetti attorno ai quali ruota il valore dell'archivio:

- I fondi / Collezioni / archivi, appartenenti sia all'archivio storico che alla biblioteca. I fondi rappresentano un punto di accesso primario all'archivio poiché sono lo specchio della partecipazione diretta dei progettisti alla vita associativa Aiap. Non si tratta perciò di semplici contenitori tematici ma di finestre che, potenzialmente, aprono ad ambiti di informazione molto vasti e costruiti nel tempo.

Nell'Archivio Storico (57 su 68 fondi totali, ad oggi) i fondi contengono unità relative ad un progettista e sono caratterizzate, in primo luogo, dalla disciplina grafica di appartenenza (editoria, pubblicità, prodotto...) e dal tempo di riferimento. Un secondo livello di approfondimento può essere dato rispetto ad altri dettagli descrittivi dell'unità.

- I committenti, ossia le aziende, i brand, le persone e le istituzioni per le quali uno o più progettisti hanno sviluppato più unità. La compresenza di più unità e figure progettuali o meno per un dato committente rappresenta un punto di interesse nel contesto del design grafico poiché crea una dimensione di progettualità e di costruzione multipla dell'identità di un medesimo soggetto.

- Le unità archivistiche in quanto immagini, le quali rappresentano un database attivo e non un punto di arrivo per altre ricerche. Considerando la dimensione storica nella quale le unità dell'archivio si collocano, esse hanno un valore fondamentale nella definizione di canoni visivi, teorie e tecniche. Come visto dall'analisi svolta nel capitolo precedente, una immagine rappresenta, dal punto di vista grafico, un trampolino di esplorazione da almeno 4 punti di vista: i colori, i caratteri, le immagini e la struttura.

In riferimento ai soggetti definiti ed al contesto, si possono stabilire le dimensioni di particolare interesse, capaci di contestualizzare e interconnettere le diverse entità.

1. Il tempo, parlando di archivi, rappresenta generalmente una delle coordinate più importanti e, in questo caso, si trova ulteriormente legato al contesto rispetto ad un concetto di progettualità. Diversi ambiti della progettazione visiva si comprendono e acquistano valore solo in un'ottica temporale, a partire dalle diverse fasi di progettazione della singola opera, all'operato di un progettista nel corso della sua vita professionale, alla delineazione di stili.

In un'archivio di cultura visiva è perciò importante fornire una chiara dimensione di insieme, dell'evoluzione delle singole opere come del contesto e dei progettisti che lo realizzano.

2. la dimensione umana a livello storico che ha caratterizzato la realtà dell'associazione. Il database dell'archivio, permette di approfondire questioni relative alla dimensione delle relazioni tra le personalità presenti e di scoprire che la realtà della progettazione grafica è fatta di intrecci, scambi, collaborazioni, riferimenti che assieme hanno definito la cultura grafica italiana.

3. la dimensione umana e partecipativa attuale. L'archivio è tutt'ora in fase di costruzione e implementazione di contenuti e, considerando la natura della associazione, che vede nello scambio e nella costruzione collaborativa dei saperi, un mantra operativo, il web rappresenta un terreno dove favorire gli strumenti per una archiviazione continua e diffusa.

L'interesse dell'associazione è di rimanere vivo, attraverso degli strumenti sti-

molanti e interattivi, la collaborazione tra esperti e professionisti, al fine di promuovere una continua costruzione continua del sapere.

L'archivio è quindi stato decostruito rispetto ai suoi soggetti e dimensioni di interesse. Il passo successivo è stato quello di definire prima, il tipo di strumento utile a visualizzare i diversi contesti, ed, in seguito la forma visiva più adatta. L'obiettivo è creare degli strumenti che mostrino i diversi contesti all'interno dei quali i soggetti individuati assumono ruoli e relazioni differenti. Non si intende quindi separarli ma ridefinirli in base a visualizzazioni diverse.

ELEMENTI DI ARCHIVIAZIONE DIFFUSA

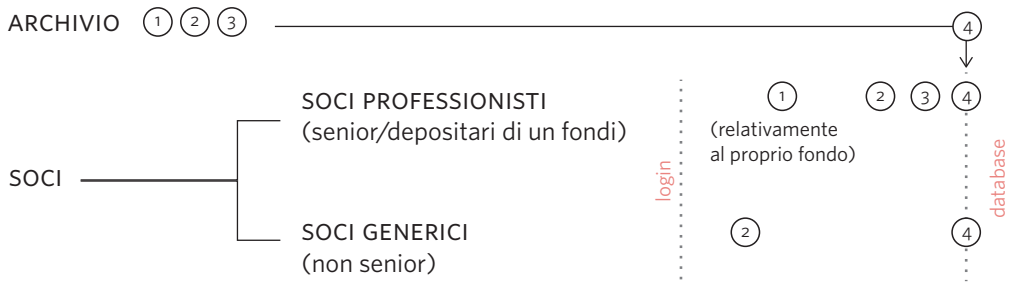


Le pratiche che concorrono a determinare il concetto di archiviazione diffusa sono molto varie e permettono di definire due principali modalità di intenderlo: da una parte, la “diffusione” è intesa come una modalità di mantenere fisicamente dislocati le persone e gli archivi e di fornire una piattaforma comune online. Dall'altra si intende la progettazione di strumenti che permettano, in diverse modalità e livelli, di intervenire sui contenuti di un archivio. Come visto già dal primo capitolo questo comporta una trasformazione radicale del ruolo di archivisti e curatori.

Rispetto al caso di Aiap, alla natura intrinsecamente associativa e quindi, in un certo senso, cooperativa, degli individui che la circondano, considerando la possibilità di ampliare il tipo e la qualità di database presente e considerando le potenzialità offerte da un supporto del pubblico nell'arricchimento dei contenuti, si intende esplorare alcune strade di apertura al pubblico da un punto di vista più legato ad una dimensione di cooperazione dell'archiviazione.

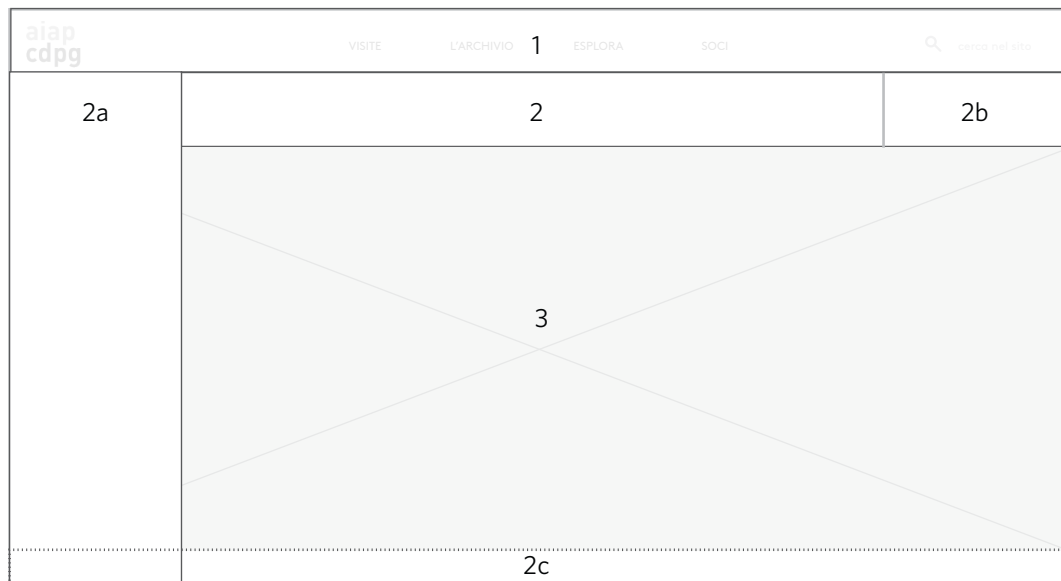
Le funzionalità di partecipazione hanno due obiettivi principali: il primo di ampliare i contenuti dell'archivio, il secondo di rendere evidenti le implementazioni stesse, attuate dai professionisti e non per rendere evidente questo panorama contributivo.

- ① GESTIONE UNITÀ NEI FONDI (aggiunta/rimozione)
- ② CORREZIONE CONTENUTI*
- ③ AGGIUNTA CONTENUTI*
- ④ APPROVAZIONE CONTENUTI* INSERITI



*vedere blueprint degli strumenti per approfondimento

3. IDEAZIONE E PROTOTIPAZIONE DELLE VISUALIZZAZIONI



E.4 SCHEMA GENERALE DELL'INTERFACCIA

Il progetto delle visualizzazioni si articola principalmente lungo due direttive principali.

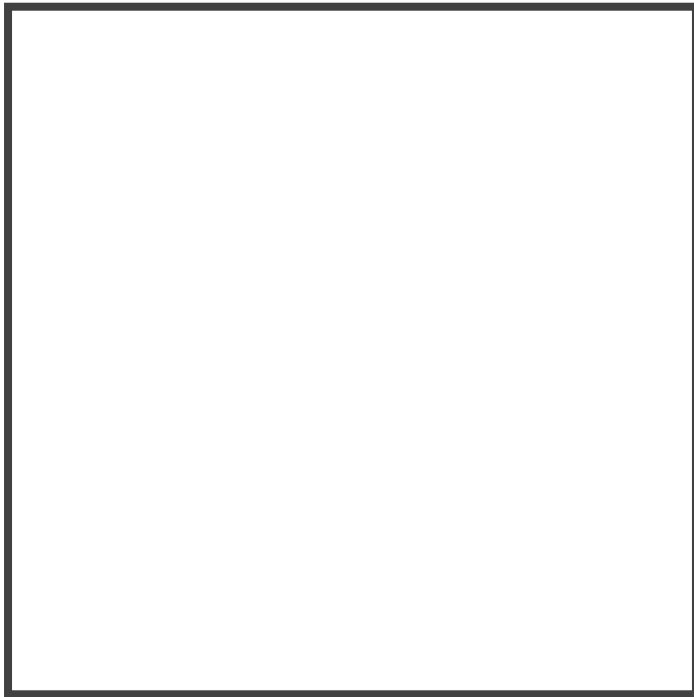
Sempre in riferimento ad un contesto di architettura dell'informazione, il primo livello di progettazione è relativo alla strutturazione visiva delle informazioni prese di volta in volta in considerazione, il secondo, riguarda invece la dimensione di "archiviazione diffusa" e quindi alla definizione degli strumenti utili ad attualizzarla a partire da quelli visivi progettati.

L'interfaccia generale si struttura principalmente attorno a 3 sezioni principali:

1. Il menu di controllo generale del sito
2. I pannelli di controllo per gli strumenti di esplorazione divisi tra una parte relativa al titolo, la ricerca e la selezione di eventuali elementi in evidenza decisi dall'archivio (2a), una parte relativa ai comandi di filtro e ordinamento dei contenuti (2b) e una per ulteriori elementi di interazione (2c)
3. L'area di navigazione ed esplorazione dei contenuti.

STRUMENTO 1

OVERVIEW FONDI



226	DESCRIZIONE
233	BLUEPRINT
236	SCENARIO D'USO

STRUMENTO 1: OVERVIEW FONDI

OBIETTIVI

Il primo strumento si focalizza sulla necessità di spiegare al pubblico la struttura dell'archivio Aiap e di definirne i soggetti principali ossia i fondi.

Nella pratica, ciascun fondo è costituito da una diversa quantità di opere che ne determinano la dimensione in termini materiali ma il livello dei contenuti e di informazioni che circonda il fondo è molto più ampio e sfaccettato e non si rifà ad una sola questione di unità archivistiche.

Il primo strumento si compone di una serie di passi che guidano l'utente nella scoperta di ciascun fondo e ne permettono una lettura qualitativa oltre che quantitativa dei contenuti.

Il design ha inoltre l'obiettivo di creare uno strumento elastico e potenzialmente ampliabile e da parte degli operatori e/o dalla comunità di esperti.

COSTRUZIONE DEL DATABASE

Al fine di creare uno strumento di esplorazione utile a comprendere e ampliare le conoscenze relative ai fondi è stato svolto un lavoro di estrazione di informazioni a partire dai dati (capitolo D), principalmente consistito nella definizione delle discipline grafiche presenti nell'archivio e di tre dimensioni di approfondimento e lettura:

- le unità del fondo
- questioni bibliografiche legate al titolare del fondo
- questioni che legano il fondo alla attività della associazione.

Gli ultimi due punti rappresentano una potenzialità di implementazione dei contenuti del fondo, il quale può essere comunque esplorato nei suoi elementi unitari nella galleria (strumento 3).

SOGGETTI E DIMENSIONI

Per fornire una comprensione dell'archivio nelle sue unità più importanti si è scelto di utilizzare i fondi come soggetti di esplorazione e di mostrarli rispetto ad alcune dimensioni pertinenti e caratterizzanti: la struttura dell'archivio, diviso tra Archivio Storico e Biblioteca, ed il tempo .

Ogni fondo rappresenta un ambiente nel quale sono contenute diversi tipi di informazioni che non sono semplicemente relative ai dati tecnici delle unità (disciplina, tipo, materiali...) ma utili alla comprensione del contesto Aiap ma soprattutto del contesto della cultura grafica in generale.

Per enfatizzare questa valenza storica e culturale si è deciso di mostrare i fondi in quanto parte di un contesto archivistico e poi fornire una dimensione temporale e di costruire un aspetto grafico elastico, non chiuso e delineato esclusivamente nel passato.

INTERFACCIA

Lo strumento si articola in due momenti:

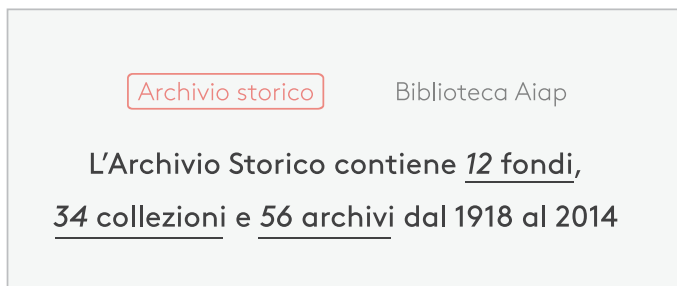
1. L'accesso al contesto dei fondi.
2. L'esplorazione dei singoli fondi.

Dovendo fornire una forma di accesso a questo ambito, piuttosto che fornire un elenco scritto di elementi si è scelto di mostrare la totalità dei fondi sotto forma della quantità di unità presenti. Questi sono riordinabili in base a questa dimensione o alfabeticamente e filtrabili sulla base delle discipline grafiche che i fondi possono contenere. In questo modo è possibile avere una panoramica di ciò che l'archivio contiene e come essi sono organizzati: Archivio Storico, Biblioteca in collezioni, fondi e archivi.

Vi sono 3 livelli di scelta per la navigazione: dal pannello in alto è possibile scegliere se visualizzare i fondi dell'Archivio Storico o della Biblioteca, i due macro contesti che sono alla base della struttura dell'archivio. Si è voluto poi dare una breve frase descrittiva e quantitativa dei due ambiti. All'interno di questa è possibile scegliere e filtrare il tipo di fondo.

Infine si è deciso di fornire un solo tipo di filtro che permetta di contestualizzare le principali categorie grafiche presenti in archivio ed, eventualmente filtrare i fondi sulla base di queste.

Selezionando uno dei fondi si accede allo strumento vero e proprio. Il primo passo è una schermata introduttiva che descrive brevemente il fondo e un invito a procedere con la navigazione attraverso la timeline. Per valorizzare e mostrare la connessione con gli altri strumenti e il



E.5 FONDI: PANNELLO NAVIGAZIONE E FILTRI PRINCIPALI

✕ TORNA AI FONDI

🔍 Cerca nel fondo

< 19

Archivio Storico/fondo

NOME FONDO

Filtra gli eventi

● FONDO < 0/XX >

● REALTÁ AIAP < 0/XX >

● BIOGRAFIA < 0/XX >



1959



OVERVIEW

ESPLORA

SOCI

[Log in](#)



IT/EN

FERENC PINTER >

59 >

FILTRI



STRUMENTI

aiap
cdpg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCÌ

Log in IT/EN

X TORNA AI FONDI

q

FONDO SUCCESSIVO
FERENC PINTER >

Archivio / Fondo
NOME
xx unità

Bob Noorda
Amsterdam 1927 - Milano 2010)

Qualche info descrittiva del fondo che poi scomparirà appena si inizia a scorrere la timeline, relativamente a quanto contenuto e stechez vari.
l'info descrittiva del fondo che poi scomparirà appena si inizia a scorrere la timeline, relativamente a quanto contenuto e stechez vari
Qualche info descrittiva del fondo che poi scomparirà appena si inizia a scorrere la timeline.

Esplora anche
CONNESSIONI
GALLERIA

SCORRI LA TIMELINE ->

E.7 FONDI: ACCESSO AD UN FONDO

fatto che il fondo può essere navigato anche in modalità differenti, vengono forniti i link per passare, relativamente a questo fondo, agli altri strumenti.

A partire dalla schermata introduttiva del fondo è possibile iniziare a scorrere la timeline ed esplorare quanto contenuto attraverso diversi comandi. Nella pagina sono presenti 3 elementi principali per la navigazione:

1. La **timeline**. Essa si costruisce per l'intera larghezza della pagina e il centro rappresenta una lente di ingrandimento per le informazioni che sono presenti sulla sua lunghezza e che, quando non sono in posizione centrale, si collocano sulle estremità miniaturizzate. Scrollando da sinistra a destra (o viceversa) ci si può muovere nel tempo e vedere le unità del fondo ed altri contenuti relativi alla dimensione Aiap o alla vita personale del progettista a cui il fondo è titolato.
2. I **filtro/navigatore sul tipo di contenuto**. Collocati in prossimità dell'inizio (sinistra) della timeline, essi fungono da navigatori rispetto alle tre dimensioni di contenuti (unità fondo, esperienza Aiap, elementi biografici). Questi sono caratterizzati da tre colori riportati anche sulla timeline e possono essere filtrati e quindi resi visibili o meno, ed essere utilizzati per scorrere gli eventi relativi, saltando da uno all'altro sulla linea del tempo. Esso fornisce anche il dato relativo alla quantità di eventi per ciascun tipo di contenuto e permette quindi di capire

di quale livello di informazioni il fondo è più ricco.

3. Un **navigatore** per saltare da un anno all'altro o inserire un anno specifico.

4. Un pulsante per accedere ai **filtri**, attraverso il quale selezionare tipologie specifiche di unità archivistiche.

La timeline è uno strumento elastico sopra il quale non occorre avere una spazializzazione omogenea degli spazi in relazione al tempo ma dove questo elemento, si dilata o si contrae a seconda dei contenuti presenti mostrando principalmente dei rapporti di consequenzialità.

Sulla linea temporale sono visibili i punti dove sono presenti dei contenuti. Nel momento in cui l'evento si colloca nella parte centrale dello schermo le sue informazioni relative si espandono ed i contenuti sono leggibili su due livelli:

- Il **livello inferiore** mostra una **descrizione** dell'evento/contenuto. Se è presente più di un evento per una stessa data, i punti sono incolonnati l'uno sull'altro e selezionabili.

All'interno della descrizione è possibile trovare dei riferimenti ad altri fondi o ai committenti dei progetti. Tali elementi diventano quindi un trampolino per passare, nel primo caso, ad altri fondi, o ad eventi riferiti alla stessa entità all'interno del fondo, nel caso dei secondi

- Il **livello superiore** ospita le **immagini** che possono essere delle unità del fondo (disposte cronologicamente rispetto alla specifica data relativa) inserite per accompagnare o descrivere un altro tipo di evento. Selezionando ogni immagine si accede alla pagina di descrizione della singola unità (descritta nello Strumento 3)



E.8 FONDI: EVENTO SU TIMELINE

SELEZIONA IMMAGINI DA CARICARE



E.9 FONDI: MODIFICA /AGGIUNTA EVENTO



< torna step precedente ...

