

Le forme della narrazione nel web-based documentary: il caso Europa Dreaming

Valeria Burgio, Matteo Moretti

Abstract

This essay analyses the design process for a visual communication project, the final product of which is a website. Conceived within the sphere of Visual Journalism, the goal of the website is to gather and compare various ways of understanding the "European dream" by putting together a montage of different media and languages (photography, video, infographics, reusing images from the archives). It thus responds through a kaleidoscope of points of view to the hyper-simplified story of the presumed migrant invasion of Europe and its portrayal as an emergency by the sensationalist press. The choice of a medium such as the web, using the same means as the news we wish to deconstruct, makes it possible to collate different voices, different places, different historical periods, to bring critical scope and depth to the fleeting flash of today's news. The choices of structure, language and genre lend themselves to a plural type of project that coalesces heterogeneous elements around a core of arguments. The authors' point of view attempts a difficult mediation between ex-post analysis and the involvement in the design process, using semiotic tools to motivate the aesthetic, linguistic and structural choices made earlier during the design process.

Europa Dreaming (www.europadreaming.eu) è un sito web interattivo che riprende e problematizza il racconto mediatico del flusso migratorio verso l'Europa, focalizzandosi sul confine del Brennero – confine creato in seguito alla seconda guerra mondiale (nel 1918), abolito con gli accordi di Schengen, ma ristabilito in più occasioni negli ultimi anni. Attraverso analisi di dati, ricerche d'archivio, infografiche e storie personali, *Europa Dreaming* collega la crisi migratoria con l'atto di fondazione del sogno europeo, ratificato con il trattato di Schengen, in cui la libera circolazione interna veniva garantita a fronte di un'esternalizzazione dei confini.

In questo saggio, metteremo in luce le strategie utilizzate per far emergere il tema fondamentale di *Europa Dreaming*, il tradimento del sogno europeo. In secondo luogo, vedremo come le scelte strutturali, linguistiche e di genere testuale si prestino a un tipo di progetto plurale che raccoglie elementi e punti di vista eterogenei entro un nucleo argomentativo. Cercheremo a quel punto di situare l'impostazione del progetto nell'ambito più ampio dei trend nella progettazione di interfacce web, sottolineando come a una disposizione paradigmatica e sincronica delle opzioni tipica della forma ipertestuale, si stiano sempre più sostituendo forme lineari di strutturazione dei contenuti, che esulano comunque dalla più classica delle rappresentazioni lineari: la *timeline*.

Il punto di vista di chi scrive tenta una difficile mediazione tra un'analisi ex-post e il coinvolgimento nella progettazione, motivando con strumenti semiotici scelte estetiche, linguistiche e strutturali già percorse in sede di progettazione. Si vuole quindi mostrare un esempio concreto di collaborazione tra

metodo semiotico e pratica progettuale, il cui intreccio è riuscito a costruire strategie comunicative d'impatto socioculturale.

Gli autori di questo saggio, infatti, fanno parte del team di progettazione di *Europa Dreaming*: Matteo Moretti, web-designer, ha ideato (insieme a Massimiliano Boschi, giornalista del *Corriere dell'Alto Adige*) e gestito la complessa integrazione e articolazione dei contenuti; Valeria Burgio, semiologa, ha supportato il team nelle decisioni riguardanti i linguaggi visivi utilizzati e la struttura narrativa generale, oltre ad aver raccolto dati e curato i rapporti con le fonti.

1. Il sogno europeo e i suoi protagonisti

Europa Dreaming nasce da questa foto (fig.1): migliaia di profughi, bloccati in Ungheria, decidono di raggiungere la Germania a piedi, in seguito alla dichiarazione di Angela Merkel di offrire asilo politico ai rifugiati siriani. Tra le mani di un uomo in marcia sventola una bandiera europea, simbolo normalmente non associato ai migranti, e che raramente viene esibito o preso in considerazione dagli europei stessi, se non nei luoghi istituzionali.



fig.1 ©Laszlo Balogh per Reuters, 2015.

Quest'immagine è stata d'ispirazione per il progetto: sembrava che, in tempi di disincanto da parte degli stessi europei nei confronti dell'Europa, i migranti si facessero portatori e difensori dei suoi valori.

Il nucleo narrativo fondamentale di *Europa Dreaming* si condensa intorno al doppio sogno europeo: un sogno che ha uno stesso oggetto – l'Europa – ma diversi soggetti – gli europei e gli extra-europei; che viene investito degli stessi valori – libertà di movimento, rispetto dei diritti umani, benessere

economico e welfare – ma in cui il raggio dei destinatari dei valori cambia a seconda del soggetto desiderante.

Il titolo del progetto viene visualizzato solo per qualche secondo all'apertura della pagina, in un'immagine di caricamento (fig.2). C'è sempre un momento di attesa tra la digitazione dell'indirizzo web e l'apertura della pagina, la cui durata dipende dalla velocità di connessione e dalla pesantezza del sito. Un limite tecnico che è diventata ormai prassi sfruttare¹, e dà origine alle stesse possibilità di significazione che hanno gli elementi paratestuali in altri media. In *Europa Dreaming*, mentre la lunga pagina del progetto si carica, il titolo fluttua sullo schermo, appare e scompare, condensando figurativamente i temi e i toni del testo multimediale.



