

## 1.

La rivoluzione culturale e del visivo:  
il testo diventa digitale. Un'indagine che passa in  
rassegna l'ipertesto di Italo Calvino:  
*Se una notte d'inverno un viaggiatore.*

L'analisi del romanzo di Italo Calvino *Se una notte d'inverno un viaggiatore* e della produzione narrativa dello scrittore da me affrontata è stata condotta sotto forma multimediale, con l'ausilio di un CD-ROM.

La tecnologia elettronica si è imposta ormai da anni sul mercato e la digitalizzazione della cultura è diventata e sta diventando un fattore imprescindibile della vita di ciascuno. Molte sono le opere letterarie convertite in formato elettronico, e non più supportate soltanto dal mezzo cartaceo. L'esplosione del Web negli anni Novanta ha rivoluzionato la vita e la diffusione della cultura: accanto ai tradizionali supporti cartacei di tipo gutenberghiano (libri, giornali, riviste) si è andato diffondendo un nuovo tipo di informazione detta "digitale", che si serve cioè di una codifica numerica binaria per essere rappresentata. Tale sistema utilizza solo due cifre, 0 e 1, e permette ai dati di essere rappresentabili e manipolabili all'interno di un computer attraverso il linguaggio dei bit.

Un CD-ROM, un disco rigido, Internet possono offrire insieme testi, suoni, immagini e video in movimento, in una multidisciplinarietà di codici e linguaggi. Una simile integrazione, strettissima e inedita, ha riconfigurato la nostra cultura e la nostra mente, ma non solo. Anche lo spazio visivo e ideale dello scrivere è cambiato: lettura e scrittura sono concetti culturalmente molto potenti che hanno subito in questo modo una radicale trasformazione. Viene riconfigurato il nostro spazio di scrittura e di lettura, ci confrontiamo con nuovi media<sup>1</sup> che rendono possibile forme di comunicazioni nuove, con caratteristiche e potenzialità che analizzerò più avanti. Quella digitale è una rivoluzione che ha enorme rilevanza culturale, sociale e politica, frutto non solo di un mero progresso tecnologico, ma determinata altresì da una serie di scelte nelle forme di organizzazione del sapere e della cultura. Scelte che hanno incidenza sulla vita personale e collettiva: l'universo informativo di ciascuno di noi ha subito sostanziali modifiche e c'è chi immagina un'epoca di comunicazione elettronica pura e trasparente, caratterizzata da audio, video e interattività. Viviamo in un'epoca dove le immagini hanno una importanza rilevante nella produzione di cultura, data anche dalla natura dei nuovi media: se negli anni Ottanta il computer era un word processor, ora è diventato un image

---

<sup>1</sup> M. McLuhan: "*il medium è il messaggio*", celebre slogan dello studioso che riassume e semplifica il suo pensiero, secondo cui la comunicazione viene mediata da uno strumento artificiale, le cui caratteristiche tecniche influenzano la percezione del messaggio e i contenuti della comunicazione, in *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1999, pp. 15-30.

processor, capace di manipolare, trasmettere grafica, animazioni e documenti visivi.

I nuovi media mirano a colpire l'immaginazione e catturare l'attenzione degli utenti: la lettura su uno schermo è molto più lenta e fastidiosa rispetto a quella sulla carta stampata e la capacità di attenzione deve concentrarsi in pochi istanti e cogliere l'essenza del testo. La computergrafia sta rivoluzionando la vita di tutti noi e dobbiamo chiederci quale sarà lo status della parola stampata e la sorte del libro cartaceo.

Il computer e Internet stesso sono un grande sistema ipermediale<sup>2</sup>, in grado di gestire immagini, suoni e video, che non seguono la logica e la staticità della scrittura, ma sono reperibili attraverso una logica reticolare e personalizzabile dall'utente in una navigazione fatta di libere associazioni mentali.

Una logica affine è stata applicata da Calvino nel suo romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, che può essere definito un iper-romanzo, un genere emergente che risale al concetto di romanzo-enciclopedia<sup>3</sup>.

Il termine iper-romanzo è usato da Calvino allontanandosi dal significato originario e rimandando a un'opera aperta e mutabile, tipica del romanzo moderno e post-moderno come irriducibile molteplicità.

---

<sup>2</sup> Ipermedia: ipertesto multimediale che utilizza collegamenti e "salti" non solo con le parole ma, soprattutto, con immagini, suoni e video.

<sup>3</sup> Enciclopedia: etimologicamente dal greco "εν κυκλο παιδεια", per indicare un tipo di conoscenza chiusa, in circolo.

L'opera letteraria diventa una mappa del mondo e dello scibile umano. Calvino ha in mente il modello combinatorio e di strutturazione aperta del romanzo, in una inevitabile interdisciplinarietà della cultura. Calvino è influenzato dagli studi sulla parola degli oulipisti e degli strutturalisti, e con il genere dell'iper-romanzo vuole evitare che la letteratura stessa diventi un genere marginale. La mappa del sapere che ha preso il posto dell'opera letteraria diventa allora una rete, secondo la metafora utilizzata da Borges, una struttura che supera la limitatezza della scrittura tradizionale basata sulla unidirezionalità della scrittura, e offre invece una lettura multidirezionale e multilineare.

La struttura dell'iper-romanzo è dunque una rete interconnessa, policentrica e multilineare, in cui è possibile ricavare molteplici percorsi e conclusioni plurime e ramificate. *Se una notte d'inverno un viaggiatore* è un tipo di iper-romanzo basato su strutture combinatorie dove una serie finita di elementi discreti, come i dieci incipit di romanzi, si presenta come una enciclopedia di generi letterari.

L'iper-romanzo viene incontro all'assunto di Calvino: "***il principio di campionatura della molteplicità potenziale del narrabile***"<sup>4</sup>. Calvino opera nel proposito di attuare una struttura reticolare e aperta che ho seguito nel mio lavoro multimediale; assecondando quella che è un tipo di lettura dinamica, che non segue un flusso ordinario degli eventi, ho voluto mettere in pratica quei principi indicati da Calvino su cui si basa il suo libro: offrire

---

<sup>4</sup> I. Calvino, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano 2005, p. 131.

una lettura ipertestuale di un testo che per sua natura si offre come ipertesto, e superare la limitatezza della pagina scritta con i nuovi strumenti informatici.

Calvino è stato infatti un precursore della nuova tecnologia dell'informazione applicata al computer: lui che scrive i romanzi combinatori<sup>5</sup> nel periodo in cui si trasforma l'utilizzo del computer, che passa da mero calcolatore destinato a una gestione di numeri, a wordprocessor, in grado cioè di trattare materiale testuale in formato elettronico. Alla luce dei nuovi cambiamenti impostisi nella società Calvino si chiese come la tecnologia avrebbe cambiato il testo e la sua lettura. Su tali interrogativi attirò l'attenzione nella fiera del libro a Buenos Aires, nel 1984:

*Certo cambieranno molte cose, se è vero che coi word-processor i nostri libri saranno composti direttamente dalle nostre mani senza passare per la tipografia. Così come cambieranno le biblioteche, che forse conterranno solo microfilms. Questo un po' mi rattrista perché non sentiremo più il fruscio delle pagine.*

*Cambierà il nostro modo di leggere? (...) forse in futuro ci saranno altri modi di leggere che noi non sospettiamo. Mi sembra sbagliato deprecare ogni novità tecnologica in nome dei valori umanistici in pericolo. Penso che ogni nuovo mezzo di comunicazione e diffusione delle parole, delle*

---

<sup>5</sup> Romanzi del periodo combinatorio: *Se una notte d'inverno un viaggiatore*; *Il castello dei destini incrociati*; *Le città invisibili*.