✕ annulla

SELEZIONA FONDO ———— TIMELINE highlights su risultati —————> NAVIGA RISULTATI



SALVA

fondo (solo se proprio) — SCEGLI UNITÀ —————> REVIEW/SALVA

Aiap/biografia — INSERISCI —————> REVIEW/SALVA (testo/imgs)

⊕ aggiungi contenuto

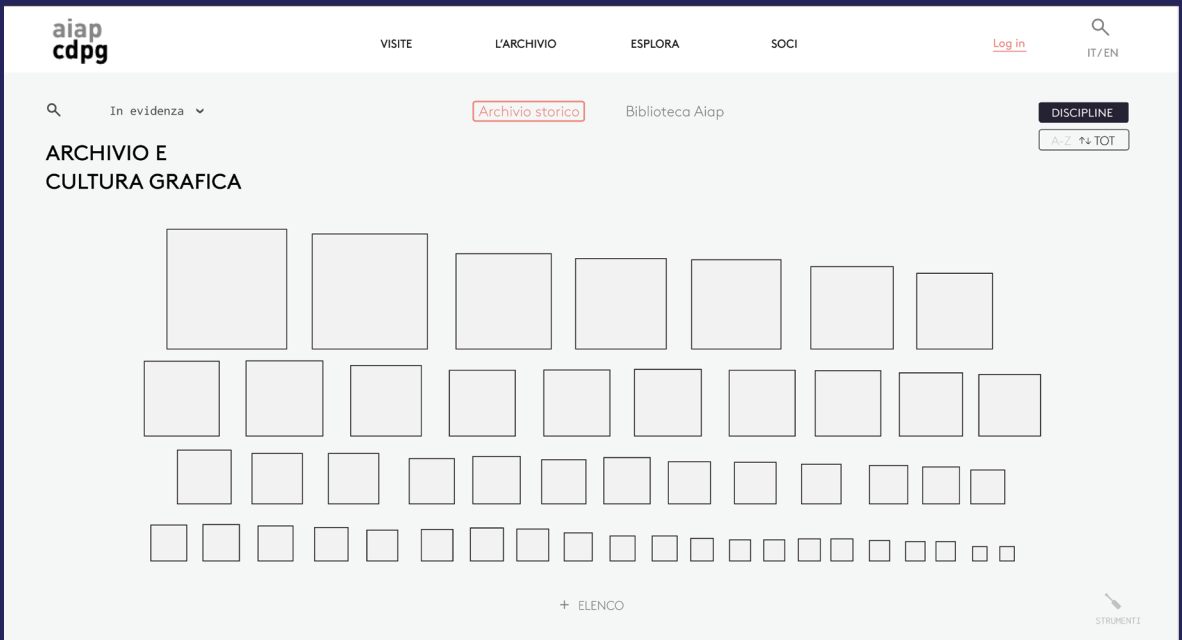
⊗ rimuovi contenuto

LEGENDA

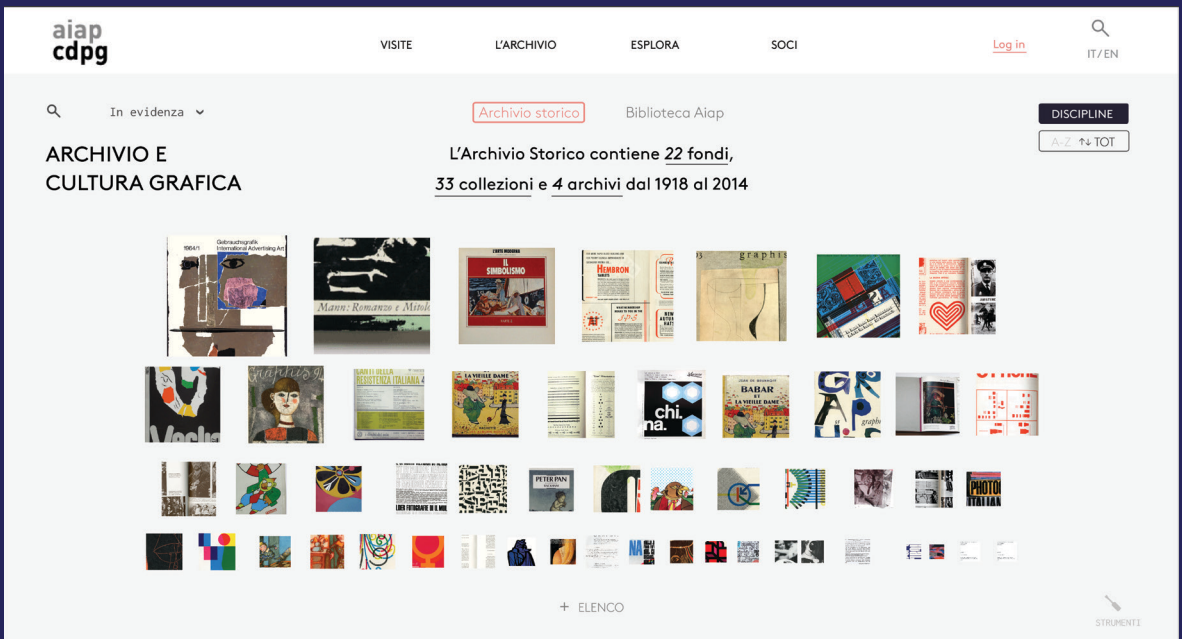
T : TYPE

C : CLICK

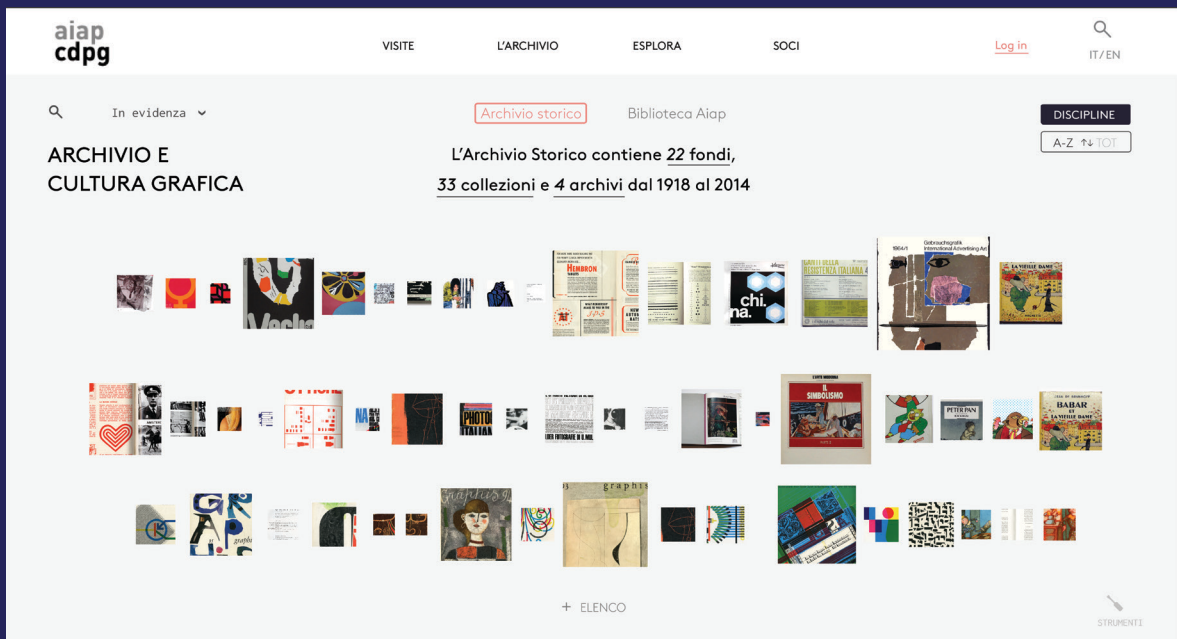
H: HOVER



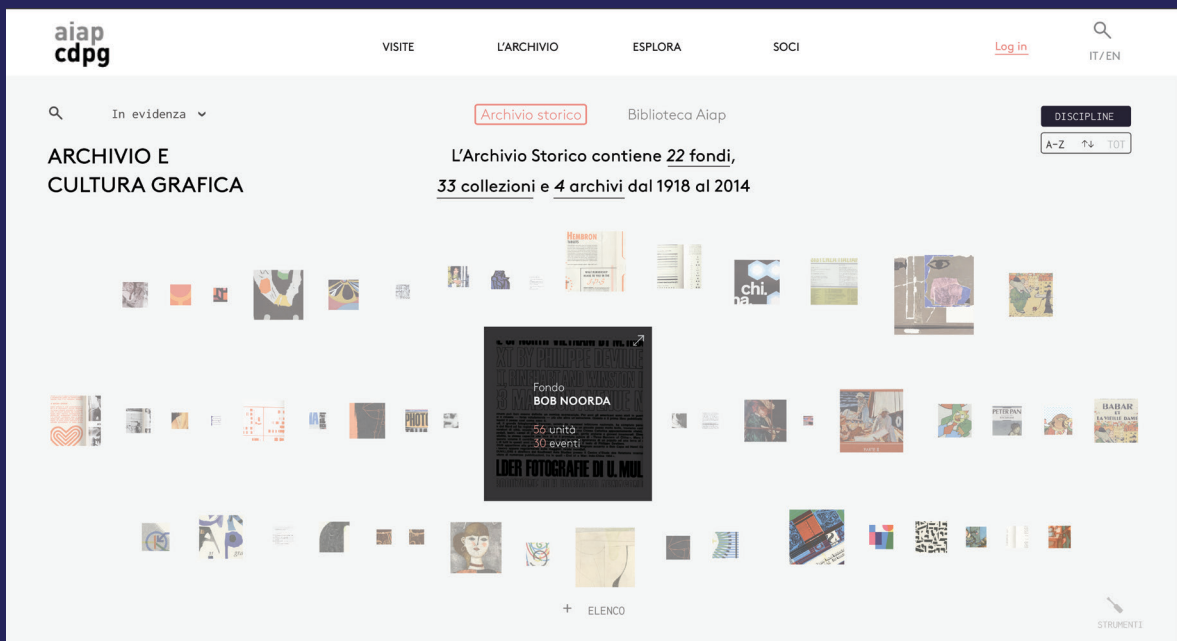
ε.11 L'archivio si presenta come una serie di quadrati, ciascuno dei quali rappresenta un fondo, nella parte inferiore è possibile visualizzare un elenco testuale.



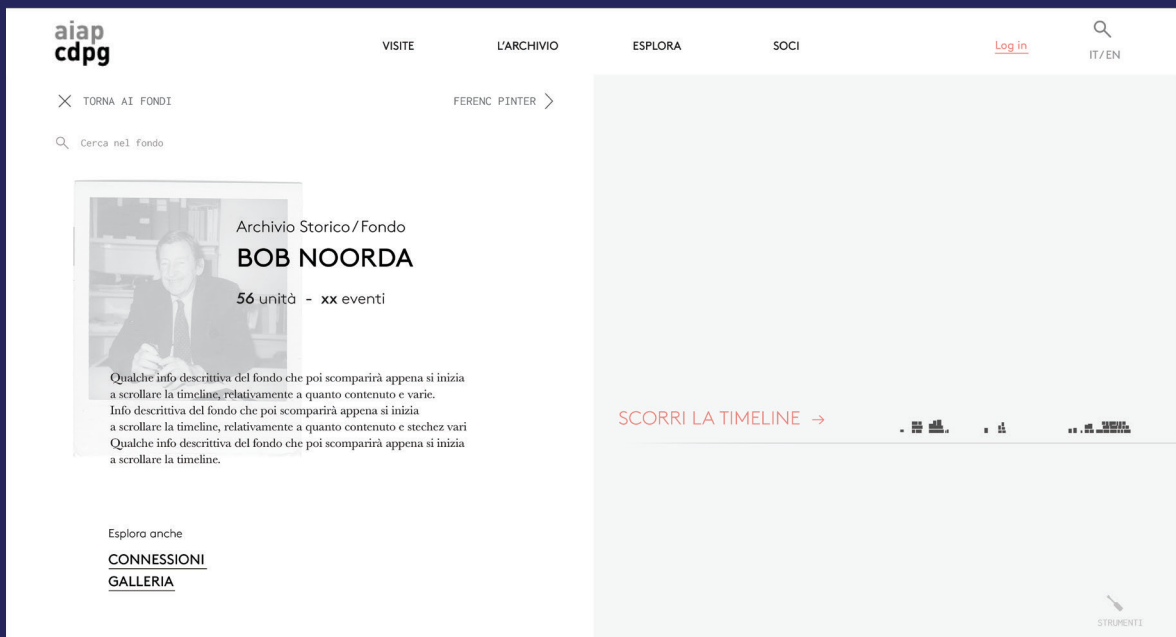
ε.12 I quadrati si riempiono con frammenti delle unità che continuano a cambiare.



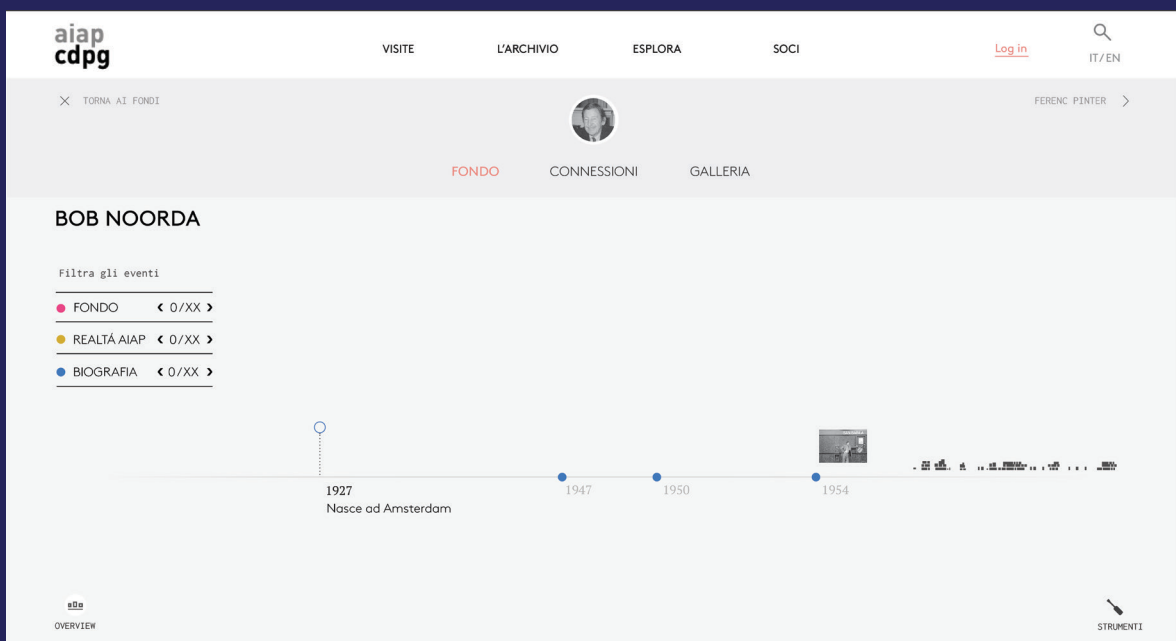
€.13 Cambiando l'ordinamento degli elementi è possibile visualizzarli in ordine alfabetico.



€.14 Posizionandosi su un fondo, questo si ingrandisce e mostra due dettagli: la quantità di unità e di eventi contenuti nel fondo.



ε.15 Cliccando su fondo Noorda si accede alla pagina esplorativa del fondo: una schermata iniziale mostra delle informazioni e la possibilità di visionare il fondo anche rispetto alla galleria o alle connessioni.



ε.16 Iniziando a scorrere la timeline vengono mostrati i diversi navigatori che danno la possibilità di muoversi saltando dall'uno all'altro, o di filtrare attraverso i filtri.

aiap cdpq

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

TORNA AI FONDI FERENC PINTER FILTRI

Cerca nel fondo < 1954 >

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

1954
Si trasferisce a Milano

OVERVIEW STRUMENTI

€17 Passando per il centro della pagina, le immagini relative agli eventi e le loro descrizioni si ingrandiscono e permettono di vedere i dettagli

aiap cdpq

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

TORNA AI FONDI FERENC PINTER FILTRI

Cerca nel fondo < 1959 >

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

1959
Inizia la fruttuosa collaborazione con **PIRELLI**, nell'ambito pubblicitario e con **FARMITALIA**

OVERVIEW STRUMENTI

€18 Cliccando sugli elementi che si vedono sulla timeline si procede velocemente e il navigatore degli anni posto in sommità mostra l'anno in evidenza.

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

TORNA AI FONDI FERENC PINTER >

Cerca nel fondo < 1960 > FILTRI

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

1960
Per **PIRELLI** produce alcune tra le più note campagne pubblicitarie

OVERVIEW STRUMENTI

ε.19 Cliccando su Pirelli nella descrizione si passa all'elemento successivo che lo contiene.

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

TORNA AI FONDI FERENC PINTER >

Cerca nel fondo < 1966 > FILTRI

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

1966
Assieme a **VIGNELLI** e **UNIMARK** collabora con **FELTRINELLI** per il design delle copertine

OVERVIEW STRUMENTI

ε.20 Allo stesso modo, cliccando sul nome di altri progettisti che presentano un fondo (ad es. Vignelli, Unimark) si passa alla timeline di questi, nell'anno di riferimento. L'evento contiene una descrizione più ampia oltre a quella presente sulla timeline, cliccando su "continua a leggere" si accede ai contenuti di approfondimento.

aiap cdpdg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI

Log in IT/EN

TORNA AI FONDI

Cerca nel fondo

1966

FILTRI

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

Il Circolo Otes

Anni di cani

La K. Cooper Alla scoperta della chimica

Il signor A. G. nella città di X

1966

Assieme a **VIGNELLI** e **UNIMARK** collabora con **FELTRINELLI** per il design delle copertine...
+ continua a leggere

OVERVIEW

STRUMENTI

ε.21 L'utente vede che può migliorare il contenuto

aiap cdpdg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI

Log in IT/EN

TORNA AI FONDI

Cerca nel fondo

1966

FILTRI

Archivio Storico/fondo
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

Il Circolo Otes

Anni di cani

La K. Cooper Alla scoperta della chimica

Il signor A. G. nella città di X

1966

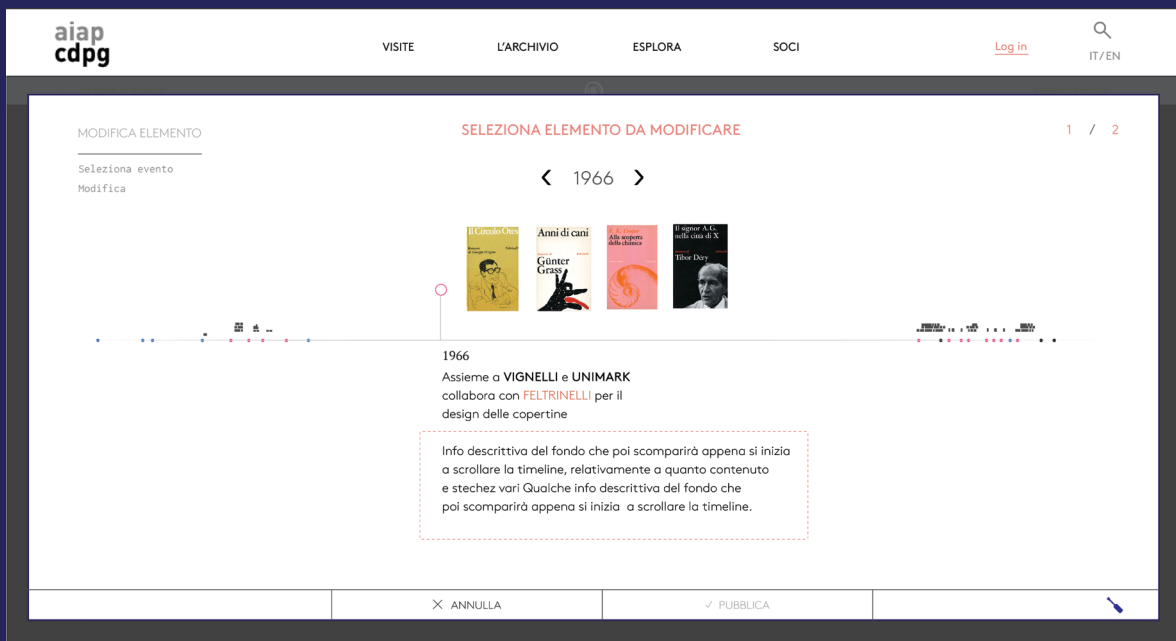
Assieme a **VIGNELLI** e **UNIMARK** collabora con **FELTRINELLI** per il design delle copertine

Info descrittiva del fondo che poi scomparirà appena si inizia a scrollare la timeline, relativamente a quanto contenuto e stechez vari Qualche info descrittiva del fondo che poi scomparirà appena si inizia a scrollare la timeline.

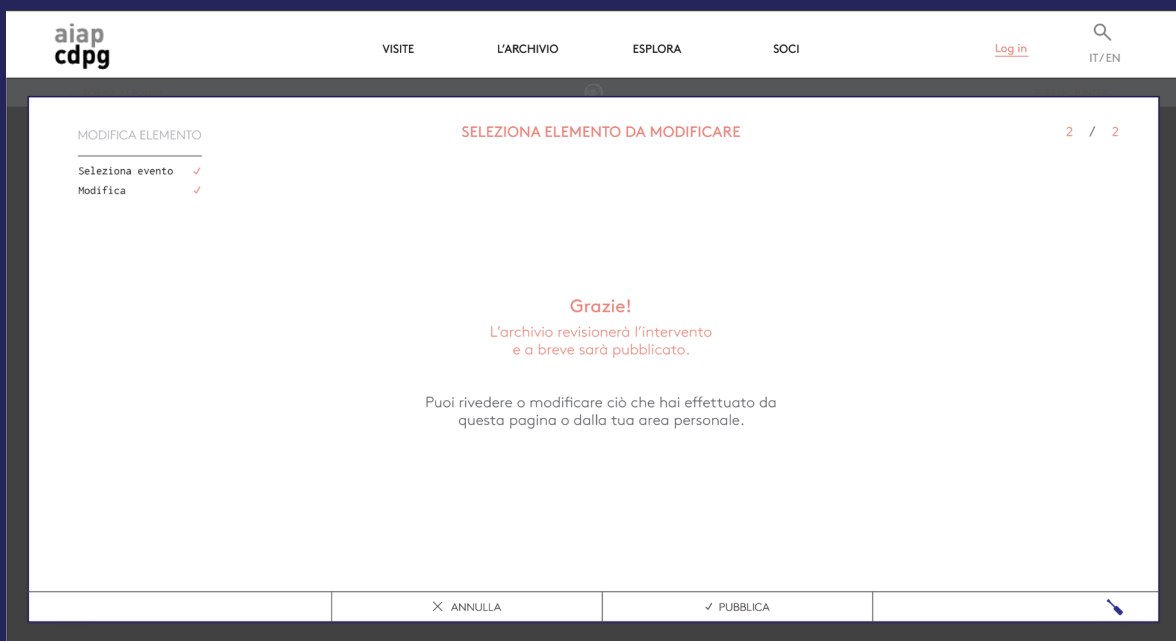
OVERVIEW

STRUMENTI

ε.22 Previa autenticazione, cliccando sul pulsante degli strumenti, l'utente sceglie di modificare un contenuto.



È.23 La sezione modificabile viene evidenziata e l'utente può intervenire direttamente nel testo.