Fig.2: Europa Dreaming, fotogramma del titolo animato.

Il sogno europeo richiamato nel titolo non è solidamente dichiarato da un uso deciso e stabile della tipografia. L'uso dell'animazione gioca piuttosto sulla sua trasformazione, mostrandolo in balia delle

¹ Sono diversi i casi in cui l'immagine di caricamento diventa titolo e *wordmark* di un progetto, dotata di un valore semantico anche dal punto di vista visivo. Per fare qualche esempio, tratto da testi di genere simile a *Europa Dreaming*, guardare l'apertura di *Life on Hold* di Al Jazeera (lifenhold.aljazeera.com), o di *A short history of the highrise* (<http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/>). Altre volte l'immagine di caricamento può essere un'immagine animata, che fa sempre da logo del progetto, vedi a questo proposito l'immagine di apertura di un progetto precedente di Matteo Moretti, *Peoples Republic of Bolzano* (peoplesrepublicofbolzano.com), un tradizionale centrino in carta cinese la cui forma richiama soggetti tipicamente altoatesini: un bretzel, i garofani e le dolomiti.



forze della natura, come un drappo affidato alle onde, che affiora e sprofonda. Il tema veicolato dal contenuto verbale, di per sé legato a un sogno, una visione, un'utopia, si tinge subito di una connotazione disforica. Le tonalità cromatiche della breve immagine di apertura sono le stesse del sito: la scritta grigia su fondo nero è fatta di quei pixel in movimento che caratterizzano molte delle immagini del sito, a richiamare il linguaggio del giornalismo stampato tradizionale.

Dopo qualche secondo, si apre una pagina, interamente occupata da un breve testo introduttivo (fig.3).

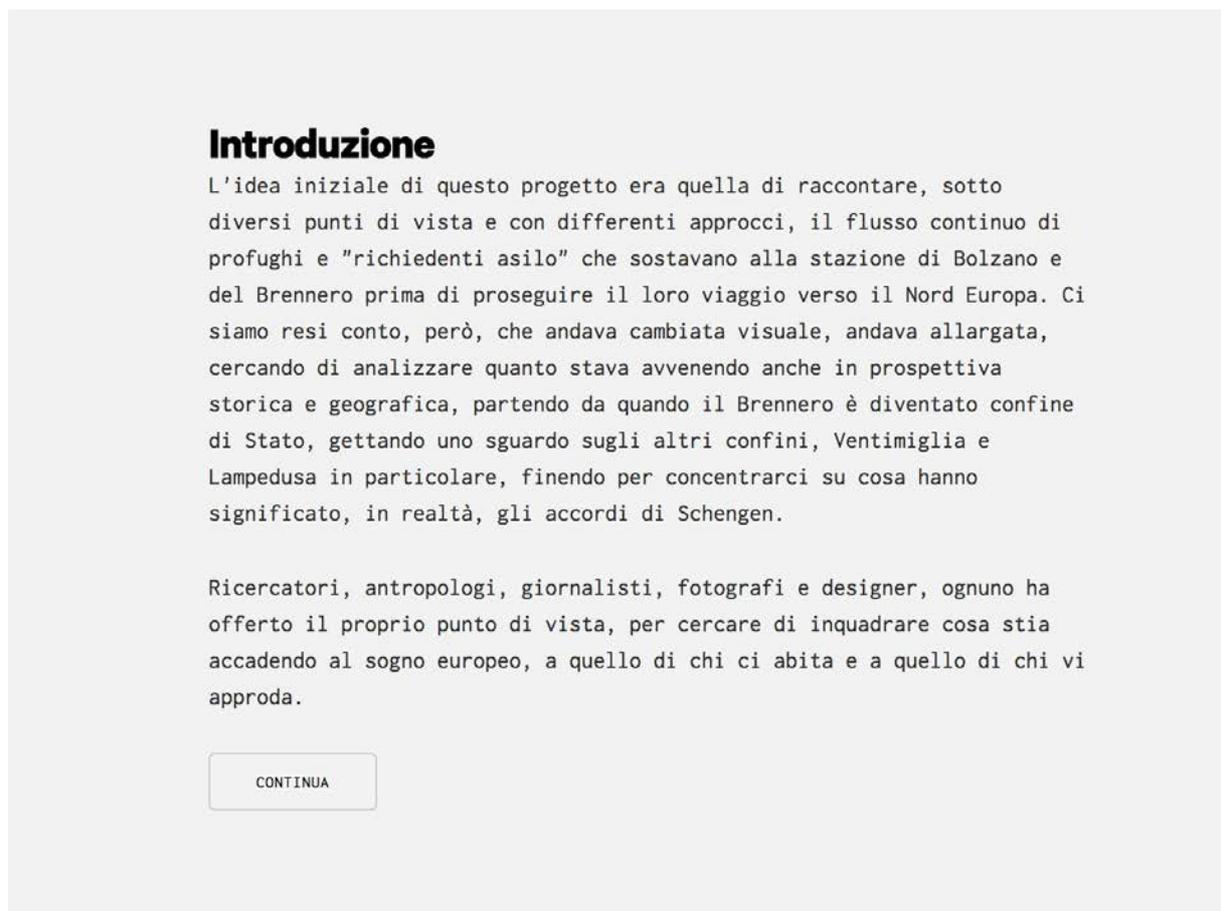


Fig.3: Europa Dreaming, fotogramma dell'introduzione.

