

Elena Baldassarri

### *La comunicazione storica nell'era multimediale*

L'avvento dell'*era digitale* sembra avere innescato una serie di trasformazioni che conseguentemente hanno portato ad alterazioni sia nelle pratiche sia nei linguaggi della ricerca storica.

La multimedialità suscita nello storico allo stesso tempo due sentimenti opposti: da un lato la sfiducia e l'ostilità e dall'altro il desiderio di conoscere. Il ricercatore registra l'impossibilità di una semplice trasposizione degli strumenti di descrizione già esistenti in un linguaggio adattabile all'ambiente elettronico, per il rischio di perdere delle informazioni indirette e creare un ambiente ingannevole e confuso per l'utente.

Prima dell'era multimediale lo storico poteva ignorare i problemi riguardanti la comunicazione e la diffusione della sua opera. In realtà la cultura storica è da sempre una cultura di élite, con tutti i pregi e i difetti di questa realtà. I nuovi mezzi di comunicazione però non sono semplicemente interscambiabili con i vecchi metodi o lo sono solo parzialmente, poiché gli stessi presupposti della comunicazione sono diversi. La ricerca storica si basa su forme canoniche e consolidate di analisi scientifica (il Metodo) che è necessario salvaguardare poiché da sempre rappresenta la garanzia per la scientificità del lavoro dello storico, insieme all'esegesi del documento, la varietà dei metodi di indagine, il rapporto tra fonti e racconto storico, l'apertura multidisciplinare, il vaglio critico dei risultati, etc.

Secondo Peppino Ortoleva dopo internet "lo storico o sarà comunicatore o non sarà"<sup>1</sup>; il ricercatore storico, quindi, deve prendere in considerazione aspetti sino ad ora ignorati come i problemi di grafica, l'esposizione concisa e schematica, la connessione logica, altrimenti verrà escluso dal pubblico in primo luogo e dalla comunità di studiosi in seguito.

In passato la storia era narrazione e trattatistica, ora ha a disposizione delle tecniche argomentative completamente diverse e così vaste da non poter essere paragonate con il passato.

La comunicazione storica può quindi seguire quattro principi essenziali e:

1. Essere *User friendliness*: cioè essere fruita, usata, consumata e alla portata di tutti in un tempo rapidissimo, quasi immediato.
2. Essere libera: la multimedialità permette la libertà di fruizione dei dati e di movimento all'interno di una base dati.
3. Usare la simulazione: ottimo metodo per avvicinare giovani, studenti e un vasto pubblico ai temi storici.
4. Creare comunità di appassionati non studiosi: la storia non deve solo rivolgersi a ricercatori del settore, ma a tutti i livelli, dimostrando di non essere solo una materia scolastica.

Attenzione però a non far prevalere l'informazione sulla ricostruzione storica e a non illudersi che l'oggettività della storia sia possibile con la dissoluzione dell'autore e la semplice pubblicazione di banche dati. Non bisogna, infatti, perdere di vista il soggetto che è la storia, né giustificare un abbassamento del livello dei risultati con una banalizzazione delle argomentazioni.

---

<sup>1</sup> P. Ortoleva, *L'argomentazione storica al tempo degli ipertesti*, La Storia – Consorzio italiano per le discipline storiche online, <<http://lastoria.unipv.it/dossier/ortoleva.htm>>.

Per ottenere questi risultati lo storico multimediale deve usare le ‘*metafonti*’<sup>2</sup>, che sono un insieme di testi, dati, immagini e filmati che non hanno il semplice scopo di rendere più colorato il documento, ma anzi quello di creare nuovi metodi di lettura e di analisi. La metafonte non rende cioè il lavoro più facile e più comodo, perché essa non è una riproduzione di una fonte, ma un documento a sé, che si differenzia dall’originale. Le fonti nelle discipline umanistiche, fatta eccezione delle fonti orali, sono sempre state stabili, la loro originalità e autorevolezza nei secoli, deriva dal tempo e dalla distanza, dall’accumulo di memoria e la loro garanzia deriva proprio dalla materialità. Il computer, al contrario, crea l’era delle fonti immateriali: il documento non è fatto di memoria, perde la sua fisicità.

Questo dibattito<sup>3</sup> riguarda principalmente la digitalizzazione dei documenti, espressa nella creazione di archivi on-line e off-line. In genere on-line si trovano gli indici del materiale documentario presente nell’ archivio privato o istituzionale. In una base dati consultabile off-line, invece, si può trovare una buona parte, o l’ interaccolezione. Si tratta di trascrizioni o scansioni di fonti documentarie che spesso derivano da anni di lavoro individuale e di investimenti istituzionali.

