



**UNIVERSITÀ DI PISA**

**Corso di Laurea in Informatica Umanistica**

**RELAZIONE**

**L' icona e l'ipertesto: un passaggio  
dall'origine della scrittura alla user interface**

**Candidato:** *Matteo Gallelo*

**Relatori:** *Francesco Varanini*  
*Enrica Salvatori*

**Anno Accademico 2007-2008**



*Dalla parola scritta  
potrei risalire  
alla mano,  
alla nervatura,  
al sangue,  
alla pulsione,  
alla cultura del corpo,  
al suo godimento.*

*Roland Barthes*



<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>L'ASSENZA È POSSIBILITÀ: CONFRONTO NELLA MODALITÀ DI FRUIZIONE DI SCRITTURA ALFABETICA E SCRITTURA DIGITALE</b> .....	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>DECOSTRUZIONE, DECOSTRUZIONISMO E MORTE DELL'AUTORE</b> .....	<b>15</b>
3.1	LA LETTURA È SCRITTURA .....	16
<b>4</b>	<b>UN POSSIBILE INIZIO: LA SCRITTURA E IL DEBITO</b> .....	<b>19</b>
<b>5</b>	<b>LA MEMORIA RICOSTRUTTIVA</b> .....	<b>24</b>
<b>6</b>	<b>NEW MEDIA E FRUIZIONE IPERTESTUALE</b> .....	<b>26</b>
<b>7</b>	<b>SCRITTURA COME GIOCO ERMENEUTICO</b> .....	<b>29</b>
<b>8</b>	<b>NUOVI SPAZI DI ESPERIENZA E NUOVE CONFIGURAZIONI</b> .....	<b>31</b>
<b>9</b>	<b>NUOVI BRAINFRAME E LOGOCENTRISMI</b> .....	<b>33</b>
<b>10</b>	<b>IL DESTINO DEL TESTO: PUBBLICAZIONE ED ELABORAZIONE COLLETTIVA</b> .....	<b>36</b>
<b>11</b>	<b>'TESTO IDEALE' E IPERTESTO. LANDOW E BARTHES</b> .....	<b>37</b>
<b>12</b>	<b>XANADU, UTOPIA E COOPERAZIONE</b> .....	<b>39</b>
<b>13</b>	<b>I PIONIERI DELLA PRATICA IPERTESTUALE</b> .....	<b>40</b>
<b>14</b>	<b>BRAINFRAME. ANTROPOLOGIA DELLA SCRITTURA ELETTRONICA</b> .....	<b>44</b>
14.1	L'IPERTESTO: COLLETTIVITÀ E CONNETTIVITÀ NELLA SCRITTURA .....	47
<b>15</b>	<b>NUOVI TESTI: DALLA MARCATURA AL WWW</b> .....	<b>49</b>
15.1	DALL'INFORMATION RETRIEVAL AL SEMANTIC WEB .....	52
<b>16</b>	<b>MEDIOEVO E CONTEMPORANEITÀ : DALLA SCRITTURA ALFABETICA ALL'IPERTESTUALITÀ</b> .....	<b>54</b>
<b>17</b>	<b>LINGUAGGIO, METALINGUAGGIO E UNIFORMITÀ</b> .....	<b>58</b>
<b>18</b>	<b>TRADURRE/TRADIRE IL TESTO</b> .....	<b>60</b>
18.1	SEMANTICA DELL'INTERFACCIA .....	61
<b>19</b>	<b>L'ICONA, METAFORA UNIVERSALIZZANTE E LINGUISTICA DELLE INTERAZIONI DISEGNATE</b> .....	<b>63</b>
19.1	IPERTESTUALITÀ E POSTMODERNO .....	70
19.2	DETOURNEMENT .....	71
<b>20</b>	<b>SCELTE DI CARATTERE STILISTICO-TECNICO</b> .....	<b>73</b>
<b>21</b>	<b>CONCLUSIONI</b> .....	<b>76</b>
	<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>78</b>
	<b>SITOGRAFIA</b> .....	<b>80</b>

# 1 Introduzione

## **Icone, informazione visiva, testi, ipertesti e pixel volanti.**

Siamo circondati da icone.

Ma che cosa sono? Che cosa significano? Che cosa comunicano?

Quali sono i loro effetti probabili – e i loro effetti immaginabili?

I significanti che si scompongono e ricompongono nell'icona riguardano l'uomo socializzato?

Quando affermiamo oggi che siamo in una civiltà dell'immagine, supponiamo che le civiltà anteriori praticavano poco la comunicazione iconica.

Abbiamo la tendenza a misconoscere o a sottostimare il ruolo di questa comunicazione nelle civiltà passate, dimenticando che l'immagine partecipava profondamente alla vita quotidiana degli uomini d'altri tempi: sistemi di amministrazione statale, vetrate, pitture, codici miniati, libri illustrati. Comunque astrazioni.

La comunicazione puramente iconica è una comunicazione mista (immagine e linguaggio), è un dato-di-fatto della contemporaneità e della quotidianità, dall'uso del computer all'attenzione nei confronti dei media.

O al semplice guardarci intorno.

Nell'odierna civiltà iconica, l'immagine non è mai privata della capacità di *parole* (immagine con didascalia): l'immagine raddoppiata dal linguaggio che potremmo chiamare 'comunicazione logico-iconica'.

In questi sistemi la predilezione per l'ambiguità dell'interpretazione culturale post-moderna rispetto alla chiarezza della comunicazione universale moderna racchiude l'interdisciplinarietà, l'importanza dei 'contenitori' e dei contenuti, l'impatto della tecnologia, la crescente quantità e complessità delle informazioni e contemporaneamente il bisogno di semplificazione.

In una parola 'ipertestualità'.

Nella necessità di provocare una reazione attraverso mezzi visivo-testuali per l'unione della tecnologia e delle culture, Internet, favorisce, in un processo di connettività, tanto l'individuo, quanto i gruppi.

La scrittura sul web è diventata, così, una rivoluzione grafica della storia dell'uomo: nel 1968, avviene la prima commutazione di pacchetti, una stringa di informazione in cui viene scomposto il file: è l'avvento della scrittura reticolare, con la definizione del protocollo di Internet del 1972.

Questa tesi vuole offrire, nel rapporto tra scrittura/mente alfabetica e scrittura/mente digitale/ipertestuale, non solo nella contemporaneità tecnologica, ma anche nei processi storico-artistico-antropologici, una riflessione sulle possibilità che il 'senso' di iconicità, ipertestualità e rimediatazione, offrono nella fruizione della conoscenza.

È interessante pensare a Internet come un ritorno alle origini della comunicazione.

Accade un fenomeno nuovo: è il passato che viene verso di noi nella potenzialità dell'archivio globale. Tutto il pensiero, passato e futuribile, ritorna al presente.

La scrittura del web è la forma di comunicazione del presente, che fa astrazione, per la sua stessa natura operativa.

## 2 L'assenza è possibilità: confronto nella modalità di fruizione di scrittura alfabetica e scrittura digitale

*“Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, un testo che si dirama e consente al lettore di scegliere: qualcosa che si fruisce al meglio davanti a uno schermo interattivo [...] comunemente inteso, un ipertesto, è una serie di brani di testo tra cui sono definiti i legami che consentono al lettore differenti cammini”.*<sup>1</sup>

Theodor Nelson sin dagli anni '60 si è occupato di sistemi testuali per il computer e di progettazioni sul Word processing, coniando e delineando il termine *ipertesto*, ‘elemento rivoluzionario’. ‘Scelta del futuro’.

L'ipertesto è e si identifica con ‘scrittura digitale’.

Differentemente da quella alfabetica, non si ‘svolge’ nella successione lineare del libro e non viene proposta nelle modalità di ‘una’ sequenza.

Questo costituisce ‘intrecci’ di documenti, i quali si collegano e si rimandano l'uno all'altro senza soluzione di lineare continuità: contemporaneamente antitesi apparente; autonomia e collegamento.

Contrari che si susseguono nella molteplicità e negli abusi delle definizioni.

Il prefisso *iper*, si pone come analogia all'ambito della geometria, dove un *iperspazio* è uno spazio con più di tre dimensioni, quindi testo non costretto nei limiti della bidimensionalità del supporto cartaceo.

È testo che vive nelle e delle scelte del lettore, delle decisioni latenti e autonome, dei potenziali ‘*differenti cammini*’ offerti.

Alla non linearità della scrittura, si fa dunque corrispondere la non linearità della lettura.

È il dissolversi dell'esperienza millenaria del leggere, evoluta in molteplici forme, accomunate dalla ‘irrinunciabile’ base di sequenzialità.

L'ipertesto è comunque un *testo*, dal latino *textum*, prodotto di una trama o di una tessitura. Ramificazione e protensione.

---

1 Th. Nelson, *Literary Machines 90.1*, Padova, Muzzio Editore, 1992.



Metafora necessaria, quella dei fili, che s'intrecciano nella formazione di un tessuto, senza indicare un file rouge.

L'interazione è la condizione ottimale per la fruizione dell'ipertesto in un *continuum* di vincoli che si superano e che diventano i percorsi nella scrittura digitale.

Questa tipologia di scrittura offre procedure di gestione non necessariamente omogenea come la scrittura alfabetica, caratterizzata dalla comunanza del supporto. Stessi tipi e stessi piani.

Nell'interazione con i 'prodotti' cartacei, in lettura, la mano non è protesi della mente.

Le categorie del formato digitale, oltre a comprendere documenti diversi e diversificati, ma della medesima matrice segnica, pongono la mano come proiezione della mente, in quanto unica possibilità di *mediation*.

In questo concetto le caratteristiche di diversità si integrano in modalità complementari, creando complessità e apertura.

La reticolarità dell'ipertesto si manifesta nella multimedialità, intreccio tra una molteplicità di codici e di linguaggi.

Molteplicità di *media*, di mezzi espressivi: immagini, suoni, animazioni.

La convinzione per la quale la multimedialità sarebbe una caratteristica specifica delle attuali tecnologie della comunicazione è, però, fuorviante.