*immagini e dei suoni possa riservare sviluppi creativi nuovi, nuove forme d'espressione. E penso che una società più avanzata tecnologicamente potrà essere più ricca di stimoli, di scelte, di possibilità, di strumenti diversi, e avrà sempre più bisogno di leggere, di cose da leggere, di persone che leggono*<sup>6</sup>.

Nella cultura computerizzata è l'atto stesso del leggere e di testualità che cambia, in quanto non è più un'attività continua e lineare. Fenomeno dovuto in gran parte, almeno negli Stati Uniti e in Australia, alla televisione che spezza la nostra soglia di attenzione e la frammenta in blocchi di pensiero, dovuti alle interruzioni pubblicitarie e all'abitudine ai libri interattivi.

Attraverso il mio studio di Italo Calvino e della sua opera *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, condotto sotto forma di ipertesto, ho voluto concretizzare il potenziale insito in un iper-romanzo e metterne in atto i principi guida; è un tipo di lavoro che un'opera come *Se una notte d'inverno* riesce bene a estrinsecare.

---

<sup>6</sup> I. Calvino, *Il libro, i libri*, in «Nuovi quaderni italiani» (Buenos Aires), 10, 1984, p. 11.

## 1.1 La comunicazione

### **L'oralità primaria**

E' databile attorno al IV millennio a.C., nell'area della Mesopotamia, la nascita della scrittura, la prima e più importante tecnologia della comunicazione sviluppata dall'umanità e praticata per la prima volta dal popolo dei Sumeri. La scrittura ricopriva funzioni prettamente di servizio e fungeva da mezzo tecnico amministrativo, in una società e in una cultura prettamente orale, dove il sapere veniva trasmesso oralmente, condizione che durò per migliaia di anni.

I grandi poemi omerici, *Iliade* e *Odissea*, sono stati tradotti solo nel IV secolo a.C, e venivano trasmessi sotto forma orale. La loro caratteristica era quella di avere una forma ritmata, perché di supporto alla memoria individuale e collettiva, e si servivano di formule fisse e stereotipate, bagaglio del cantore. I racconti orali erano organizzati attorno ad un nucleo tematico principale e il mito (racconto mitologico) diventava lo strumento di educazione e conservazione della cultura, strumento attraverso il quale si costituisce, si organizza, si trasmette e si conserva la cultura greca nella fase dell'oralità.

Socrate era profondamente avverso al nuovo tipo di tecnologia della scrittura che, diceva, *avrebbe cancellato la memoria degli uomini*, per cui non ci ha lasciato nulla di scritto.

La tecnica da lui usata era quella della maieutica, cioè l'arte di estrarre un concetto durante un dialogo tra docente e discente; una tecnica frontale dove lo sguardo, i gesti e le parole svolgono un ruolo preponderante. A Platone è dovuta la trasmissione fino a giorni nostri degli scritti di Socrate: un sapere orale è un sapere mutevole, destinato a perire e implica un tipo di cultura privo di memoria duratura. L'*Iliade* e l'*Odissea* grazie alla loro tradizione orale sono giunti fino a noi e testimoniano la grandezza di Omero e delle sue opere.

### **L'oralità secondaria.**

E' dominato dalla nascita e dallo sviluppo dei nuovi mezzi di comunicazione tecnici ed elettronici il Novecento. Si torna a parlare di oralità: la monumentalità della scrittura perde il predominio e tornano nella vita degli uomini tecnologie che danno una nuova spinta all'oralità, privilegiando un tipo di comunicazione fatta di parole, suoni e immagini. La radio dà una spinta propulsiva al ritorno dell'oralità, ma è con l'avvento della televisione che il processo diventa massiccio ed uniforme. I linguaggi multimediali informano le attività umane, sopraffatte da un sensorio televisivo, per cui i bambini arrivano a esprimersi per immagini e a copiare il linguaggio dei film. Il processo è pervasivo e totalizzante.

### **La terza fase.**

La fase attuale, quella che stiamo vivendo, è chiamata terza fase dal linguista Raffaele Simone<sup>7</sup>, e implica un processo ancora più profondo, che vede il passaggio dalla comunicazione orale e scritta a quella multimediale. La vita dell'uomo e le sue strutture mentali sono state segnate da sovvertimenti di tipo culturale e cognitivo:

- Una prima fase: con l'invenzione della scrittura, che ha permesso di fissare attraverso segni grandi quantità di informazioni, liberando così la memoria collettiva e individuale dal peso di enormi dati.
- Una seconda fase: si è aperta con l'invenzione della stampa che ha dato luogo a una rivoluzione inavvertita, ma radicale e pervasiva, che ha garantito una diffusione radicale e massiccia del sapere.
- E infine la terza fase: quella che stiamo vivendo oggi, caratterizzata da una multidisciplinarietà di codici: immagini, video, suoni la fanno da padrona; Internet e i nuovi media permettono l'accesso a informazioni abbondanti e accessibili, ma rendono il sapere facilmente deperibile.

---

<sup>7</sup> R. Simone, *La terza fase*, Laterza, Bari 2000.

## 1.2 La scrittura nella tarda maturità della stampa.

La stampa ha sempre rappresentato, con le sue caratteristiche di linearità, fissità e gerarchia, il mezzo privilegiato di scrittori e autori che vedevano nel testo scritto un monumento saldo e solido del loro sapere: un sapere imprescindibile, che le caratteristiche, anche fisiche, del testo scritto, rendeva monumentale. L'autore dava garanzia al testo scritto e la pagina stampata era sinonimo di garanzia. Soprattutto in campo umanistico libri e pubblicazioni cartacee hanno sempre goduto di enorme prestigio, e lo mantengono tuttora, anche se la situazione si sta evolvendo e porta in sé un cambiamento. I media digitali, infatti, stanno riconfigurando il libro stampato. L'espressione "tarda maturità della stampa" è un chiaro segnale del cambiamento in atto, prescindendo dal fatto che l'espressione non implica un valore negativo e di obsolescenza del testo scritto, ma rimanda a una situazione diversa. L'aggettivo "tardo" indica che qualcosa sta cambiando, che è in atto una trasformazione nel nostro mondo e nella nostra vita. Il modo migliore è quello di concepire la tarda maturità della stampa come una trasformazione dei nostri atteggiamenti sociali e culturali nei confronti della nuova tecnologia elettronica. L'idea del testo scritto sta perdendo il suo primato e caratteristiche come flessibilità, fluidità, interattività, proprie del testo elettronico, prenderanno il posto di quelle come stabilità e autorevolezza, tipiche del libro stampato. In ogni caso, il testo scritto rimane ancora oggi per molti emblema della scrittura e luogo

ideale per i testi più prestigiosi, ma la fama raggiunta da World Wide Web, dvd e Cd-rom ha spinto alcuni scrittori a sperimentare forme più fluide.