È.24 Al termine, si comunica che la modifica sarà aggiunta non appena sarà verificata dall'archivio (questo per quanto riguarda soci che modificano fondi che non sono di proprietà loro)

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

TORNA AI FONDI FERENC PINTER

Cerca nel fondo < 1966 > FILTRI

ARCHIVIO STORICO/FONDO
BOB NOORDA

Filtra gli eventi

- FONDO < 0/XX >
- REALTÀ AIAP < 0/XX >
- BIOGRAFIA < 0/XX >

1966
Assieme a VIGNELLI e UNIMARK collabora con FELTRINELLI per il design delle copertine...
+ continua a leggere

OVERVIEW MODIFICA AGGIUNGI

e.25 L'utente decide poi di aggiungere un evento, sulla barra seleziona quindi "aggiungi"

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

AGGIUNGI ELEMENTO SELEZIONA LA DATA DOVE INSERIRE L'EVENTO 1 / 5

Anno < 1956 >

Tipo

Immagine caricata

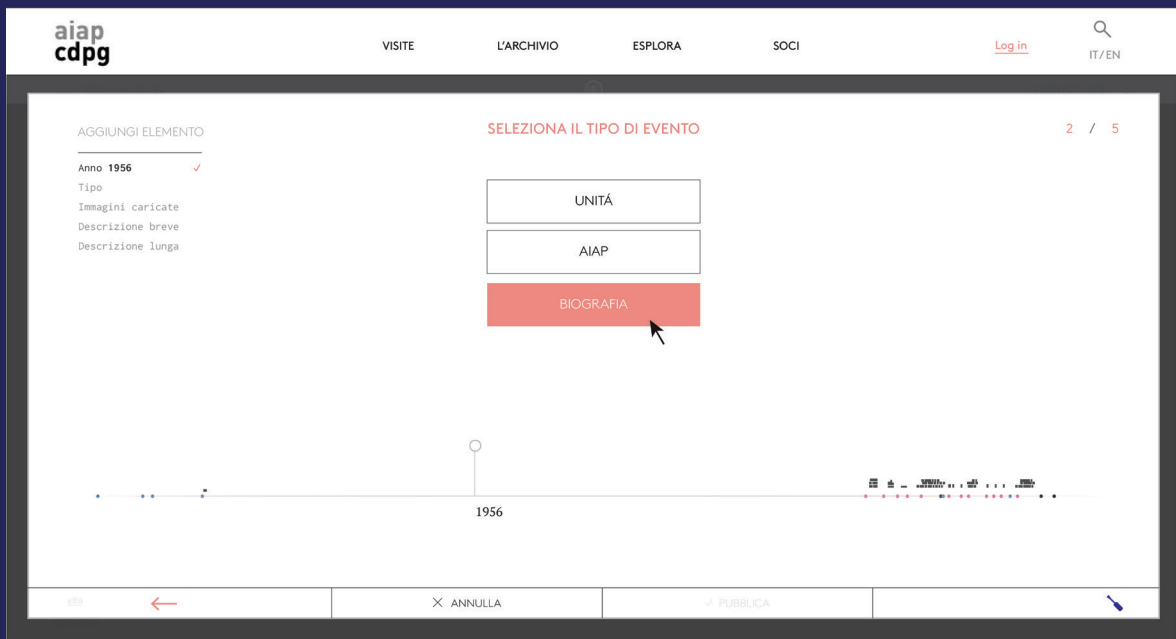
Descrizione breve

Descrizione lunga

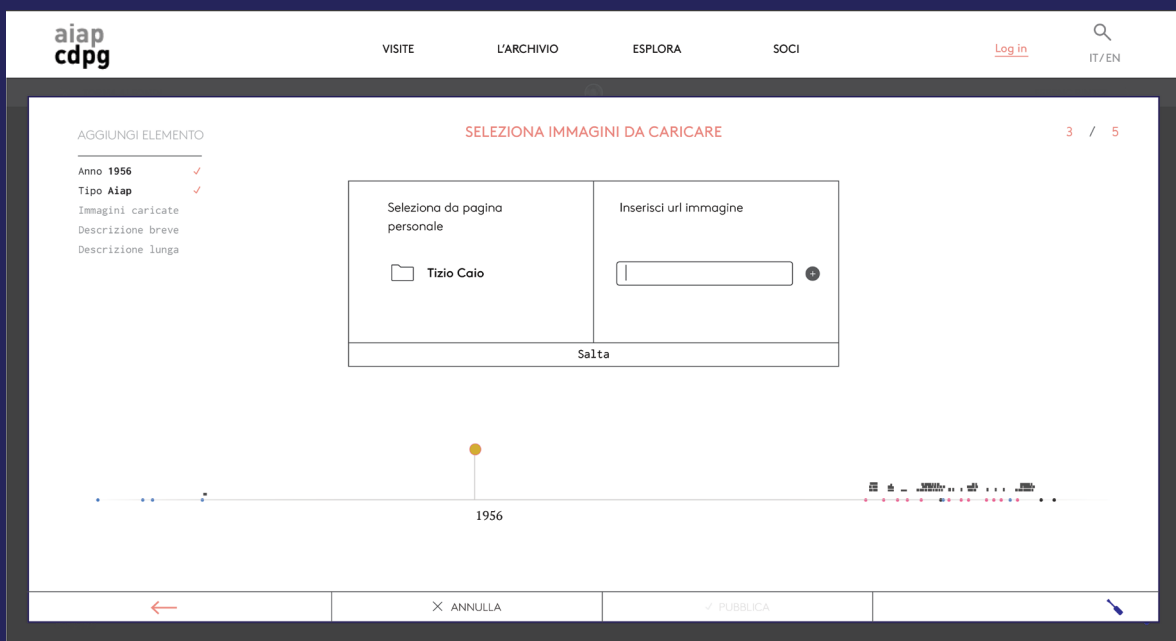
1956
0 unità
0 Aiap
0 biografia

ANNULLA PUBBLICA

e.26 Viene chiesto di selezionare l'anno in cui aggiungere l'evento, scorrendo la timeline è possibile vedere quali e quanti eventi sono presenti per ogni anno.



ε.27 Dopo aver selezionato la data viene richiesto di scegliere il tipo di evento (nel caso in cui si è proprietari del fondo, è possibile anche aggiungere unità)



ε.208 Viene chiesto, se necessario, di inserire immagini descrittive dell'evento,

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

AGGIUNGI ELEMENTO

SELEZIONA IMMAGINI DA CARICARE 4 / 5

Anno 1956 ✓
 Tipo Aiap ✓
 Immagini caricate 1 ✓
 Descrizione breve
 Descrizione lunga

descrizione breve / descrizione lunga

Lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo, Lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo |

✓ Salva

Titolo ...

1956

← X ANNULLA ✓ PUBBLICA ↗

È richiesto di inserire il testo descrittivo dell'evento: testo breve da posizionare sulla timeline e testo descrittivo più lungo per eventuali approfondimenti

aiap cdpd

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

AGGIUNGI ELEMENTO

SELEZIONA IMMAGINI DA CARICARE 5 / 5

Anno 1956 ✓
 Tipo Aiap ✓
 Immagini caricate 1 ✓
 Descrizione breve ✓
 Descrizione lunga ✓

Titolo ...

1956

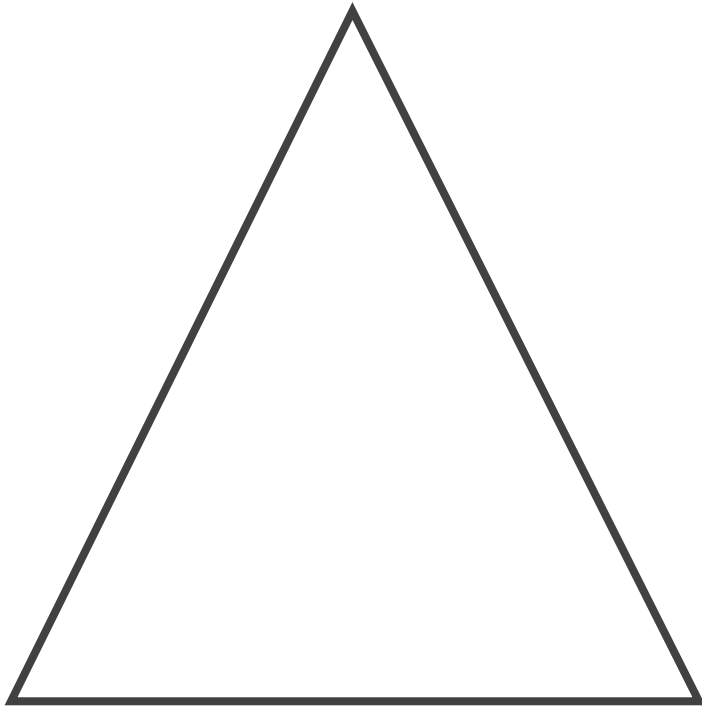
Lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo, Lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo lorem ipsum dolor sit amet e sar ciaooo

← X ANNULLA ✓ PUBBLICA ↗

Dopo aver inserito il contenuto si revisiona e si pubblica. Anche in questo caso, a seconda del tipo di utente la pubblicazione avverrà direttamente o meno.

STRUMENTO 2

CONNESSIONI IN ARCHIVIO



248	DESCRIZIONE
258	BLUEPRINT
260	SCENARIO D'USO

STRUMENTO 2: CONNESSIONI IN ARCHIVIO

OBIETTIVI

Il secondo strumento ha come obiettivo la visualizzazione della rete che si crea tra i fondi a partire dalle unità. Il Cgpd è un archivio ricco e complesso nel quale sono state individuate diversi tipi di relazioni tra i fondi, i quali, come detto in precedenza, sono, nella maggiorparte dei casi, lo specchio del lavoro di ogni progettista.

Considerando l'evoluzione continua dell'archivio, la varietà di connessioni e la necessità di mantenere un livello di complessità facilmente gestibile da un largo pubblico occorre costruire uno strumento che permettera creare ed esplorare gradualmente e selettivamente dei micro-ambiti di indagine per far fronte alla vastità e multidimensionalità dei contenuti.

COSTRUZIONE DEL DATABASE

Come visto nel capitolo precedente, il dataset originale ha fornito alcuni spunti di partenza nell'individuazione della dimensione relazionale tra i fondi. In primo luogo, dalle informazioni presenti nelle descrizioni o dalla compresenza di unità in più di un fondo è stato possibile definire una variabile di relazione sulla base della collaborazione. Un'ulteriore relazione è definibile in base alla committenza, ossia il fatto di aver lavorato per uno stesso committente, ma in momenti diversi. Da una analisi dei fondi relativi a percorsi tematici (ad esempio, "La Grafica del Made in Italy" o "Tipografia del Novecento" ecc.) è inoltre stata delineata un'altra dimensione di relazione basata sui riferimenti. Similmente, l'analisi di fondi con materiali più pertinenti alla associazione Aiap (come l'"Archivio aiap") ha portato alla luce una dimensione di riferimento relativa principalmente ad Aiap che, così come nella prima vista, è utile valorizzare ai fini di comunicare .

Al fine di valorizzare lo sviluppo dello strumento e testare l'interfaccia, si è implementato il database originale con i tipi di informazioni sopra detti, estraendo manualmente le informazioni dalle unità al fine di stabilire link tra un fondo e l'altro. Queste sono:

- **Collaborazioni**
- **Committenti**
- **Riferimenti**
- **Aiap**

SOGGETTI E DIMENSIONI

Attraverso questo strumento si intende quindi introdurre al panorama delle diverse connessioni tra i fondi sulla base delle unità in comune. I soggetti rimangono, come nella prima vista, i fondi, a cui si uniscono, come entità principali i committenti, per i quali sono stati realizzati i progetti che mettono in relazione i fondi.

Oltre alla dimensione relazione che si instaura tra i soggetti, anche in questo caso, il tempo gioca un ruolo importante se non fondamentale nella comprensione ed interpretazione dei contenuti.

INTERFACCIA

Dovendo introdurre ad un panorama troppo complesso di informazioni che, attraverso una visualizzazione omnicomprendensiva, sarebbe troppo stratificato e intricato si è reso necessario progettare un sistema visivo che fornisca prima un quadro del contesto informativo e dei soggetti dell'esplorazione e poi permetta di estrapolare ed ampliare micro ambiti di indagine.

Lo strumento si articola quindi in 3 momenti principali:

1. L'**accesso e l'overview** dei soggetti e delle dimensioni: griglia in cui tutti gli elementi sono disposti in ordine alfabetico e suddivisi in due aree: Archivio Storico e Biblioteca;
2. La **selezione e manipolazione**: sviluppo a partire da micro-contesti;
3. L'**approfondimento** ed i dettagli: visualizzazione delle immagini delle unità;

Le interazioni progettate sono il più semplici e intuitive possibili e il panorama delle informazioni disponibili cambia gradualmente a seconda di esse.

Diversamente dalla prima vista, i fondi vengono qui presentati globalmente (Archivio Storico e Biblioteca) e non più rispetto ad una dimensione quantitativa ma come cellule del contesto, con le quali interagire, come cerchi contenenti un'immagine significativa del fondo (la foto del progettista nel caso dell'archivio storico) su di una griglia ordinata.

Per dare agli operatori dell'archivio la possibilità di mettere in risalto degli elementi a seconda delle occorrenze e necessità e per facilitare la comprensione del contesto, alcuni elementi sono in evidenza rispetto agli altri e vengono rappresentati di dimensioni più grandi. Le interazioni possibili sono:

- interazione con gli elementi attraverso hover del mouse o click
- interazione con la timeline trascinandone gli estremi o premento il tasto play.
- uso dei filtri.



In evidenza ▾

1918 - 2005
CONNESSIONI
IN ARCHIVIO



AG FRONZONI

MOSTRA IN CORSO



TIMELINE



1918



ESPLORA

SOCI

[Log in](#)



IT/EN

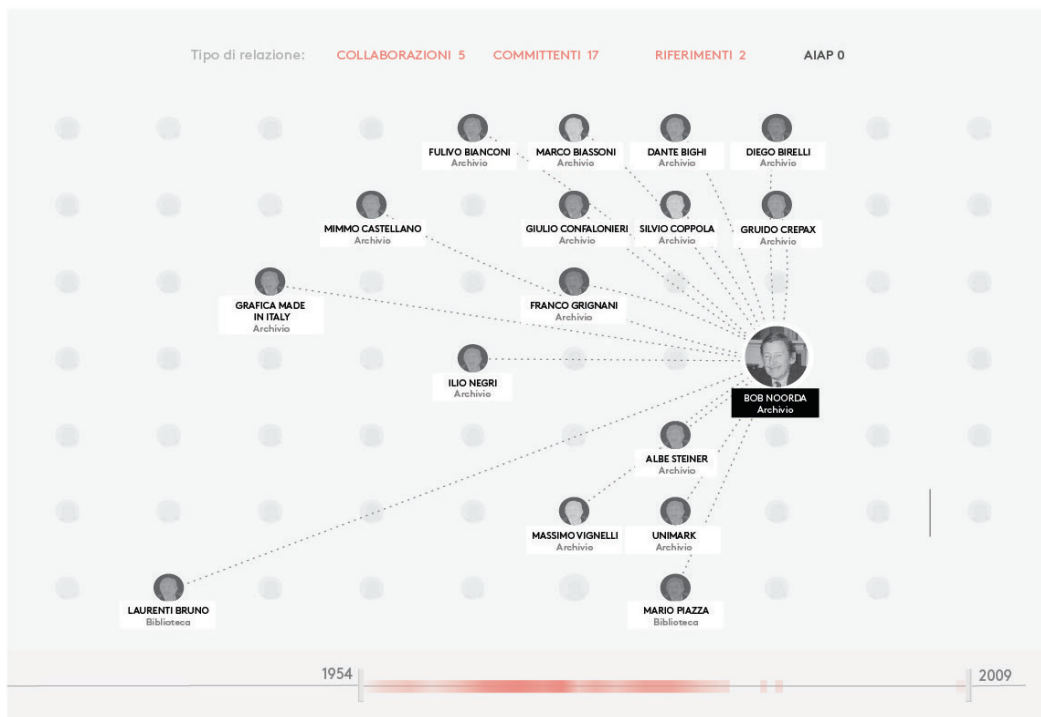
FILTRI

BOB NOORDA
EVENTO
NOV 2016

MASSIMO VIGNELLI
MOSTRA IN CORSO
18 -23 NOV '15

2014

STRUMENTI



E.32 CONNESSIONI: HOVER SU UN ELEMENTO

All'accesso, con l'hover del mouse su un elemento vengono evidenziati tutti gli altri fondi con cui questo presenta delle relazioni e, nella parte superiore dello schermo compaiono le informazioni relativamente alla quantità di fondi connessi rispetto ai diversi tipi di relazione. Questo, costituisce prima un pannello informativo e, una volta selezionato un elemento, un insieme di filtri per esplorare diversi livelli della rete. Parallelamente, sulla timeline, saranno mostrerà le informazioni relativamente alle unità di riferimento dell'elemento.

La timeline, coordinata con il periodo posto al di sopra del titolo della pagina, che muta dinamicamente con quanto è selezionato sulla timeline, costituisce sia una visualizzazione della quantità di elementi, che un filtra.

È possibile accedere ad un livello più approfondito del contesto attraverso la selezione di uno specifico fondo sulla pagina. A partire da questo momento le interazioni sono state progettate per essere intuitive e semplici: con il click si seleziona un elemento, il quale apparirà sulla pagina assieme a tutti gli elementi ad esso connesso mentre gli altri verranno posti sulla sommità della pagina come catino da attingere nel momento in cui verranno selezionati altri elementi.

Considerando i possibili usi per indagini e ricerche, così come per facilitare la

comprensione del contesto generale, lo strumento ha l'obiettivo di fornire prima una panoramica contestualizzante e poi gli strumenti per l'esplorazione di micro-ambiti.

Attraverso il click si definiscono due classi di elementi sulla pagina:

- quelli **selezionati** rappresentati di dimensione adeguata per mostrare il volto o l'immagine di riferimento.
- quelli **connessi**, rappresentati sotto forma di icona

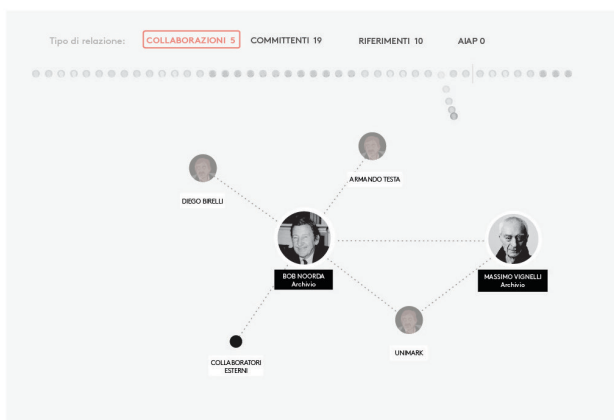
Una volta selezionati ed gli elementi, il pannello superiore che indica i diversi tipi di relazione, diventa un filtro interattivo che può essere utilizzato per selezionare ciascuno dei sotto insiemi relazionali, così da rendere più chiaro e maneggevole ogni livello informativo. A fianco del tipo di relazione viene inoltre mostrata la quantità di fondi in gioco relativamente a tale tipo di connessione.

Per espandere la rete su altri elementi, basta cliccare sugli elementi connessi o, al contrario, ri-cliccarli, per deselectionarli. Posizionando il mouse sull'elemento vengono evidenziati, dalla barra contenente i fondi restanti, quelli che saranno coinvolti nella rete cliccando sull'elemento. Per ricominciare l'esplorazione da zero si può cliccare sul tasto di "reload".

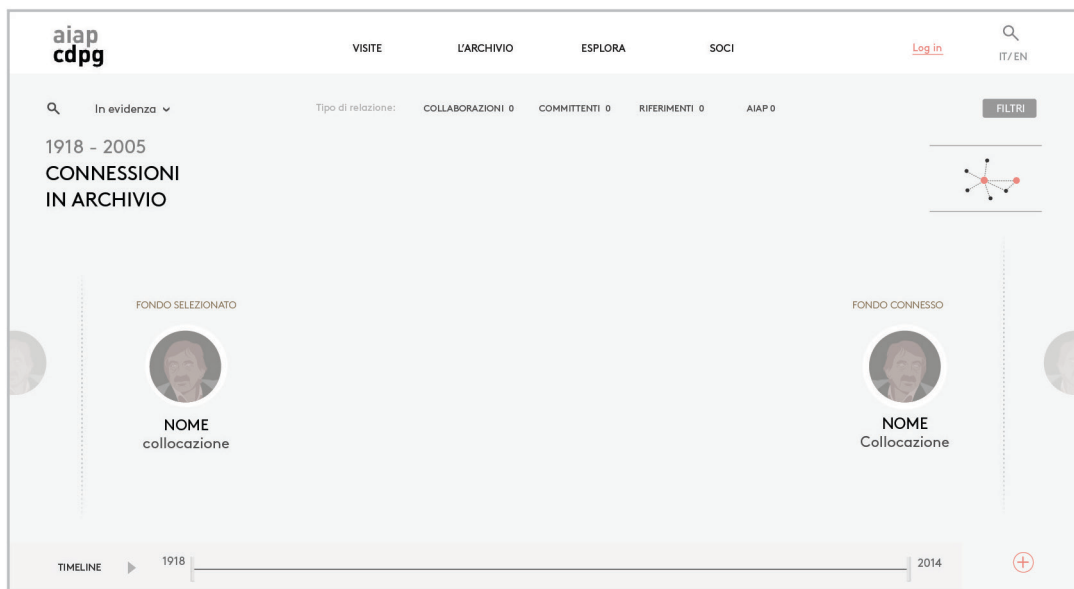
Una volta selezionato un nodo della rete ed aver espanso la sua rete di connessioni, è possibile approfondire l'indagine.

Cliccando sul link che connette due fondi la conformazione della pagina muta: il link si espande e i due elementi vengono posti orizzontalmente su uno stesso asse. Selezionando i diversi tipi di relazioni dal pannello superiore si possono esplorare i materiali d'archivio che generano la/le connessione/i.

La pagina dei dettagli si struttura quindi in questo modo: al centro le immagini, subito ai due lati di queste vi sono i due fondi di riferimento al di sotto



E.33 CONNESSIONI: SELEZIONE > RETE NELLA SEZIONE COLLABORAZIONI



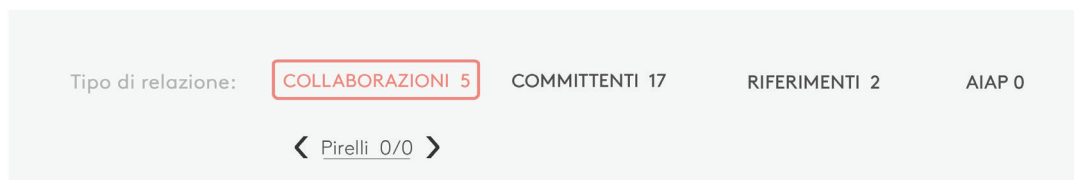
E.34 CONNESSIONI: PAGINA ESPLORAZIONE RELAZIONI

dei quali è presente un link per l'esplorazione del fondo (attraverso il primo strumento) o degli elementi nella galleria (terzo strumento); alla sinistra della pagina si collocano i fondi selezionati (cliccati), alla destra quelli connessi.

Sulle estremità della pagina, oltre ai due fondi presi in esame, sono poste in maniera intravedibile gli altri fondi (cliccati e connessi) che sono presenti sulla rete generale. Selezionandoli possono quindi essere presi in esame senza dover tornare sulla rete generale.

La miniatura posta a destra permette, come bottone, di tornare alla visualizzazione generale e, evidenziando gli elementi ogni volta che si scrolla su un fondo diverso, di mantenere contestualizzato sulla dimensione del network.

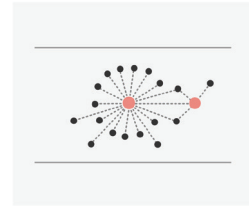
Per permettere di comprendere l'identità dei progetti che mettono in relazione



E.35 CONNESSIONI: PANNELLO FILTRI DELLE RELAZIONI

i fondi è possibile, da una parte, utilizzare il pannello dei filtri e, ad esempio, selezionare una sola disciplina di interesse, oppure, utilizzare il navigatore posto sotto a ogni tipo di relazione che clusterizza gli elementi sulla pagina sulla base della committenza di riferimento.

L'unico caso in cui occorre specificare una variazione è quello delle committenze dove le unità di riferimento non si rifanno contemporaneamente a entrambe i fondi ma all'uno o all'altro. Sebbene quindi vi sia un committente comune selezionabile dal navigatore, per visualizzare le opere dell'uno o dell'altro o assieme occorre selezionare anche i fondi, che saranno evidenziati da un cerchio rosso.



E.36 CONNESSIONI: PULSANTE RITORNO ALLA RETE

PARTECIPAZIONE

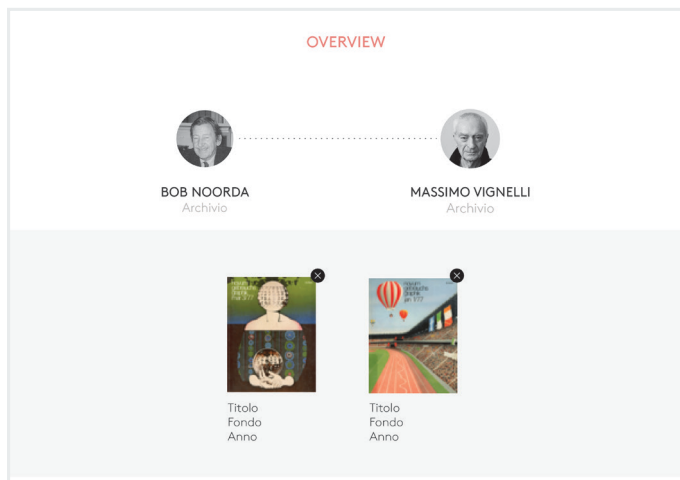
Anche in questo caso la dimensione partecipativa ha l'obiettivo di coinvolgere nel miglioramento della qualità dei contenuti attraverso l'inserimento di connessioni mancanti o con l'upload di nuovi a partire dal proprio fondo.