Biblioteche e archivi trasformano in formato immagine i documenti che conservano, principalmente allo scopo di salvaguardare ed esaltare i propri patrimoni. Sostituendo gli originali con immagini digitali permettono una consultazione più rapida e di qualità superiore rispetto al microfilm, evitando l’usura dei documenti. Alcuni di questi progetti<sup>4</sup> sono molto estesi e riguardano archivi e materiali d’importanza notevole. Il rischio maggiore in cui si può incorrere è che al momento della consultazione si decontestualizzino le fonti, perdendo informazioni indirette sulla natura di ogni documento redatto in una determinata epoca e contesto, creando confusione.

La scelta del materiale da digitalizzare non segue criteri scientifici, ma tende da un lato a soddisfare necessità finanziarie e dall’altro a ricostruire e a recuperare forme di memoria, mentre la ricerca storica rimane una dimensione specialistica. La realizzazione di questi progetti ha dei costi elevati e deve spesso fare i conti con l’obsolescenza degli ambienti hardware e software.

Anche per questo difficilmente si digitalizzano fondi completi e spesso si opera una selezione di documenti più rappresentativi rispetto alle varie finalità o alla rappresentazione del passato che si vuole ricostruire. Si producono così narrazioni storiche attraverso i documenti.<sup>5</sup>

Gli utenti a cui si rivolgono non sono “storici”, ma altre professionalità come giornalisti, architetti, ma soprattutto, per gli archivi on-line, un pubblico stimolato più dalla curiosità che dall’interesse culturale. La storia si trasforma così in recupero della memoria individuale o collettiva.

Un discorso a parte necessitano i CD rom, che hanno avuto uno sviluppo notevole negli ultimi anni, mantenendo però uno scopo prevalentemente didattico-informativo. Esistono comunque delle edizioni critiche ben preparate sia dal punto di vista strutturale che contenutistico, che sfruttano la velocità dei tempi di pubblicazione e che, sempre rispettando il rigore scientifico, permettono una contestualizzazione che non può esserci con la carta: un uso simultaneo, di altri supporti di analisi, come fotografie, suoni e filmati.

<sup>2</sup> Il termine è stato coniato nel 1992 da Jean-Philippe Genet, un medievista francese, riferendosi ai testi e alle banche dati digitali di cui dispone potenzialmente ogni studioso lavorando dal proprio computer (*Source, Métasource, Texte, Histoire*, in *Storia & multimedia*, a cura di F. Bocchi e P. Denley, Bologna, 1994, pp. 3-17); qui sarà intesa in senso più ampio come “quella nuova tipologia di documentazione immateriale che viene crescendo tra le mani degli storici che alla riproduzione in formato immagine dei documenti accompagna trascrizioni o edizioni critiche, strumenti informativi (registri, descrizioni e inventari archivistici, etc.), banche dati, bibliografie, saggi e altri materiali miscelanei, come anche strumenti di ricerca sempre più affinati (motori, e softwares dedicati)”, (Andrea Zorzi, *Documenti, archivi digitali, metafonti*, <<http://www.storia.unifi.it/PIM/AIM/metafonti.htm>> ); Cfr. anche A. Zorzi, *Metafonti*, in *Il documento immateriale. Ricerca storica e nuovi linguaggi*, a cura di G. Abbattista e A. Zorzi, <<http://lastoria.unipv.it/dossier/metafonti.htm>>.

<sup>3</sup> Vedi a proposito i numerosi siti in cui appaiono spesso questi temi, tra cui <<http://www.sissco.it>>; <<http://lastoria.unipv.it>> ; <<http://www.storia.unifi.it>>.

<sup>4</sup> Cfr. le digitalizzazioni degli archivi storici Rai <<http://www.teche.rai.it>> , dell’Istituto Luce <<http://www.luce.it>> solo per citare quelli più noti.

<sup>5</sup> Tra i molti esempi: Library of Congress “American Memory” <<http://memory.loc.gov/ammem/ammemhome.html>> e il governo australiano, “Documenting a Democracy. Australia’s story” <<http://www.foundingdocs.gov.au/home.htm>>. Ci sono anche esempi di interi fondi come all’Archivio di Stato di Firenze <<http://www.archiviostato.firenze.it/Map/>>.