Per Barthes, al di là delle astrazioni di certa teoria del linguaggio, nella prassi comunicativa quotidiana tutti i testi e i linguaggi sono composti da molteplici materie espressive; come dire che la multimedialità non è un'eccezione dei nostri giorni ma una regola di sempre.

Si tratta ad ogni modo di spazio *agito*, luogo deputato all'articolazione del senso, per cui ciascuna porzione di significato è affidato a un particolare sistema espressivo.

È un concreto svolgersi dell'atto di fruizione, di esplorazione e di lettura.

Un ritorno all'oralità, in cui oltre alla vista, l'udito sta a significare che con l'utilizzo dei new media si evidenzia l'in-essere nell'oralità secondaria, non pensando di poter far rivivere quel 'pensiero in situazione', tipico della cultura orale<sup>2</sup>.

---

2 W. Ong, *Oralità e scrittura. Tecnologia della parola*, Bologna, Il Mulino, 1986.

Dal confronto tra scrittura alfabetica e scrittura digitale emerge la diversa relazione che intercorre con il pensiero, che ambedue intendono comunicare.

Nella scrittura alfabetica, chirografica o a stampa, si dipana l'esperienza del dire, sempre disposta in forma lineare, sequenza che (im)pone il prima e il dopo: 'prima dello scritto, è il parlato a presentarsi quale "sequenza di suoni e di parole"<sup>3</sup>.

Per l'assenza fonocentrica, la scrittura alfabetica, non fa altro che disporsi in un *continuum* di grafemi.

La lettura permette di reperire il significato individuato all'interno di un significante, di per sé senza 'senso'.

Il tutto in previsione della 'comunicazione', portare *ad extra*, che implica una sorta di rinnovato atto creativo nella ri-produzione.

Ecco il *medium* della voce, quale discorso orale, rappresentato tramite scrittura.

La formulazione scritta del pensiero è il *princeps analogatum*, e con la scrittura si riproduce, in una *mimesis* perfetta, la possibilità di rappresentare, al meglio, il mentale.

Ritorna dunque il principio di continuità che nell'intimo del mentale prende forma, con la modalità del sequenziale, come una e molteplice, come carattere intrinseco di qualsiasi scrittura.

Si struttura, così, l'attività del pensiero, per abitudine e retaggio, nelle relazioni e interconnessioni di cause ed effetti.

Identifichiamo l'esperienza di scrittura con il libro: il testo, inserito nella confezione 'libro', finisce con l'assumerne la forma, acquisendone i caratteri.

Il *textum*, quale trama, e come propongono le neuroscienze, permette di riprodurre la struttura del mentale, che si fonda sull'interazione e sulla connessione di rete neurale.

Sembrerebbe, dunque, che il pensiero si produca, almeno in prima istanza, nel suo spunto creativo, in modo tutt'altro che sequenziale.

'Pensiero' è sistema di idee, le quali si dispongono 'a intreccio'.

La struttura delle idee, in vista della produzione del pensiero, non sono pertanto sequenziali. O almeno non sembrano esserlo.

---

3 F. De Saussure, *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1970.

Per la produzione di un'idea si è avuta un'illuminazione o un'intuizione, risultato del gioco combinato di diverse facoltà: intelletto, ragione e immaginazione creativa. Il carattere del pensiero nascente, nell'atto della sua produzione, può essere meglio evidenziato se si considera quel che capita quando si cerca di fissarlo su carta.

È l'atto dello scrivere, infatti, a liberare un flusso di pensieri, non necessariamente coerenti e consequenziali: un'idea ne suggerisce un'altra, costringendo a tentare di imporre una forma, una struttura razionale, prima che sfuggano al controllo consapevole.

Nel delineare l'avvenimento dell'atto di lettura è necessario far perno sui principi della filosofia ermeneutica.

La percezione visiva è l'elemento fondante della lettura: dai dati che provengono dall'esterno, costituiti da impulsi elettrici e da segnali nervosi, è elaborato e prodotto l'oggetto stesso della lettura: il libro.

Per avere conoscenza della scrittura in esso contenuta e non semplicemente di una sua percezione globale, bisogna passare attraverso la percezione di tutte quelle singole parti, che costituiscono la struttura di un tutto.

Il rapporto tra testo e lettore è un aspetto centrale per la filosofia ermeneutica, e per il quale è necessario valutare gli elementi strutturali della relazione: da una parte la struttura del testo, con tutto quel che essa predispone quale condizione per una 'corretta' lettura; d'altra parte la modalità di lettura riguardo al testo, che fornisce anch'essa istruzioni precise.

La relazione biunivoca permette di differenziare la prospettiva ermeneutica sia dalla considerazione del testo 'in sé', propria del testualismo, sia dal *soggettivismo relativistico*, che pone in rilievo soprattutto il punto di vista del lettore.

Sussiste l'impossibilità di conservare in memoria qualcosa che vada oltre una serie di frammenti staccati e non sempre connessi coerentemente l'uno all'altro: il testo ha subito un'evidente destrutturazione, per cui si esige di interpretarne i frammenti, in vista di una loro ricomposizione.

Un'opera è, per quanto si presenti unitaria, parcellizzata.

E la visione complessiva non sarà mai disponibile, nemmeno all'autore, suo primo 'lettore'.

Il significato della scrittura alfabetica è nell'interpretazione, che ha il compito di produrlo.

Si può sostenere che il significato è davvero presente nel testo, ma come una possibilità data, risultando così soltanto 'virtuale'.

Esso nascerebbe, insomma, solo in forza di una dinamica di attualizzazione.

Il dire e lo svelare un significato non avrebbero la finalità di spiegare un'opera, in quanto non è entità definita/definitiva, ma piuttosto un avvenimento dinamico: il significato è, *in primis*, potenziale.

È qualcosa che accade di continuo in un processo *ad infinitum*.

Gli stessi atti di comprensione, che pure si potrebbero dichiarare, in certo qual modo, 'soggettivi', sono sempre guidati dalle strutture del testo: il lettore ha a che fare con quel che è altro da sé, e un controllo parziale sugli atti di comprensione.

Le strutture testuali e gli atti strutturati di comprensione sono due polarità dell'atto di comunicazione: *transfert* dal testo al lettore, come anche in stato di reciprocità, che permette di pervenire nel luogo del frammezzo, dal lettore al testo; si origina proprio nel testo perché dipende dalla capacità di attivare le facoltà individuali di percezione del lettore.

Le strutture e i segni linguistici innescano atti che sviluppano la comprensione e l'interpretazione. Provocano. Stimolano, in forza della facoltà *poietica* del lettore.

In quanto evento dinamico, il processo di lettura si svolge necessariamente nel tempo e in rapporto al lettore che si propone di volta in volta come *punto di vista errante*.

Durante il processo dinamico della lettura siamo collocati nell'oggetto-testo.

Tuttavia la relazione tra testo e lettore appare ben diversa rispetto a quella comune di soggetto/oggetto.

Il mutamento dei punti di vista provoca una illuminazione sempre diversa delle prospettive testuali e queste, a loro volta, diventano sfondi influenzati reciprocamente, che dotano ciascun nuovo primo piano di struttura e forma specifiche, di prospettive differenziate e di aspettative future.

Si crea una rete *superespansa di connessioni*.

L'asse temporale articola il significato e mostra come esso sorga da una richiesta di completamento prodotta dal testo stesso.

Il tempo è un elemento costitutivo del significato, per cui ciascuna sua concretizzazione si risolve in un'esperienza altamente individuale.

Il lettore schiude le immagini (s)composte in una sequenza e li integra ai prodotti che risultano lungo il ciclo di lettura.

È necessario comunque tenere in considerazione gli effetti di interazione e di reciprocità, propri del processo temporale che attua la registrazione delle parole, e in precedenza, delle singole lettere della scrittura alfabetica che comporta l'acquisizione, con visualizzazione di immagini, di unità, che però non sono ancora provviste di per sé di alcun significato.

Il significato non si manifesta nelle parole o nella pura e semplice identificazione di segni individuali linguistici, ma in quelle forme, che propongono l'interconnessione di segni, presente nel testo ancor prima che avvenga la stimolazione delle inclinazioni del lettore.

Nessuna unità di significato sarebbe mai possibile, infatti, se non vi fosse almeno qualche correlazione virtuale tra i diversi segni.

Il lettore rende coerenti questi segni e stabilisce connessioni che diventeranno poi i segni per ulteriori correlazioni, andando a collocarsi su 'piani' differenti.

La produzione del significato, quindi, acquista, il suo pieno senso quando qualcosa accade al lettore, anche non accadendo.

Si produce un significato e si costituisce il soggetto di lettura mediante operazioni interagenti, entrambe strutturate dalle forme del testo.

Sono le assenze di certezza e di definizione dell'intenzione a provocare l'interazione tra testo e lettore.

Le lacune diventano la fondamentale asimmetria tra 'fruitore e frutto' e provocano la comunicazione durante il processo di lettura.

Asimmetria, contingenza e nulla sono forme diverse di un indeterminato e potenzialmente costitutivo spazio vuoto, che sottende tutti i processi d'interazione.

L'interazione non consegue il suo obiettivo, invece, quando le proiezioni del lettore si sovrappongono liberamente al testo; in questo caso il fallimento è dato dal fatto che il lettore riempie il 'vuoto' esclusivamente con le proprie proiezioni.

Il lettore viene indotto a fare supposizioni circa quel che è inteso, problematizzando quanto risulta non detto: è il non pensato virtuale, celato nel detto, che può trovare collocazione nei 'buchi neri' del discorso.

Il non detto si attua allora proprio nell'immaginazione del lettore ed è così che il detto si apre per assumere un senso di diversa portata rispetto a quel che si sarebbe potuto supporre.

Il processo di lettura è perciò regolato non soltanto da un comune codice dato, ma anche da quella interazione, amplificante e limitativa, tra esplicito e implicito, rivelazione e nascondimento.

Quel che è nascosto sprona il lettore all'azione nei confronti del testo, ma questa stessa azione è poi anche controllata dall'esplicito del detto.

Gli spazi, originati dalle indeterminatezze del testo, designano i posti vuoti all'interno della struttura complessiva.