Nella pratica, rispetto alle dimensioni presentate in questo strumento è possibile inserire due tipi di contenuti:

- Nuove relazioni che non sono presenti (non sono state indicizzate correttamente, si è a conoscenza di informazioni che non erano contenute nei metadati, si è titolari di un fondo d'archivio e, attraverso le proprie unità si creano nuovi legami)

- Inserimento di unità all'interno di relazioni già esistenti (unità appartenenti ad un proprio fondo o ad altri ma che non sono state indicizzate)

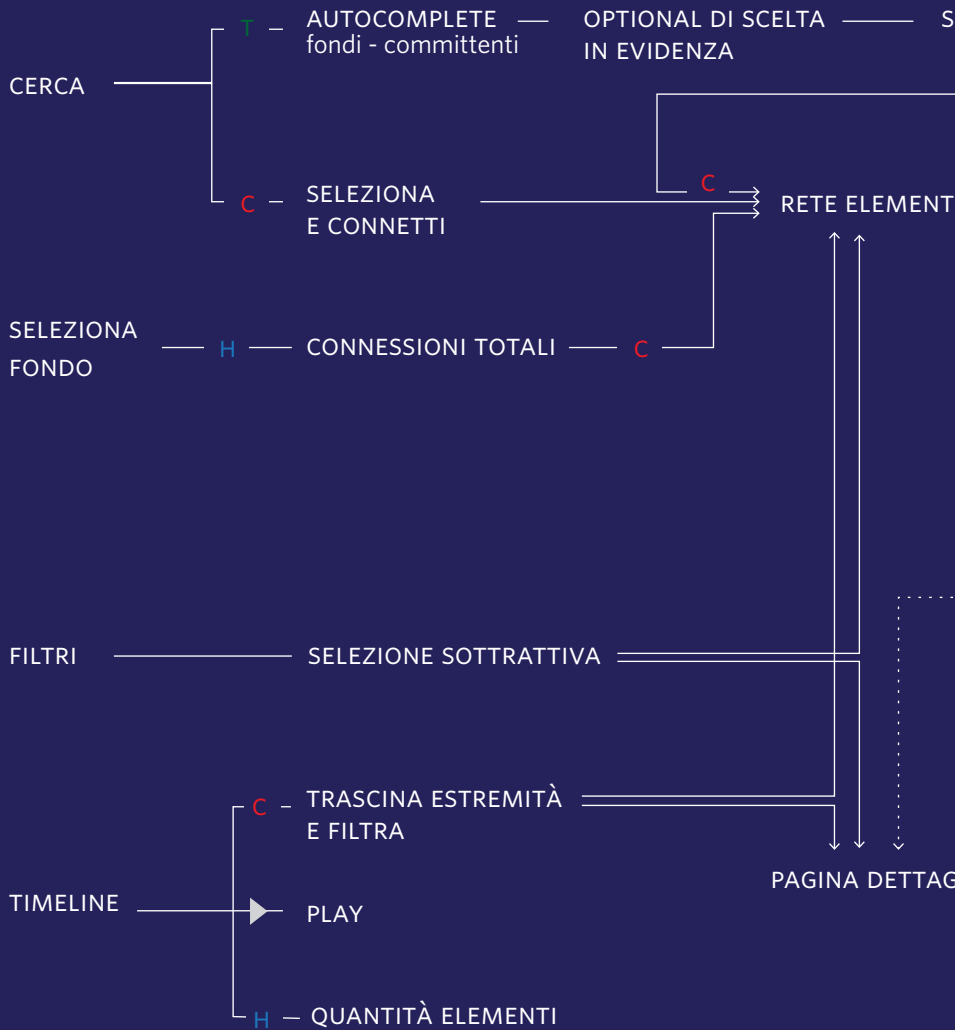
A partire dal tipo di inserimento che si intende fare si possono definire 5 step di inserimento, illus-



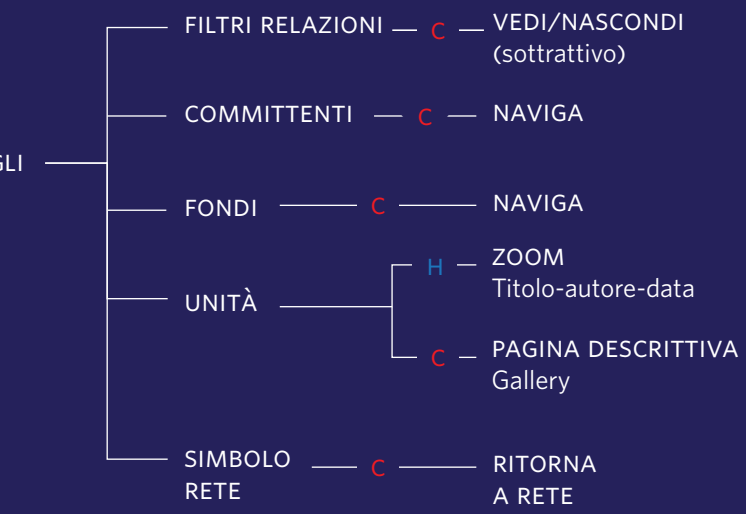
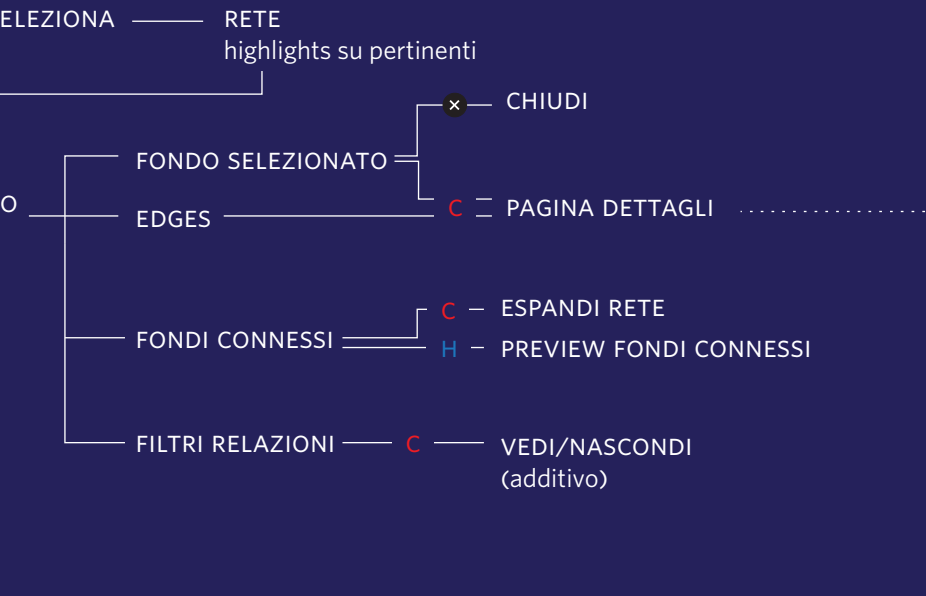
E.37 CONNESSIONI: INSERIMENTO UNITÀ IN UNA RELAZIONE

trati nella pagina seguente nel blueprint:

1. Scelta tra inserimento nuova relazione o unità a relazione esistente
2. Scelta degli elementi da connettere / relazione in cui inserire unità
3. Scelta tipo di relazione
4. Selezione unità
5. Review



✕ annulla

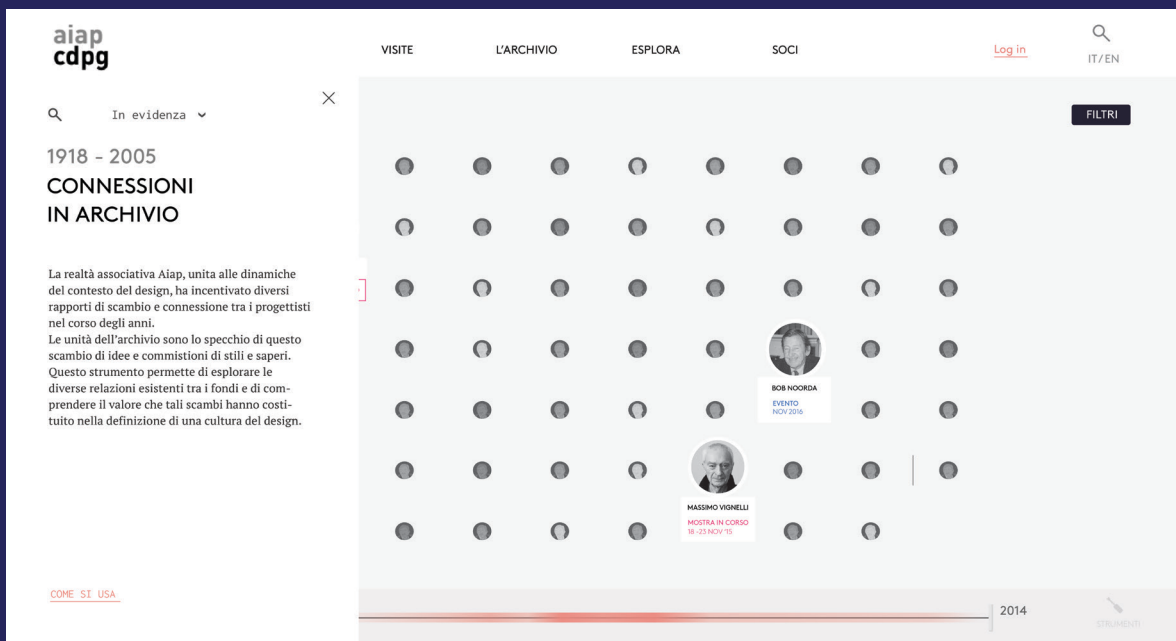


SELEZIONA FONDI ——— SELEZIONA UNITÀ ———> REVIEW/SALVA

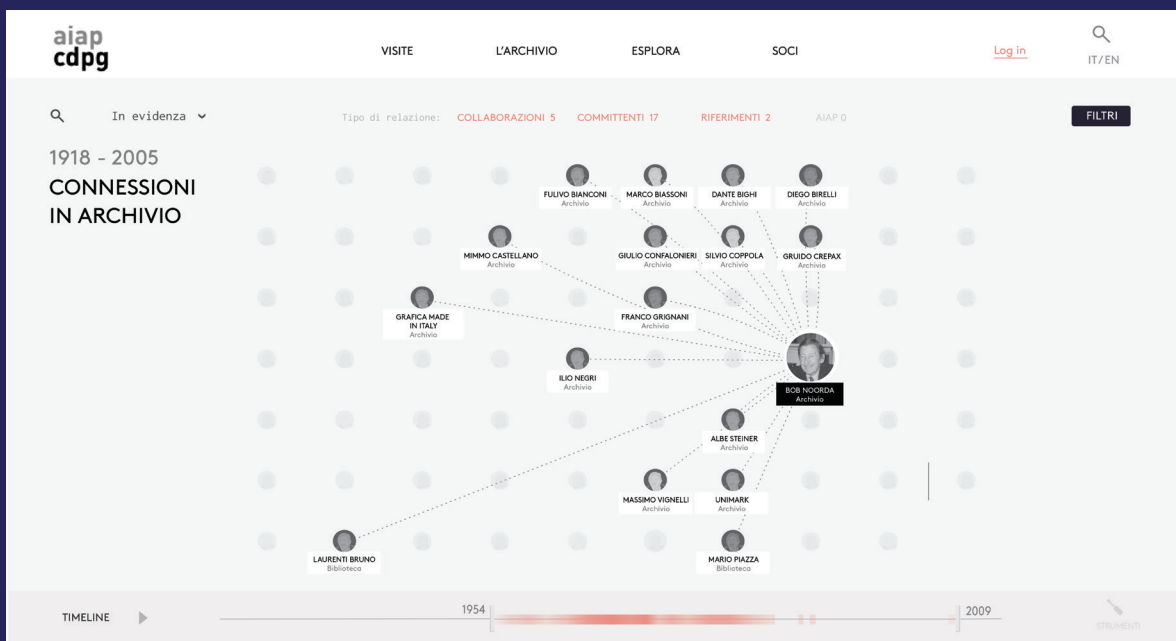
- aggiungi fondo / unità
- rimuovi fondo / unità

LEGENDA

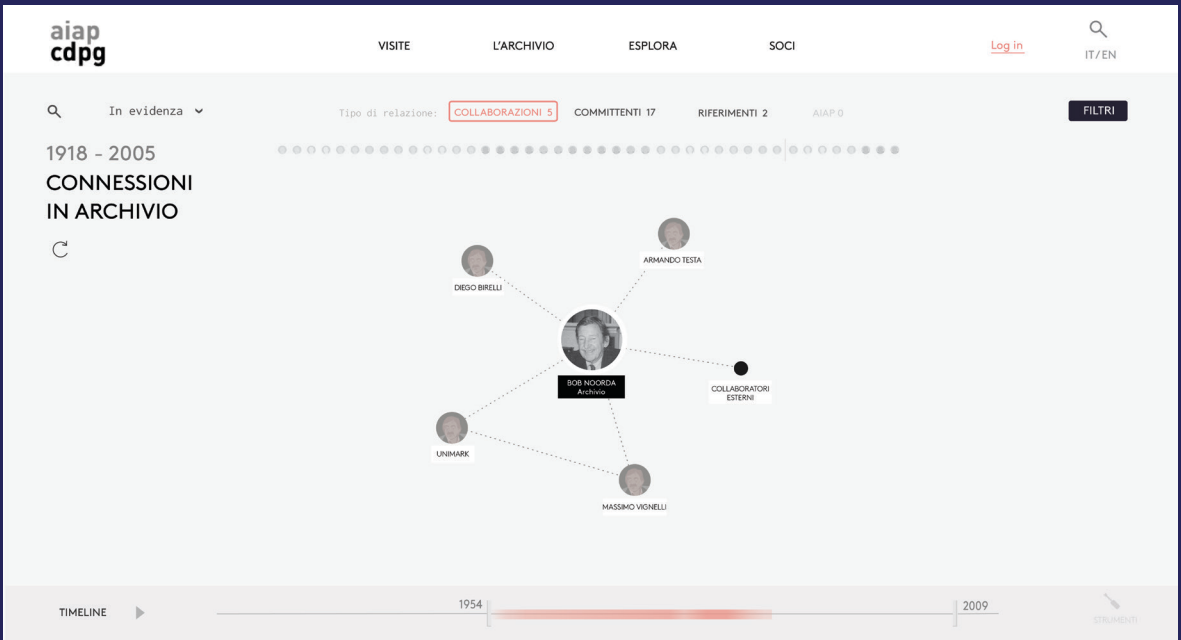
- T : TYPE
- C : CLICK
- H : HOVER



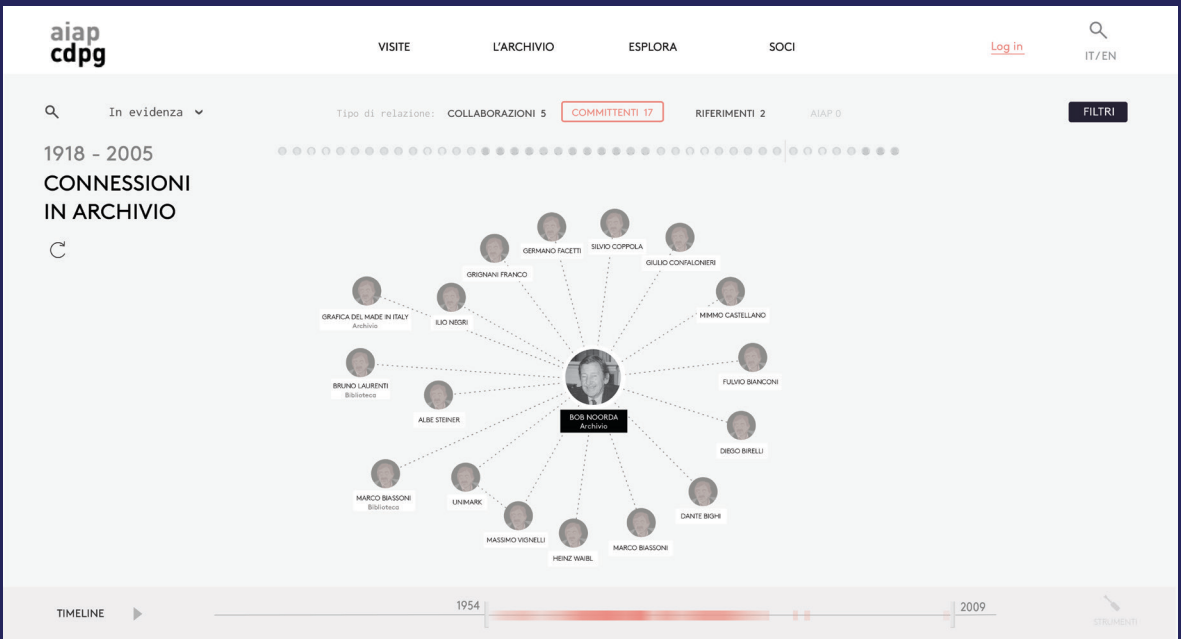
ε.38 All'utente viene presentato il contesto generale in cui è invitato a navigare, alcuni fondi sono in evidenza e ne viene riportato il motivo.



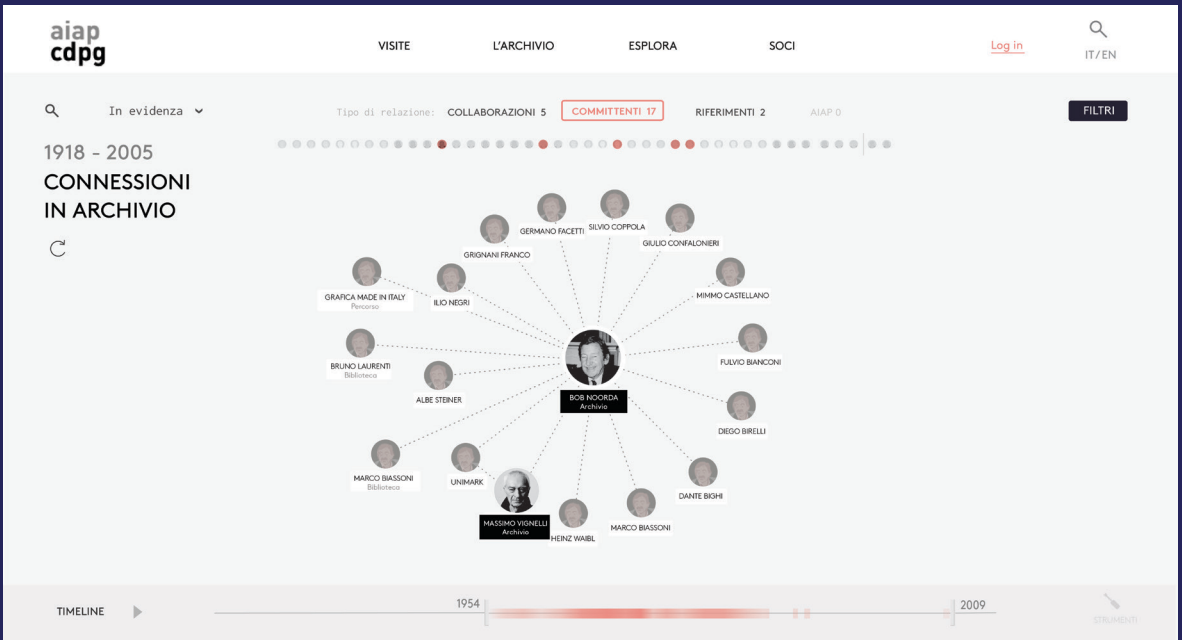
ε.39 Passando su ogni elemento dello schermo vengono mostrate delle connessioni con gli altri e il pannello in alto mostra, il tipo e quantità e, sulla timeline, il periodo di riferimento alle connessioni.



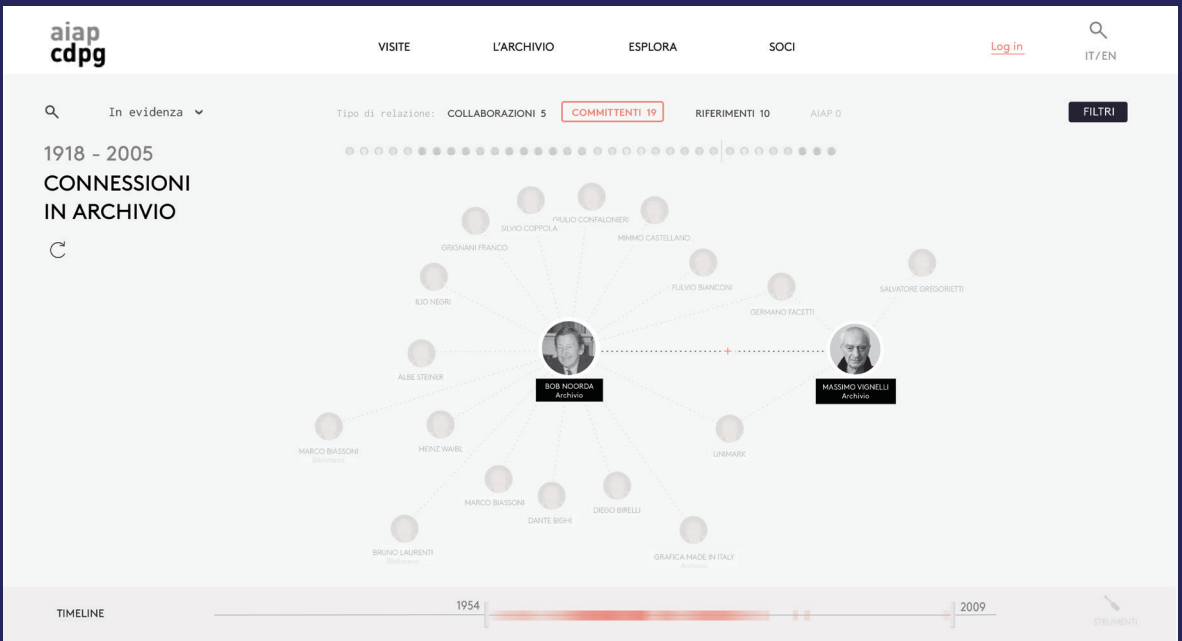
€.40 Cliccando sul fondo Noorda i fondi non connessi si spostano sulla sommità della pagina, appare una rete totale delle connessioni dalla quale possono essere filtrate a ttraverso il pannello delle relazionile: collaborazioni...