All'interno di questi ultimi però si nota l'evidente preferenza per la riproduzione di materiale grafico (carte geografiche, mappe, fotografie, filmati d'epoca, etc.) invece di testi, tendendo più a mostrare immagini che a mettere a disposizione fonti.

Per darsi un'idea della esigua parte di Cd rom presenti nelle biblioteche basti sapere che, per fare un esempio, nell'intero Sistema Bibliotecario Romano su un totale di 3353 cd rom, solo 246 sono di storia cioè il 7,3% del patrimonio complessivo. Considerando che i VHS sono quasi ventimila e i Cd audio più di 15 mila, si comprende che i Cd rom storici oltre ad essere scarsamente pubblicati sono anche didatticamente poco utilizzati. Inoltre nel Sistema Bibliotecario di Roma i cd rom sono prevalentemente rivolti al pubblico giovane e spesso sono incompleti.<sup>6</sup>

I Cd rom possono raccogliere documenti oppure basarsi su ipertesti. Nel termine *ipertesto* il prefisso *iper* deriva dal greco *hyper* che significa "sopra, oltre". Gli ipertesti sono un insieme di documenti collegati in modo tale da formare una struttura unica. Per passare da un documento ad un altro è necessario fare un salto, andare oltre.

Mentre i libri tradizionali seguono una successione lineare, gli ipertesti hanno una organizzazione non rettilinea. Il lettore si sposta, naviga, da un punto all'altro di questa struttura, senza seguire un percorso unico. Può tornare indietro, riprendere un collegamento laterale o fare dei salti.

Ogni lettore, in questo modo, segue un suo itinerario individuale, crea il proprio testo a partire dalla sua personale esperienza di lettura, così essa diviene un processo aperto, particolare e imprevedibile. Il lettore ipertestuale è un lettore dinamico che deve continuamente prendere decisioni, scegliendo tragitti e collegando diversi testi.

Tra le moltissime definizioni di ipertesto ne riportiamo alcune:

Pierre Lévy: "Tecnicamente un ipertesto è un insieme di nodi connessi da dei legami. I nodi possono essere delle parole, delle pagine, delle immagini, dei grafici o parti di grafici delle sequenze sonore, e documenti completi che possono essere degli ipertesti a loro volta. Gli *items* di informazione non sono collegati linearmente, come su una corda a nodi, ma ciascuno di essi, o la maggior parte, estendono i loro legami a stella, secondo un modello reticolare. Navigare in un ipertesto, dunque è disegnare un percorso in una rete che può essere complessa quanto si vuole. Perché ogni nodo può contenere a sua volta tutta una rete".<sup>7</sup>

Theodor Holm Nelson: "Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, testo che si dirama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che si fruisce al meglio davanti a uno schermo interattivo. L'ipertesto include come a caso particolare la scrittura sequenziale, ed è quindi la forma più generale di scrittura. Non più limitati alla sola sequenza, con un ipertesto possiamo creare nuove forme di scrittura che riflettano la struttura di ciò di cui scriviamo; e i lettori possono scegliere percorsi diversi secondo le loro attitudini, o del corso dei loro pensieri, in un modo finora ritenuto impossibile".<sup>8</sup>

Antonio De las Heras: "Il testo è una forma di organizzare l' informazione in due dimensioni. Con sistemi di scrittura molto variati l' uomo è riuscito a distribuire l' informazione in maniera lineare su una superficie. Allora, se un testo è l' organizzazione dell' informazione su una superficie, un ipertesto sarebbe l' informazione organizzata in uno spazio in tre dimensioni".<sup>9</sup>

Peppino Ortoleva: "Io credo che l'ipertesto abbia delle potenzialità straordinarie di tipo mentale; il punto, l'elemento più affascinante dell'ipertesto è la capacità di simulare processi associativi che sono simili ai processi della nostra mente. Eisenstein, grande regista russo, sosteneva che il montaggio consisteva nell'associare, proprio come nella mente umana; l'ipertesto è una macchina per combinare infinite possibilità di montaggio... in fondo un ipertesto è anche un tema con variazioni e quindi è possibile pensarlo quasi come una grande partitura in cui sono possibili una serie di collegamenti tra diversi temi della partitura stessa."<sup>10</sup>

<sup>6</sup> M. Marcotullio, *La storia negli audiovisivi del Sistema Bibliotecario romano*, tesi discussa per il Master in Storia e Storiografia multimediale, gennaio 2003.