Il progetto viene subito presentato come collettivo e plurale, una forma di moltiplicazione dello sguardo su un fenomeno, uno sforzo di adozione di punti di vista altri. Nello stesso tempo, lo sguardo del ricercatore collettivo, che cerca in questo di differenziarsi rispetto al mero cronista del quotidiano, si allarga in uno sguardo d'insieme, che include non solo il confine del Brennero, ma anche Ventimiglia e Lampedusa; non solo l'anno in corso, il 2015, ma la storia di un confine e delle migrazioni che l'hanno attraversato, in un avvicendamento dei ruoli in cui spesso sono gli italiani a partire e fuggire, piuttosto che accogliere o respingere. Per fame, per persecuzioni razziali o, più banalmente, per cercare un futuro migliore. Il progetto appare dunque sin da subito come un tentativo di moltiplicazione dei punti di vista e di messa in contesto, un ampliamento del frame interpretativo e delle possibilità comparative dei fatti che costellano l'attualità.

Il preambolo è finito. Si può restare lì, tornare indietro, o cliccare sul tasto "continua". È così che ci si ritrova nel progetto vero e proprio, che si srotola in una pagina unica. Si viene accolti da un incipit, una domanda perentoria, bianca su fascia nera, la cui dimensione la impone come sottotitolo (fig.4).

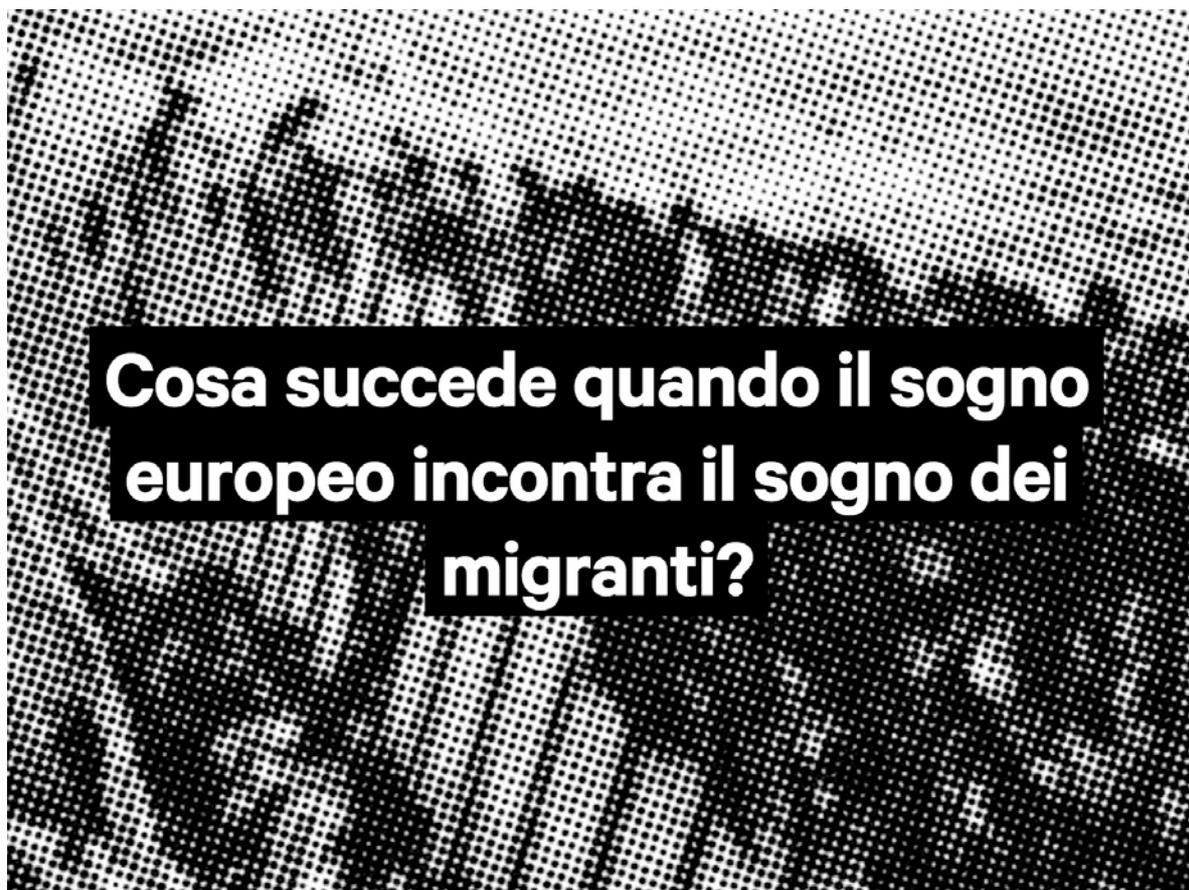


fig.4: Europa Dreaming, sezione di schermata.