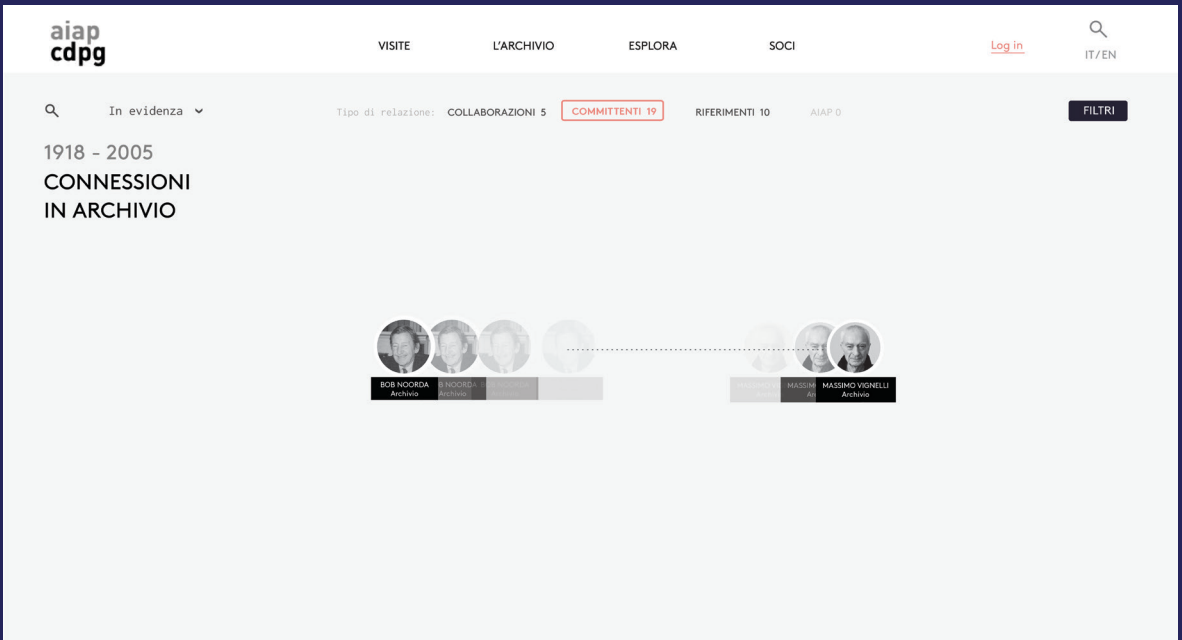
€.41 Si passa alla rete relativa alle committenze.



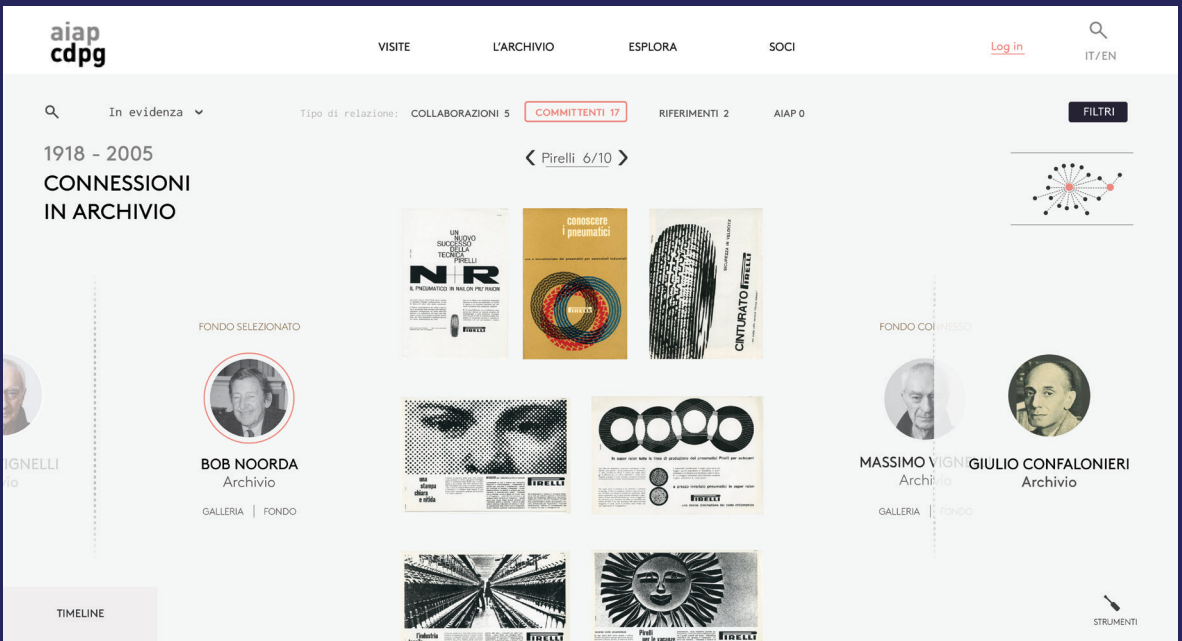
ε.42 Puntando sul fondo Vignelli si evidenziano i fondi connessi sulla linea che raccoglie i fondi precedentemente rimossi.



ε.43 Avvicinandosi al link tra un fondo e l'altro si mette in evidenza il legame e si incoraggia a cliccarvi per ulteriori dettagli,



È.44 Cliccando sul fondo Vignelli si insercono i fondi dalla barra superiore e la rete si amplia (può essere ri-chiusa cliccando sulla “x” sopra i selezionati)



È.45 Avendo selezionato “committenti” è possibile selezionare uno dei due elementi per vedere cosa è stato fatto in relazione allo stesso committente. Noorda è selezionato in rosso e sono mostrati le sue unità per Pirelli.

aiap cdpg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

In evidenza Tipo di relazione: COLLABORAZIONI 5 **COMMITTENTI 17** RIFERIMENTI 2 AIAP 0 FILTRI

1918 - 2005
CONNESSIONI IN ARCHIVIO

< Pirelli 6/10 >

FONDO SELEZIONATO

BOB NOORDA Archivio

GALLERIA | FONDO

FONDO CONNESSO

GIULIO CONFALONIERI Archivio

GALLERIA | FONDO

TIMELINE STRUMENTI

ε.46 Scorrendo l'elemento connesso successivo si passa a Confalonieri. Selezionandolo, vengono mostrate le sue unità relative al committente Pirelli.

aiap cdpg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

In evidenza Tipo di relazione: COLLABORAZIONI 5 **COMMITTENTI 17** RIFERIMENTI 2 AIAP 0 FILTRI

1918 - 2005
CONNESSIONI IN ARCHIVIO

< Feltrinelli 3/5 >

FONDO SELEZIONATO

BOB NOORDA Archivio

GALLERIA | FONDO

FONDO CONNESSO

MASSIMO VIGNELLI Archivio

GALLERIA | FONDO

TIMELINE STRUMENTI

ε.47 Si passa alla sezione delle collaborazioni, in questo caso, i materiali sono in comune quindi gli elementi sono entrambe selezionati.

aiap cdpq

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

In evidenza Tipo di relazione: COLLABORAZIONI 5 COMMITTENTI 17 RIFERIMENTI 2 AIAP 0 FILTRI

1918 - 2005
CONNESSIONI
IN ARCHIVIO

FONDO SELEZIONATO FONDO CONNESSO

BOB NOORDA Archivio MASSIMO VIGNELLI Archivio

GALLERIA | FONDO

TIMELINE MODIFICA AGGIUNGI

ε.48 L'utente decide di inserire del materiale in questa relazione poichè lo possiede in un proprio fondo o sà della sua presenza nell'archivio. Viene chiesta la relazione.

aiap cdpq

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

AGGIUNGI UNITÀ

AGGIUNGI ELEMENTO ALLA RELAZIONE 1 / 4

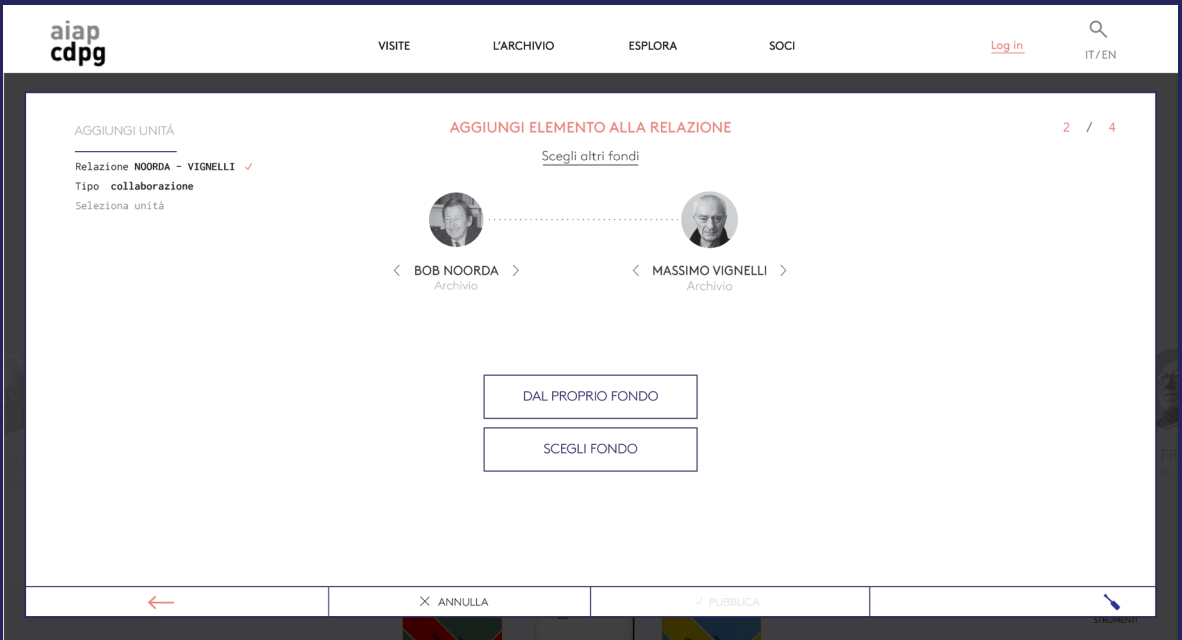
Scegli altri fondi

BOB NOORDA Archivio MASSIMO VIGNELLI Archivio

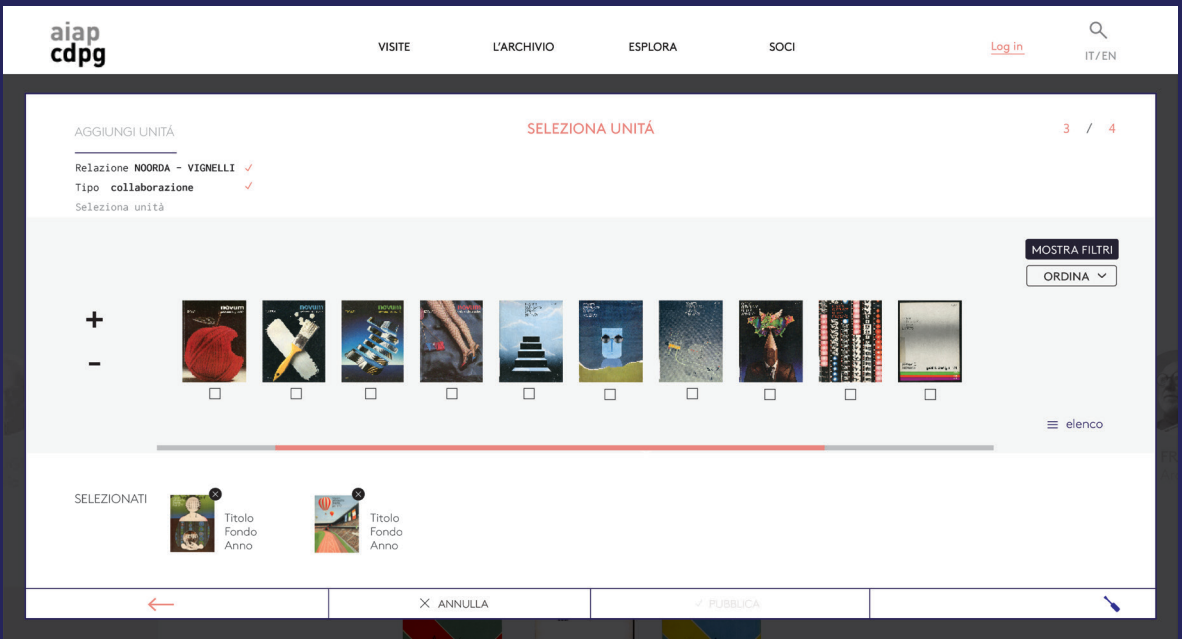
COLLABORAZIONE
COMMITTENZE
RIFERIMENTI
AIAP

← X ANNULLA ✓ PUBBLICA →

ε.49 Viene richiesto di scegliere il tipo di relazione e di scegliere gli elementi tra cui inserire il materiale.



ε.50 Dopo di che si inserisce il materiale da aggiungere alla relazione.



ε.51 Si selezionano gli elementi dalla gallery di un fondo.

aiap cdp

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI [Log in](#) IT/EN

AGGIUNGI UNITÀ OVERVIEW 4 / 4

Relazione **NOORDA - VIGNELLI** ✓
 Tipo **collaborazione** ✓
 Seleziona unità ✓

BOB NOORDA
Archivio

MASSIMO VIGNELLI
Archivio

Titolo Fondo Anno

Titolo Fondo Anno

← ANNULLA ✓ PUBBLICA ↗

È.52 Gli elementi vengono revisionati ed eventualmente rimossi e, tornando alla pagina precedente, rimpiazzati.

aiap cdp

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI [Log in](#) IT/EN

AGGIUNGI UNITÀ UNITÀ AGGIUNTE 4 / 4

Relazione **NOORDA - VIGNELLI** ✓
 Tipo **collaborazione** ✓
 Seleziona unità ✓

Grazie!
 L'archivio revisionerà l'intervento
 e a breve sarà pubblicato.

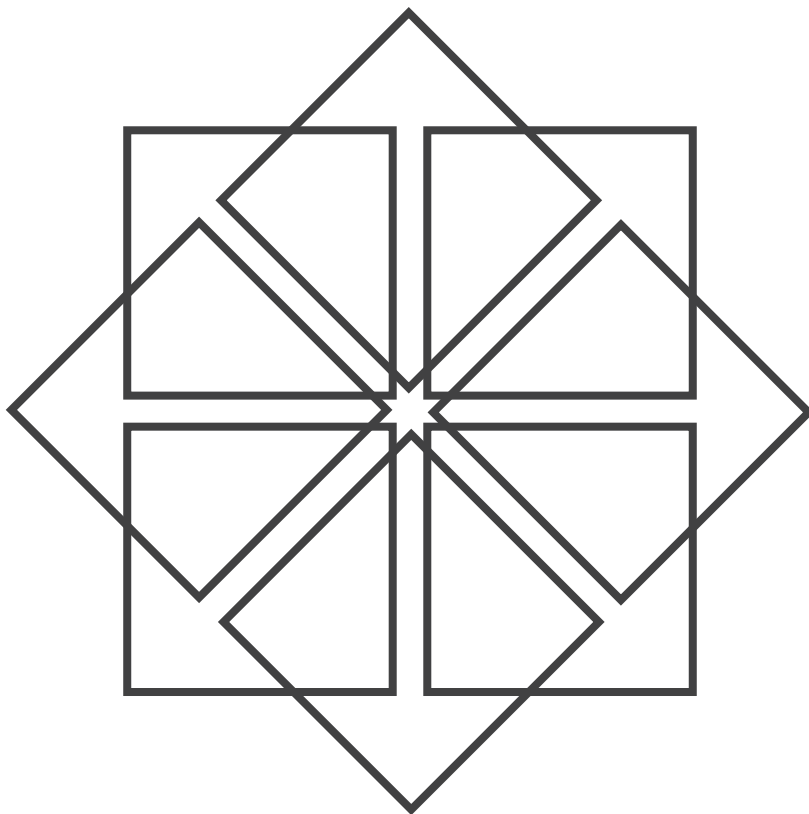
Puoi rivedere o modificare ciò che hai effettuato da
 questa pagina o dalla tua area personale.

← ANNULLA ✓ PUBBLICA ↗

È.53 Si comunica che, non appena l'archivio avrà visionato quanto aggiunto, sarà pubblicato.

STRUMENTO 2

GALLERIA



270

DESCRIZIONE

278

SCENARIO D'USO

STRUMENTO 3: GALLERIA

OBIETTIVI

Attraverso la galleria si intende fornire gli strumenti utili per l'esplorazione, il filtraggio e il riordino di qualsiasi materiale presente nell'archivio su diversi livelli informativi delle immagini.

Al fine di aumentare le potenzialità di un'archivio di grafica come questo, si è riflettuto sui possibili livelli di interesse di un'immagine. Da un lato, vi sono i metadati descrittivi (i capta raccolti dagli archivisti) e dall'altra, i metadati dell'immagine stessa.

Ogni immagine, a livello grafico, cioè di quanto contenuto su di se, può essere scomposta in 3 livelli principali: i colori, i caratteri tipografici, la struttura. Se le stesse variabili utilizzate per descrivere una singola unità potessero essere utilizzate anche per metterla a confronto con altre si potrebbero aprire nuove strade di esplorazione.

I concetti già teorizzati da Manovich (Manovich, 2011) relativi al remapping può essere qui applicato ed ampliato per fornire degli strumenti di navigazioni utili alla comunità che ruota attorno all'archivio.

L'obiettivo principale è quindi integrare diversi punti di vista sull'archivio e permettere una navigazione incrociata tra metadati archivistici e visivi, dando largo spazio alla serendipità e all'esplorazione multilivello.

COSTRUZIONE DEL DATABASE

L'archivio Aiap presenta un ampio potenziale di ampliamento del proprio database, rispetto alle sole informazioni dei metadati. Le dimensioni individuate nell'analisi rappresentano una sfida poichè le modalità di raccolta e catalogazione non sempre strutturate o algoritmicamente fattibili, occorre quindi pensare a come renderle effettive.



DATA AUGMENTATION

Vi è quindi, prima di tutto, la necessità di stabilire la strategia di produzione del database relativo alle dimensioni visive sopra descritte, e poi di definire quali strumenti offrire per la loro navigazione.

I tipi di raccolta informazioni a partire dalle immagini sono due:

1. **Content-based** : raccolta attraverso un algoritmo che raccoglie informazioni e genera (se vi è la necessità) un database.
2. **Concept-based** : raccolta da una catalogazione umana (metadati).

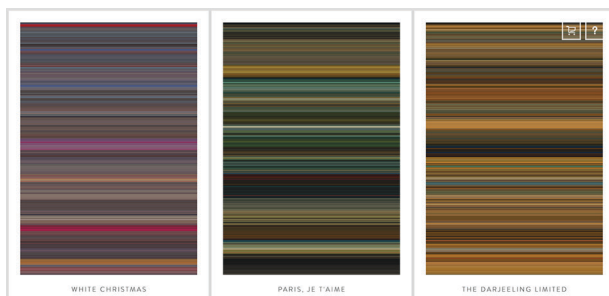
Nel primo caso, il problema principale sta nel gestire le modalità con cui i pixel e/o un insieme di essi, devono essere letti, e poichè questi non sono unità semanticamente definite, risulta ancora estremamente complesso ottenere dei risultati soddisfacenti quando si tratta di catalogare entità dinamiche con precisione (ad esempio il nome esatto di una persona o di un luogo, i quali possono essere visti da diverse prospettive, con diverse condizioni di luce ecc.). Per sopperire a tali imprecisioni e agli errori di catalogazione, necessitano di feedback umani attraverso i quali “allenarsi” per calibrare i propri parametri di rilevamento.

Estrarre informazioni relative a textures (densità e conformazione), colori (informazioni cromatiche), e forme (contorni e tipi) rappresenta una sfida per molti versi superata ed in fase di perfezionamento.

La comunità web mette a disposizione numerosi strumenti aperti e liberi che possono essere utilizzati e customizzati in base alle esigenze. Per quanto riguarda l'estrazione del colore, vi sono diverse librerie javascript, come Color Thief (estrazione di colori dominanti) o Node Vibrant (estrazione colori vibranti), che sono stati utilizzati per esplorare l'archivio Aiap stesso.

Dal punto di vista della catalogazione di forme, un caso interessante è il Building Inspector progettato dalla Biblioteca di New York, il quale, utilizzando l'algoritmo NYPL Map Vectorizer, stabilisce una prima mappatura delle carte scansionate; a questo si lega una piattaforma attraverso la quale gli utenti possono correggere eventuali errori e imprecisioni e, oltre a questo, votare le correzioni effettuate da altri e quindi stabilire una forma definitiva vincente.

Considerando le dimensioni di interesse nel progetto, la dimensione tipografica, in questa ottica è già stata trattata da altre piattaforme. Il caso più noto è il sito



E.55 [HTTP://THECOLORSOFMOTION.COM/](http://thecolorsofmotion.com/)

Progetto di visualizzazione cromatica dei frames dei film

What the Font, che permette una identificazione delle font a partire dalle immagini, ma che fornisce risultati ancora scadenti. È tuttavia interessante notare che ci sono sforzi in questa direzione e che potrebbero essere raffinati col tempo, unendo modalità di verifica e feedbacks. La piattaforma Book Cover Archive, fornisce una catalogazione dei font generata dal contributo di esperti, tralasciando completamente la possibilità di usufruire di un algoritmo.

Relativamente al riconoscimento della forme, un caso particolarmente interessante è quello proposto dall'archivio-biblioteca BloodAxe li quale, crea una connessione tra le poesie scansionate e la loro forma sul foglio e, come punto di inizio dell'esplorazione, forniscono uno strumento di visualizzazione e ricerca sul quale disegnare una forma, così da restituire i documenti che rispondono alla forma cercata.

Una potenzialità simile è offerta dal software Image Sorter che, oltre alla funzione sopracitata, permette di ricercare le immagini, all'interno di un cluster selezionato e presente sul proprio computer, sulla base di una somiglianza generale: struttura, forme, colori dominanti. Allo stesso modo, Google Image Search permette di droppare delle immagini nella barra di ricerca, restituendo immagini simili rintracciate nel web.

In generale quindi gli strumenti, gli approcci, le modalità di messa a punto sono molti e occorre quindi stabilire, sulla base del contesto, delle possibili implementazioni future e, non meno, degli interessi sperimentali, come procedere per la definizione del database di interesse e degli strumenti per la sua navigazione.

L'obiettivo progettuale è stabilire come implementare un nuovo livello di database, sulla base di informazioni relative alle immagini : colori (dominanti), caratteri (nome e tipo) e struttura (immagini e testi e catalogazione del tipo di elementi sulla pagina). La dimensione dei colori non costituisce una sfida mentre, per le due restanti, la soluzione migliore può essere l'unione di una forza algoritmica e dell'intervento umano, per la verifica e approvazione dei dati; le informazioni content-based si tramuteranno quindi in concept-based, permettendo agli strumenti di ricerca attraverso immagini, di recuperare elementi con maggiore precisione.