<sup>7</sup> P.Lévy, *Le tecnologie dell' intelligenza* Synergon, Bologna, 1992.

<sup>8</sup> T. H. Nelson, *Come penseremo*, in J. Nyce, P. Kahn, *Da Memex a Hypertext*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1992.

<sup>9</sup> A. De las Heras, *Navegar por la informacion*, Fundesco, Madrid, 1991. Queste e altre definizioni si trovano in <>.

M. A. Garcia: “Alla base deve esserci un’ idea ipertestuale: il passaggio successivo è la trasformazione di quell’ idea ipertestuale in una struttura. In questo caso la struttura viene prima della scrittura... Il rischio che si corre è il barocco, ossia accumulare effetti e volere stupire con effetti speciali, dimenticando l’ asciuttezza del prodotto ben fatto, che, alla fine, adesso nell’ ipertesto come prima del testo normale, costituisce sempre la carta vincente.”<sup>11</sup>

Questi corpi testuali costituiscono ormai il futuro del ricercatore storico e permettono una indicizzazione ricca e raffinata attraverso sistemi sempre più evoluti come XML, (Extensive markup language), che consente estrapolazioni semantiche e testuali.

L’*eXtensible Markup Language*, XML, è un linguaggio di marcatura inventato dall’organismo che stabilisce gli standard per il Web, il W3C (*World Wide Web Consortium*)<sup>12</sup>. I linguaggi di markup definiscono il documento, specificando come il suo contenuto deve essere interpretato.

Il più noto linguaggio di markup, e anche il più diffuso, è l’HTML (*Hypertext Markup Language*), che si usa per creare pagine Web. Ambedue, XML e HTML, derivano dal SGML (*Standard Generalized Markup Language*) un linguaggio più generico, che ha delle possibilità di applicazioni vastissime, data la sua flessibilità.

SGML è un meta-linguaggio usato per descrivere linguaggi applicativi, la sua complessità ne limita l’uso ai soli specialisti.

IBM, con un volume di documenti di centinaia di milioni di pagine per i suoi computer e i suoi sistemi, ha usato sin dalla nascita SGML come magazzino dei suoi dati; anche il Governo Federale degli Stati Uniti per la gestione di ordini, manuali operativi e altri database complessi utilizza SGML, che garantisce l’accessibilità e l’interscambiabilità dei dati. Molte applicazioni sono oggi state tradotte da SGML in XML.

XML è logica: ogni evento può essere descritto da una struttura gerarchica, che a sua volta può essere espressa in XML.

Ciò che caratterizza un linguaggio di marcatura sono i *tag*, che possono essere definiti attributi personalizzati di un documento. XML permette di creare linguaggi di markup personalizzati, o meglio indicizzare un documento categorizzandolo, in modo che dopo la sua archiviazione sia facile consultarlo.

Ma che cos’è il mark up? Sin dalla nascita della scrittura, si è assistito all’uso di “marcatori”. Per esempio gli Egiziani nei geroglifici, evidenziavano i nomi personali per distinguerli dalle altre parole con un ovale e usavano il colore per le frasi più importanti. Con l’evoluzione della scrittura e la sostituzione delle lettere ai geroglifici, si sono introdotte la spaziatura tra le parole, la punteggiatura, le lettere maiuscole, etc. allo scopo di rendere la comprensione e l’uso più semplice. L’invenzione della stampa ha aggiunto la marcatura tipografica, da cui deriva lo stesso termine *mark up*, che significa inserire a mano, marcare, su pagine stampate e manoscritte tutti gli aspetti della stampa con annotazioni speciali di stile, dimensione, spazi, numerazione delle pagine, etc.

Dopo l’avvento del computer, nei primi anni 1960, si è elaborato un nuovo sistema per creare documenti formattati, il Runoff, l’antenato del HTML e del XML, che usava dei tag per controllare la formattazione del testo. Nel 1967, si separava la formattazione dal contenuto e si elaborava un sistema di *tag* tipografici universali. Erano evidentemente i primi passi essenziali per la codificazione di un linguaggio standard, che fu elaborato negli anni 1980 nel SGML.<sup>13</sup>

XML consente di descrivere un documento in un modo che possa essere “capito”, interpretato dalla macchina. Esso fornisce un meccanismo (Document Type Definition), che consente di condividere la struttura dei dati.