Il bisogno del loro completamento è compensato e appagato dalla tensione sempre viva all'associazione.

L'individuazione dei significati, è garantita proprio in larga misura dalla minore o maggiore possibilità di connessioni, che di volta in volta si riescono a stabilire.

Gli spazi vuoti interrompono la connettibilità ma allo stesso tempo sono catalizzatori di ogni possibile connessione, che venga stabilita dall'attività del lettore.

Che le prospettive testuali si offrano al punto di vista errante del lettore solo in segmenti e mai in continuità, è già una chiara indicazione del fatto che è richiesto un processo di combinazione e che la necessaria coerenza interna del testo deve essere sempre integrata dall'atto di rappresentazione del lettore.

### 3 Decostruzione, decostruzionismo e morte dell'autore

La scrittura è sempre originata da una lettura, come costruzione ordinata di elementi.

Il libro è pertanto l'elaborazione di una struttura determinata, con particolari finalità e modalità che lo indirizzano, con scelte specifiche che portano a una ben precisa selezione e gerarchizzazione.

Questi i fattori cardine per i quali il testo è sottoposto a *decostruzione* durante il processo di lettura.

Interviene una pratica di lettura che opera su scritture, attuando costantemente lo 'scollamento', non disgregazione, del significato dal significante, proprio per il fatto che si dubita di qualsiasi significato preconfezionato, che sembra contenuto nel testo, perché indicato da una precedente lettura di esso, sia pure proposta dallo stesso autore.

Il *decostruzionismo* è una metodologia di ricerca. Un metodo di lettura.

Nella pratica di decostruzione si presuppone che 'non si dà nulla al-di-là del testo'.

Un testo non dipende da un mondo oggettivo esterno, che tende a rappresentare, né offre una sorta di deposito concettuale, che rinvii a un autore quale suo unico referente principale.

Il testo non è da considerarsi 'autosufficiente e autoreferenziale'. Non è un organismo in sé compiuto.

Si pone così la possibilità di un'interpretazione plurale e creativa, che nel suo stesso prodursi mostra le indefinite potenzialità di differimento dei segni del testo.

Il significante non è mai in relazione di compresenza rispetto a un significato, non collima con esso, perché rimane costantemente nell'assenza costitutiva del referente, vale a dire della 'cosa' stessa, verso cui il segno rinvia.

Il significato è così sempre differito all'interno di una catena di significanti e di segni grafici, *ad infinitum*.

La pratica decostruttiva mostra questo indefinito differimento.

Emerge la possibilità dell'impossibilità di interpretare definitivamente un qualsiasi 'scritto'.

Intesa come atteggiamento 'pratico', e dunque prima ancora che come metodo, la decostruzione è la presa d'atto consapevole delle modalità proprie di ogni processo di lettura, da intendere in stretta connessione con qualsiasi esperienza del mondo.

La pratica decostruzionista è rivelatrice di una nuova capacità dello sguardo, propria di una lettura seconda che viene proiettata sugli oggetti in un'attitudine nuova dell'indagine teoretica, in grado di svelare percorsi e trame insospettabili, presenti nel testo seppure allo stato latente.

La decostruzione è la paziente indagine che scompone un mosaico, per poi andare a ricomporlo, accorgendosi però che le due immagini a confronto, l'iniziale e quella (temporaneamente) finale, non sono mai identiche, nonostante siano assemblate con i medesimi elementi.

È il tentativo di descrivere strutture e codici, sottesi alla produzione di senso di un testo, e le condizioni che lo rendono sempre possibile, non intendendo mai cogliere un unico senso da attribuire a un'opera, ma piuttosto descriverne la logica, secondo la quale diversi sensi possono generarsi.

L'insistenza sulla novità di sguardo e di tecnica, relativamente alla pratica decostruttiva, impone di prendere atto della centralità indiscussa del lettore, a costo della morte dell'autore.

### 3.1 La lettura è scrittura

La ricerca sulla struttura porta a trattare l'opera come un elaborato intertestuale, il prodotto di discorsi culturali diversi, per i quali il lettore funge da elemento paralizzante.

La lettura è scrittura, è ideazione e costruzione di testo, dal momento che il nuovo modello di lettura rende conto anche dell'acquisizione di altri testi, comportando il 'leggere tra le righe' e questo ancor prima la loro trascrizione.

Scriva Barthes: "Il testo è un tessuto di citazioni e di riferimenti tratti da innumerevoli centri di cultura, ma c'è un luogo in cui tale molteplicità converge e questo luogo è il lettore, non –come si è sempre detto– l'autore. Il lettore è quello spazio in cui s'iscrivono tutte le citazioni che formano il testo



scritto (...); l'unità di un testo non sta perciò nella sua origine (l'autore), ma piuttosto nella sua destinazione (lettore/i)<sup>4</sup>.

E inoltre: "La posta del lavoro letterario (della letteratura come lavoro) è quella di fare del lettore non più un consumatore, ma un produttore di testo (...); il valore di leggibilità di un testo letterario è proporzionale alla sua trascrivibilità<sup>5</sup>".

De Saussure evidenzia del *Corso* che "il significante, essendo di natura auditiva, si svolge soltanto nel tempo e ha i caratteri che trae dal tempo: rappresenta un'estensione e tale estensione è misurabile in un sola dimensione: la linea<sup>6</sup>".

Secondo de Saussure, il concetto di linearità è di capitale importanza per l'intero meccanismo della lingua, alla stregua del principio di arbitrarietà, anche se i due principi non sembrano possano considerarsi allo stesso livello.

Mentre l'arbitrarietà riguarda l'intero segno (S/s, Significato su significante), la linearità concerne soltanto il significante.

Quel che è detto per il significante può e deve anche essere esteso al Significato? Anche il Significato, insomma, è da collegare al tempo e soprattutto a una visione e concezione del tempo che s'identifichi *tout court* con la metafora della linea?

Si potrebbe qui rispondere in modo problematico: negativamente, se è vero che il concetto (Significato) non è di natura auditiva e dunque non possiede gli stessi caratteri dell'immagine acustica, non essendo possibile renderlo omogeneo al mondo dei suoni; d'altra parte si potrebbe anche rispondere affermativamente, proprio facendo riferimento alla natura stessa del segno, che è tale per cui il Significato, che è interfaccia del significante, finisce col subirne sempre il destino.

De Saussure prende in considerazione non tanto l'immagine acustica quanto piuttosto l'aspetto fonetico del linguaggio, la *parole* che accade nel tempo, quale evento per la cultura orale, notando così come i significati acustici siano rappresentabili diversamente da quelli visivi.

---

4 R.Barthes, *Image, Music, Text*, New York, Hill & Wang, 1977.

5 R.Barthes, *S/Z*, Torino, Einaudi, 1973.

6 F. De Saussure, *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1970.

Questi ultimi sono concepibili difatti a più dimensioni, mentre quelli acustici, legati alla linearità del tempo, entrano nella rappresentazione l'uno dopo l'altro in una successione individuale, formando così una catena, *la catena (del) significante*.

In continuità con il pensiero metafisico occidentale, insomma, de Saussure concepisce la scrittura come segno di segno, vale a dire quale rappresentazione del linguaggio orale, sua *mimesis*, mediante un'idea di scrittura dichiaratamente fonocentrica.

Nella catena significante, durante il processo di lettura s'impone un segno, che si colloca nell'interazione tra punto di vista errante e testo, in uno spazio che, piuttosto che ridursi e disporsi teleologicamente 'in linea', trova corrispondenza nella molteplicità e totalità delle pagine in cui grafemi giungono a rappresentazione.

## 4 Un possibile inizio: la scrittura e il debito

“La scrittura non inizia dunque con la rappresentazione grafica di oggetti della transazione – siano essi giare o capre – ma dalla loro quantità. La registrazione della quantità ha comportato la raffigurazione dei numeri con delle cifre. Ma che cos’è un numero? Un numero non è un’entità del mondo visibile, ma un atto dello spirito umano. È lo spirito umano che è capace di contare e che impone la numerazione alla realtà. L’invenzione della scrittura non ha allora nulla di immediato, dato che non si è cominciato a scrivere disegnando ingenuamente le cose del mondo.<sup>7</sup>”

Il concetto non si afferra con le mani.

Georg Wilhelm Friedrich Hegel

Nella prima parte de *La scrittura e il debito*<sup>8</sup>, Carlo Sini<sup>9</sup> commenta la tesi del saggio *L’écriture entre mondes visible et invisible en Iran, Israël et en Grèce* di Clarisse Herrenschildt<sup>10</sup>, mostrando la pregnanza tematica per una scienza che pretenda di ricostruire il mondo arcaico della scrittura.

Pensiamo allora a bolle, calcoli, conti, tavolette risalenti alla metà del IV millennio a.C., come sistemi linguistici da confrontare.

“(…) per tentare di comprendere le operazioni mentali realizzate dagli uomini più di cinquemila anni fa, non abbiamo bisogno di una ricostruzione proveniente dalla nostra intuizione, ma di una descrizione, anche imperfetta, di quel che ha avuto luogo nella storia”.

Nella prima tappa di questo cammino ci imbattiamo dunque nelle bolle: “si tratta di borse d’argilla, più o meno rotonde, cave e contenenti i *calculi*, dall’antica parola latina *calculus* che è all’origine del nostro ‘calcolo’, (...) piccoli oggetti fatti a mano con argilla molle, modellati secondo forme diverse: bastoncini allungati, biglie, dischi, coni grandi e piccoli.

---

7 Clarisse Herrenschildt – *L’écriture entre mondes visible et invisible en Iran, Israël et en Grèce*

8 Carlo Sini – *La scrittura e il debito. Conflitto tra culture e antropologia*. Collana Lo spoglio dell’Occidente, 2002, Editoriale Jaca Book SpA, Milano

9 Carlo Sini (Bologna, 1933) insegna Filosofia teoretica all’Università degli Studi di Milano.

10 Clarisse Herrenschildt, archeologa e antropologa francese.

L'uso dei calcoli per contare è del resto molto antico, considerato che sono stati ritrovati in scavi su siti del VII millennio prima della nostra era”.