Lo sfondo parla chiaro: sono immagini in *loop* di muri scavalcati, sfondati, di barconi carichi di masse di persone in fuga. Immagini sgranate e trattate tramite retino tipografico, difficilmente leggibili, ma il cui contenuto è talmente radicato nella cultura visiva dei nostri tempi, che la sua lettura figurativa non desta nessun problema.

A rispondere alla domanda, nello stesso formato, interviene poco più in basso un'altra scritta (fig. 5).

Il sogno, mi pare sia la libera circolazione, l'accordo di Schengen è tuttora un accordo tra polizie e di efficienza poliziesca che non mi sembra il migliore modello europeo.

(A. Langer, 1995)

fig. 5: Europa Dreaming, sezione di schermata.

È la trascrizione della voce di Alexander Langer, estratta da un'intervista del 1995 a Radio Radicale. Voce che torna nella colonna sonora del video che chiude (e riassume) il progetto, e fa da cornice a tutta l'impalcatura narrativa del sito. La voce narrante che commenta i fatti è in pratica affidata a un attore assente sulle scene da più di vent'anni. Questo crea un paradosso enunciazionale, una distanza tra il tempo degli eventi raccontati e un tempo del racconto che in realtà racconto non è: si tratta di una disamina critica dei fondamenti dell'unione europea che, ricontestualizzata nel presente, genera l'effetto di senso di un discorso profetico, un'anticipazione dei problemi che verranno. Langer, in quanto figura di narratore che "sa" ma "non vede" (tratti caratteristici del profeta), fa da filtro focalizzatore, estraneo all'universo di cui si parla. Il suo sguardo anacronistico genera una distorsione della visione e una rilettura dell'attuale che assume su di sé coscienza dei vizi di forma degli esordi del modello d'Europa progettato con Schengen. Il corrispettivo visibile di questa doppia temporalità è la tendina a scorrimento che appare subito dopo, dispositivo tecnologico che sovrappone due immagini e richiede all'utente di scoprirne una e coprirne l'altra: si tratta di due articoli estratti da giornali, entrambi relativi allo smantellamento di una tendopoli di profughi a Ventimiglia, solo che un articolo risale al 1995; l'altro al 2015 (fig.6).



Fig. 6 Europa Dreaming, sezione di schermata.

Iconografia e vocabolario sono identici, ma la distanza temporale tra i due articoli ribadisce l'esistenza di un difetto di progettazione dell'Europa. Nella parte testuale che precede e mette in contesto questa finestra, da una parte Langer, sempre nel '95, lamenta la latitanza dell'Europa nella gestione della guerra in Bosnia; dall'altra Mario Deriu, poliziotto e sindacalista, dal 2015, accusa le istituzioni di aver lasciato sole le forze di polizia nella gestione della crisi dei rifugiati. Due voci, appartenenti a tempi e ruoli diversi, si fanno forza l'un l'altra nel denunciare la stessa assenza di *governance* e la mancanza di una presa di posizione comune di un continente che sembra unito solo sulla carta.

Dal punto di vista cromatico, l'uso del bianco e nero si rifà all'estetica della carta stampata del quotidiano, ai preziosi fogli densi di informazioni che i migranti raccolgono per orientarsi nel lungo viaggio attraverso l'Europa e, contemporaneamente, al linguaggio della burocrazia. Sbavature e tracce di toner, tracce di errore di fotocopiatura, lettere bianche su fondo nero, i pixel del retino tipografico



che filtrano le fotografie rimandano a forme di meccanizzazione della stampa e della scrittura e, insieme, al logorio dell'informazione e dell'immagine ripetuta. C'è quindi una sorta di contrasto tra la tecnologia utilizzata, l'uso sofisticato dell'animazione, da una parte, e la scelta di un'estetica rétro, una forma di anacronismo anche nelle scelte stilistiche che ben si accoppia con la sfasatura delle parole di Langer rispetto alla situazione attuale.

2. Moltiplicare i punti di vista, abbassare lo sguardo

Europa Dreaming è un quadro composito e plurale, risultante di un montaggio di media e linguaggi diversi, che risponde con un caleidoscopio di punti di vista diversi al racconto ipersemplicato della presunta invasione dell'Europa da parte dei migranti e all'ottica emergenziale tipica del giornalismo sensazionalistico. La scelta di un medium come il web, usando gli stessi mezzi delle notizie che si vogliono decostruire, permette di accostare diversi luoghi, diversi periodi storici, per dare ampiezza e profondità critica al lampo effimero dell'attuale.