XML facilita lo scambio e la gestione dei dati, in quanto essi sono memorizzati come testo. L’evoluzione dei programmi e delle applicazioni ha complicato lo scambio dei dati, infatti spesso accade che una versione non sia in grado di leggere dati registrati in versioni più aggiornate. XML

<sup>10</sup> P. Ortleva, *Ipertesto*, <>.

<sup>11</sup> M. A. Garcia, *Testo e ipertesto*, in *Mediamente* <>.

<sup>12</sup> L’indirizzo internet è <<http://www.w3c.org>>.

<sup>13</sup> L. A. Phillips, *Usare XML*, Mondadori Informatica, Farigliano, 2000.

invece, in quanto linguaggio e non applicazione, non diventa desueto, e inoltre non deve essere compilato (come ad es. Pascal), ma è scritto in chiaro e può essere letto sia dalla mente umana sia da un altro linguaggio di programmazione. Ad esso si può applicare un motore di ricerca in grado di estrapolare dal testo non solo un termine, ma un intero contesto.

Appare evidente quindi l'importanza di questo linguaggio ai fini della ricerca storica. Infatti in un futuro prossimo, lo studioso si troverà di fronte una enorme massa di dati codificati in XML riguardanti ogni campo dello scibile umano. A quel punto dovrà essere in grado di comprendere la struttura, il DTD, dei documenti. Inoltre esso determina un problema di tipo critico: gli indici, gli elenchi alfabetici tematici o dei nomi, che sono alla base di ogni ricerca, si trasformano da statici a dinamici. Infatti con XML oltre ad avere immediatamente la struttura ad albero di un documento, si possono richiedere di volta in volta con un semplice motore di ricerca termini specifici. La ricerca elettronica risulta quindi essere fluida, mentre la caratteristica dell'edizione critica è la permanenza. Il punto è: chi si occupa della definizione dei tag per l'archiviazione dei testi giuridici, degli articoli di giornale, delle normative amministrative, etc.? Questa enormità di dati oggi è conservata in formato digitale e lo storico non può ignorare i criteri usati per catalogarli.

Un'altra tecnologia che usa linguaggio XML è l'e-book. L'espressione 'libro elettronico', o "e-book", non corrisponde ad una unica definizione. Per l'*Open eBook Forum* esso è: "*a Literary Work in the form of a Digital Object, consisting of one or more standard unique identifiers, etadata, and a Monographic body of Content, intended to be published and accessed electronically.*"<sup>14</sup>

In modo più generico esso è stato definito "*a digital object that is an electronic representation of a book*".

Ciascuna delle diverse definizioni<sup>15</sup> si sofferma su un aspetto particolare: dal contenuto in formato digitale, agli strumenti hardware di lettura, dai metadati, alla semplice interattività della testualità elettronica.

In generale si può definire libro elettronico qualunque: "*testo compiuto, organico e sufficientemente lungo ('monografia'), eventualmente accompagnato da metadati descrittivi, disponibile in un qualsiasi formato elettronico che ne consenta – fra l'altro – la distribuzione in rete, e la lettura attraverso un qualche tipo di dispositivo hardware, dedicato o no.*"<sup>16</sup>

Esso nasce dall'evoluzione del libro tradizionale su carta, come conseguenza dell'informatizzazione dell'editoria. Infatti le nuove tecnologie hanno modificato profondamente i processi di stampa, rendendoli completamente digitali. L'effetto immediato a questa rivoluzione è stata l'esigenza di abbandonare il libro in carta.

"*Come lo [il libro] si crea su un personal computer, si potrebbe anche leggerlo su un personal computer, oppure, sfruttando lo stesso tipo di tecnologia, si potrebbero creare dispositivi di lettura dedicati, che possano dare, in via digitale, una "esperienza di lettura" analoga a quella del libro.*"<sup>17</sup>

Si tende quindi a separare nettamente il libro "fisico" (rilegatura, formato, tipo di carta, etc.) dal suo contenuto, che è valido e fruibile al di là della sua forma. Ma una critica frequente che s'incontra è che il rapporto con il libro cartaceo implica un coinvolgimento completo dei sensi, il computer infatti non permette di essere sfogliato, toccato o "annusato". Questa posizione però sottovaluta la funzione del libro stesso, che è soprattutto veicolo, mezzo per sostenere idee, comunicare ed informare.

L'editoria elettronica è da molti considerata una realtà a se stante, non confrontabile con l'editoria tradizionale, in quanto gli *strumenti utilizzati e possibilità espressive sono talmente diversi nei due*

<sup>14</sup> *The Open eBook Forum (OeBF) is the leading international trade and standards organization for the electronic publishing industry*, 2003: <<http://www.openebook.org/>>.