La cultura attuale sta riconfigurando in maniera forte lo spazio dello scrivere e anche la cultura umanistica ha deciso di affidarsi alla tecnologia elettronica, in parte proprio per riconfigurare la voce del testo. Le tracce e gli intricati itinerari dell' 'ipertesto' , come li chiama Ted Nelson<sup>8</sup>, contribuiscono tutti alla disintegrazione centrale del pensiero contemplativo. La voce nel testo elettronico è frammentata, è rotta la sua linearità, e si rivolge con registri diversi a lettori diversi. Si ha un'informazione, dunque, non omogenea e non appiattita: un'enciclopedia parla tanto al dilettante, quanto alla persona colta; un sito Internet serve per informazioni, vendita o marketing a un vasto pubblico. Insomma, un testo elettronico permette di soddisfare le esigenze su misura degli utenti, grazie a scelte precise che loro stessi compiono cliccando o aprendo nuove pagine simultaneamente. La nuova era elettronica rende possibile la creazione di percorsi individuali in base a specifiche esigenze degli utenti: narrativa ipertestuale, Cd-rom, e DVD diventano allora reti autonome di elementi testuali che spezzano il testo in parti e frammenti fruibili dall'utente. Si tratta di un concetto nuovo, in contrasto con la cultura ottocentesca legata al saggio come un tutto organico, ma che non deve essere visto come sinonimo di disintegrazione. Anzi, il computer non contribuisce, a differenza di quanto sostenuto da molti critici, all'appiattimento sociale legato alla meccanizzazione, ma

---

<sup>8</sup> T. Nelson, *Literary machines 90.1*; ed. it.: *Literary machines 90.1. Il progetto Xanadu*, Muzzio Editore, Padova 1992.

propone un tipo di scrittura nuova che nello spazio elettronico assume una sempre nuova organizzazione con schemi che si creano e si disfano in modo sempre diverso, in una relazione sempre fluida dei suoi elementi verbali. Un esempio di struttura mobile e fluida è rappresentata dal Cd-rom multimediale su Italo Calvino che ho creato a partire dall'analisi del romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

### 1.3 Come è cambiato lo spazio dello scrivere.

A riconfigurare lo spazio dello scrivere sono i nuovi media: Internet e Web, Cd-rom e DVD che offrono nuovi supporti alle parole, e danno una nuova veste al rotolo di papiro, al codice e al libro stampato. Con il termine Cyberspazio indichiamo questo nuovo tipo di realtà multimediale e la nuova comunicazione elettronica. Rapidi cambiamenti di velocità e di direzione e un'informazione più accessibile sostituiscono nello spazio elettronico il flusso regolare e lineare di parole.

Nell'antichità greco-romana lo spazio di scrittura coincideva con un rotolo di papiro suddiviso in colonne; per lo stampatore moderno o l'amanuense medievale o il tipografo lo spazio di scrittura si configura sulla superficie di un foglio bianco e, nello specifico, di una pagina rilegata. Nel IV secolo, invece, il libro stampato sostituisce il codice manoscritto, mentre lo spazio della scrittura elettronica consiste sia nello spazio del computer, sia nelle memorie interne dove sono immagazzinate le informazioni: uno spazio di

scrittura nuovo che la nostra cultura ha veicolato attraverso le nuove tecnologie, uno spazio di scrittura più fluido, visivamente complesso e ricco e manipolabile sia da parte di chi scrive, sia di chi legge.

Lo stesso spazio dello scrivere è una potente metafora: chi scrive considera la propria mente uno spazio di scrittura al cui interno medita e si rispecchia, ponendosi in una condizione di riflessione con se stesso. Lo spazio di scrittura sul quale vengono trasferiti i pensieri, sia esso argilla, papiro, carta o monitor, è veicolo di informazioni e chi scrive considera la propria mente uno spazio di scrittura, che diventa metafora della mente dell'uomo. Mi viene in mente una statuetta del terzo millennio a.C. che rappresenta uno scriba accovacciato davanti alla tavoletta d'argilla. Lo sguardo è rivolto all'orizzonte. Una foto del 1991 ritrae un giornalista della Cnn, rannicchiato anch'egli davanti al suo palmare, mentre spedisce immagini e commenti di guerra. Due foto emblematiche, con forti analogie, nonostante le dividano più di cinquemila anni. Entrambi sono due cronisti, uno dell'età arcaica e uno dei tempi post-moderni, che si servono di due media diversi per fissare commenti, racconti o impressioni sul posto, la Mesopotamia, scenario dell'antichità dove la scrittura ha mosso i suoi primi passi, e che è stato teatro di due guerre devastanti dell'epoca post-moderna. Oltre a sostanziali somiglianze ciò che impressiona è una continuità nel tempo dei mezzi utilizzati, legata ad una evoluzione dei linguaggi e alla nascita dei nuovi codici multimediali.

## 2.

L'Iper testo e la ri-mediazione della stampa:  
analisi del nuovo strumento multimediale,  
con particolare riferimento alla realizzazione del mio  
Cd-rom ipertestuale su Italo Calvino e sul romanzo  
*Se una notte d'inverno un viaggiatore.*

L'esplosione dei nuovi media e delle tecnologie ad essi collegate ha dato origine, come dicevo, ad una riconfigurazione delle strutture mentali e cognitive dell'uomo, che ha fatto uso di nuovi mezzi per elaborare, immagazzinare e trasferire informazioni. Concetti che ho cercato di elaborare nella precedente sezione attraverso una breve analisi. Con la presente voglio invece analizzare più da vicino un esempio di tecnologia portato dai nuovi media, che ha trovato sbocco naturale in una struttura nuova e interattiva che applica il concetto di letteratura alla disciplina informatica e che io ho realizzato attraverso la creazione di un ipertesto multimediale. E la nuova tecnologia dell'ipertesto, così come le tecnologie multimediali, sono caratterizzate dal concetto di interattività, un termine nuovo legato a questa trasformazione che implica un certo dinamismo da parte dell'utente, obbligato a compiere scelte che influenzeranno

l'informazione ricevuta. Alla base del concetto è la capacità di scelta dell'utente che non rimane passivo ma che, attraverso un canale di reazione o feedback, è in grado di compiere scelte e influenzare l'informazione che riceve.

Uno strumento interessante che consente un buon grado di interattività con l'utente è sicuramente l'Iper testo. L'iper testo è un termine che si afferma solo recentemente, e che ho voluto trattare nel mio studio per due motivi: anzitutto per la natura ipertestuale del romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino, e ancora per la prontezza dell'autore, tra i primi ad accorgersi delle potenzialità offerte dalle tecnologie informatiche e di una loro possibile riconfigurazione della scrittura.

Gli studi e le ricerche compiuti da Landow<sup>9</sup>, autore di spicco in questo campo, dimostrano che l'iper testo risponderebbe alle esigenze in atto nella seconda metà del Novecento, che mettono in rilievo la centralità del lettore e dell'opera narrativa, a scapito dell'autore, e propongono quindi nuove forme di testualità. L'opera scritta, allora, diventa una sorta di iper testo, o rete multimediale che espande le forme del pensiero e valica i limiti della pagina scritta. Il nuovo concetto di letteratura di Calvino si rifà a un modello combinatorio di strutturazione aperta del romanzo, e guarda all'iper-romanzo non come genere emarginato, ma come genere emergente.

---

<sup>9</sup> G. Landow, *L'iper testo. Tecnologie digitali e critica letteraria*, Bruno Mondadori, Milano 1998.

Come si è già ricordato il nostro autore scriveva nelle *Lezioni Americane*:

*Sono giunto al termine di questa mia apologia del romanzo come grande rete. Qualcuno potrà obiettare che più l'opera tende alla moltiplicazione dei possibili più s'allontana da quell' unico che è il self di chi scrive, la sincerità interiore, la scoperta della propria verità. Al contrario rispondo, chi siamo noi, chi è ciascuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni? Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario di oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili.<sup>10</sup>*

L'idea di Calvino è dunque quella di comporre un'opera che esca dai propri limiti e arrivi a toccare altre prospettive e altre esperienze rispetto a quelle consuete. I romanzi secondo Calvino devono essere caratterizzati dallo "scrivere breve", richiamandosi a una struttura cumulativa, modulare e combinatoria. Tale idea è alla base della proposta calviniana dell'iperromanzo, di cui *Se una notte d'inverno un viaggiatore* è un esempio tipico: dieci inizi ogni volta diversi di romanzo incarnano l'essenza del romanzesco e tutti e dieci sviluppano in modi diversi un nucleo comune, e agiscono allo stesso modo sulla cornice.