“Sulla superficie arrotondata delle bolle si vede l'impronta di un sigillo-cilindro: un fregio raffigurante scene di lavoro (immagazzinamento dei raccolti, laboratori di tessuti e di vasellame) o di vita religiosa. Il sigillo-cilindro era un oggetto personale, la cui immagine impressa per il lungo sull'argilla molle permetteva di identificare il proprietario, un notevole o un funzionario; il sigillo-cilindro rappresentava insomma uno status sociale, testimoniando la presenza di un'autorità centrale. L'insieme: bolla, sigillo-cilindro, calcoli, costituiva un mezzo per registrare una transazione, un trasferimento di beni.

Vediamo ora la seconda tappa: “Si tratta sempre di calcoli all'interno di bolle; sulla superficie tuttavia figurano, oltre all'impronta del sigillo-cilindro, delle tracce sconosciute. Questi segni possono essere: un tacca lunga e fine, un piccolo cerchio, un grande cerchio, una tacca grande o ancora una grande tacca accompagnata da un piccolo cerchio.

Una bolla con dei calcoli e dei segni impressi sulla superficie può essere rotta e questo permette di osservare se la quantità indicata dai calcoli corrisponde a quella riprodotta dai segni impressi sulla bolla”.

C'è comunque una certa incertezza tra gli studiosi su questa esatta corrispondenza, ma ciò che è certo è che segni e calcoli si riferiscono a delle quantità; per esempio, la tacca lunga e sottile e il corrispondente bastoncino modellato rappresentano l'unità.

Veniamo alla tappa successiva stabilita dall'archeologia. Qui troviamo delle “tavolette a forma di cuscinetto, arrotondate e oblunghe; queste tavolette non sono altro che le antiche bolle divenute compatte.

Le quantità sono notate con l'impressione dei medesimi segni, che, senza relazione ormai con i calcoli, sono diventati delle cifre, cioè dei segni utili a notare convenzionalmente dei numeri.

Le tavolette portano ugualmente l'impronta di un sigillo-cilindro.

Parallelamente a questi primi documenti contabili venivano anche fabbricati dei gettoni, piccoli oggetti di terracotta dei quali alcuni hanno forma riconoscibile: una testa di bue, una brocca (senza dubbio una misura di capacità), mentre altri hanno forma triangolare.

Anche questi gettoni sono riferiti a transazioni, come provano certi segni: tre o sei punti impressi sui gettoni a forma di brocca, sei punti su un gettone a testa di bue, mentre sui gettoni triangolari appaiono linee che significano forse delle frazioni di oggetti indeterminati. I gettoni, che non portano l'impronta del sigillo, preannunciano, per la loro forma, i pittogrammi (...)"

"I pittogrammi sono i ritratti delle cose del mondo, che sono già rappresentate dal loro nome: anche qui come per le cifre ci troviamo di fronte a una rappresentazione della rappresentazione, ma questa scrittura delle cose si presenta sotto un aspetto ingenuo, quello della percezione prima.

La scrittura dei numeri, come la scrittura delle cose, nasconde, in riferimento ai calcoli da un lato, alla forma delle cose dall'altro (gettoni e pittogrammi), quelle creazioni mentali prime che sono la numerazione e la 'nominazione'".

Il logo/pittogramma è un viaggio, è molteplicità, è immaginazione per l'immagine che rappresenta il rappresentato ma sempre superabile e potenziale. Le nostre operazioni sono in larga misura 'oggetti' del nostro sapere, oggetti resi possibili, cioè visibili e pensabili, dalla nostra scrittura.

Abbiamo qui un bell'esempio di 'processo di astrazione'. Il bastoncino di argilla, il calculus, per raffigurare un'unità è ovviamente già un segno.

Poi il bastoncino va nella bolla e fuori compare un tacca a rappresentarlo. La tacca è così segno di un segno.

Poi il bastoncino scompare e resta solo la tacca sulla tavoletta: la corrispondenza all'unità è ora solo 'mentale', cioè legata al segno grafico.

Il medesimo processo è accaduto anche nel passaggio bastoncino-bolla-tavoletta: la tavoletta è ora un semplice supporto di scrittura, del tutto smaterializzato rispetto alla bolla e al bastoncino.

È un vero e proprio supporto di scrittura (sebbene anche il sigillo sulla bolla lo sia, così come le scene di lavoro, ecc.: allora quella parte della superficie della bolla si stacca idealmente dalla bolla e non significa più 'bolla', ma significa appunto 'supporto di raffigurazione').

La mente 'astratta' è un prodotto e un effetto del carattere di 'stacco' connesso alle pratiche, in particolare alle pratiche di scrittura in ogni senso intese; un effetto di rimbalzo o di riflesso. È la pratica dello 'scrivere' che fa astrazione, per la sua stessa natura operativa, e non una mente 'astraente' presupposta.

Ogni scrittura esibisce una replica sensibile del mondo e per far ciò ha bisogno di un supporto.

Il supporto è in particolare una nozione assai sottile e problematica, quanto indispensabile.

Si noti: se un uomo sorride o porge la mano, di fatto ‘scrive’ sul suo corpo un significato visibile. Il corpo diviene supporto di un atto significativo, staccandosi da altri contesti di vita e di espressione. Lo stesso è da dirsi circa l’uso della voce come veicolo di segni comunicativi: la voce è ora supporto di una specifica “scrittura”.

C’è la sintesi, *syntesis*, o unione, e c’è l’analisi, *diairesis*, o divisione.

Non si può unire se non ciò che preventivamente è stato diviso: in questo senso l’analisi precede la sintesi.

Dall’oralità primaria siamo passati a un’umanità che a suo modo ‘scrive’ o trascrive il tratto meramente comunicativo del dire, isolandolo e appunto staccandolo dal precedente contesto di vita.

Questa analisi ‘iconica’ della parola produce, come ogni pratica, i suoi oggetti (il bastone e la barca raffiguranti parole, logogrammi)

L’uomo ha realizzato una replica, uno ‘specchio’ del mondo, a partire dal quale ha potuto leggere se stesso e diventare così un ‘se stesso’.

I prodotti delle comunicazioni di massa uniscono, attraverso dialettiche diverse ed esiti diversi, il fascino di una natura, che è quella della narrazione, della diegesi, del sintagma, e l’intelligibilità di una cultura, rifugiata in alcuni simboli discontinui, che gli uomini ‘declinano’ al riparo dalla loro parola vivente.

Quindi “solo in un secondo tempo la scrittura capta le cose e il loro nome attraverso i pittogrammi che appaiono dopo le cifre. Questo costituisce uno degli aspetti più stupefacenti della storia della scrittura: non è successo infatti che tutto ad un tratto agli uomini sia venuta l’idea di notare i loro scambi linguistici, essi non ne hanno scoperto la possibilità che per caso, registrando delle quantità.

Ma una volta inventata la scrittura gli uomini non smisero mai, fino alla radio, alla televisione, ai computer, di cogliere questa parola umana che svanisce al momento stesso della sua nascita.

Concentriamoci sui tratti e sui risultati generali di questa rivoluzione scrittoria, il primo dei quali è la possibilità di notare con segni identici differenti linguaggi.

L'invisibile supporto non è mai altro né altrove che nell'orlo dei supporti empirici che ci si danno a vedere, perché (tavoleta, papiro, foglio di carta o computer) vi si scriva la nostra verità e la nostra figura di soggetti. Si tratta del processo di ri-mediazione: il trascritto su un nuovo supporto ( o un nuovo senso del supporto), dando luogo a nuovi segni, ovvero ai suoi segni, permette di parlare dei segni precedenti, nel modo in cui, infatti, ne parliamo.

## 5 La memoria ricostruttiva

Quel che interagisce nel processo di lettura è pertanto la memoria, con i suoi ricordi, che è da prendere in considerazione sin dall'indagine concernente la semplice percezione sensibile, tramite nervo ottico.

Elementi chimici ed elettrici, alla base di stimolazioni sensoriali.

Le stimolazioni sono rielaborate ermeneuticamente dalla mente, in forza di esperienze precedenti, che sono mantenute in essere nello stato di ritenzione della memoria.

Quando si sostiene a livello neurofisiologico, che per avere rappresentazioni percettive al presente bisogna poter confidare nel supporto di altre immagini, che appartengono oramai al passato, non si sta certo ipotizzando uno statico 'database' situato all'interno del cervello, da cui si possa attingere a piacere, oppure, come si è visto, automaticamente e inconsapevolmente.

Le immagini e i pensieri non sono immagazzinati nella mente come se fossero facsimili di oggetti, di eventi o di parole.

Quando vogliamo richiamare un oggetto, o volto, o scena non otteniamo mai una riproduzione identica, ma piuttosto un'interpretazione, una versione ricostruita dell'originale.

L'espressione chiave è *disposizionale*: gli schemi neurali suscitano un'attività in circuiti con i quali hanno una forte ed efficace *interconnessione*; la disposizione, allora, è una rappresentazione che si rende presente alla mente nel momento dell'atto percettivo.

L'idea che i ricordi si costruiscano mediante frammenti di esperienza aiuta a comprendere gli aspetti chiave di quella che potrebbe allora definirsi come 'esperienza soggettiva del ricordo'.

Il connessionismo, tra i più influenti degli approcci attuali alla memoria e alla mente, ha abbandonato l'idea che il ricordo sia solo il quadro di riferimento di un evento passato. I modelli di rete neurale si basano infatti sul principio secondo il quale la mente riesce a immagazzinare gli engrammi, rafforzando determinate connessioni tra i neuroni.



Essa è dunque in grado di combinare le informazioni sull'ambiente, che si ricevono nell'esperienza attuale, con modelli immagazzinati nel passato: da tali connessioni risultano i ricordi.

Quando si ricorda, si completa un modello con il miglior corrispettivo possibile, invece che puntare su un'immagine già immagazzinata.

I ricordi sono costruiti da frammenti, e i pensieri, che ci permettono di avere determinati comportamenti, di agire, nell'interazione con l'ambiente, si fondano su una mente che è strutturata da diversi *frame*, i quali, poi, sono una sola cosa con le esperienze vitali del momento e, in seguito a plurivoche combinazioni di elementi, impongono nelle circostanze più varie delle sintesi efficaci e complete.