<sup>15</sup> Una sintesi è in R. Wilson, *The Problem of Defining Electronic Books*, novembre 2000, documento sviluppato nell'ambito del progetto EBONI: <<http://eboni.cdjr.strath.ac.uk/documents/definition.html>>.

<sup>16</sup> G. Roncaglia, *Merzweb*, <<http://www.merzweb.com>>.

<sup>17</sup> V. B. Sala, *E-book. Dal libro di carta al libro elettronico*, Apogeo, Milano, 2001, p. 22-23.

*casi, da rendere non solo difficile ma anche sbagliato utilizzare in maniera troppo diretta il modello 'libro' nel mondo dei nuovi media digitali.*<sup>18</sup>

Questa assunzione deriva dalla convinzione che l'interfaccia informatica non sia in grado di raggiungere la fruibilità del libro a stampa e che il risultato dell'*assemblaggio* digitale ed ipertestuale sia molto diverso dal modello chiuso, lineare e testuale del libro a stampa.

La critica non tiene conto della grande evoluzione che sta avendo lo studio di lettori per e-book e computer palmari quali e-paper e dell'e-ink. In realtà questo settore sta facendo da pochi anni i suoi primi passi cercando di sfruttare al meglio le sue potenzialità, per permettere la lettura di testi elettronici in maniera più comoda di quella in ambiente elettronico.

Gli strumenti innovativi sperimentati sono classificati in diverse tipologie, ma hanno caratteristiche molto simili: un'interfaccia hardware molto diversa dai tradizionali computer o notebook; la leggerezza; non necessitano di un piano d'appoggio; infine, anziché utilizzare il mouse o la tastiera, sono *pen-based* cioè dotati di schermi sensibili al tatto.<sup>19</sup>

L'e-book non sostituirà di certo la scrittura tradizionale, perché i due continueranno a convivere; infatti se a volte gli inserimenti multimediali sono utili, altre possono rappresentare una distrazione. Comunque se si considerano libri elettronici anche quelli in cui il testo elettronico è unicamente il 'supporto di trasferimento' dell'informazione destinata alla stampa su carta, come per esempio per i *print on demand*, essi sono uno strumento di distribuzione più comodo ed economico rispetto al libro a stampa, anche se questo rimane lo strumento più fruibile per la lettura da parte dell'utente finale.

Come abbiamo già detto, l'editoria digitale si trova ancora nell'ambito della sperimentazione: tenendo presenti le caratteristiche dei dispositivi hardware di lettura e la scomodità evidente del normale monitor da scrivania, si comprende che il mercato e-book non è destinato ad un boom di diffusione o di vendite immediato e spettacolare.

Il libro elettronico ha il potenziale per sostituire, in alcune situazioni, il libro su carta, ma seguendo un lento processo, e dopo la progettazione di soluzioni hardware, software e commerciali migliori di quelle oggi sul mercato.

Inoltre se si sposta l'attenzione sul rapporto editoria elettronica/biblioteche, la situazione si complica ulteriormente. Infatti, oltre agli evidenti problemi sui criteri di catalogazione, per

---

<sup>18</sup> G. Laterza, *Chiamiamolo DIASS*, intervento convegno *Il libro elettronico entra all'università: quali e-book per la didattica e la ricerca?* organizzato dall'Università della Tuscia 18 maggio 2001: <<http://www.unitus.it/confsem/ebook/discussione3.htm>>. Jean-Gabriel Ganascia sostiene che il termine libro elettronico 'est restrictif, car le livre désigne un support particulier de l' écrit qui est advenu à un moment donné dans l' histoire; il est restrictif de parler de livre, là où tous les supports de l' écrit, du son et de l' image sont convoqués': <http://www-apa.lip6.fr/GIS.COGNITION/livr1.html>>.