Tale modalità d'azione potrà inoltre incentivare pratiche di archiviazione diffusa così come per le altre viste.

INTERFACCIA: DUE GALLERIE

Nella galleria le immagini sono poste su di una griglia ordinata che può essere ingrandita o rimpicciolita per permettere diversi tipi di panoramica sulle immagini. L'ordine con cui le immagini sono poste dipende dall'ordinamento dato dall'utente ma, al momento dell'accesso verranno mostrate le ultime aggiunte all'archivio. Gli strumenti a disposizione per la navigazione sono:

- **filtri**: funzionanti in modalità sottrattiva, sono distinti in due categorie, la prima, comprendente le dimensioni fondamentali dell'archivio (fondi, discipline, anni) sono riportati sulla sommità della pagina e sono visibili al momento dell'accesso; la seconda categoria comprende invece filtri che permettono una definizione più specifica della ricerca e possono essere visualizzati cliccando su pulsante "tutti i filtri".

- **ordinamento**: è possibile riordinare gli elementi della pagina in base ad alcune direttive: alfabeticamente in base a titolo, fondo, disciplina, cronologicamente in base alla data di creazione dell'unità o all'inserimento nell'archivio.

- **switch** tra modalità "classica" e modalità "visiva" di navigazione. Quest'ultima permette di ri-visualizzare le immagini in base alle loro diverse dimensioni grafiche:

1. il colore mostra le immagini sulla base di 5 colori dominanti estratti attraverso un algoritmo; rispetto a questa vista è inoltre possibile filtrare sulla base del colore dominante;
2. la struttura mostra le aree in cui sono inseriti testo o immagine ed è possibile filtrare rispetto al tipo di elemento dominante (ad esempio il titolo o l'immagine ecc.).
3. I caratteri tipografici mostrano i caratteri utilizzati nell'immagine ed è possibile filtrare le immagini sulla base di uno specifico font o di una tipologia di carattere.

INCROCIARE LE DUE GALLERIE

Attraverso lo switch è quindi possibile passare a diverse modalità di visualizzazione delle immagini presenti sulla pagina. In questo modo vengono forniti degli spunti di esplorazione su livelli che non hanno solo a che fare con le meta-informazioni descrittive. L'obiettivo però non è semplicemente mappare gli elementi ma progettare gli strumenti utili ad incrociare i diversi livelli di informazione.

GALLERIA

FONDI 

DISCIPLINA 

ANNI 



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



TITOLO



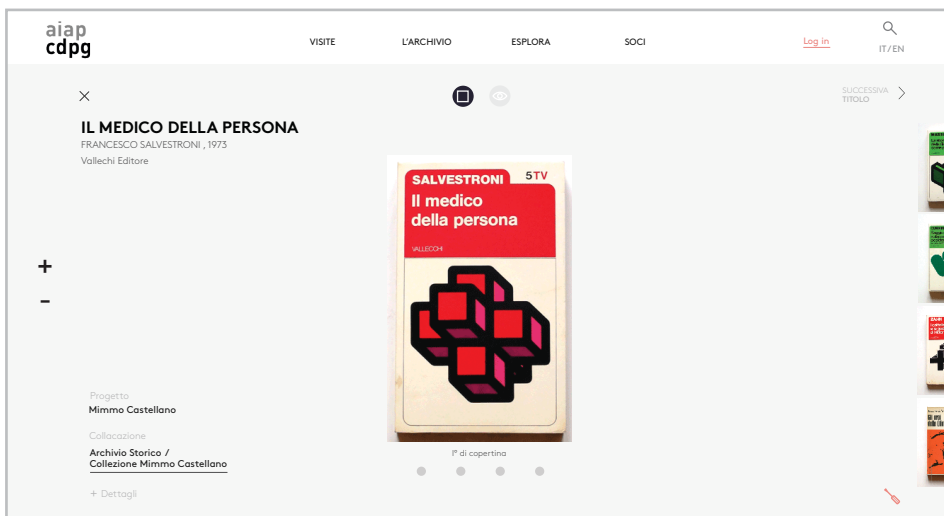
TITOLO

A tale scopo si può agire attraverso:

- i filtri, uno strumento trasversale alle due gallerie e rappresentano un modo per intrecciare diversi tipi di esplorazioni
- l'ordinamento;

LA PAGINA UNITÀ

Cliccando su una unità nella galleria si passa alla pagina contenente tutte le informazioni relative. La pagina è costruita in modo da lasciare ampio spazio di visione sull'immagine, la quale può essere ingrandita a piacimento utilizzando i pulsanti di zoom. Sulla parte sinistra della pagina vengono prima mostrate le informazioni principali: Titolo, autore, progettista, data e committente, scrollando verso il basso si accede a tutti gli altri dettagli. Da questa pagina è possibile passare alla navigazione del fondo relativo (strumento 1) o a quello relativo alle



E.58 GALLERIA: PAGINA SCHEDA UNITÀ

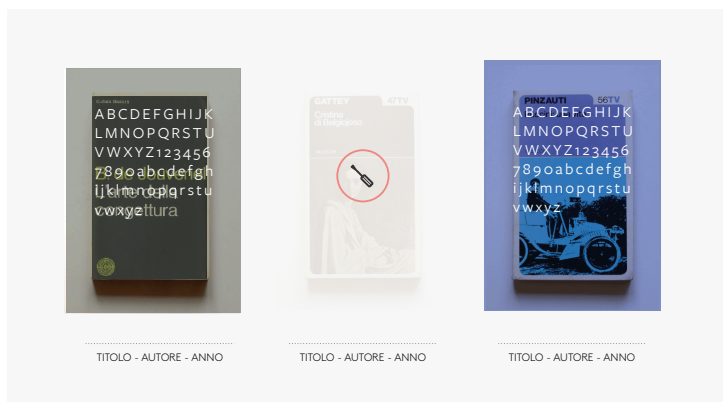
connessioni del fondo (strumento2) per approfondimenti.

Qui è possibile esplorare in tutte le dimensioni descritte in precedenza relativamente alla galleria e il passaggio da una modalità all'altra avviene ancora attraverso lo switch posto sopra l'oggetto. A seconda della dimensione scelta vengono forniti degli spunti di similitudine sul lato destro della pagina, avvicinandosi con

il mouse è possibile selezionare un solo elemento o aprire nuovamente nella galleria tutte le proposte.

PARTECIPAZIONE

Essendo un sistema che richiede il supporto della comunità per realizzarsi, la



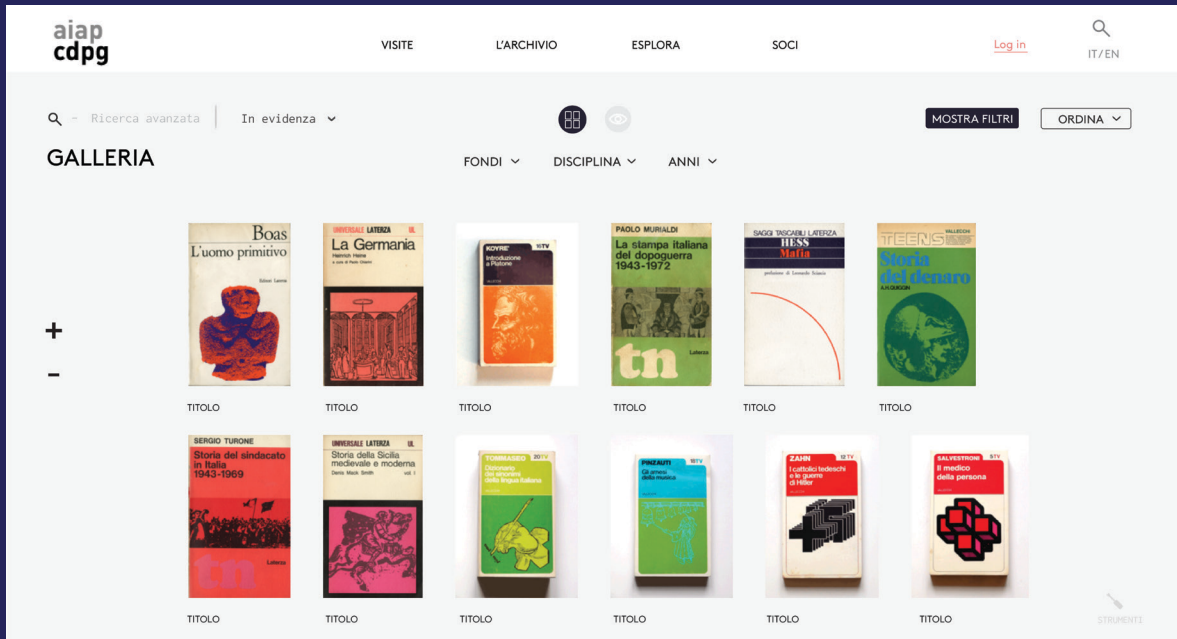
E.59 GALLERIA: ELEMENTI CHE PRESENTANO O MENO INFORMAZIONI TIPOGRAFICHE

modalità di navigazione visiva della galleria ha anche l'obiettivo di mettere in luce gli elementi dove l'archiviazione di determinate entità non è ancora presente, invitando così gli utenti a verificare ed eventualmente partecipare nell'archiviazione.

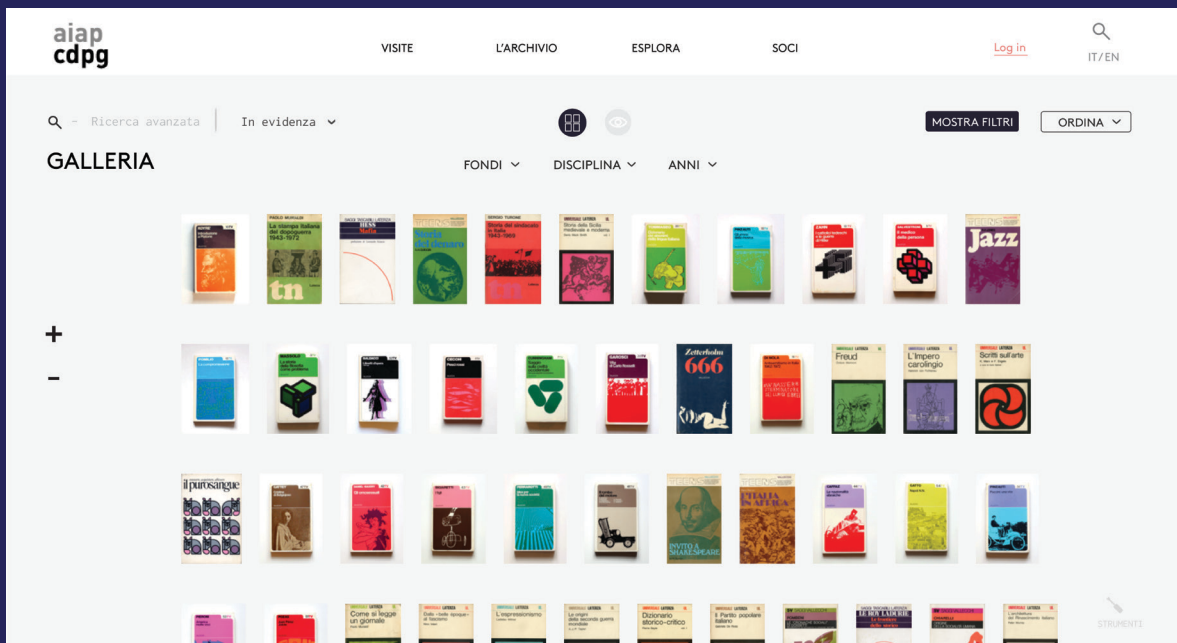
Nel caso della galleria, la partecipazione può riguardare aspetti di editing, upload e correzione. Le unità che non presentano una catalogazione rispetto ad un determinato livello di contenuti, presentano il simbolo utilizzato per identificare le azioni di partecipazione così che sia chiaro dove le informazioni sono presenti e dove è possibile intervenire per contribuire al miglioramento del database.

Cliccando su queste immagini si accede ad una serie di step che permettono di inserire le informazioni utili (vedi blueprint per dettagli). L'effettiva pubblicazione dell'intervento dipende dal tipo di informazioni inserite:

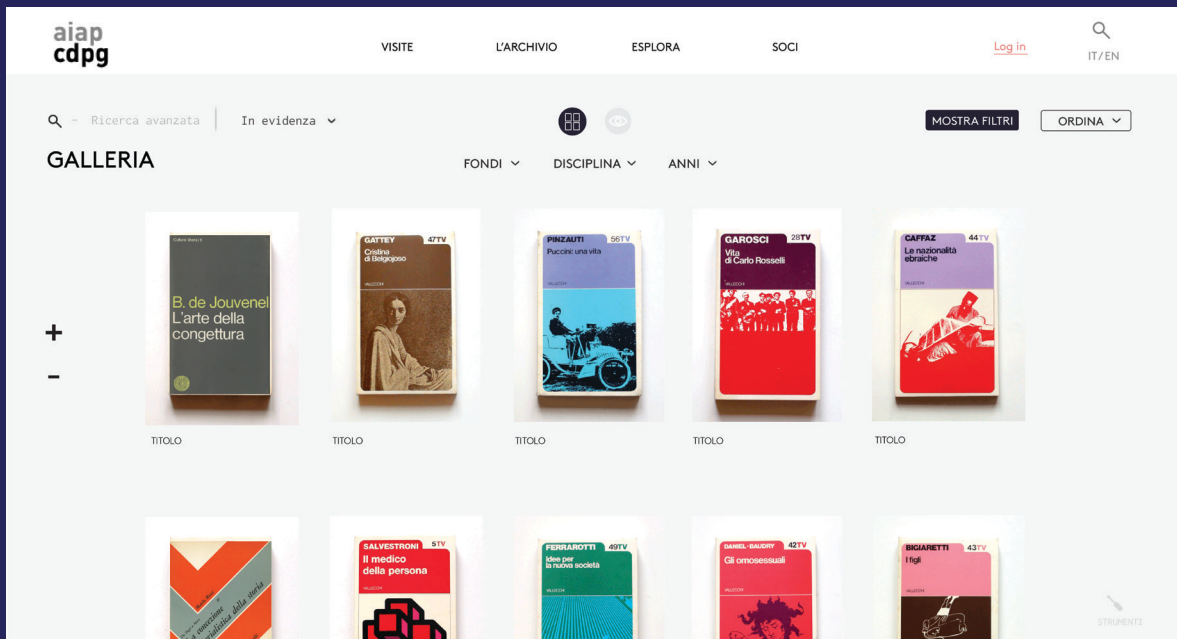
- catalogazione strutturale: direttamente pubblicato ma correggibile da altri;
- catalogazione tipografica: revisionato dagli operatori e dalla comunità dell'archivio, se approvato pubblicato, e passibile di ulteriori modifiche o correzioni da parte di altri;
- catalogazione di altre informazioni relative alle immagini, come tags: direttamente pubblicato ma correggibile da altri.



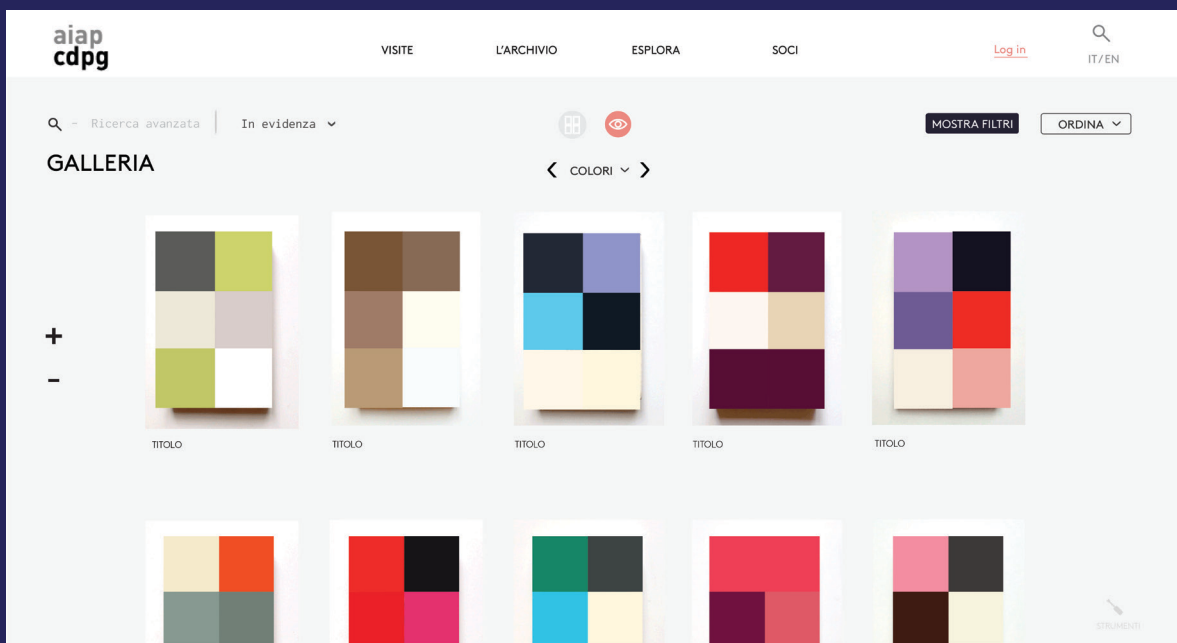
ε.60 La timeline mostra gli elementi a partire dagli ultimi aggiunti



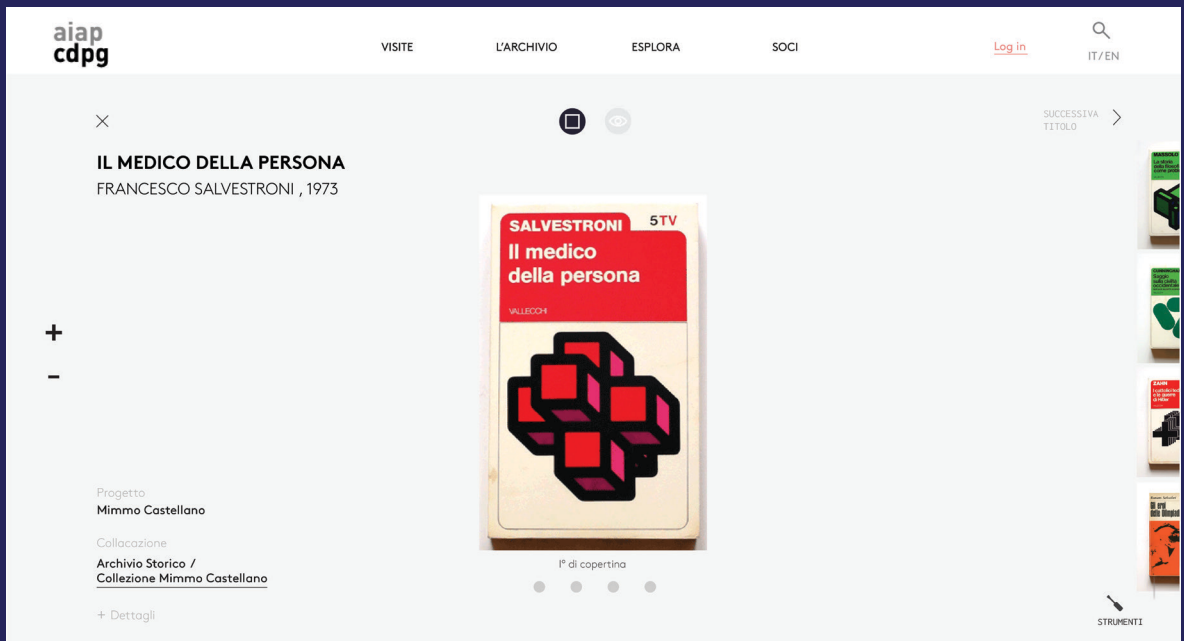
ε.61 Zoomando all'indietro è possibile avere una panoramica più ampia degli elementi sulla pagina



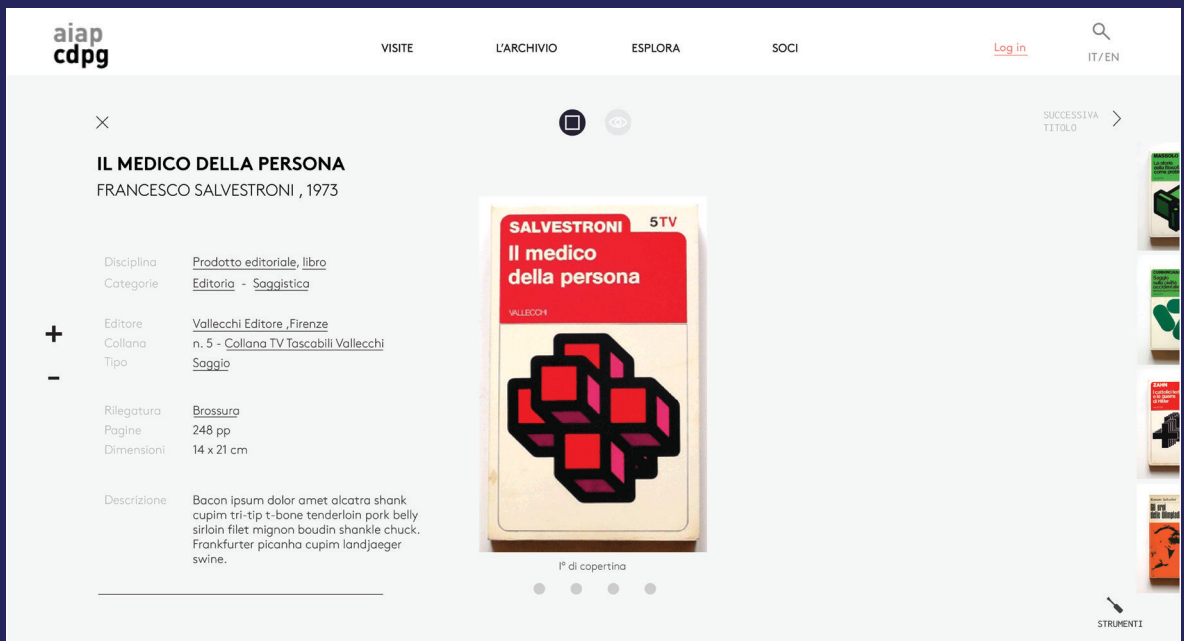
ε.62 Si sceglie di esplorare il fondo Castellano



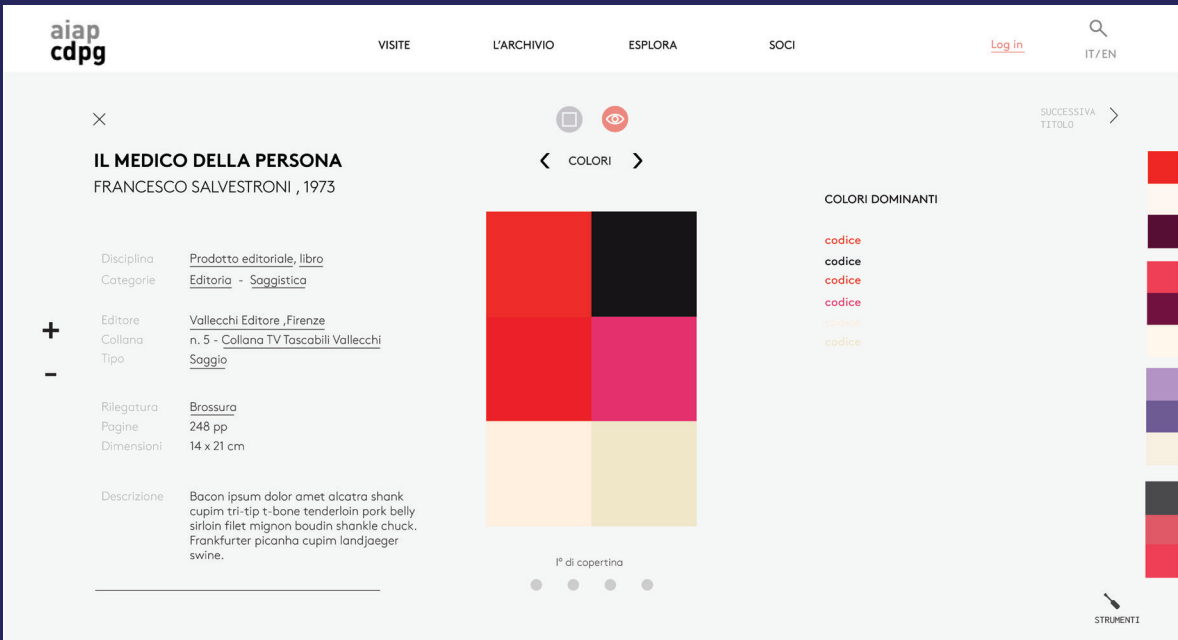
ε.63 Attraverso lo switch si passa alla modalità esplorativa rispetto ai colori e si seleziona un elemento.