Tale modello è esplicito anche nel romanzo *Il castello dei destini incrociati*, dove si parte dal principio di campionatura del molteplice: i tarocchi come

---

<sup>10</sup> I. Calvino, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano 2005, pp. 134-135.

macchina generativa per costruire racconti, in un incrocio continuo dei destini possibili. Attraverso un percorso non lineare, l'autore vuole arrivare a costruire un rettangolo perfetto e geometricamente impeccabile.

Il modello di iper-romanzo a cui Calvino si ispira, da un lato, è la Biblioteca di Babele di Borges, dall'altro, la letteratura combinatoria di Raymond Queneau e di George Perec. Di quest'ultimo in particolare Calvino ha presente il romanzo *La vie mode d'emploi*, romanzo formato da molte storie che si intersecano in un puzzle, che conferisce all'opera l'idea dell'intreccio e insieme un modello strutturale. L'azione si svolge in un appartamento parigino, disposto su cinque piani, dove per ogni capitolo è rappresentata una stanza.

Calvino vuole arrivare a un'opera mutevole e aperta, in linea con le tendenze culturali del Novecento, il secolo che ha destrutturato il concetto di conoscenza come processo cumulativo e ha messo in rilievo il concetto di instabilità e mutevolezza dell'opera letteraria, che diventa una mappa quanto più articolata possibile del mondo e dello scibile umano.

Sono questi temi innovativi che Calvino definì nell'ormai celebre conferenza del 1967, *Cibernetica e fantasmi*<sup>11</sup>; in essa l'autore si soffermò sui temi dell'arte combinatoria applicata al narrare, sulla pervasività dei modelli matematici applicati alle discipline umanistiche e scientifiche e sull'apparente dissoluzione dell'autore come figura tradizionale.

---

<sup>11</sup> Titolo di una conferenza tenuta da Calvino, pubblicata in seguito col titolo *Appunti sulla narrativa come processo combinatorio*, in «Nuova Corrente», n. 46-47, 1968. In I. Calvino, *Saggi*, Mondadori, Milano, pp. 205-225.

Le operazioni narrative, così come quelle aritmetiche, secondo Calvino, si basano su regole fisse e su un serbatoio di base, dal quale l'autore estrae, combina e permuta le informazioni.

Calvino riconosce una analoga impostazione teorica negli studi di Vladimir Propp, il quale, esaminando le fiabe russe, si rese conto che tutte le fiabe erano basate su strutture fisse ed erano varianti di un'unica fiaba, e che per questo potevano essere scomposte in un numero finito di funzioni narrative.

Calvino parte da un'attenta analisi del mondo, che vede non più come continuo, ma come discreto, e cioè composto di parti separate, di una serie di stati discontinui, di combinazioni e di impulsi, che cozzano contro una visione lineare e fluida del pensiero. I calcolatori elettronici consentono di immagazzinare una quantità elevata di informazioni e la loro architettura, fatta di bit e circuiti, ha notevolmente influito sulla nostra coscienza e conoscenza, cambiando radicalmente i nostri processi mentali. La nostra mente è paragonata a una scacchiera e la complessità del mondo apparentemente infinita può essere padroneggiata attraverso la sua riduzione a un numero discreto di unità finite o mattoni. L'innovazione del narratore, a giudizio di Calvino, non sta tanto nell'invenzione delle parole, ma nella loro sperimentazione, attraverso un numero variabile di combinazioni, permutazioni e trasformazioni. La storia narrata nasce dunque da un procedimento combinatorio, e la realtà viene interpretata attraverso una griglia scientifica fornita dai calcolatori. I modelli matematici vengono

applicati alle scienze in una combinazione tra matematica e letteratura, che segue adesso regole precise.

La struttura combinatoria dell'iper-romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* si basa su una quantità finita di elementi discreti rappresentati dai dieci incipit dei romanzi, ciascuno di questi caratterizzato da un proprio stile, e presentati dall'autore come enciclopedia o campione rappresentativo dei diversi generi letterari. Elemento centrale e nucleo generativo dell'iper-romanzo da cui Calvino parte è il *principio di campionatura della molteplicità potenziale del narrabile*.

*Se una notte d'inverno un viaggiatore* è il testo metaletterario per eccellenza: attraverso il coinvolgimento del lettore reale vengono svelati i trucchi, le tecniche e le regole di composizione del narrare, in un raffinato gioco letterario che si rivolge costantemente al Lettore.

Nel testo, inoltre, è messo sapientemente in atto quel procedimento tutto francese della *mise en abyme*, secondo il quale il soggetto dell'opera viene trasferito a livello dei personaggi e che trova espressione massima nel capitolo VIII del libro con il diario di Silas Flannery:

*Mi è venuta l'idea di scrivere un romanzo fatto solo di inizi di romanzo. Il protagonista potrebbe essere un Lettore che viene continuamente interrotto. Il Lettore acquista il nuovo romanzo A dell'autore Z. Ma è una copia difettosa e non riesce ad andare oltre l'inizio. Torna in libreria per farsi cambiare il volume...*

*Potrei scriverlo tutto in seconda persona: tu Lettore...*

*Potrei anche farci entrare una Lettrice, un traduttore falsario, un vecchio scrittore che tiene un diario come questo diario...*<sup>12</sup>

*Se una notte d'inverno un viaggiatore* è una riflessione sull'arte di scrivere romanzi, che mette in luce la propensione combinatoria di Calvino, fatta di giochi testuali, simmetrie, opposizioni, in un costante rapporto tra Letteratura e Scienza. Modelli di Calvino sono, come già accennato, gli strutturalisti e gli oulipiani Perec, Queneau, e Borges, che vedevano il testo non più come opera chiusa e calcolata, ma come mappa o rete dai molteplici percorsi possibili: da questo momento il Lettore diventa un navigatore o un esploratore. Tale metafora ben si addice alla scrittura di Calvino, nelle cui opere combinatorie il personaggio diventa un viaggiatore testuale, come in *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, un viandante come nel *Castello dei destini incrociati*, o un esploratore come il Marco Polo delle *Città invisibili*. Emerge qui in modo evidente lo scambio interdisciplinare e l'orientamento dello scrittore verso la disciplina che studia la teoria dell'informazione, che va alla ricerca di un modello testuale, in linea con le tendenze del periodo che si configura come l'era della rete globale (WWW). Nelle *Lezioni Americane* lo scrittore rifiuta di considerare la Letteratura genere marginale e vede nell'iper-romanzo una soluzione alternativa in grado di evitare che la Letteratura stessa diventi genere marginale.

---

<sup>12</sup> I. Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Mondadori, Milano 2005, p. 231.

Il Novecento cambia la struttura del sapere e offre un tipo di conoscenza precaria e destrutturata: frantuma il pensiero e distrugge quel tipo di opera ottocentesca alla Dickens, che racchiudeva in sé tutto lo scibile umano e proponeva visioni del mondo rassicuranti e finite. Il nuovo tipo di conoscenza è raggiunto non più attraverso un romanzo enciclopedia, ma attraverso un'opera aperta e soggetta a cambiamenti, simboleggiata da una mappa dai molteplici percorsi che il Lettore (esploratore) decide di seguire. Nella nuova dimensione del sapere in cui Calvino intende muoversi, le regole matematiche pervadono la Letteratura che si combina in un gioco continuo con esse e sottendono un preciso lavoro di scrittura, ovvero una scrittura sotto vincolo che Calvino applica servendosi di precise *contraintes*, o regole fisse, applicate ogni volta alla sua narrazione. Il mondo diventa allora una scacchiera (*Il castello dei destini incrociati*), una griglia scientifica rappresentativa di generi letterari (*Se una notte d'inverno un viaggiatore*) o modelli sempre nuovi di città e ambientazioni (*Le città invisibili*).