<sup>19</sup> G. Roncaglia li suddivide in quattro tipologie: (1) **Lettori rigidi dedicati**: strumenti con la funzione specifica di consentire la lettura di e-book, e ispirati a un normale libro a stampa per quanto riguarda forma e dimensioni; (2) **Computer palmari dotati di software per la lettura di e-book**. Si tratta di dispositivi in genere piuttosto piccoli (le dimensioni dello schermo sono quelle di un normale pacchetto di sigarette, o poco maggiori), spesso adatti al trasporto 'da taschino'. Possono avere schermi monocromatici o a colori, e offrono numerose funzionalità: calendario e gestione degli appuntamenti e dei contatti, rubrica telefonica, annotazioni e semplici funzioni di videoscrittura e di foglio elettronico, spesso gestione delle mail, possibilità di annotazioni vocali e di ascolto di file in formati compressi (MP3 o altro). La lettura di libri elettronici è dunque solo una delle funzionalità offerte, e di norma non è quella considerata strategicamente centrale per la diffusione sul mercato del dispositivo; (3) **Tablet PC**. Si tratta di dispositivi portatili più grandi di un palmare (le dimensioni dello schermo sono in genere comprese fra i 10 e i 12 pollici), la cui interfaccia si basa sul modello del blocco per appunti. Possono utilizzare un sistema operativo proprietario, un sistema operativo per palmari (di norma Windows CE o Microsoft PocketPC), oppure una versione appositamente adattata di un sistema operativo 'normale', come Windows 98 o Windows XP. Dispositivi di questo genere possono essere utilizzati per leggere e-book, ma non si tratta certo dell'applicazione principale presa in considerazione al momento della loro progettazione. La lettura di libri e riviste elettroniche, assieme alla navigazione in rete, alla riproduzione audio-video, alle funzionalità di controllo centrale per elettrodomestici 'intelligenti' e all'uso come 'quaderno' di annotazione veloce, dovrebbe costituire una delle applicazioni di punta di questi strumenti, che potrebbero trovare nel mercato della scuola e dell'educazione uno dei settori di maggior diffusione; (4) **Dispositivi flessibili basati su 'carta elettronica' (e-paper)**. La carta elettronica, come immaginata dai suoi propugnatori, è un sottile strato flessibile di plastico, dello spessore simile a quello dei lucidi per lavagna luminosa, in grado di funzionare come display. G. Roncaglia, *op. cit.* Vedi anche V. B. Sala, *op. cit.*, p. 59 – 67.

conservare un e-book si devono conservare anche gli strumenti per la sua codifica e lettura. Questo aumenta notevolmente i costi e rende necessaria una politica di manutenzione adeguata, oltre che unificata, delle versioni successive sia dei software di lettura, sia dei lettori hardware.

Infine si deve tener conto che una delle caratteristiche specifiche dei formati elettronici è quella di permettere con facilità il *self-publishing* di documenti sfruttando la proprietà tipica del digitale, cioè quella di poter essere ripetutamente migliorati, producendo una serie di 'edizioni' diverse.

Si ha di conseguenza una proliferazione di pubblicazioni che rendono di primaria importanza la questione della regolamentazione attraverso procedure di deposito digitale. Ovviamente il problema non riguarda solo e-book o CD rom pubblicati da case editrici riconosciute, ma anche il vasto gruppo delle proposte amatoriali e personali.

L'evoluzione della tecnologia obbliga lo storico a confrontarsi con una realtà che da sempre ha considerato estranea al suo campo di indagine. La multimedialità si sta trasformando da mezzo di comunicazione a fonte di ricerca, lasciando aperte diverse questioni metodologiche. Con le dovute precauzioni e tenendo sempre presenti le regole della ricerca storica, è necessario affrontare e superare questi dubbi, senza bollare anticipatamente tutto il mondo multimediale come non scientifico.