La nostra memoria è per essenza ricostruttiva.

## 6 New media e fruizione ipertestuale

I new media evidenziano quelle tecniche ermeneutiche che da lungo tempo sono incorporate in qualsiasi testo letterario.

L'ipertesto segna il punto di rottura con la cultura del libro e l'avvicinamento tra tecnologie dell'informazione e cultura umanistica, non tanto perché propone una scrittura 'altra', quanto piuttosto perché realizza quella pratica teorica che da sempre si annida in qualsiasi scrittura, come pure in qualunque forma di comunicazione.

Come nel processo di lettura di qualsiasi scrittura, secondo i principi dell'ermeneutica e della pratica di decostruzione, anche nel caso dell'esplorazione ipertestuale, come risulta d'altronde dalla definizione nelsoniana proposta inizialmente, è evidente la centralità della funzione 'lettore', prima e forse più ancora di quella dell'autore dell'ipertesto.

L'ipertesto rende dunque sfumati i confini tra i protagonisti della cultura chirografica: la figura dell'autore ipertestuale, che viene *riconfigurata*<sup>11</sup>, si avvicina notevolmente a quella del lettore.

Le due funzioni si trovano così intrecciate e fuse assieme, molto più esplicitamente e profondamente di quanto non lo siano mai state prima.

La trasformazione introdotta dall'ipertestualità si fonda sullo spostamento e sulla manifestazione visibile di procedimenti che nella lettura tradizionale avvenivano nel segreto della mente e negli ambiti ristretti di coloro che potevano passare di testo in testo sulla base delle loro conoscenze e della disponibilità dei libri letti.

L'ipertesto non si limita pertanto ad alludere alle possibili relazioni intertestuali, come un qualsiasi testo letterario tradizionale, né segnala attraverso note e riferimenti altri passi, blocchi di testo o interi documenti, ma rende direttamente percepibile e *virtualmente* possibile il complesso di queste connessioni.

---

11 G.P. Landow, *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, Milano, Bruno Mondadori, 1998.

È importante sottolineare nuovamente la caratteristica peculiare della scrittura digitale, che risiede nella non sequenzialità di un grafo direzionale, nel quale ciascun nodo contiene una certa quantità di testo e altre informazioni, in regime di multimedialità.

La rottura dei criteri di linearità della scrittura è direttamente legata alla trasformazione del supporto con il quale i testi scritti sono presentati; è la stessa capacità di gestire informazioni a permettere un'organizzazione non lineare del testo.

Alla non linearità della scrittura digitale corrisponde la non linearità del processo di lettura, nel quale si constatarebbe il dissolvimento della tradizionale esperienza del leggere, fondata apparentemente sulla sequenzialità, *mimesis* della linearità dello scritto.

In realtà, però, una lettura non sequenziale è sempre presente ogni volta che si sia impegnati in un'attenta considerazione del testo: le pratiche filologiche, lo studio delle fonti, così come la stessa intertestualità, i confronti critici tra i testi e tra gli autori, presuppongono infatti il continuo passaggio da una lettura all'altra.

L'utilizzo di una macchina e di un software che rendano esplicita un'organizzazione ipertestuale e ipermediale comporta qualcosa di realmente nuovo.

Con l'introduzione nella cultura umanistica dell'ipertesto digitale, i collegamenti tra i testi sono esplicitamente suggeriti, attraverso l'evidenza dei marcatori che li rivelano e risaltano rispetto agli altri segni della scrittura; il testo stesso pertanto invita a compiere i diversi collegamenti.

L'attenzione è indirizzata soprattutto alla possibilità offerta a tutti di una lettura non sequenziale, introdotta dai legami attivati con altri testi, che possono essere messi in corrispondenza con quello iniziale, favorendo così un'esperienza di lettura stratificata e pluridimensionale per la quale l'approfondimento è virtualmente illimitato ed è in rapporto diretto con le scelte individuali del lettore, che stabilisce i percorsi da seguire e usufruisce della possibilità, che a volte diviene necessità, di interrompere l'ordine di lettura, dislocando l'interesse da un testo all'altro, come anche da una parte all'altra dello stesso testo.

Proprio in base a queste caratteristiche non saremmo più in presenza di un'unica sequenza, ordinata e voluta da un autore, ma piuttosto di fronte alla possibilità di creare numerosi percorsi sequenziali, sulla base di associazioni plurime, di volta in volta demarcate nella rete digitale.

Dovremmo allora parlare di *multisequenzialità*, piuttosto che *non sequenzialità*. Tuttavia l'ipertesto digitale non altera la linearità dei testi che lo compongono, che per essere compresi continuano a essere letti linearmente.

## 7 Scrittura come gioco ermeneutico

È doveroso precisare che quel che caratterizza l'ipertesto rispetto al libro è l'ordine di struttura reticolare a mappa pluridimensionale e, dal punto di vista della ricezione, la necessità di scelta da parte del lettore, l'interazione per stabilire quale dei diversi percorsi, attraverso le informazioni disponibili, sia quello da seguire in un determinato momento.

La novità sostanziale introdotta dalla fruizione di un ipertesto digitale è l'interattività che esige.

Il lettore partecipa difatti alla redazione e alla edizione del testo che legge, poiché è lui stesso a determinare l'organizzazione finale, la *dispositio*.

È per questo motivo che si può sostenere che con l'ipertesto ogni lettura è un atto di scrittura e che leggere è riscrivere.

La lettura ipertestuale non richiede pertanto solo l'attivazione dell'immaginazione o una continua interpretazione, in vista del reperimento del senso di un testo, ma esige che il *lettore* costruisca, quale *coautore*, il testo letterario, proprio nel momento in cui sceglie di indirizzarsi verso certe *lessie* o blocchi di testo, piuttosto che su altri, e di innescare i collegamenti necessari nell'elaborazione della sequenza che si va producendo.

La lettura appare così creativa, perché il senso di un testo si presenta nel momento in cui si esplica appieno l'atto della lettura.

L'ipertesto offre a un autore la libertà di inserire come e dove vuole blocchi di testo e documenti di varia natura, disponendoli in una sorta di *mappa*, che il lettore potrà esplorare e percorrere a suo piacere, senza alcuna costrizione od orientamento precostituiti, sempre però nei limiti stabiliti dal tracciato di rete.

L'ipertesto può comportare creatività da parte del lettore non soltanto per il fatto che durante l'esplorazione si opera una scelta, ma anche per il fatto che lo stesso ipertesto è modificabile mediante l'inserimento di altri testi, divenendo coautori di un'opera, che si sviluppa in una attività di cooperazione.

La facilità dell'operazione di tagliare e di incollare dei testi importati in un programma di *word processing* ha portato a una vera rivoluzione epistemica,

che riguarda non soltanto i supporti e le forme di rappresentazione dello scritto, ma anche i suoi stessi contenuti.

Intendere la lettura e ancor prima la scrittura, *come gioco* significa qui convenire con quella tesi conclusiva dell'ermeneutica, che considera il gioco quale ambiente di creazione del linguaggio.

Non si tratta di un giocare di tipo etimologico o filologico, –bensì del gioco che gioca il linguaggio stesso, il quale ci si rivolge, ci si offre e si sottrae, pone domande e si dà esso stesso risposte, acquietandosi<sup>12</sup>– scrive Gadamer.<sup>13</sup>

Si fa così strada l'idea del linguaggio come 'gioco linguistico', come gioco di parole.

---

12 H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, Milano, Bompiani, 1983.

13 Hans Geog Gadamer ( Marburgo, 11 Febbraio 1900 – Heidelberg, 13 Marzo 2002) filosofo tedesco, considerato uno dei maggiori esponenti dell'ermeneutica filosofica grazie alla sua opera più significativa, *Verità e metodo* (*Wahrheit und Methode*, 1960).

## 8 Nuovi spazi di esperienza e nuove configurazioni

L'interpretazione del testo è un evento differente in relazione a semantiche temporali eterogenee.

Nell'epoca della scrittura elettronica la lettura di un testo, anche se di tipo alfabetico, all'interno della struttura ipertestuale, tipica di questo modo di pubblicazione, trasforma le procedure che guidano l'azione del comprendere.

La risposta di significatività alla pressione esercitata dalla sfida della complessità ambientale che accade nelle pratiche tecnologiche si rapporta positivamente ai propri *media*: si tratta dei *new media* della scrittura elettronica e delle reti telematiche.

I gesti dello scrivere e del leggere perdono la loro supposta innocenza, poiché viene meno la loro presunta naturalezza.

In realtà, come è ancora stato possibile vedere nel corso del XX secolo, l'alfabetizzazione è stata una forma di modellamento del nostro corpo.

La capillare diffusione della nuova tecnologia è altrettanto aggressiva e invasiva.

In ogni caso non si tratta di processi neutrali, ma dell'apertura di nuovi spazi di esperienza e di nuove configurazioni di effettualità storica e di relazionalità.

La pratica della scrittura elettronica, infatti, esige ambiti di risposta che devono elaborarsi secondo criteri diversi. L'esperienza di pensiero che sperimenta il cambiamento di *medium* genera un orizzonte di senso che prende distanza dalla tradizione precedente.

Il decostruzionismo di Derrida<sup>14</sup> avviava una riflessione sulle condizioni di possibilità di una scienza della scrittura in generale, cioè di una grammatologia<sup>15</sup>.

Derrida mostra come la funzione della scrittura alfabetica sia messa in crisi dall'espansione della tecnica: il XX secolo attraverso l'espansione

---

14 Jacques Derrida, nato Jackie Derrida (El Biar, 15 luglio 1930 – Parigi, 9 ottobre 2004) filosofo francese.

15 J. Derrida, *Della Grammatologia*, Milano, Jaka Book, 1969.

dell'industria culturale veicola contenuti culturali attraverso nuovi media (rivista illustrata, cinema, fotografia, radio, televisione ecc.) trasformando l'ecologia comunicativa.