Negli anni '60 e '70, ovvero quelli che precedono la composizione di *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, la cultura attraversa una profonda crisi e le nuove discipline della linguistica strutturale, dell'informatica, dell'antropologia pervadono la realtà. In questa prospettiva modelli logici di tipo scientifico hanno il sopravvento, modelli logico-matematici pervadono le discipline umanistiche, l'autore perde la sua tradizionale centralità.

Combinazioni, permutazioni e trasformazioni diventano proprietà della narrativa, che si avvale della sperimentazione di legami non consueti tra le parole, per inventare nuove immagini e nuovi mondi, che nascono appunto da un procedimento combinatorio. Operazione, quest'ultima, che permette un termine di confronto con la nuova realtà, che ha nuovi termini di paragone, come i cervelli elettronici o calcolatori, che richiamano strutture matematiche o griglie scientifico-interpretative da seguire nella costruzione delle opere.

E' perciò molto interessante scoprire l'adattamento di Calvino alla nuova realtà, assecondato nella letteratura combinatoria, mediante nuovi modi di fare narrativa e nuove collocazioni dell'autore nel testo.

L'attività letteraria è vista adesso come l'attivazione di regole, le stesse che istruiscono il computer e che producono ordine rispetto al disordine: una simile concezione del lavoro letterario è un richiamo al principio del mondo come complesso infinito di elementi e in apparenza impadroneggiabile, ma che poi diventa padroneggiabile grazie alla scomposizione della realtà in un numero finito e discreto di elementi.

Dal mito, come conoscenza del mondo fondata sui valori della società a cui esso si richiama (come hanno ben esplicitato Lévi Strauss o Propp) e che dà vita alla fiaba e al racconto, si giunge all'ardito rovesciamento di tale condizione ad opera di Calvino, che si serve del metodo combinatorio come via d'uscita dalla realtà labirintica in cui l'uomo moderno vive. Un genere come l'iper-romanzo riesce bene ad esplicitare simile realtà con il suo

impianto innovativo e radicale, destrutturato, che non ha un inizio o una fine, ma molteplici punti di entrata o di uscita, vale a dire con un tipo di organizzazione che anticipa caratteristiche proprie dell'ipertesto.

## 2.1 Mappa e combinatorietà: anticipazioni dell'ipertesto nella poetica di Calvino.

Ho voluto prendere in esame il testo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* per le caratteristiche sopra citate di ipertestualità, rete o mappa, itinerario dei possibili, e trasferire tali caratteristiche a livello multimediale, realizzando quello che era, *in nuce*, l'assunto e l'anticipazione di Calvino, precursore e tra i primi a capire le potenzialità della nuova tecnologia. Quella dell'ipertesto multimediale è una tecnologia che ben si adatta alla nuova visione del mondo da parte di Calvino, ossessionato dalla mancanza di un centro nel mondo, da lui considerato una mappa che genera smarrimento e angoscia *è l'oggettività che annega l'io; il vulcano da cui dilaga la colata di lava non è più l'animo del poeta, è il ribollente cratere dell'alterità nel quale il poeta si getta*<sup>13</sup>. Anche l'opera contemporanea asseconda questa tendenza e viene considerata dallo scrittore una mappa del mondo e dello scibile umano, e il narratore-viaggiatore è colui che compie un viaggio all'interno della mappa e la esplora senza una guida o un punto di

---

<sup>13</sup> *Il mare dell'oggettività*, «menabò», n°2, 1960. In I. Calvino, *Saggi*, Mondadori, Milano 1995 pp. 54-55

riferimento, situazione che genera smarrimento e perdizione e che nasce dalla resa al mare dell'oggettività.

E' nel saggio *Cibernetica e fantasmi*, che si trovano i riferimenti più espliciti alla nuova poetica di Calvino: il narrare è visto come gioco combinatorio tra due piani, e i modelli matematici pervadono le discipline umanistiche e scientifiche. L'autore, inoltre, perde il suo predominio e inizia a tratteggiare la sua dissoluzione nell'opera letteraria, a vantaggio del Lettore. La nuova narrativa non asseconda lo sviluppo di una storia, fatta di una trama e di un racconto, ma compie un'innovazione ad opera del narratore, il quale - come già detto - sperimenta legami non consueti tra le parole, per dare vita a nuove immagini e nuove finalità: il racconto diventa combinatorio.

Calvino riconosce l'impronta della sua nuova poetica, di tipo oppositivo e polemico, che fa uso di regole fisse nella scrittura, le *contraintes*, imprescindibili per il nuovo autore, alle quali si sottopone consapevolmente, per dare vita a una nuova letteratura. Nasce così la scrittura *sous contraintes* (sotto vincolo) e l'attività letteraria sviluppa regole, nella competenza assoluta del possesso della retorica. Inizia la fusione tra matematica e Letteratura: la prima vuole ritrovare nella seconda i principi, le leggi di simmetria e combinatorietà. Ecco che l'autore si dissolve e lascia il posto a una sua frantumazione nei diversi io (che scrive, che sta scrivendo, l'io empirico..) e non è più identificabile con l'io narrativo.

Questo nuovo tipo di narrativa asseconda la visione di Calvino che considera il mondo una sorta di labirinto o rete dai molteplici percorsi , e che trova alta celebrazione nel libro uscito nel 1972, *Le città invisibili*. Una griglia dispone lungo i suoi tasselli un numero potenzialmente infinito di città, senza stabilire un ordine preciso o gerarchico, ma situandole entro una rete. Tale reticolo nasce da un senso di vuoto e genera smarrimento, angoscia e segna lo sfacelo dell'impero del Gran Kan.

Quella della rete è una metafora improntata alla visibilità, facoltà importante e imprescindibile di cui Calvino si serve nella genesi delle sue opere e che fa appello alla fantasia. L'immagine visuale è il punto di partenza di Calvino, la base di ogni racconto, come lui stesso ammette nelle *Lezioni Americane* dedicate alla visibilità: la facoltà immaginativa è un mezzo, secondo Calvino, per raggiungere verità extra-umane e una conoscenza quindi più profonda. La componente iconica e icastica era fondamentale per Calvino ed era dovuta in gran parte all'enorme influenza che in lui ebbe il «*Corriere dei piccoli*», i fumetti sui quali esercitò la sua prima formazione estetica, e che svilupparono la propensione al gioco combinatorio nell'intreccio delle trame e dei personaggi. Si tratta di un tipo di iconologia fantastica proposta da Calvino nel *Castello dei destini incrociati*, con l'immagine dei tarocchi e dei bassorilievi, che testimonia anche il grande interesse dello scrittore per l'arte e la pittura: le storie del *Castello* prendono l'avvio da quadri o figure che esercitano una suggestione, e di cui i protagonisti si servono per tracciare le loro storie.

## 2.2 Calvino e l'ipertesto: strutture, modi e sviluppi letterari di un genere fatto proprio da Calvino e rivalutato come sistema di conoscenza del mondo.

Torno a soffermarmi su quello che per Calvino è l'assunto fondamentale del suo pensiero, esplicitato nella famosa e nota conferenza del 1967, *Cibernetica e fantasmi*: il mondo è considerato dallo scrittore una complessità infinita, in apparenza impadroneggiabile, che può essere spezzettato e ridotto a un numero finito di unità fondamentali e combinabili tra loro; da qui prende avvio il concetto di combinatorietà e la possibilità, da parte dell'autore, di mappare il mondo e dividere il continuo in unità discrete. Struttura portante ed esplicativa del nuovo tipo di poetica è l'iper-romanzo, che contiene caratteristiche fondamentali che saranno sviluppate poi nell'ipertesto.