#### BIBLIOGRAFIA

- *The Open eBook Forum (OeBF) is the leading international trade and standards organization for the electronic publishing industry*, 2003: <<http://www.openebook.org/>> ;
- G. Abbattista e A. Zorzi (a cura di) *Il documento immateriale. Ricerca storica e nuovi linguaggi*, <<http://lastoria.unipv.it/dossier/index.htm>>;
- G. Bettetini, *Gli spazi dell' ipertesto* Strumenti Bompiani, Milano, 1999;
- F. Bocchi e P. Denley (a cura di), *Source, Métasource, Texte, Histoire*, in *Storia & multimedia*, Bologna, 1994;
- G. Butti, *Lavorare con gli ipertesti*, Tecniche Nuove, Milano, 1991;
- F. Ciotti, *E-book: la rivoluzione della lettura*, in M. Calvo, F. Ciotti, G. Roncaglia, M. Zela, *Frontiere di rete*, Laterza, Roma-Bari 2001;
- A. De las Heras, *Navegar por la informacion*, Fundesco, Madrid, 1991.
- R. D' Anna, *Book. Il libro a una dimensione*. Adn Kronos libri, Roma 2001;
- M. A. Garcia, *Testo e ipertesto*, in *Mediamente* <<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/g/garcia.htm>>;
- P. Gatti, *Introduzione a gli ipertesti*, Tramontana, Milano, 1998;
- H. Henke, *Electronic Books and ePublishing. A Practical Guide for Authors*, Springer Verlag, Heidelberg, 2001;
- G. Landow, *L'ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, Bruno Mondadori, Milano, 1998;
- G. Landow, *Ipertesto - il futuro della scrittura*, Baskerville, Bologna, 1996 si;
- G. Landow, *Hypertext theory*, Baltimore, London, 1994;
- G. Laterza, *Chiamiamolo DIASS*, intervento convegno *Il libro elettronico entra all'università: quali e-book per la didattica e la ricerca* <<http://www.unitus.it/confsem/ebook/discussione3.htm>>;
- P. Lévy, *Le tecnologie dell' intelligenza* Synergon, Bologna, 1992;
- G. Lughì, *Parole on-line: dall'ipertesto all'editoria multimediale*, Guerini, Milano, 2001;
- B. Longo, *La nuova editoria*, Editrice bibliografica, Milano 2001;

<<http://www.storiadelmondo.com/6/baldassarri.comunicazione.pdf>> in Storiadelmondo n. 6, 24 marzo 2003  
IS – Internet e Storia. 1° Forum telematico 15 Gennaio – 15 Marzo 2003.

- M. Maiocchi, *Iper testi: progettare con un uomo strumento di comunicazione*, Franco Angeli, Milano, 2000;
- M. Marcotullio, *La storia negli audiovisivi del Sistema Bibliotecario romano*, tesi discussa per il Master in Storia e Storiografia multimediale, gennaio 2003;
- T. H. Nelson, *Come penseremo*, in J. Nyce, P. Kahn, *Da Memex a Hypertext*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1992;
- J. Nielsen, *Multimedia and hypertext: the Internet and beyond*, AP Professional, Boston, 1995;
- N. Meyerowitz, *L' ipertesto riduce anche il colesterolo?* in J. Nyce, P. Kahn, *Da Memex a Hypertext*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1992;
- G. Nunberg (ed.), *The future of the book*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1996;
- P. Ortoleva, *L'argomentazione storica al tempo degli ipertesti*, La Storia – Consorzio italiano per le discipline storiche online, <<http://lastoria.unipv.it/dossier/ortoleva.htm>>;
- P. Ortoleva, *Iper testo*, <<http://server.forcom.unito.it:8000/~studente/milanesemilanes3\peppino.htm>>;
- P. Ortoleva, *Società moderna e tecnologia*, <<http://www.media.unisi.it/pegasus/archive/tutorial/Interviste/ortoleva.html>>;
- P. Ortoleva, *La rete e la catena. Mestiere di storico al tempo di Internet*, in "Memoria e ricerca", n.s., VII, n. 3;
- A. Pandolfi, *Che cosa è un ipertesto: guida all' uso di ( e alla sopravvivenza a ) una tecnologia che cambierà la nostra vita, anche se noi stavamo benino anche prima*, Castelvecchi, Roma, 1995;
- S. Pange, *Storia di un' ipertesto: leggere, a scrivere, pensare in forma di rete* La Nuova Italia, Firenze, 1996;
- U. Pellegrini, *Il libro elettronico: uno strumento per imparare*, Scuola superiore Reiss Romoli, L'Aquila, 1995;
- L. A. Phillips, *Usare XML*, Mondadori Informatica, Farigliano, 2000;
- M. Ricciardi, *Oltre il testo: gli ipertesti*, Franco Angeli, Milano, 1994;
- C. Rovelli, *I percorsi dell' ipertesto* Synergon, Bologna, 1994;
- G. Roncaglia, *Libri elettronici*, <<http://www.merzweb.com>>;
- V. B. Sala, *E-book. Dal libro di carta al libro elettronico*, Apogeo, Milano, 2001, p. 22-23;
- G. Tonfoni, *Abitare il testo: percorso di ipertestuale dell' ambiente comunicativo* Pagus, Milano, 1995;
- G. Tonfoni, *La scrittura multimediale: tecniche di progettazione e di design testuale*, Pagus, Milano, 1991;
- R. Wilson, *The Problem of Defining Electronic Books*, novembre 2000, <<http://eboni.cdrl.strath.ac.uk/documents/definition.html>>