## 9 Nuovi brainframe e logocentrismi

La produzione di un nuovo *brainframe* (la cui definizione è rimandata al cap 13), una nuova cornice di tecnologie comunicative che interagiscono col nostro cervello e modellano nuove esperienze di senso, interrompe la prossimità della specie umana col gesto silenzioso della scrittura alfabetica.

Derrida indica come l'esigenza di una interrogazione filosofica sulla costituzione epistemologica della scrittura sia determinata dall'apparizione di nuove forme di scrittura.

In effetti molte delle pratiche tecnologiche si definiscono a partire dal riferimento al grafema: foto-grafia, cinemato-grafia, coreo-grafia ecc. Ma resta da capire e da interpretare appunto l'impiego metaforico del termine 'scrittura'. La pratica di scrittura alfabetica è solo un tipo di scrittura.

Derrida afferma che esiste una forma, la più originaria e potente, di etnocentrismo che sta imponendosi su scala planetaria. Si tratta del *logocentrismo*, ovvero della metafisica della scrittura fonetica.

Bisogna osservare come nella formulazione del *logocentrismo* sia già stata stabilita da Derrida una stretta correlazione tra un certo sviluppo della metafisica e l'adozione di un peculiare tipo di scrittura, in particolare della scrittura di tipo alfabetico.

La storia della metafisica occidentale, e, quindi, della tradizione filosofica, è stata determinata *dal modo in cui è stata scritta*.

È necessario comunque riconoscere il limite del tentativo di mostrare la funzione costitutiva della scrittura.

La prima sezione della prima parte di *Della Grammatologia*, intitolata *La fine del libro e l'inizio della scrittura*, nella quale Derrida segnala come esista una crisi di autorità del linguaggio, anzi del termine stesso 'linguaggio'.

Infatti questo termine non ha più una referenza immediata, non ha più un contesto d'uso limitato e circoscritto, si applica indistintamente e metaforicamente a un insieme di 'fatti' sempre più vasto.

Inoltre Derrida rileva un ulteriore spostamento.

La scrittura non è più il semplice e neutrale mezzo di trasmissione del linguaggio, l'involucro esterno e insignificante della comunicazione, ma in un certo senso, si potrebbe affermare che la scrittura comprenderebbe il linguaggio.

La scrittura è il significante del significante linguistico.

La scrittura non è più contenuta nella forma dell'oralità linguistica, al contrario essa sembra sovradeterminare tutte le forme di linguaggio.

Derrida sostiene che le forme della scrittura sembrano non più dipendere dallo schema della pratica alfabetica.

Ovviamente è doveroso tenere in considerazione gli eventi storici e l'evoluzione delle tecnologie dell'informazione degli anni Sessanta per capire le argomentazioni di Derrida.

In quella fase storica, segnata dalla diffusione massiccia dei mezzi di comunicazione di massa, in particolare dalla televisione, ma anche dallo sviluppo planetario delle telecomunicazioni satellitari, dalla cibernetica e dalla genetica, si apre la crisi del Libro.

L'epoca del libro a stampa, cioè di un tipo di istituzione culturale, sembrava volgere al declino; nel senso che la pratica di lettura del libro cominciava a svolgersi in un contesto che stava lentamente modificando i nostri gesti e le nostre disposizioni antropologiche.

Il contesto, l'ambiente, il *frame*, della modalità di lettura si stava così trasformando.

Derrida fonda il suo progetto di grammatologia su fatti storici e mostra come sia il nostro modo logocentrico di vedere il mondo e gli eventi a poterci far ritenere che la tecnica sia un puro strumento. Si tratta, al contrario, di mostrare l'implicazione originaria e costruttiva della tecnica e del linguaggio. Ovvero la costitutiva tecno-logicità di ogni ambito di significatività.

La scrittura traduce il testo in un altro testo che lo comprende.

La scrittura ipertestuale, come aveva intuito George Landow all'inizio dei Novanta, si colloca nel contesto delle riflessioni di Derrida. Essa è in grado di mettere in pratica un'altra scrittura che non si confonde più con quella alfabetica.

Al contrario quest'ultima diventa uno dei contenuti del nuovo mezzo.

Infatti tra gli impieghi più diffusi della Rete al servizio delle scienze umanistiche troviamo l'applicazione sussidiaria e strumentale: la distribuzione di testi attraverso un mezzo di pubblicazione più economico e accessibile da qualsiasi luogo in tempo reale. Ma questo tipo d'uso, anche massiccio, non deve obliare il fatto che questo tipo immediato di applicazione dipende dal punto di vista logocentrico col quale siamo in genere portati a interpretare il significato della nozione di 'testo'.

Anche nel caso di un'applicazione apparentemente neutrale, che, cioè, consentirebbe una traduzione senza residui e senza slittamenti di senso dal cartaceo al digitale non si tiene sufficientemente in conto che in ogni caso il testo si trova per forza inscritto nella Rete, cioè proiettato all'interno di una dinamica di scrittura ipertestuale.

Se si assegna un URL a un testo ci troviamo già nella condizione di possibilità di assegnare un *link* al testo in questione.

Inoltre la digitalizzazione del testo consente tutti i tipi di efficace e rapida manipolazione da parte dell'utente che trasformano il rapporto col testo rispetto al tipo di processo in atto nella relazione tra pagina a stampa e lettore.

La Rete, per esempio, è un insieme di relazioni differente da quello del Libro. Credere di pubblicare lo stesso contenuto, così come è avvenuto *mediante* la stampa, altera le modalità di funzionamento del proprio messaggio.

## 10 Il destino del testo: pubblicazione ed elaborazione collettiva

Il testo digitalizzato si trova sempre catturato all'interno di un sistema variabile di collegamento con altri testi, non può essere immediatamente replicato e si trova all'interno di differenti luoghi di pubblicazione.

Il destino del testo, quindi, si presta a un tipo di elaborazione collettiva costruita dalla comunità degli utenti. Benché sia prevista una funzione-autore riconoscibile, proprio per la costante eventualità alla manipolazione, si trova esposto all'interazione con i lettori; non possiede più le peculiari caratteristiche di fissità e di oggettività.

I lettori sovrascrivono il testo alterandolo di volta in volta, inserendolo e replicandolo in differenti contesti, creando collegamenti con nuovi testi.

Partendo dal riconoscimento del carattere ermeneutico dell'esperienza, si evidenzia il carattere circolare dell'interpretazione, processo riflessivo che retroagisce sulle condizioni stesse dell'interpretazione e sulla formazione dell'evento da comprendere.

Tecnologie comunicative differenti come l'oralità, il geroglifico, l'ideogramma, l'alfabeto, i caratteri mobili, il digitale, l'icona ipertestuale determinano epoche e luoghi differenti nelle quali cambia l'esperienza di pensiero, in riferimento a tecniche mutevoli.

## 11 ‘Testo ideale’ e ipertesto. Landow e Barthes

Chiariamo il concetto di *ipertesto*.

George Landow, tra i punti di riferimento più importante nella storia dell’ipertesto, in modo pionieristico, ha indagato i problemi metodologici sottesi alla realizzazione degli ipertesti.

Spiega il significato del termine ‘ipertesto’ facendo riferimento alla concezione barthesiana di *testualità ideale* e all’ipotesi di Nelson circa ‘pratica di *scrittura non sequenziale*’.

Il testo ideale sarebbe un testo composto di blocchi di parole e immagini, che possiamo interpretare come dei *file*, collegabili in vario modo tra loro, e delineare così dei percorsi di lettura.

Se definiamo ‘collegamento’ come *link* e lo concepiamo come un nodo di una rete (*network*) o tela (*Web*), abbiamo l’immagine di come si produce un ipertesto: un’organizzazione sistematica *in fieri*, che collega un numero indefinito di documenti e li rende disponibili alla consultazione, anche secondo modalità *random* da parte dell’utente.

Landow fa notare come la teoria di Barthes sia una teoria dell’ipertesto.

Nell’analisi del testo di Balzac, *Sarrasine* (1830), infatti, Barthes concepisce un testo ideale che è caratterizzato da una molteplicità di punti di accesso, dei quali nessuno è da privilegiare<sup>16</sup>.

Il testo ideale non è leggibile sequenzialmente, non ha un inizio irreversibile; esso è una rete di reti.

Esiste una molteplicità di significanti sovrapposti gli uni agli altri che generano il senso, la cui apertura è virtualmente illimitata e si misura con l’infinità del linguaggio.

Landow spiega come sussista la possibilità di una lettura multisequenziale, che esiste, in modo latente, nella lettura di un documento a stampa.

La differenza importante che appare passando dal formato a stampa al formato elettronico, è questa: mentre nel caso del libro stampato, la sospensione del processo lineare della lettura è solo momentanea, nel caso mi imbattessi nella

presenza di un marcatore (un glifo, un bottone, un segnalatore di collegamento) e decidessi di cliccarvi sopra, mi potrei trovare di fronte a un altro documento, collegato sì al precedente, ma completamente indipendente dal primo, e non collocato in una posizione di testo complementare, di sostegno o parassitario<sup>17</sup>. L'esperienza di lettura di un testo elettronico non ha, quindi, la funzione di sostituire, senza residui, la lettura del libro.

Dalla prospettiva della continuità del processo, è senz'altro più funzionale l'atto di lettura tradizionale.

Il problema che abbiamo davanti dipende, secondo Landow, da un unico elemento: "l'informatica immagazzina i dati sotto forma di codici elettronici, piuttosto che di segni fisici su superfici fisiche"<sup>18</sup>.

La fissazione del testo ha consentito di determinare la *forma* della tradizione culturale occidentale.

Nell'ipertesto affiora un'esperienza di lettura *diversa*.

La pubblicazione di un testo in elettronico implica un accadimento del senso, che sovverte lo stesso fondamento antropologico dei gesti che fondano la lettura e la scrittura.

---

16 Cfr. R. Barthes, *S/Z*, Torino, Einaudi, 1973.

17 G. Landow, *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, cit., pp. 25-26.

18 Ivi, p. 44

## 12 Xanadu, utopia e cooperazione

Negli anni in cui Derrida e Barthes contrappongono la proliferazione del testo alla chiusura dell'unità del libro, Nelson ritiene che il testo elettronico debba essere inteso come una nuova tecnologia dell'informazione, che darà luogo a una nuova modalità di pubblicazione.