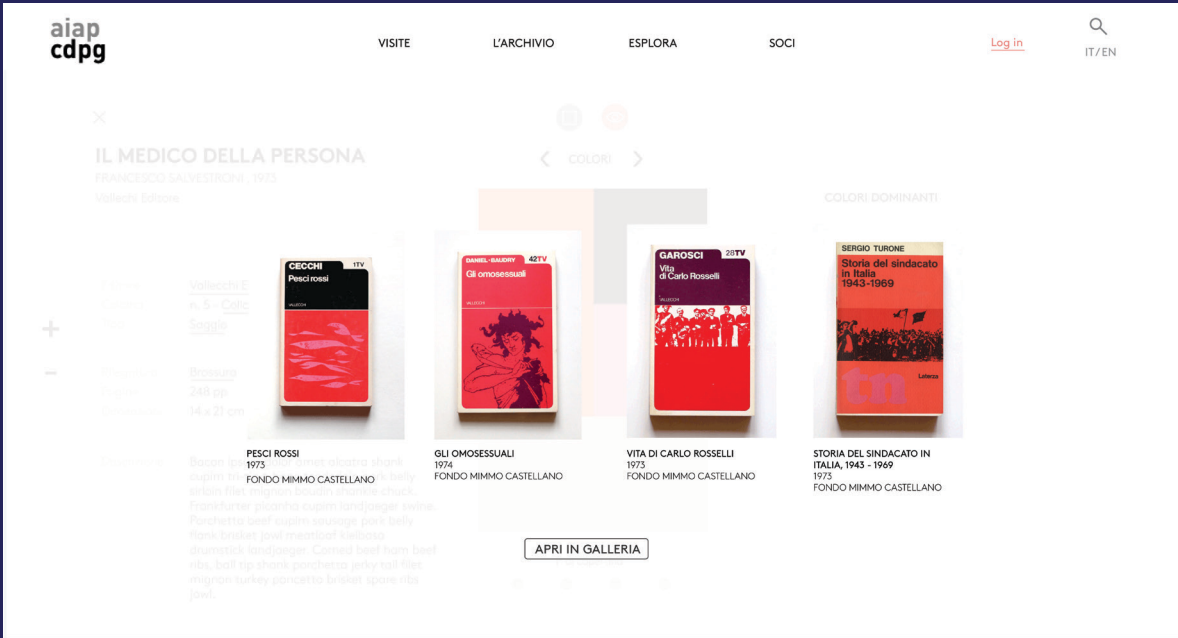
€.64 La pagina dell'elemento mostra le informazioni generali e, sulla destra delle immagini simili, trovandoci nella parte descrittiva dei metadati viene data priorità alle unità pertinenti alle prime e non relazionate solo dal punto di vista visivo.



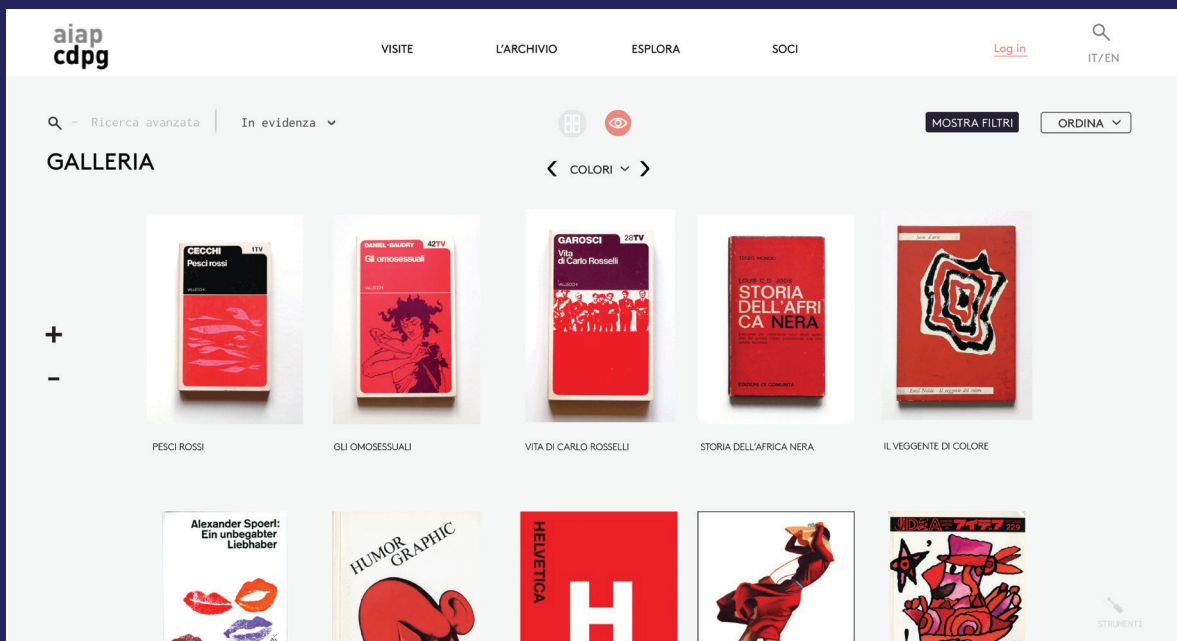
€.65 Scrollando la parte sinistra della pagina si accede a ulteriori informazioni e dettagli dell'unità



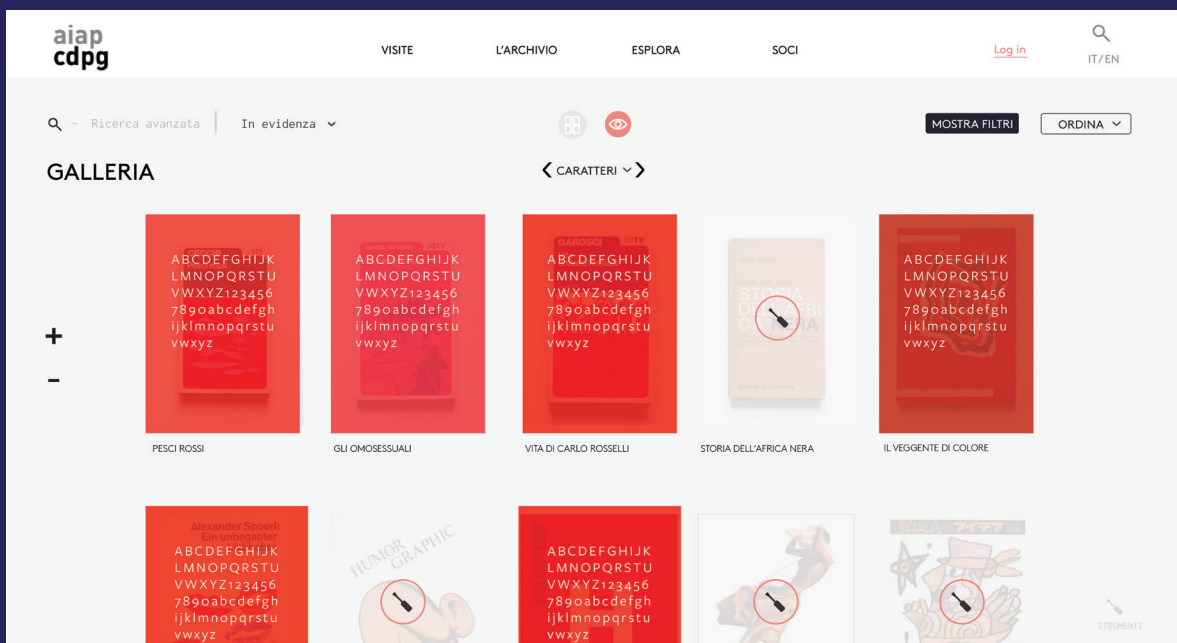
e.66 Si passa alla modalità di esplorazione cromatica.



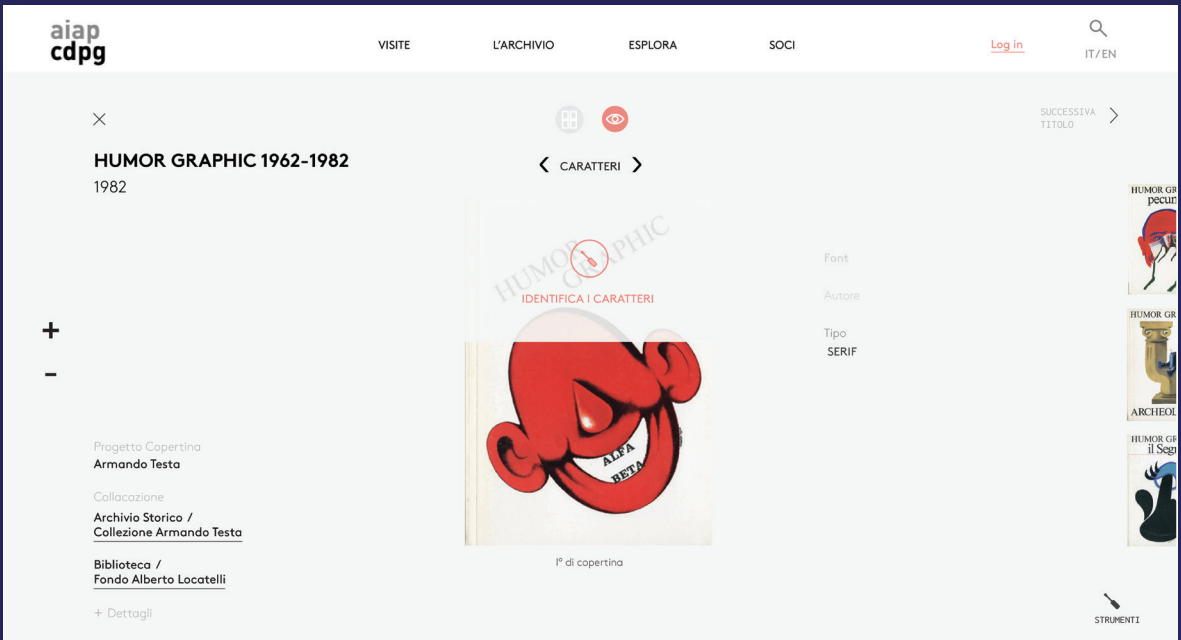
e.67 Vengono visualizzate le immagini simili consigliate.



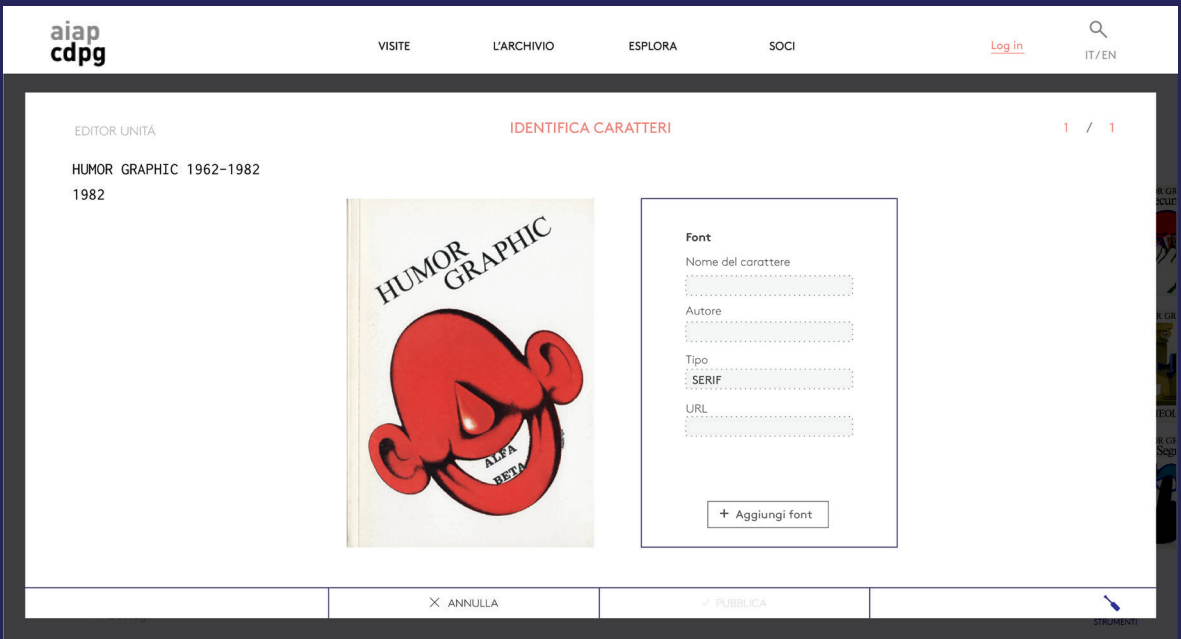
ε.68 Sulla pagina si accede alle immagini cromaticamente simili e si passa alla modalità normale di visualizzazione per vedere le opere.



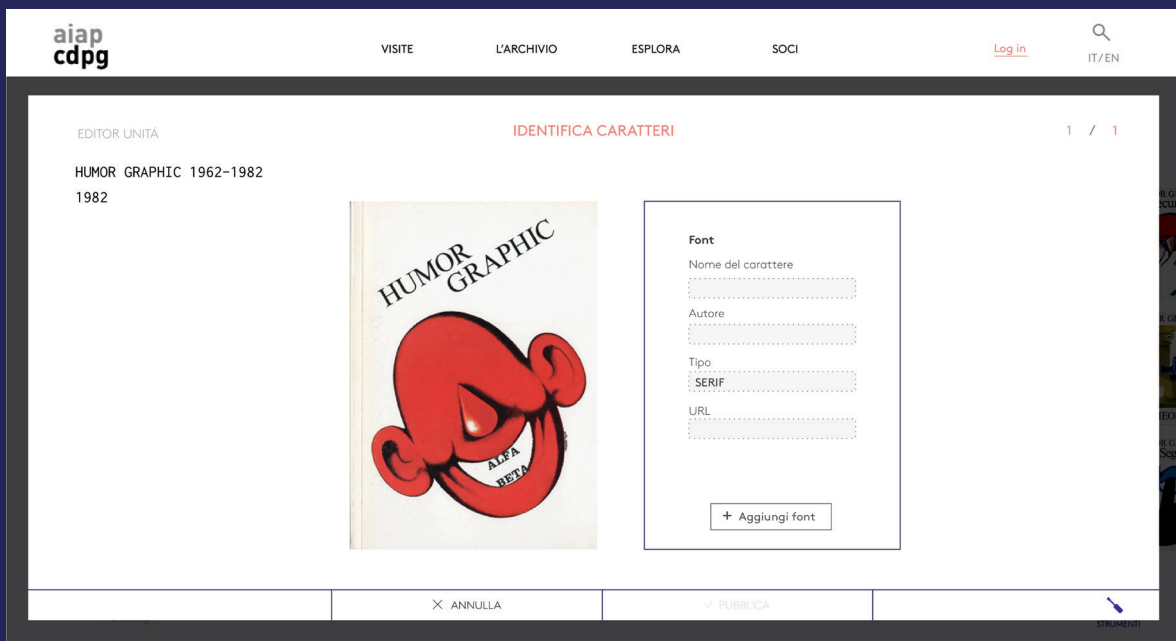
ε.69 Nella modalità visiva si accede alla pagina relativa ai caratteri e si vede che alcuni elementi non presentano una catalogazione



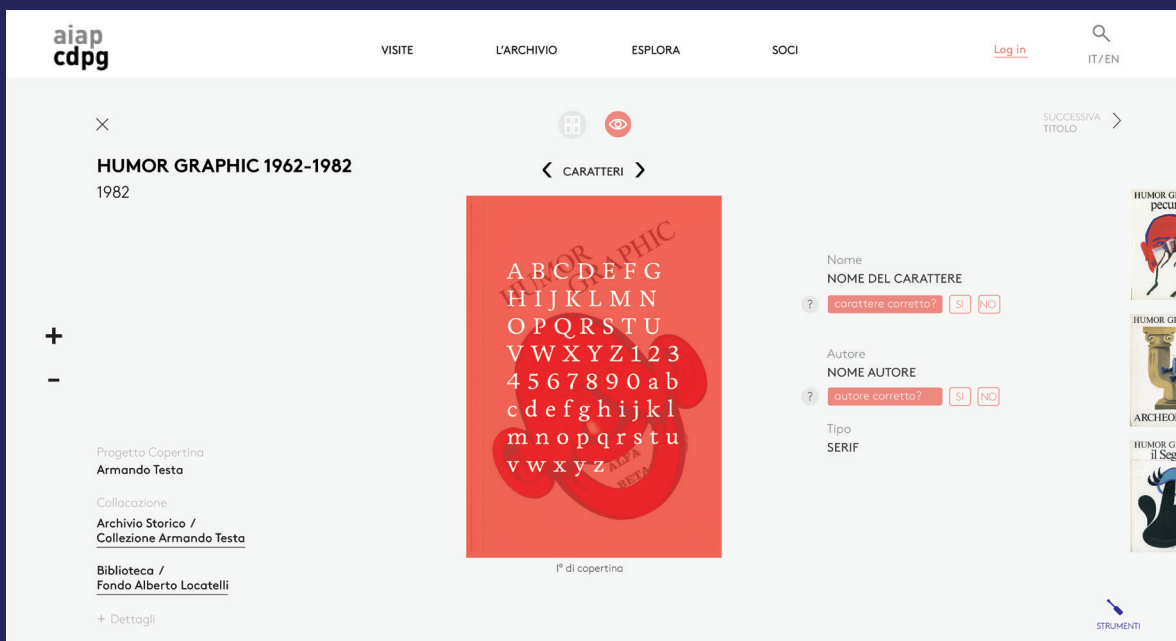
E.70 Si seleziona un elemento dove non è presente la catalogazione del font.



E.71 Si clicca sull'invito a identificare il font



ε.72 Dopo aver inserito le informazioni viene chiesto se si è sicuri dell'immissione, così da permettere agli utenti di capire se la font è stata identificata con precisione o se occorrono ulteriori verifiche.



ε.73 Selezionando la modalità "da verificare", gli utenti successivi potranno contribuire a verificare e quindi correggere il font immesso.

aiap cdpdg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

HUMOR GRAPHIC 1962-1982

1982

Progetto Capertina
Armando Testa

Collazione
Archivio Storico /
Collezione Armando Testa

Biblioteca /
Fondo Alberto Locatelli

+ Dettagli MODIFICA + AGGIUNGI

Nome
NOME DEL CARATTERE
? carattere corretto? SI NO

Autore
NOME AUTORE
? autore corretto? SI NO

Tipo
SERIF

ABCDEF G
HIJKLMN
OPQRSTU
VWXYZ123
4567890ab
cdefghijkl
mnopqrstu
vwxyz

Nome del carattere

Nome autore

Tipo

IP di copertina

ε.74 L'utente decide di modificare altre informazioni relativamente all'opera

aiap cdpdg

VISITE L'ARCHIVIO ESPLORA SOCI Log in IT/EN

EDITOR UNITÀ

HUMOR GRAPHIC 1962-1982

1982

MODIFICA UNITÀ 1 / 1

Disciplina Prodotto editoriale, libro

Categorie Disegna - Fumetto - Illustrazione

Editore Humor Graphic

Collana n. 22

Tipo Catalogo

Rilegatura Brossura

Pagine 100 pp

Dimensioni 21 x 29,7 cm

Descrizione Rassegna libro annuale di critica grafica di costume fondata nel 1960 da Luciano Consigli. Catalogo della mostra al Castello Sforzesco Milano, Biblioteca Trivulziana

AGGIUNGI CAMPO

ANNULLA PUBBLICA

ε.75 Attraverso il pannello di modifica è possibile modificare le varie aree. Una volta salvato, l'archivio provvederà, come negli altri casi, a verificare e poi pubblicare ufficialmente.

CONCLUSIONI

Il progetto di tesi sviluppato è utile a comprendere le diverse strade intraprese nello sviluppo di interfacce per l'esplorazione di archivi digitali attraverso i metodi di analisi e visualizzazione delle informazioni. Il caso Cdp ha fornito un terreno di prova e le soluzioni costituiscono una base per l'implementazione, i cui aspetti tecnici non sono stati trattati. La visualizzazione dei dati è stata utilizzata come mezzo e non come fine, i diversi strumenti progettati non sono quindi esclusivamente il risultato di ciò che i dati dell'archivio possono dire ma, al contrario, cercando di dare una rappresentazione più orientata alle entità principali (unità, fondi intesi anche come progettisti, eventi storici, biografici ecc...) rappresentano la voce guida che può sostituire la figura dell'archivista in persona, ossia dell'aggregatore di punti di vista privilegiati per la lettura dell'archivio. Sebbene le soluzioni trovate si applichino principalmente al caso specifico, esse costituiscono un tentativo di apportare elementi di innovazione al contesto sotto diversi punti di vista.