Parte di questa strategia di moltiplicazione dello sguardo è la serie di videointerviste ai migranti, raccolte alla stazione di Bolzano e sul treno per Brennero, che documentano il momento del passaggio dei migranti dall'Italia al Nord-Europa: l'Alto Adige rappresenta simbolicamente una delle ultime tappe del viaggio, l'ultimo ostacolo, uno spazio liminare in cui è possibile considerarsi "sopravvissuti" rispetto alle esperienze precedenti, seppur non ancora giunti al termine del viaggio. Di fronte alle persone e alle loro vicissitudini, lo sguardo di chi raccoglie la testimonianza si abbassa e si pone in posizione di ascolto. La scelta registica di evitare il primo piano sul volto dell'intervistato (fig. 7) nasce sicuramente da motivi etici, legati alla volontà di non denunciare l'immigrato ancora irregolare, coniugati con un imperativo estetico: evitare un eccesso d'intimità e d'intensità emotiva per soffermarsi invece sulle storie e verificarne il portato politico. Questo non significa eliminare completamente l'aspetto emozionale, ma spostarlo su vie meno convenzionali, sulla gestualità delle mani e sul tono della voce. I dettagli del corpo inquadrati sono ulteriormente nascosti dalle pesanti fasce nere dei sottotitoli, insolitamente a centro schermo, che, trascrivendo le parole pronunciate, contribuiscono a enfatizzare il racconto, nascondendo, quasi censurando il soggetto narrante. Il contesto della stazione, con i suoi suoni e le sue routine, emerge intorno al personaggio e lo situa nella condizione reale il cui si trova il viaggiatore, sospeso in un'attesa. Inoltre, decentrando lo sguardo dall'individualità del volto, la storia assume il carattere di testimonianza collettiva, che scaturisce da un singolo individuo ma assume un portato simbolico storico-sociale.



Fig. 7: Europa Dreaming, fotogramma di un video del capitolo “Attraverso i confini, le persone”.

Questa decisione di soffermarsi su un particolare e non sulla forza emozionale del viso, si manifesta in modo ancora più deciso nel progetto fotografico che chiude il sito, in cui si è volutamente scelto di far scaturire il racconto da piccoli frammenti di viaggio: un oggetto-amuleto che ha accompagnato e protetto il viaggiatore. È il protagonista a scegliere e raccontare l'oggetto, a guardarlo secondo il suo punto di vista. Questa volta l'immagine è fissa, l'inquadratura standardizzata, la parola si limita a una breve didascalia ai piedi dell'immagine. Il succedersi delle immagini in uno *slide-show* mostra una serie di mani aperte appartenenti a diversi individui. Queste mani portano sul palmo un oggetto. Alla domanda “Che cosa ti ha protetto durante il tuo viaggio?”, gli intervistati hanno risposto con simboli religiosi (rosari, santini, crocifissi), foto di amici, parenti, coniugi o fidanzate; a volte portano sulla loro pelle un messaggio di addio o di speranza, in forma di tatuaggio (fig. 8). A volte hanno lo sguardo già rivolto verso il paese d'arrivo, come chi conserva e venera come un santino la squadra del Manchester United.

Attraverso la focalizzazione su un dettaglio e la deviazione dello sguardo dal contatto intimo con l'interlocutore, si riescono a dare informazioni interessanti riguardo all'identità collettiva dei migranti, che hanno la forza di levarsi contro i luoghi comuni anche senza avere valenza statistica. La gran parte dei migranti intervistati alla stazione di Bolzano è di religione cristiano-copta; i telefoni che hanno addosso non sono indice della loro ricchezza ma insieme archivi di immagini e strumenti di congiunzione - unico legame con i loro cari; inoltre i migranti sono talmente coscienti del pericolo che corrono intraprendendo il viaggio che si infliggono dei tatuaggi sulla pelle prima di partire, considerandolo segno di identificazione per un possibile riconoscimento del proprio corpo e, nel caso perdessero tutto ma non la vita, per avere addosso un ricordo della propria identità.



Fig. 8: Europa Dreaming, foto della sezione “Un oggetto che ti ha protetto durante il viaggio?”.