Nelson concepisce l'ipertesto come la possibile realizzazione di un 'ambiente letterario unificato su scala globale', progettando la realizzazione di Xanadu, un'immensa biblioteca virtuale consultabile per via telematica.

Sostanzialmente qualsiasi utente da un qualsiasi computer avrebbe potuto aver accesso a un qualsiasi documento. Ogni 'lettore' dei testi disponibili in Xanadu avrebbe potuto pubblicare qualsiasi cosa, cioè *linkare* ciascun documento da lui aperto con altri documenti esistenti.

Il progetto ipertestuale di Xanadu tendeva a realizzare l'utopia nelsoniana di una comunità basata sulla cooperazione nella comunicazione: non è possibile disgiungere l'idea dell'ipertesto dall'esperienza della comunità che si attua a partire dalla pratica della scrittura elettronica.

Nel pensiero di Nelson, l'emergere di questa comunità dipende da una mutazione antropologica profonda, che investe l'interazione uomo-macchina e che coinvolge la stessa pratica gestuale della scrittura e l'attività celebrale che si genera intorno ad essa.

## 13 I pionieri della pratica ipertestuale

Il precedente capitolo spinge inevitabilmente alla ricostruzione della pratica ipertestuale, cogliendone, dal punto di vista storico-socio-culturale, gli aspetti salienti.

L'ipertestualità cresce e si sviluppa con la diffusione dei media elettronici, come conseguenziale evoluzione dei sistemi per l'information retrieval, ovvero la possibilità di reperire informazioni con metodi euristici sempre più complessi e flessibili in grado di adattarsi ai più differenti sistemi di interrogazione dati.

L'avvento della new technology porta a una rivoluzione digitale, per la quale la velocità e il carattere 'trascinante' degli strumenti investe il campo dell'informazione e della comunicazione, influenzando i processi cognitivi con la creazione di una nuova architettura del testo, plasmabile e interattiva.

Un tentativo di ricostruzione della storia dell'ipertestualità può essere condotto attraverso l'analisi delle pratiche digitali e ipertestuali agli aspetti culturali, economici e soprattutto tecnologici del panorama della comunicazione.

È importante sottolineare anche la differenza che sussiste tra scrittura digitale e modalità ipertestuale, in quanto scrivere con il computer rappresenta una forma propria delle tecnologie della parola che in questo secolo ha assunto enorme importanza in tutti gli aspetti delle relazioni umane, mentre l'ipertesto –data la sua struttura polivoca e proteiforme– è una delle modalità più idonee per rappresentare il pensiero nelle/delle pagine elettroniche.

Le prime esperienze per la strutturazione dell'informazione risalgono agli anni quaranta, quanto un ricercatore del MIT, Massachusetts Institute of Technology, Vannevar Bush<sup>19</sup>, aveva posto il problema dell'archiviazione e della consultazione di una grande mole di dati.

Bush ideò il Memex (MEMory EXtender), un apparecchio che non venne mai costruito, ma che gettò le basi concettuali per lo sviluppo dell'ipertestualità: si trattava di un sistema in grado di interconnettere informazioni archiviate su

---

<sup>19</sup> Vannevar Bush, ingegnere americano specializzatosi al MIT, fu direttore dell'Office of Scientific Research and Development (organismo coordinatore dei progetti di ricerca



microfilm. Bisogna ricordare che il Memex aveva in sé gli odierni caratteri dell'interattività: nonostante fosse un sistema analogico precorreva i tempi introducendo la possibilità di aggiungere note e commenti a margine del testo e quindi permetteva un livello base di partecipazione del potenziale utente.

Il grande contributo teorico di Bush consiste certamente nell'ideazione di questo rivoluzionario sistema, ma soprattutto nella critica che la sua ricerca muoveva in maniera diretta alla cosiddetta 'indicizzazione' della conoscenza (celebre è l'articolo *As we may think* pubblicato da Bush nel 1945), cioè alla tendenza di catalogare per indici alfabetici e numerici le informazioni: "la mente umana non funziona in questo modo. Essa funziona per associazione. Con una sola informazione in suo possesso, essa scatta immediatamente alla successiva che viene suggerita per associazione di idee, conformemente a un'intricata rete di percorsi sostenuta dalla cellule del cervello."

Trasporre, in realtà, *come potremmo pensare*.

L'approccio di ricerca, basato sul prospetto neurale, era motivato dalla prospettiva di sostituire con un modello meccanico il lavoro della mente umana in determinate situazioni di approccio all'informazione: "la mente umana ha un'altra caratteristica, ovviamente: i percorsi che non sono seguiti frequentemente tendono ad affievolirsi, le informazioni non sono del tutto permanenti, la memoria è transitoria<sup>20</sup>".

L'interconnessione delle informazioni tramite collegamenti stabili, automatici e immediati, in grado di non svanire come i pensieri umani, era l'eredità che Bush stava lasciando a ricercatori come Nelson, Engelbart, Goldfarb; sono questi i pionieri che con dedizione e grazie allo sviluppo tecnologico avrebbero prodotto gli strumenti in grado di portare a termine tale progetto.

La necessità di trovare criteri e metodi alternativi all'archiviazione tradizionale dei dati proseguiva: i presupposti teorici gettati negli anni quaranta si accompagnavano alla ricerca di soluzioni pratiche per far fronte alle esigenze delle grandi multinazionali.

---

durante la II guerra mondiale)

20 *As We May Think*, in "The Atlantic Monthly" n.1, July 1945; trad. it. *Come possiamo pensare*, in Theodor Nelson, *Literary Machines 90.1*, Padova, Muzzio, 1992.

Il presupposto per l'information retrieval era quello di creare gli strumenti idonei per catalogare, secondo schemi elastici, una grande mole di informazioni, offrendo una discreta flessibilità nel reperimento dei dati.

Il cammino per la creazione di questo modello era quindi duplice: da un lato l'approccio logico ed epistemologico teso a decostruire e 'mappare' l'informazione, dall'altro l'impresa scientifica decisa a trovare soluzioni tecnologiche adeguate a rispondere a tali esigenze.

Nel 1965 fece la sua comparsa il 'successore' del progetto di Bush: dalle ceneri del teorizzato Memex prendeva vita Xanadu<sup>21</sup>, un software per l'archiviazione, la gestione e la distribuzione delle informazioni, in grado di articolare il contenuto dei dati in moduli interconnessi. A differenza del Memex tale progetto estendeva gli obiettivi connaturati all'idea di Vannevar Bush, volendo proporsi anche come sistema di editoria istantanea e collettiva. Questo equivaleva a spingersi fino alla possibilità di articolare una rete di utenti in grado di interagire con le informazioni e produrne di nuove. Anche se il primo prototipo di tale software vide la luce solo nel 1987, le teorie che gravitavano intorno alla sua ideazione influenzarono radicalmente il panorama degli anni successivi.

Ideatore di questo nuovo progetto era Theodor Holm Nelson<sup>22</sup>.

Infatti la definizione più famosa e popolare è proprio quella di 'ipertesto' che Nelson coniava nel 1965 durante la conferenza annuale all'Association of Computing Machinery.

Tre anni dopo la progettazione di Xanadu un altro ricercatore, Douglas Engelbart<sup>23</sup>, realizzò l'On Line System (NLS, poi chiamato Augment), il primo sistema ipertestuale il cui scopo era sfruttare la tecnologia per fornire agli utenti una maggiore capacità di manipolazione dei simboli, e quindi di esplorare le possibilità risultanti per riprogettare la loro struttura di concetti e di metodi per renderli notevolmente più efficienti nella soluzione di problemi

---

21 Il termine Xanadu viene mutuato dal poema 'Kubla Khan' di Coleridge, in cui con Xanadu si intendeva "the magic place of literary memory", il luogo magico della memoria letteraria; un'analogia espressamente ricercata che richiamava la finalità di questo progetto.

22 Ted Nelson, nato nel 1937, dopo una laurea in filosofia si è interessato a problemi legati all'informatica, al design e alla comunicazione. È stato uno dei personaggi di spicco negli anni sessanta nell'ambito delle ricerche sulla conoscenza connettiva e l'ipertestualità.

23 Douglas Engelbart è stato ricercatore presso lo Standford Research Institute di Menlo Park, in California. A lui si deve l'invenzione del mouse e lo sviluppo di concetti e prototipi di interfacce grafiche, sistemi a finestra e posta elettronica.

concreti. Engelbart nel 1968 cercava per la prima volta di applicare il risultato della ricerca sperimentale a situazioni pratiche dove il potenziale umano poteva contare sull'ausilio dei sistemi informatici: identificò nella pratica ipertestuale un valido strumento per giungere allo scopo, creando sistemi che ebbero il merito di avvicinare l'utente alla logica degli elaboratori, semplificando l'approccio alle informazioni digitali<sup>24</sup>.

---

24 A Engelbart si fa risalire il concetto di interfaccia user-friendly, cioè un sistema per la visualizzazione semplificata e l'approccio agevolato ai contenuti di una pagina elettronica.

## 14 Brainframe. antropologia della scrittura elettronica

*La psicotecnologia è una branca della psicologia generale che studia l'impatto psicologico dell'utilizzo delle tecnologie, soprattutto quelle associate alla lingua: esse, in breve, producono fondamentali ripercussioni sul nostro modo di pensare e di comunicare, in quanto richiedono che l'intelletto umano utilizzi le sue capacità in maniera differente dal passato; se questi modi di impostare la mente si stabilizzano e si sedimentano nel loro utilizzo, allora cambierà la nostra percezione del mondo, il nostro modo di organizzare il cervello, il nostro modo di agire<sup>25</sup>.*

Derrick de Kerckhove<sup>26</sup> ha formulato il concetto di *brainframe*.

“L’idea sottesa a questa nozione – afferma de Kerckhove – è che le tecnologie dell’informazione incornicino il nostro cervello in una struttura e che ciascuna di esse lo stimoli a fornire un modello diverso, ma egualmente efficace, di interpretazione”<sup>27</sup>.