In primo luogo, si è cercato di fornire un sistema di strumenti che visualizzano una intera collezione archivistica e non solo di una sua sezione tematicamente definita, di una persona specifica; le diverse forme di visualizzazione permettono interattivamente di comprenderne i diversi aspetti e i diversi soggetti sotto prospettive eterogenee che pongono l'accento su questioni centrali nella complessità dell'archivio e che, messe assieme, ne forniscono un quadro che stimola all'approfondimento oltre che al continuo arricchimento dei suoi contenuti da parte della comunità definita.

Nella maggiorparte dei casi studio analizzati, viene fornito un tipo di visualizzazione attraverso il quale è enfatizzato un aspetto principale dell'archivio e, per il resto, viene lasciata, come strumento d'indagine, una galleria. In alternativa vengono rappresentate possibili combinazioni di aspetti definiti e ormai conclusi nel tempo.

Al contrario, questo progetto ha l'obiettivo di adattarsi ad un contesto in continuo mutamento (l'archivio è continuamente aggiornato e nuovi soci apportano sempre diversi materiali) dove diverse voci contribuiscono al suo incremento.

Da questo punto di vista vengono forniti degli spunti di implementazione: diverse modalità di partecipazione degli utenti per le diverse tipologie di contenuti, sempre mantenendo una supervisione esperta degli operatori dell'archivio.

Gli strumenti sono, da una parte, un trampolino facilitatore di queste dinamiche (fornendo panorami visivi elastici estendibili con nuovi materiali) e dall'altra il mezzo attraverso il quale valorizzare queste contribuzioni e la realtà associativa dell'archivio.

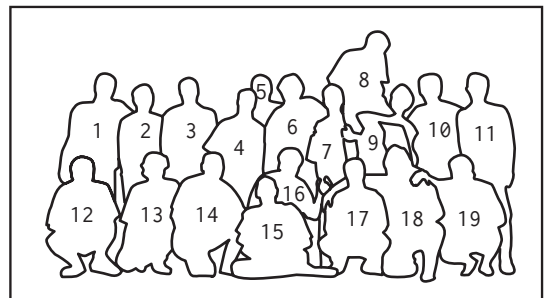
In un'ottica di implementazione reale della piattaforma si devono inoltre considerare questioni relative ad una progettazione dei sistemi gestionali dell'archivio che necessiterebbero sicuramente di un rinnovamento concettuale generale.

Il lato back-end dovrebbe confrontarsi con una eterogeneità di dati e informazioni che devono poter essere incrociati dinamicamente e non più rappresentare una semplice descrizione degli oggetti.

Le strade che si aprono a partire dal contesto indagato e dalle soluzioni proposte sono quindi principalmente in un ottica di definizione delle pratiche partecipative, a livello gestionale e politico oltre che di progettazione di interfaccia.

La collaborazione con un'archivio reale ha fornito degli spunti concreti ed interessanti su come utilizzare la visualizzazione come strumento archeologico del sapere, attraverso forme visive e processi di implementazione di cui la cultura grafica, sotto i suoi molteplici aspetti, potrà arricchirsi.

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 nd | 11 nd |
| 2 nd | 12 nd |
| 3 Pietro Corraini | 13 Luciano Perondi |
| 4 Francesco Cavalli | 14 Stefano Tonti |
| 5 nd | 15 Antonino Benincasa |
| 6 David Pasquali | 16 Giangiorgio Fuga |
| 7 Alberto Soi | 17 David Gil Lopez |
| 8 Beppe Chia | 18 nd |
| 9 Lodovico Gualzetti | 19 Francesco Guida |
| 10 nd | |





RINGRAZIAMENTI

C.D.P.G.

P.C. + L.G. + F.E.G.

M. e P.

M.

C.

M. + F.

G. + D. + M. + A. + G. + A.

BIBLIOGRAFIA

A

Aneschi, G., "L'oggetto della raffigurazione", Milano, Etsalibri, 1992

Arnheim, R., Visual thinking (1969), tr. it. di R. Pedio, Il pensiero visivo, La percezione visiva come attività conoscitiva, Einaudi, Torino, 1974

B

Barlow, M., Data visualization, a new language for storytelling, O'Reilly, 2015

Bollini, P., Lo spazio digitale del sapere: dalla forma archivio alle knowledge-base culturali. Aggregazioni, narrazioni e migrazioni. Progetto e memoria del temporaneo, Electa 2013

Bollo, A., Il marketing della cultura, Carocci Editore, Roma, 2012

Burdick, A., J.Drucker, P.Lunenfield, T. Presner J.Schnapp, Digital Humanities, The Mit Press, Cambridge Massachussets, London, England, 2012

C

Cairo A., L'arte Funzionale, Infografica e visualizzazione delle informazioni, Pearson 2013

Ciuccarelli, P., P. Innocenti, Sistemi conoscitivi per il design: una proposta metodologica, Ed. Poli Design 2014

F

Falcinelli R., Guardare pensare progettare, Graffiti, 2011

Foucault, M. L'archeologia del sapere, Bur, Milano 1969

G

Guerrini M., T. Possemato, Linked data per biblioteche, archivi, musei, Editrice bibliografica. 2015

H

Hedstrom, M. "Archives, Memory and interfaces with the past", 2012

I

Irace, F., Ciagà L., L'archivio Animato, Electa 2013

Irace, F. A cura di, design&culturalheritage - immateriale, virtuale, interattivo, Electa, 2013

L

Lupo, E., R. Trocchianesi, A cura di, Design&culturalheritage - progetto e memoria del temporaneo Electa, 2013

M

Manovich, L., Software Culturale, Ed. Olivares, 2010
Merewether, C., Edited by, The Archive, Whitechapel Gallery, London, 2006

N

Neurath O., International picture language. The first rules of isotype, Kegan Paul, London, 1936

T

Tufte, E., Beautiful Evidence, CT: Graphics Press, Cheshire 2006.

Tufte, E., Envisioning Information, CT: Graphics Press, Cheshire 1990

Tufte, E., Visual Explanations: Images and Quantities, Evidencedence and Narrative, CT: Graphics Press, Cheshire 1997.

Tufte, E. The Visual Display of Quantitative Information, CT: Graphics Press, Cheshire 1983.

V

Valery, P., La conquête de l'ubiquité, 1928

Virtuani, F., La proprietà intellettuale nell'era digitale: spunti critici e possibilità, L'archivio Animato, Electa 2013

PAPERS

A

- Alfieri, A. "Archivi online: metafore di metafore (Una città per gli archivi)", 2013
- Antonelli, A. "Il progetto: una città per gli archivi", 2013

B

- Bacon, J. "Archive, Archive, Archive!", *Circa*, No. 119, pp. 50-59, 2007
- Bailey, J. e Pregill, L., *Speak to the Eyes: The History and Practice of Information Visualization*, in "Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America", vol. 33, n. 2, autunno 2014, The University of Chicago Press, pp.168-191.
- Baldonado, M.Q. W. , A. Kuchinsky, "Guidelines for Using Multiple Views in Information Visualization", 2005
- Bates, G. J. , "The design of browsing and berrypicking techniques for the online search interface", 1989
- Berners-Lee, T. , "Design Issues", 2006
- Bizer, C., T. Heath, T. Berners-Lee, "Linked Data, the story so far", 2009
- Björneborn, L. "Serendipity dimensions and users' information behaviour in the physical library interface". *Information Research. An International Electronic Journal*, 13, 4 (2008).
- Brown, A.S. , J.L. Novak-Leonard, "Getting In On the Act, How arts groups are creating opportunities for active participation", 2011
- Brown, T. "Design Thinking", 2008

C

- Caviglia, G. "The design of heuristic practices", 2013
- Crymble, A. "Does your historical collection need a database-driven website", 2015

D

- Dork, M. , K. Glinka, S. Meier "Representing the unseen: Towards critical approaches and strategies of inclusion in digital cultural heritage interfaces", 2015
- Dork, M. S. Carpendale, C. Williamson, "The Information Flaneur: A Fresh Look at Information Seeking", 2011
- Dork, M., N.H. Riche, Go. Ramos, S. Dumais, "Pivot paths _strolling through faceted information", 2012
- Drucker, J. "Humanities Approaches to Graphical Display", 2010

E

- Eakins, John; Graham, Margaret. "Content-based Image Retrieval", 2014

F

- Fairer-Wessels, 1990, page 361
- Felicitai, P. "Ask the users: il valore aggiunto della valutazione dei sistemi informativi culturali online coinvolgendo gli utenti: il caso di una città per gli archivi", 2012
- Findlen, Edelman, "Mapping the republic of letters", 2011

H

- Haskins, E. "Between Archive and Participation: Public Memory in a Digital Age", 2007
- Heer, J., Bostock, M., Ogievetsky, V. , "A Tour through the Visualization Zoo - A survey of powerful visualization techniques, from the obvious to the obscure", 2010
- Heer, J., S.K. Card, J. Landay, "Prefuse: A Toolkit for Interactive Information Visualization", *ACM Human Factors in Computing Systems (CHI)*, 421-430, 2005
- Heer, Jeffrey, Shneiderman, Ben, "Interactive Dynamics for Visual Analysis - A taxonomy of tools that support the fluent and flexible use of visualizations", 2012
- Hibberd, G., "Metaphors for discovery: how interfaces shape our relationship with library collections", 2015
- Hockey, "A companion to digital humanities", 2007
- Hockey, A., "The history of humanities computing", 2004
- Holn, M., "Making visible the invisible: Art, design and science in data visualisation", 2012

J

- Jobs, Nielsen, "Usability Heuristics for User Interface Design", 1995

K

- Kuhlthau, C.C., "Information Search Process", 1991

L

- Latour, B. "Visualisation and Cognition: Drawing Things Together", 2012
- Le Chen, K. , M. Dork, M. D. Robertson "Amber workshop: Exploring the Promises and Potentials of Visual Archive Interfaces", 2014
- Lew, S. L., "Content-Based Multimedia Information Retrieval: State of the Art and Challenges", 2006
- London: Society of Archivists "British archival practice", 1996.
- Lupi, G. P. Ciuccarelli, "Visualizing the data city", 2014

M

Manovich, L. "Museum Without Walls, Art History Without Names: Visualization Methods for Humanities and Media Studies", 2012

Manovich, L. "Media visualization: visual techniques for exploring large media collections", 2012

Matusiak, K. K. "Information Seeking Behavior in Digital Image Collections: A Cognitive Approach", 2006

Mauri, M., A. Pini, D. Ciminieri, P. Ciuccarelli, "Weaving data, slicing views: a design approach to creating visual access for digital archival collections", 2013

Morelli, Sarcani, Girardina Papa, "Sound design. Il suono come progetto, Pitagora", 2010

N

Nicolaisen, J. "Compromised need and the label effect: An examination of claims and evidence". *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 60, 2004-2009

NISO Framework Working Group with support from the Institute of Museum and Library Services, A Framework of Guidance for Building Good Digital Collections, 2007

O

Oomen, J. Aroyo L., "Crowdsourcing in the Cultural Heritage Domain: Opportunities and Challenges", 2011

P

Piazza M. Documento a cura di, Il centro di documentazione sul progetto grafico, la biblioteca Aiap e la galleria Aiap, Milano, 2009

R

Rogers, K. "It Doesn't Compare to Being There: In-Situ vs. Remote Exploration of Museum Collections", 2014

Ruecker, Radzikowska, Sinclair, "Visual Interface Design for Cultural Heritage: a Guide to Rich-Prospect Browsing", 2011

S

Schnapp, *The digital Humanities Manifesto*, 2009

Sherrat, T., "Unremembering the forgotten", Keynote presented at DH 2015, 3 July 2015.

Shirky, C. "Archive and Ingest Handling Test", 2005

Shneiderman, "The Eyes Have It: A Task by Data Type Taxonomy for Information Visualizations" In

Proceedings of the IEEE Symposium on Visual Languages, pages 336-343, Washington. IEEE Computer Society Press, 1996.

Shneiderman, B., C. Pleasant, "Designing the user interface", 1997

Surowiecki, J. *The wisdom of the Crowds*, 2004

T

Terranova, T., "Network Culture, Politics for the Information Age." London, Pluto Press, 2004, p. 154.

Thudt, A., Hinrichs, U., and Carpendale, S. "The bohemian bookshelf: Supporting serendipitous book discovery through information visualization", 2012

U

Uboldi, G. "Knot, interfacce per l'esplorazione di reti sociali per la ricerca storica", 2012

V

van Ham F., A. Peter "Search, show context, expand on demand": supporting large graph exploration with degree-of-interest", 2009

Voss, J., "Ted Talk: Jon Voss, Smithsonian Institution talk on Linked Open Data", <http://www.shiftdesign.org.uk/smithsonian-institution-talk-on-linked-open-data/>

W

Whitelaw, M. "Representing Digital Collections", 2015

Whitelaw, M. "The visible Archive", 2008

Whitelaw, M., "Towards Generous interfaces for archival collections", Brisbane, 2012

Whitelaw, M., S. Hinton, "Exploring the digital commons: an approach to the visualisation of large heritage datasets", 2010

Wurman, R.S. "Urban Observatory" ,<http://www.urbanobservatory.org/> , 2012

X

Xu, W. "Analysis of Large Digital Collections with Interactive Visualization", 2011

Z

Zastrow, S. "Crowdsourcing Cultural Heritage: 'Citizen Archivists' for the Future", <http://www.infotoday.com/cilmag/oct14/Zastrow--Crowdsourcing-Cultural-Heritage.shtml>, 2014

SITOGRAFIA CASI STUDIO

AIGA	designarchives.aiga.org/#/home
ANSPI	aspi.promemoriagroup.com/backend/ricerca-semantic/
Au. Print + Printmaking	printsandprintmaking.gov.au/
BBC your paintings	www.bbc.co.uk/arts/yourpaintings/paintings/
BloodAxe	bloodaxe.ncl.ac.uk/explore/#/data
Boijmans	collectie.boijmans.nl/en/
Book Cover Archive	bookcoverarchive.com/
Bookscapes	www.julienlevesque.net/books-scapes/
Bridgeman	www.bridgemanimages.com/en-GB/
British Museum	www.britishmuseum.org/explore.aspx
British newspaper	www.britishnewspaperarchive.co.uk/
Città degli Archivi	www.cittadegliarchivi.it/
Commons Explorer	mtchl.net/cex
Cooper Hewitt	collection.cooperhewitt.org/objects/colors/
Curarium	curarium.com/
Delegate Browser	www.digital-profiles.com/StanBrowser/
Deutsche Digitale Bibliothek	infovis.fh-potsdam.de/ddb/
Discover the Queenslander	slq.qld.gov.au/showcase/discover-the-queenslander
El Pais Semanal	bestiarioresearch.org/-dev_projects_02/pais_semanal_08/
Engramma	www.engramma.it/eOS2/atlante/
Europeana	www.europeana.org
extraMuros	blogs.law.harvard.edu/metabolab/2011/09/02/the-extramuros-digital-public-library-of-america-beta-sprint-video-is-live/
Flickr	www.flickr.com/commons
Fondazione Vico Magistretti	www.vicomagistretti.it/it/le-opere
Google Cultural Institute	www.google.com/culturalinstitute/home
Harvard Art Museum	www.harvardartmuseums.org/collections
Harvard Art Museum	vimeo.com/124002251
Harvard Art Museum	vimeo.com/89714358
Herman Miller	www.hermanmiller.com/content/dam/hermanmiller/microsites/discoveringdesign/index.html
Historypin	www.historypin.org/
Image Plot	lab.softwarestudies.com/p/imageplot.html
Internet Archive	archive.org/
Internet Book Archive	incubator.quasimondo.com/internetarchive/InternetArchive-BookSubjectsMap.html
Invisible Australian	invisibleaustralians.org/faces/
Italia Area	www.italianarea.it/index.php
Kaleidoscopio	kaleidoscopio.fundaciontelefonica.com/

Knot	hdlab.stanford.edu/tools/#
La Stampa	www.archiviolastampa.it/component/option,com_lastampa/task,ricerche/Itemid,3/
Lantern	lantern.mediahist.org/
Lomen	baldessari.densitydesign.org/opere/progetti/elenco/
Love Tokens	love-tokens.nma.gov.au/
Mac Photo Archive	the-mac-photo-archive.net/#view
Madison NYT	madison.nytimes.com/
Manly Images	mtchl.net/manlyimages
Met Museum	www.metmuseum.org/toah/intro/atr/06sm.htm
Moma	www.moma.org/explore/collection/index
Moma Inventing Abstraction	www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?page=home
Moma - The Elastic Mind	www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/
Monad	mariandoerk.de/monadicexploration/
Museum to Scale	www.museumtoscale.com/home
Mymet	mymet.github.io/gallery.html#1
National Museum of Au.	collectionsearch.nma.gov.au/
New South Wales Gallery	www.artgallery.nsw.gov.au/
NYPL inspector	buildinginspector.nypl.org/
Object Photo - Moma	www.moma.org/interactives/objectphoto/#home
On Broadway	www.on-broadway.nyc/app/#
PlanetariumCooper Hewitt	www.cooperhewitt.org/2013/08/26/planetary-collecting-and-preserving-code-as-a-living-object/
Popular Science	www.popsci.com/content/wordfrequency#sloth
Rijksmuseum	www.rijksmuseum.nl/en/explore-the-collection
Scaled in Miles	fathom.info/miles-web/
Selfiecity	selfiecity.net/
SfMoma-Artscope	www.sfmoma.org/projects/artscope/
Staedel Museum	digitalesammlung.staedelmuseum.de/
Stedelijk Museum	www.stedelijk.nl/en/general-information/copyright
Succession	mtchl.net/succession/#/
Tate	shardcore.org/tatedata/
Tate github	research.kraeutli.com/index.php/2013/11/the-tate-collection-on-github/
The Bohemian Bookshelf	www.alicethudt.de/BohemianBookshelf/Program/BB.swf
The King Center	www.thekingcenter.org/using-digital-archive
The Visible Archive	mtchl.net/the-visible-archive/
Viaul AIDS	www.visualaids.org/
ViewShare	www.viewshare.org
Walker Art Center	www.walkerart.org/collections
World Press Photo	www.archive.worldpressphoto.org/

SITOGRAFIA

Il Mondo degli Archivi online	www.ilmondodegliarchivi.org/index.php
Chi siamo Museidigitali	museidigitali.wordpress.com/chi-siamo/
Museum Identity Ltd	www.museum-id.com/idea-detail.asp?id=389
The digital archivist	www.infotoday.com/cilmag/oct14/Zastrow--Crowdsourcing-Cultural-Heritage.shtml#References
Lombardia Beni Culturali	www.lombardiabeniculturali.it/
Marian Dörk Information Flaneur	mariandoerk.de/informationflaneur/
Archives of emotion	discontents.com.au/archives-of-emotion/
Dataisnature	www.dataisnature.com/
information+visualization	infovis.fh-potsdam.de/
Digital Humanities Quarterly	www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000151/000151.html
Archives Unità di Crisi	www.unitadicrisi.org/tag/archives/
Jenny Odell	www.jennyodell.com/projects.html
Doppiozero	www.doppiozero.com/materiali/commenti/se-chiudono-gli-archivi
Whitelaw - the visible archive	visiblearchive.blogspot.it/
The Atlas Archive	www.theatlasgroup.org/
Aby Warburg Atlas	imagesrevues.revues.org/2703
Europeana Labs	labs.europeana.eu/
Beautiful Data	stevenlubar.wordpress.com/2014/07/04/beautiful-data/
John Resig	ejohn.org/blog/building-art-history-database-computer-vision/
British Museum	www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/press_releases/2011/semantic_web_endpoint.aspx
The Digital Museum	thedigitalmuseum.tumblr.com/
Beyond the Digitized Slide Library	www.humanities.ucla.edu/getty/
The BBC World Service Archive	www.websemanticsjournal.org/index.php/ps/article/view/378/401
Digitization of archives DH101	dh101.ch/tag/digitization-of-archives/
John Fass	johnfass.files.wordpress.com/2012/06/news-diagrams.pdf
DHQ	www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/1/000206/000206.html
DHQ	www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/1/000204/000204.html
Wolfgang Ernst archive public	archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/
Speak to the Eyes: Jefferson Bailey	www.jeffersonbailey.com/speak-to-the-eyes-the-history-and-practice-of-information-visualization/
The Tate Collection on GitHub	research.kraeutli.com/index.php/2013/11/the-tate-collection-on-github/
Jeffrey Schnapp	jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/10/Manifesto_V2.pdf
Victoria and Albert Museum	www.vam.ac.uk/blog/digital-media/how-can-technology-improve-the-museum-experience
Forget big data	www.theguardian.com/news/datablog/2013/apr/25/forget-big-data-small-data-revolution

You Are Not a Curator	bulletmedia.com/article/you-are-not-a-curator/
Linked Data	linkeddatabook.com/editions/1.0/#htoc16
Design Issues for the WWW	www.w3.org/DesignIssues/
Capta and Data: Visualization	blogs.ischool.utexas.edu/f2011dh/2011/10/31/capta-and-data-visualization-the-humanistic-method-and-representing-knowledge/
Treccani	www.treccani.it/enciclopedia/archivi-digitali_(XXI_Secolo)/
Bibliotime	www.aib.it/aib/sezioni/emr/bibtime/num-xvi-1/testoni.htm
ICCU	www.iccu.sbn.it/opencms/opencms/it/main/InternetCulturale/BDI/
Born-Digital: The New Archive	www.worldpolicy.org/blog/2010/11/16/born-digital-new-archive-part-iii
Data visualization	github.com/showcases/data-visualization
Te Papa	mwa2015.museumsandtheweb.com/paper/a-review-of-a-year-of-open-access-images-at-te-papa/?mu=published
Kerry Ann Lee - Te Papa	arts.tepapa.govt.nz/on-the-wall/kerry-ann-lee-knowledge-on-a-beam-of-starlight
InnoVis - EMDialog	innovis.cpsc.ucalgary.ca/Research/EMDialog
Direttiva Europea 37/2013	www.aib.it/attivita/2013/37887-open-data-mab/
Note in Archivio	www.noteinarchivio.it/xdams-note/default/site/templateOne.jsp?hl=14
XDAMS	www.noteinarchivio.it/paradox.noblogs.org/gallery/235/La%20Biblioteca%20di%20Babele%20-%20Jorge%20Luis%20Borges.pdf
Mel Hogan	melhogan.com/website/wp-content/uploads/2013/11/Ernst-Wolfgang-Digital-Memory-and-the-Archive.pdf
Cityofwater	cityofwater.files.wordpress.com/2012/08/archive-archive-archive.pdf
Collect The Wworld. The Artist As Archivist In The Internet Age	www.digicult.it/it/digimag/issue-070/collect-the-wworld-the-artist-as-archivist-in-the-internet-age/
SA-LOM	www.sa-lom.archivi.beniculturali.it/fileadmin/template/allegati/archimista/Archimista_trieste.pdf
SAN Ontologia	dati.san.beniculturali.it/lode/aggiornato.htm#d4e1312
Regesta	labs.regesta.com/progettoReload/
Content-based image retrieval	en.wikipedia.org/wiki/Content-based_image_retrieval
List of CBIR engines	en.wikipedia.org/wiki/List_of_CBIR_engines