Scrittori come Mann, Proust, Flaubert hanno dato voce a opere che propugnavano una conoscenza del mondo fatta di connessioni tra fatti, persone e cose: ogni minimo oggetto diventava centro nevralgico di relazioni infinite spazio temporali. L'idea della *Recherche* di Proust era quella di una rete che legava gli oggetti, fatti di punti spazio temporali attraverso i quali si raggiungeva una conoscenza. La loro inafferrabilità genera sconforto e sofferenza.

L'iper-romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* asseconda il principio calviniano della campionatura della molteplicità del narrabile,

attraverso la volontà dell'autore di racchiudere l'idea di romanzesco nei dieci inizi di romanzo, che sviluppano in modi diversi un assunto comune e si rifrangono su una cornice che li determina e che ne è determinata. L'idea di Iper testo<sup>14</sup> che sviluppo nel mio cd vuole dare atto a questo assunto di Calvino, partendo dal fatto che la nuova tecnologia informatica supera i limiti della pagina scritta e svincola il testo da una sequenza rigida e gerarchica delle idee.

Il sistema lineare e sequenziale con cui è strutturato il libro tradizionale è stravolto e adattato alle nostre esigenze, secondo un percorso logico-individuale che si forma nella mente grazie alle associazioni non sequenziali di idee che compiamo attraverso le quali il nostro pensiero si rinnova in continuazione.

Rimandi a piè di pagina, note e glosse sono esempi in embrione dell'ipertesto, perché interrompono la sequenzialità e favoriscono la multilinearità del pensiero, ma non intaccano la struttura rigida del testo, alla quale il volume cartaceo rimane vincolato.

Un ipertesto è un testo non lineare, basato su una organizzazione reticolare fatta di blocchi testuali (nodi) e di una serie di collegamenti (link) che rimandano ai vari blocchi o a porzioni di blocchi. Il Lettore, o meglio l'Iper-Lettore, in questa struttura non rimane vincolato dalla sequenza lineare di un

---

<sup>14</sup> Hiper: prefisso derivato dal greco υπέρ, *sopra*, che è presente nelle parole sia di origine greca che di formazione moderna: nelle prime vale per *sopra, oltre (iperbole)*; nelle seconde denota quantità o grado superiore al normale (*iperaffaticamento*).

Testo: l'insieme delle parole che compongono un documento o una trattazione manoscritta o stampata: dal latino textum, *intreccio, trama*.

documento, ma può muoversi all'interno dei vari blocchi costruendosi di volta in volta il proprio percorso di lettura.

L'ipertesto nasce dunque come evoluzione del testo, e grazie al computer la sequenzialità viene superata dai collegamenti, amplificati dal nuovo mezzo.

I blocchi testuali collegati dai vari link prevedono la nascita di una molteplicità di percorsi che il lettore ha la possibilità di scegliere. Cambia lo statuto del lettore che viene paragonato a una specie di viandante che passeggia per il prato scegliendo il proprio percorso, immagine che Calvino aveva in mente quando si rivolge al lettore delle sue opere combinatorie che diventa un navigatore o un esploratore di rete: così come il viaggiatore testuale di *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

Un ipertesto è caratterizzato da una molteplicità di punti d'entrata e di uscita, una condizione che Calvino ha sempre tenuto in grande considerazione: *il cominciare e finire* doveva essere il titolo della sua sesta lezione americana, mai scritta a causa della sua morte, in cui lo scrittore rifletteva sull'inizio come *momento di distacco dalla molteplicità dei possibili [...] luogo letterario per eccellenza*<sup>15</sup>.

L'inizio si configura come atto di esclusione, mediante il quale l'autore si allontana dalla biblioteca universale, e per Calvino si configura come una tensione, una mancanza che ha sempre generato in lui il problema di aprire una storia e quindi di togliere allo scrittore l'energia e la tensione dell'inizio.

---

<sup>15</sup> I. Calvino, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano 2005, p. 138.

Una molteplicità di inizi si frappongono davanti al Lettore protagonista di *Se una notte d'inverno un viaggiatore*: dieci inizi che continuamente si interrompono danno vita a una combinatoria di esperienze e di generi di cui si compone il romanzo: dieci tentativi sempre frustrati che generano le avventure del Lettore e della Lettrice. Il romanzo che il lettore pensava di avere acquistato in realtà non esiste, ma lo si ritrova sotto forma di molteplici punti d'entrata nella letteratura universale. La molteplicità, che è una caratteristica di un romanzo iper-testuale, si collega ad un'altra importante caratteristica: quella dell'intertestualità, cioè l'interconnessione di testi, che è tipica dell'ipertesto e del concetto di mappa.

Nel Novecento, come ho detto, viene meno il concetto di opera chiusa e organica, e autori come Perec e Calvino contribuiscono a destrutturare l'impianto tradizionale del romanzo e indeboliscono la costruzione di opera letteraria, rendendola una costruzione intertestuale, e cioè un'opera che ha relazioni con altre opere attraverso cenni, pastiche o rimandi. Il romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* si presenta come un'opera collettiva generata da una molteplicità di autori fittizi, anticipando dunque quel concetto di rete informatica dove si incrociano una molteplicità di informazioni tra loro collegate e interconnesse.

E proprio l'autore da me preso in esame ha parlato della potenzialità della nascente disciplina informatica in un intervento alla fiera del libro di Buenos Aires, e lui, autore letterato, è stato tra i primi a coglierne le infinite risorse e

possibilità, anticipando il concetto di software e collegandolo con i libri e la letteratura:

*come il computer non ha senso senza i programmi, senza il suo software, così anche il libro che pretenda di essere considerato il libro non ha senso senza il contesto di molti, molti altri libri intorno a lui<sup>16</sup>.*

Calvino ha usato il computer come termine di paragone e di confronto con il libro, perché solo attraverso lo strumento informatico la tecnologia dell'ipertesto esplica tutta la sua capacità, rendendo possibili collegamenti tra testi della biblioteca universale, secondo quella testualità del continuo che si realizza attraverso la combinatoria del discreto, per usare un termine caro a Calvino.

Una struttura fluida, una enciclopedia aperta, un testo espandibile, fatto di unità testuali discrete, che si intersecano per combinazioni e connessioni: questo è il concetto di ipertesto o iper-romanzo, un testo che, nel libro di Calvino, si compone sotto gli occhi del lettore e che rende vano il concetto di autore e lettore, che diventa partecipante in prima persona dell'opera e nel romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* crea il testo attraverso la lettura dei dieci romanzi.

---

<sup>16</sup> I. Calvino, *Il libro, i libri*, in «Nuovi quaderni italiani» (Buenos Aires), 10, 1984, pp. 11-21.

### 2.3 Breve storia dell'Iper testo:

Il World Wide Web ha cambiato in maniera radicale il modo di memorizzare, organizzare e ricercare le informazioni: esso è basato sul concetto di ipertesto, una struttura elastica e multiforme di collegamento fra informazioni. Ma l'ipertesto non è nato con il web. Il modello nacque molti anni prima, e vi furono moltissimi approcci all'implementazione, che ebbero più o meno successo. Le sue radici, inoltre, sono molto più antiche e si legano ai tentativi da parte dell'uomo di collezionare informazioni e organizzarle in complesse strutture fisiche e mentali, e infine indicizzarle per renderne più facile l'accesso.