3. L’eterogeneità del web

Per dar voce a soggetti diversamente implicati nella produzione del testo, era necessario utilizzare un medium che ne mantenesse eterogeneità e autonomia e, nello stesso tempo, non frammentasse eccessivamente il materiale. Il web ci sembrava il medium più elastico per lavorare su canali e linguaggi eterogenei e raccogliere sguardi diversi entro un unico filo di coerenza argomentativo. Per riprendere definizioni semiotiche ormai entrate nel gergo comune, ci permetteva di realizzare un testo sincretico (Greimas e Courtès, 1979; tr. it.: 325), facendo convergere sugli stessi supporti fisici e sulle stesse interfacce software, media diversi – testo, fotografia, video, frammenti audio, infografiche – mantenendo però una struttura lineare (Cosenza, 2014: pp. 27-29). L’ipertesto infatti può essere visto come contenitore multimediale, che produce senso attraverso l’accostamento e dà la possibilità di costruire “testi ibridi, modulari, dinamicamente riconfigurabili” (Ferraro, 2016: p. 7). Dovendo tentare un’attribuzione di genere, le testualità con cui questo sito ha proprietà comuni sono sicuramente i documentari interattivi. Il documentario interattivo (detto anche *web-doc* o *i-doc*) non si limita a essere la trasposizione di un documentario lineare filmico, ma ha una struttura modulare e un montaggio caratterizzato da una composizione di media differenti in uno stesso spazio (Gaudenzi, 2013, p. 12; Manovich, 2001, tr. it. p. 202 tr.it.). In altre parole, il web-documentary, in quanto “new media object” (Manovich, 2001) dovrebbe essere caratterizzato da un livello di organizzazione, una struttura e un’estetica *database*. Dice Manovich, però, “il database e la narrazione sono nemici naturali” (*ibidem*, p. 281). Come si fa allora a coniugare il “digital” con lo “storytelling”? Il parere dei primi studiosi dei nuovi media era che il ventunesimo secolo sarebbe andato nella direzione dell’ipertesto, dell’abbandono della linearità. Se “l’ordine semiologico predominante del Novecento” (*ibidem*, p. 289)

era stato il cinema, quello degli anni Duemila sarebbe stato quello del paradigma, del database, della compresenza delle opzioni². Eppure, da un'analisi dei documentari interattivi inseriti in progetti di giornalismo visivo, emerge una tendenza sempre maggiore al ritorno alla linearità. Per quanto molti documentari interattivi utilizzino interfacce paradigmatiche (con finestre in compresenza o attraverso il dispositivo della mappa³), molti altri, in particolare quelli inglobati in testate giornalistiche⁴, hanno una struttura di tipo *longform*. L'idea di racchiudere l'esperienza di navigazione in un'unica lunga pagina (*longform*, per l'appunto), ha il preciso scopo di rendere l'esperienza quanto più immersiva possibile, sollevando l'utente dal dover scegliere o selezionare i contenuti tramite il tradizionale menu. Il modello *longform*, infatti, consente la coesistenza di tutto l'impianto narrativo nel medesimo spazio, rendendo tutto il contenuto accessibile in qualsiasi momento. I progettisti di interfacce sanno bene infatti che "scrolling is a continuation; clicking is a decision"⁵ e che la pratica del "cliccare" comporta la chiusura della pagina e l'apertura di una nuova, producendo anche un senso di disorientamento a livello informativo e spezzando di fatto il racconto. Per questi motivi, *Europa Dreaming* si dispiega su un'unica pagina, anche se è organizzato in moduli tematicamente distinti e disseminato di connessioni ipertestuali. Molti dei moduli inglobati nel sito, in realtà, hanno a loro volta una struttura lineare: i due video che, totalmente autonomi, si prestano anche a una proiezione su canali audiovisivi tradizionali; la *timeline* che, sebbene raccolga elementi eterogenei e permetta all'utente libertà di combinazione, ha come indica il suo nome stesso una conformazione lineare a cui assoggetta la cronologia⁶; il reportage degli oggetti di protezione che si svolge in uno *slideshow*. Forme di navigazione lineare sono infatti sia quella orizzontale (*slideshow*, *timeline*) che quella verticale (*scroll based website*). Tecnicamente parlando, la narrazione basata sullo *scroll* facilita la lettura soprattutto su smartphones e tablet, gli strumenti più utilizzati al mondo per accedere ad internet. La conformazione del testo dipende dunque anche dalla struttura materiale dei media usati per la fruizione, considerando che i dispositivi elettronici attraverso cui avviene l'accesso a testi multimediali tendono a somigliare sempre più alla forma libro – se non addirittura al papiro – che non alla forma schermo. In ogni caso, nel mondo attuale dei social e della rigenerazione e rilancio di qualsiasi contenuto, qualunque struttura lineare si presta a essere smembrata: qualsiasi utente può estrapolare un singolo elemento di suo interesse e

² Su questa base si fondano varie analisi dei documentari interattivi, la cui caratteristica fondamentale sarebbe la non-linearità. Secondo Almeida e Alvelos, ad esempio, "When considering the navigation structure of an interactive documentary, it is essential to move away from a linear mindset, any attempt to emulate a linear structure will most certainly fail (p. 126).

³ Vedere a questo proposito *Refugee Republic*, refugeerepublic.submarinechannel.com, e *The Refugee Project*, therefugeeproject.org. Nel primo caso, l'utente è invitato a immergersi in un luogo definito e la navigazione assume una dimensione fisico-intuitiva, strategia considerata particolarmente efficace anche da Lev Manovich, 2013. Nel secondo caso, l'interfaccia classicamente combina mappa e *timeline*.