E' a Vannevar Bush che la maggior parte delle cronologie del web fanno risalire il concetto di ipertesto. Lui, noto scienziato e tecnologo, presenta nel 1945 le caratteristiche del memex (Memory Extender), una specie di macchina per la conoscenza per la memorizzazione e l'organizzazione, basata sul collegamento tra loro di testi o immagini, secondo il principio delle libere associazioni che segue la mente umana. L'idea, contenuta nell'articolo - "*As we may think*"<sup>17</sup> - è rivoluzionaria, e influenzerà da quel momento i ricercatori tecnologici. Secondo le idee di Bush la mente umana opera in modo associativo e non asseconda quella struttura rigida e

---

<sup>17</sup> V. Bush, *As we may think*, «Atlantic Monthly», 176, 1, 1945, pp. 101-108; ed. it.: *Come possiamo pensare*, in J. Nyce - P. Kahn (a cura di), *Da Memex a Hypertext*, Muzzio Editore, Padova 1992.

gerarchica in cui sono strutturati i dati, ma “*compie salti da un concetto all’altro, in accordo con quella intricata ragnatela di pensieri tracciata dalle cellule del cervello*”<sup>18</sup>.

Nonostante non sia mai stato costruito, il Memex si presenta come il primo progetto ipertestuale dell’era elettronica: un dispositivo personale a forma di scrivania elettromeccanica in grado di gestire una libreria che memorizza milioni di pagine di informazioni sotto forma di microfilm. Dal memex al World wide web di Tim Berners Lee la strada sarà lunga e tortuosa.

Il Memex di Vannevar Bush era pensato per l’uso individuale e la sua implementazione non fu mai realizzata: occorre aspettare gli anni sessanta per avere la prima incarnazione effettiva di un ipertesto elettronico e, in particolare, le ricerche di Ted Nelson. Considerato il più grande “evangelista” del concetto di ipertesto, è a lui che si deve la formulazione del vocabolo nel 1965 secondo il significato di **testo scritto che non segue la sequenzialità della scrittura, ma asseconda una logica non lineare ma elastica, reticolare e personalizzabile dal lettore: tipo di scrittura non sequenziale, testo che si dirama e consente al lettore di scegliere qualcosa che si fruisce meglio davanti a uno schermo interattivo**<sup>19</sup>.

La sua idea è quella di realizzare un universo informativo, il docuverso, dove trovi spazio tutta la produzione umana. In omaggio alla poesia di

---

<sup>18</sup> V. Bush, *As we may think*, , «Atlantic Monthly», 176, 1, 1945, p. 101.

<sup>19</sup> T. Nelson, *Literary Machines 90.1. Il progetto Xanadu*, Muzzio Editore, Padova 1992, p. 2.

Coleridge, Nelson battezza il suo progetto Xanadu, che si configura come un sistema di rete globale costituita da scritti e immagini e utilizzata da milioni di utenti che attraverso la ragnatela di rimandi ipertestuali possono navigare al suo interno e reperire ogni tipo di documento. Il sistema si presenta come una sorta di rete mondiale (su modello della biblioteca di Alessandria), utilizzata da milioni di utenti simultaneamente, senza una unità centrale di controllo. Internet è ancora lontano, ma la strada è stata segnata.

Gli anni '70 e '80 vedono l'introduzione del Personal Computer che dà luogo a un massiccio uso individuale del computer che inizia a diffondersi velocemente. A partire dalla metà degli anni ottanta vengono realizzati i primi sistemi ipertestuali quali HiperCard (1987), introdotto per i calcolatori Apple.

Nel 1989 Berners Lee, ricercatore del CERN di Ginevra, sviluppa un sistema che permette ai ricercatori di scambiarsi i risultati delle loro ricerche in modo rapido ed efficiente. Il progetto è chiamato HyperText and CERN, ed è caratterizzato da: una interfaccia utente in grado di consentire l'accesso all'informazione agli utenti dotati di computer differenti; uno schema di accesso ad una varietà di documenti e protocolli di informazione; e ancora una possibilità di un accesso universale che consente ad ogni utente di reperire informazione.

Gli anni '90 segnano l'esplosione del World Wide Web, la ragnatela mondiale, composta da milioni di documenti, testi e immagini connessi tra loro che costituiscono i vari nodi di Internet e collegati a formare una trama virtualmente infinita. Lungo questa trama ogni utente può seguire il proprio percorso di lettura a seconda dei suoi interessi e delle sue curiosità. Il Web si configura infatti come il più grande sistema ipertestuale; nel giro di pochi anni la sua crescita è stata esponenziale e ad oggi si contano più di 800 milioni di pagine consultabili quotidianamente dagli utenti. Un vero e proprio fenomeno di massa caratterizzato dall'interscambio delle informazioni e dalla loro enorme facilità di reperimento.

### 3.

#### L'ipertesto e la sua rielaborazione cartacea attraverso l'uso delle mappe concettuali. Un esempio applicato al romanzo: *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

Le peculiarità della rete mondiale hanno ridefinito le caratteristiche della pagina scritta, universo con caratteristiche di fissità, linearità e gerarchia, a percorso unico. Ebbene, nella versione elettronica il percorso si infittisce e dà luogo a itinerari dai molteplici percorsi: non c'è impaginazione, non c'è indice e qualsiasi percorso offre una lettura valida. Il percorso logico-individuale è infatti deciso dall'autore e dal fruitore ed è fatto per associazioni di idee; un percorso a noi congeniale perché conforme alla nostra mente, esso ci permette infatti di scrivere come pensiamo, cioè in modo associativo, seguendo i vari ragionamenti che la nostra mente compie e che si sviluppano in varie direzioni. Oltre all'elaborazione su supporto multimediale del cd, ho voluto fornire un esempio di una elaborazione cartacea del testo di Calvino *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, a partire dalle caratteristiche del romanzo, le stesse che Calvino ritiene indispensabili quando parla di opera aperta e ipertestuale: il concetto di visibilità, un'immagine visuale era il punto di partenza da cui lo scrittore partiva per scrivere le sue opere, e l'idea di percorso reticolare o mappa, di

cui ho precedentemente argomentato e che ritroviamo nei romanzi combinatori: *Il castello dei destini incrociati*, *Le città invisibili* e, appunto, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Per fare questo mi sono servita delle mappe cognitive.

### 3.1 Cosa sono le mappe:

Sistemi mentali di rappresentazione della conoscenza, caratterizzati dall'interconnessione fra le informazioni. Le mappe seguono una logica reticolare come l'ipertesto e anch'esse sono personalizzabili dal lettore. Consentono una navigazione libera fatta di libere associazioni mentali e favoriscono una scrittura non sequenziale.

### 3.2 A cosa servono:

*Per chi impara:*

- visualizzare la natura dei concetti
- esplicitare le relazioni tra essi
- evidenziarne le relazioni gerarchiche
- far emergere la struttura ideativa di un testo
- rappresentare graficamente le conoscenze

*Per chi insegna:*

- valutare il livello di concettualizzazione
- far emergere la struttura cognitiva
- rappresentare graficamente e in modo conciso le informazioni

Più in generale le mappe servono ad evidenziare le parole chiave e i nodi concettuali essenziali di un problema, mentre sotto il profilo pratico consistono in una rappresentazione visiva dell'informazione: di una serie di eventi, concetti, indicatori, fra loro collegati da relazioni logiche.

### 3.3 Perché le mappe?

L'uso delle mappe permette, come l'ipertesto, un apprendimento di tipo costruttivista, in base alle caratteristiche che ho prima citato, tra cui l'interdisciplinarietà, l'interconnessione tra le informazioni, la logica reticolare e l'alto grado di codice iconico che questa forma di sapere utilizza e che, come l'ipertesto, sembra suggerire il ritorno a forme orali come il dialogo. Viene recuperato, dunque, il potere del *logos* nella sua forma orale. In sede di insegnamento le mappe cognitive e concettuali costituiscono una risorsa importante che permette un apprendimento significativo, creativo e attivo.