⁴ Vedere a questo proposito i documentari che sono stati di ispirazione a questo progetto, come *Closing the Back Door to Europe*, del New York Times, nytimes.com/interactive/2015/09/15/world/europe/migrant-borders-europe.html?_r=0 e *Raising Barriers*, del Washington Post, washingtonpost.com/graphics/world/border-barriers/global-illegal-immigration-prevention/. Da notare che questi progetti nascono all'interno di un ufficio grafico inglobato nel giornale stesso. La direzione di senso è quindi prestabilita dal contratto di fiducia di lunga data che unisce testata e lettore. Nel caso dei progetti indipendenti, come il nostro e molti altri, la fiducia va conquistata, spesso anche attraverso la partecipazione del pubblico al finanziamento.

⁵ Come dice Joshua Porter nel suo seguitissimo blog sull'interface design *Bokardo*, <http://bokardo.com/archives/scrolling-easier-clicking/>

⁶ Sulle tipologie di interfaccia nel *web-documentary*, cfr. Broudoux 2012. Sulla *timeline* come convenzione rappresentativa nella storia, cfr. Rosenberg e Grafton, 2009.



renderlo parte di un altro discorso. Dalla cartolina di Primo Levi alla fotografia di un tatuaggio di un ragazzo etiope incontrato in stazione, dalla citazione di Alex Langer al ringraziamento agli italiani del migrante ripescato nel Mediterraneo, ogni modulo verbale, visivo o sonoro, ha una sua forza autonoma di significazione che può essere estratta dal contesto e facilmente inserita in un altro. Il sito web, com'è noto, permette un livello d'interazione e coinvolgimento maggiore di un prodotto audiovisivo classico, lasciando all'utente la libertà di percorrere diverse forme di navigazione e di lettura e di selezionare il materiale più vicino ai suoi interessi. Per quanto il livello d'interazione del sito sia abbastanza limitato, la possibilità di agire con il testo, oggi, non dipende più dalla quantità di link interni al testo, ma dalla possibilità di commentare, ricontestualizzare e rigenerare il testo in altri ambiti. Il medium computazionale nella sua forma attuale, infatti, non si limita a simulare i media che lo hanno preceduto – fotografia, video, testo – ma li riarticola in un contesto che prevede la loro manipolazione attraverso l'interazione e la loro diffusione attraverso l'inserimento in un discorso “social”. Il web, essendo insieme supporto e canale di diffusione, ha possibilità di distribuzione che altri media non offrono e che a volte sono imprevedibili.

4. Conclusioni

Attraverso l'associazione di punti di vista diversi, *Europa Dreaming* mette in crisi l'ideale di un'Europa unita, libera e solidale e lo propone come oggetto di contesa che non riesce a prendere una propria posizione. D'altra parte, attraverso il montaggio di immagini e parole appartenenti a epoche diverse, effettua una disamina disincantata dei concetti di “emergenza” e “novità”, inserendo il processo migratorio in un flusso storico che ne illustra precedenti e ricorsi. L'immagine o la registrazione d'archivio, giustapposta a una notizia del passato prossimo, svolge una funzione straniante e autenticante al tempo stesso, inserendo il frammento di attualità in un lungo discorso che ha radici profonde nella storia.

Per affrontare ordinatamente i corsi e ricorsi storici, la *timeline* è lo strumento ideale, ma non l'unico. Ci sono forme di linearizzazione della navigazione ipertestuale che prescindono dalla cronologia – basti pensare alle ultime impostazioni di Facebook, interfaccia basata sulla *timeline* e sulla *longform*, il cui algoritmo non ordina più i post in base al momento della pubblicazione ma li gerarchizza a seconda degli interessi supposti dell'utente. Bisogna inoltre tenere conto che, a causa dei tempi sempre più ridotti di lettura degli utenti, l'organizzazione in moduli e la parcellizzazione dei contenuti, seppur all'interno di una struttura unica e lineare, permette una migliore gestione dell'attenzione.

Questo saggio ripercorre dunque un processo di design della comunicazione di un sito web di contenuto storico-sociale, in cui la semiotica è stata di supporto nel controllo degli strumenti, nella gestione della coerenza e nella determinazione degli obiettivi. La collaborazione tra semiotica e design emerge nell'esplicitazione dei processi di significazione messi in atto, le cui manifestazioni finali esulano dalla libertà d'espressione creativa attribuita alle pratiche artistiche per attestarsi invece sul piano dell'esperienza e del controllo di fattibilità. Abbiamo per questo cercato di spiegare il modo in cui, nella progettazione, debbano coniugarsi forza argomentativa e criteri di *usability*, esigenze narrative e limitazioni tecniche.



Bibliografia

- Addis, M.C., 2014, “Il futuribile delle età perse. Conversazione con Paolo Fabbri su *Profezie*”, in Manchia V. (a cura di), pp. 181-186.
- Almeida, A. e Alvelos H., 2010, “An Interactive Documentary Manifesto” in Aylett, R., Lim, M.Y et al., a cura, pp. 123-128.
- Aylett, R., Lim, M.Y. et al, a cura, 2010, *Interactive Storytelling, proceedings of the Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010*, Edinburgh, UK
- Bolter, J.D. e Grusin, R., 1999, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Boston, Mass.
- Braida, N., 2013, *Web-documentary. Documenting Reality in the Post-Media Age*, Tesi di laurea specialistica in Discipline della musica, dello spettacolo e del cinema, Università di Udine.
- Broudoux, E. 2011, *Le documentaire elargi au web. Enjeux de l'information et de la communication*, GRESEC - Université Grenoble III.
- Cosenza, G., 2004, *Semiotica dei nuovi media*. Laterza, Bari.
- Cosenza, G., 2014, *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*. Laterza, Bari.
- Deni M. e Proni, G., 2008, *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*. Franco Angeli, Milano.
- Eugeni, R., 2010, *Semiotica dei media*, Carocci, Roma.
- Ferraro, G. e Lorusso, A. (a cura di), 2016, *Nuove forme d'interazione: dal web al mobile*. Libellula, Tricase (LE).
- Ferraro G., 2016, “Introduzione. Dal web al mobile: nuove sfide per le competenze semiotiche” in Ferraro, G. e Lorusso, A. (a cura di), pp. 5-13.
- Gaudenzi, S., 2013, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Tesi di dottorato in filosofia. Goldsmith College, Londra.
- Greimas, A.J., Courtès, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du Language*, II. Paris, Hachette (trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze: La Casa Usher, 1986).
- Jenkins, H., 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press. Jenkins, H., Ford S. e Green, J., 2013, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture.*, New York University Press.
- Manchia, V. (a cura di), 2014, *Immagini che fanno segno, Carte Semiotiche Annali 2*, La Casa Usher, Siena. Mangano D. e
- Mattozzi A. (a cura di), 2009, *Il discorso del design. Pratiche di progetto e saper-fare semiotico*, serie speciale di E | C, n.3 / 4.
- Manovich, L., 2001, *The language of new media*, MIT Press, Boston, Mass. (tr.it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002).
- Manovich, L., 2013, *Software takes command*. Bloomsbury, New York.
- Manovich, L., 2011, *Media visualization: Visual techniques for exploring large media collections*. Media Studies Futures (2011) <http://manovich.net/content/old/03-articles/66-article-2011/66-article-2011.pdf> (sito consultato l'8 Maggio 2017)



- Marino, G., 2015, "Semiotics of spreadability: A systematic approach to Internet memes and virality" in *Punctum*, n.1, pp. 43-66.
- Migliore, T. (a cura di), 2016, *Rimediazioni 2*, Aracne, Roma.
- Montanari, F., 2016, *Deep remixing WWI. Rimediazione, media digitali e il caso del centenario della Grande Guerra, fra immagini e memoria* in Migliore, T., a cura di, 2016, pp. 215-232.
- Polidoro, P., 2003, "Teoria dei generi e siti web" in *Versus*, n. 94-96, dedicato a "Semiotica dei nuovi media", a cura di Giovanna Cosenza, pp. 213-229.
- Rosenberg C. e Grafton A., 2009, *Cartographies of Time*, Princeton Architectural Press, New York.

Note biografiche

Valeria Burgio è ricercatrice a tempo determinato presso la Libera Università di Bolzano, dove è anche docente di Teorie e linguaggi della comunicazione visiva alla facoltà di Design e arti. Dottore di ricerca in Storia e teorie delle arti, titolo conseguito tra la Fondazione di Studi Avanzati di Venezia e l'Università di Paris 3 - Sorbonne Nouvelle, ha ottenuto borse di ricerca post-doc a Parigi presso l'École des Hautes Etudes en Sciences Sociales, e all'Università Iuav di Venezia. È autrice della monografia *William Kentridge*, edita per Postmedia Books nel 2014. Ha curato e coordinato il progetto *Migropolis Venice / Atlas of a Global Situation* (Wolfgang Scheppe ed., 2009) edito da Hatje Cantz. È membro del GESC (Gruppo di Studio di Semiotica della Cultura) di Madrid e ha scritto diversi saggi per la *Revista de Occidente*, rivista culturale storica della Fondazione Ortega y Gasset.

Dopo anni di lavoro nel campo del web, motion design e data visualisation, Matteo Moretti inizia la carriera accademica, in principio come *lecturer* e poi come ricercatore, presso la Libera Università di Bolzen-Bolzano. Dal 2012 ricerca sui metodi e sulle pratiche del visual journalism, co-fondando la piattaforma visualjournalism.unibz.it che contiene i lavori prodotti dai suoi studenti.

Il progetto *La Repubblica popolare di Bolzano* è stato premiato con il Data Journalism Award 2015 e con l'European Design Award 2016. EuropaDreaming è il suo progetto più recente, una riflessione transdisciplinare sul sogno Europeo, messo in crisi da quello dei migranti, ha recentemente vinto l'European Design 2017. Giurato per il World Press Photo (categoria 'immersive storytelling'), speaker per Visualized.io e TEDx, concilia l'attività di insegnamento e ricerca con quella di designer.