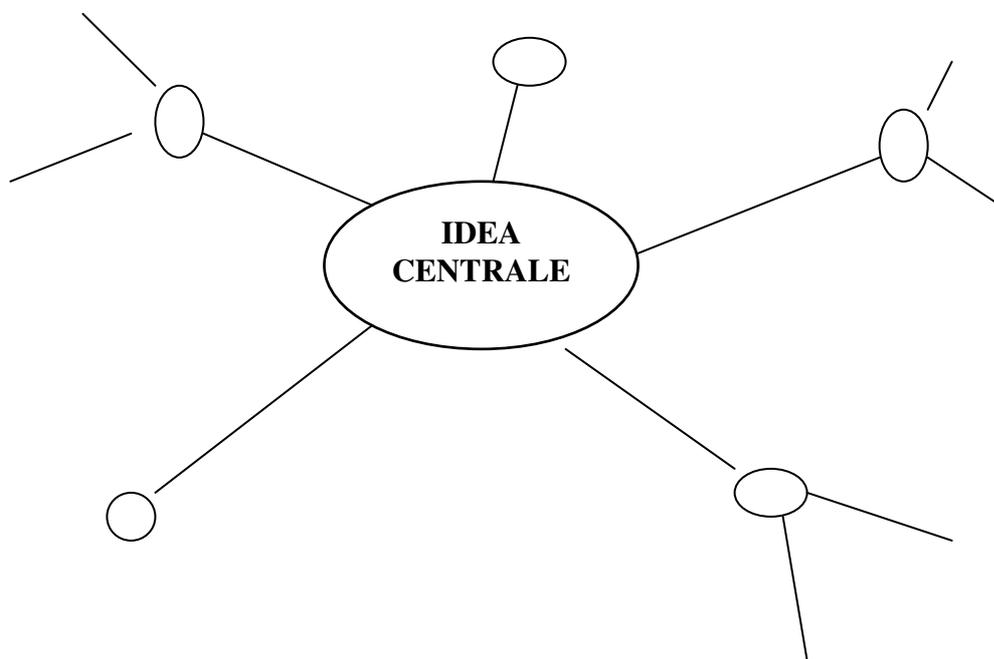
In questo modo è possibile lavorare sul testo e sui concetti, per compiere operazioni mentali anche complesse: scoprire, selezionare, mettere in relazione e generalizzare le nuove conoscenze.

*Vantaggi:*

- Le mappe diventano una risorsa perché forniscono il piacere di apprendere
- L'idea centrale è definita, chiara e subito riconoscibile
- Permettono di acquisire un metodo di lavoro e di studio
- I legami (nodi) sono riconoscibili
- Le revisioni diventano più rapide ed efficaci
- Possono essere aggiunte nuove informazioni
- Favoriscono la memorizzazione
- Permettono di formulare nuovi collegamenti

### 3.4 Mappe cognitive per la produzione delle idee. Per realizzarle occorre:

1. Raccogliere materiale  
elenco disordinato di informazioni e di idee
2. Sviluppare associazioni mentali  
schizzi e idee sviluppati attorno a un centro



3. Organizzare le informazioni

raggruppare gli elementi  
in sottoinsiemi omogenei.

4. Costruire le mappe mentali

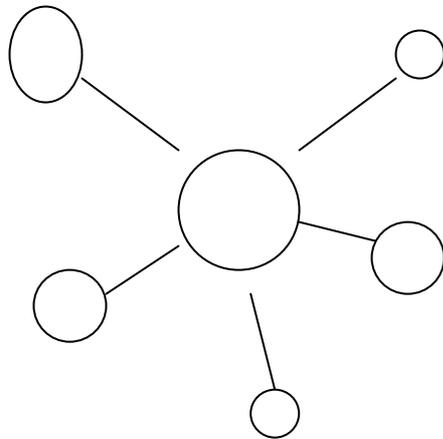
ossia uno schema grafico che evidenzia  
i rapporti fra i vari elementi.

La parola definizione deriva dal latino “definire”, ossia “limitare” → da qui definizione come *determinazione di un concetto*.

In linea con la teoria calviniana del continuo e del discreto, secondo la quale il testo si compone di unità o blocchi testuali (*discreti*) in ragione di un continuo dato dal loro accostamento o dalla loro sovrapposizione, l’utilizzo delle mappe consente di definire i confini fra un concetto e un altro e permette di passare dai concetti più vicini a quelli più lontani

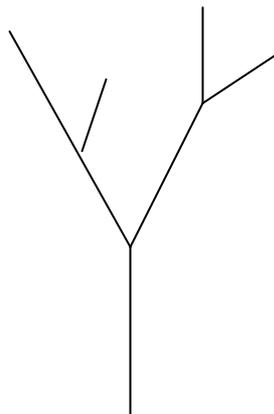
Le mappe possono essere organizzate sulla pagina in modi diversi, ecco qualche esempio:

**SCHEMA A RUOTA:**



Facilita la visualizzazione e la vicinanza dei concetti.

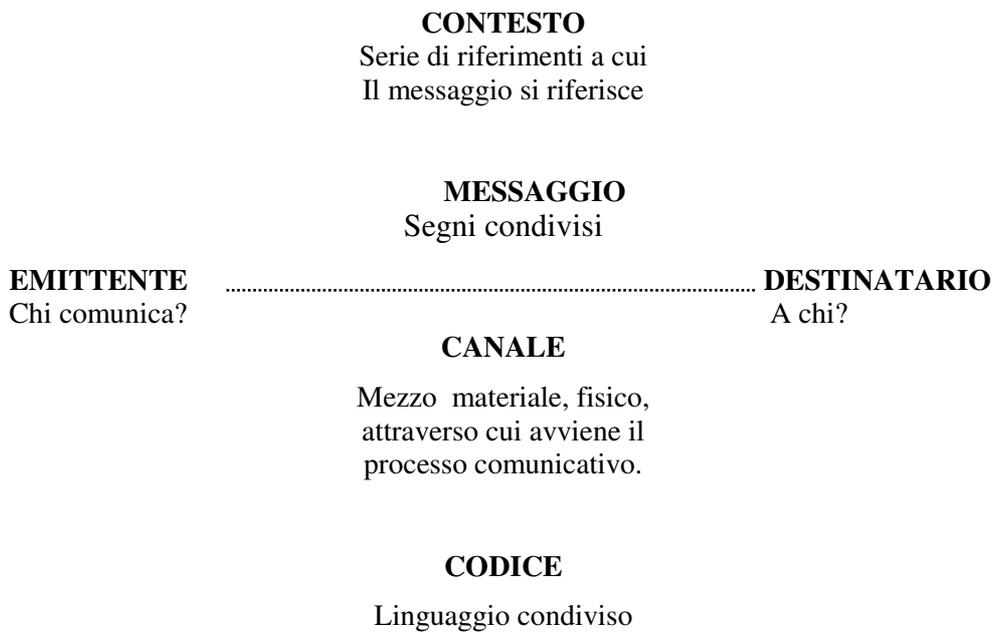
**SCHEMA AD ALBERO:**



Procede in modo graduale, passando dal concetto più ampio a quello più dettagliato.

### 3.5 Il sistema della comunicazione:

**Roman Jakobson:** linguista russo, ha distinto i sei elementi, attraverso i quali si realizza l' ATTO COMUNICATIVO.



Fonti: R. Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1966, p. 185.

### 3.6 Un esempio di mappa concettuale applicato al romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