Il cervello umano si trova sempre a interagire con la tecnologia: esiste un ambiente mediatico che inquadra l’attività del cervello sia sul piano fisiologico, ovvero riguardo all’attività neuronale, sia sul piano psicologico, ossia rispetto alle prestazioni cognitive.

Nel caso del *brainframe* alfabetico, il gesto della lettura è orientato in una direzione precisa: da sinistra a destra, con conseguenze rilevanti sulla nostra attività mentale e sul modo in cui organizziamo sul piano cognitivo le informazioni che riceviamo.

De Kerckhove sostiene che il *medium* della scrittura alfabetica influenza i nostri rapporti con lo spazio e il tempo: la nostra esperienza, nel suo costituirsi spazio-temporale, sarebbe dipendente dal *brainframe* alfabetico.

---

25 <http://it.wikipedia.org/wiki/Psicotecnologia>

26 Derrick de Kerckhove ( Wanze, 30 Maggio 1944), antropologo belga naturalizzato canadese.

27 D. De Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna, Baskerville, 1993.

Il modificarsi del *brainframe*, il passaggio da una cultura che privilegia la scrittura alfabetica –nei termini di Derrida, *fonologocentrismo*– determina una modificazione delle condizioni di possibilità dell’esperienza.

L’evento tecnologico apre degli orizzonti pratici, poiché implicato nel costituirsi stesso dei modi di sentire, percepire e conoscere.

De Kerckhove sostiene che il fatto che i nostri atti di lettura si sforzino di decodificare i testi, scorrendo, con lo sguardo, da sinistra a destra implichi una precisa gerarchizzazione delle nostre attività.

La lettura deve essere interpretata come un ‘gesto’: è una prassi e, come tale, fondata su una decisione.

La lateralizzazione della scrittura, la scrittura da sinistra a destra, si è imposta su altri gesti di iscrizione. Essa ha generato il *brainframe* più potente e più resistente che, di fatto, ha incorniciato il nostro fino all’invenzione dell’elettricità.

La teoria di de Kerckhove riguardo alle conseguenze di questo evento tecnologico può essere riassunta in tre punti.

Il primo riguarda l’opposizione tra sistemi ortografici e sistemi consonantici.

Secondo lo studioso canadese, i greci mutarono la direzione sinistrosa del loro modello fenicio, contraddistinto dal modello consonantico, al senso destro al quale ci siamo abituati.

Interrogandosi sull’esistenza di qualche corrispondenza tra la scrittura interna delle ortografie e la loro disposizione grafica sulla superficie della scrittura, risultò che tutti i sistemi di scrittura che rappresentano suoni, sono scritti orizzontalmente, mentre tutti i sistemi che rappresentano immagini, tra cui gli ideogrammi cinesi o i geroglifici egizi, sono scritti verticalmente.

Inoltre le colonne verticali dei sistemi pittografici si leggono generalmente da destra a sinistra. Tutti i sistemi che non hanno vocali sono scritti verso sinistra.

Il secondo punto delle argomentazioni di de Kerckhove, riguardo alle conseguenze del *brainframe* alfabetico, indica che la direzione nella lettura e nella scrittura si fonda su una scelta: se il compito di tali operazioni è basato sulla combinazione di segni in relazione al contesto (da destra a sinistra) o sull’allineamento dei segni in una sequenza (da sinistra a destra).

Tutto ciò si spiega in base alle prestazioni del cervello umano, che riconosce con maggiore immediatezza le configurazioni nel campo visivo sinistro, mentre

individua le sequenze nel campo visivo destro: la predeterminazione dell'orientamento dello sguardo implica una diversa modalità di accesso al senso.

Se la presenza di vocali rende continua la sequenza dei segni, essa costringe a un'interpretazione sequenziale del senso del testo.

Il terzo punto delle considerazioni di de Kerckhove riguarda l'effetto di *feedback* sul tipo di richiesta di elaborazione delle informazioni trasmesse dal testo.

Se il cervello lavora in modo sequenziale, allora la pratica di scrittura tenderà ad accentuare il carattere continuo della stesura del testo, secondo il modello della *scriptio continua* dell'epoca romana.

Si deduce complessivamente che il *brainframe* alfabetico ha 'costretto' il cervello a esaltare le capacità di elaborazione sequenziale e cronologica, a scapito della capacità di interpretare la spazialità delle *configurazioni iconiche*.

Il cambiamento di *brainframe* deve essere compreso nelle trasformazioni che investono il rapporto mente-corpo e degli effetti di mutazione antropologica che esse determinano.

Il *brainframe* digitale, nella pratica di scrittura elettronica, può essere definito nelle sue implicazioni antropologiche facendo riferimento ad alcuni effetti introdotti da tecnologie come il cinema e, in primis, la televisione.

Secondo de Kerckhove la gestualità che accompagna il nostro modo di rapportarci al video fa emergere la produzione corporea di significato.

Questo 'gesto' dobbiamo intenderlo come non-cosciente, indipendente dal controllo della mente alfabetica, e può essere molto più globale del pensiero; non è diretto a estrapolare un'interpretazione sequenziale del flusso di immagini che osserva, ma aderisce al *configurarsi iconico complessivo*.

“La televisione –afferma ancora de Kerckhove– suscita Reazioni di Orientamento che si intrecciano nel tessuto del nostro sistema neuro-muscolare.

Il *carattere tattile* della televisione si riferisce all'interazione col video. Se noi trasferissimo queste considerazioni allo schermo del PC potremmo comprendere come il 'gesto' della lettura sia profondamente modificato da questo tipo di tecnologia. Si tratta di un'esperienza differente, che sovverte il

primato della mente alfabetica, e deve consentire l'emergere di un diverso tipo di esperienza di pensiero<sup>28</sup>”.

Queste ultime considerazioni evidenziano come l'elettricità che direttamente colpisce l'attività del nostro cervello, sia, perciò, rivolta al nostro fisico, prima ancora che alla nostra mente.

“Mentre leggiamo –scrive de Kerckhove– scorriamo le righe del libro, abbiamo noi il controllo. Ma quando guardiamo la TV, è lo schermo a ‘leggere’ noi. Le nostre retine sono il bersaglio diretto del fascio di elettroni”.

I fenomeni di questo tipo, a parere dello studioso canadese, sono riconducibili alla “espressione di profondi mutamenti psicologici, prodotti da sottili modificazioni fisiologiche nel modo in cui usiamo la nostra mente, i nostri sensi, il nostro corpo<sup>29</sup>”.

Le nostre ‘esperienze’ sono condotte in relazione a dispositivi tecnologici e si modificano, entrando in combinazione con dei supporti o delle protesi.

La scrittura elettronica produce, quindi, nuovi modi di soggettivizzazione dell'esperienza e sperimenta nuove forme di comunità.

La nuova interattività impone di considerare attentamente l'immagine del testo. Bisogna mettere in risalto la peculiare rappresentazione grafica che emerge e che traduce il grafema alfabetico nel frame digitale.

Il testo è quindi sempre legato alle condizioni del proprio ‘design’.

## 14.1 L'ipertesto: collettività e connettività nella scrittura

La molteplicità di lettori rende possibile la produzione reticolare dell'ipertesto grazie alle trame di collegamenti che si basano proprio sull'intervento degli utenti, ovviamente qualora la piattaforma tecnologica sia in grado di offrire i servizi interattivi attraverso commenti, versioni modificate, costruzione di link ad altri siti e risorse.

---

28 D. De Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna, Baskerville, 1993.

29 D. De Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna, Baskerville, 1993.

Il testo, pertanto, è intrinsecamente instabile poiché continuamente modificato dai lettori.

Inoltre la presenza su supporto fisico dell'ipertesto, un computer tipo server, è legata a circostanze contingenti: non ha lo stesso tipo di durata che si verifica sulla carta. L'ipertesto è più sensibile del libro all'evento di comprensione.

È perciò il prodotto di una comunità d'interpreti, che ne determina, dunque, le condizioni di durata e di effettualità. Dobbiamo qui sottolineare come esso sia il prodotto di una scrittura cooperativa.

Per questo motivo la scrittura elettronica ha una vocazione cooperativa, proprio perché l'autore 'svanisce' nella trama di una lettura e di una scrittura in comune con altri interpreti.

“L'ermeneutica diventa l'esito instabile e in perpetua trasformazione delle operazioni di un'intelligenza collettiva<sup>30</sup>”.

Tutto ciò ha portato alla trasformazione delle condizioni di accesso al *knowledge*, soprattutto per quanto riguarda l'informazione, ma in realtà il modello-Rete implica sempre il riferimento al *textum*.

Tuttavia non è possibile affermare che la singola informazione mantenga lo stesso senso nell'ambito di forme di veicolazione differenti. È necessario basarsi sulla modalità in cui la singola unità di senso considerata sia connessa alle altre.

L'elemento cruciale diventa un nuovo modo di concepire l'attività di pensiero e le sue operazioni ermeneutiche.

Se lo schermo del computer ci consente di visualizzare e interagire con i nostri pensieri, la rappresentazione della mente si trasferisce allora da una concezione 'interiore' a una concezione collettiva.

Le interazioni, ovviamente possono essere senza soluzione di continuità biologiche, sociali, culturali.

I processi di scrittura cooperativa e non sequenziale, la virtualizzazione dello spazio dell'interazione, l'implementazione delle infrastrutture di Rete disegnano, dunque, un nuovo scenario nel quale deve abitare la prassi intellettuale.

Si dischiude così un nuovo *ethos* dell'esperienza di pensiero.

---

30 Cfr P. Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.



## 15 Nuovi testi: dalla marcatura al WWW

Ma come archiviare e strutturare elaborate informazioni con formattazioni complesse?

Adottando un sistema uniformato che permetta di marcare il testo in base alle caratteristiche stilistiche, creando delle ‘etichette’ convenzionali e generalizzate. Merito di Charles Goldfarb e del suo team che tentò di suddividere le varie parti dei testi applicando un sistema di marcatura (*markup*) che non tenesse in considerazione solo l’aspetto esteriore, ma anche il contenuto: una parte di documento poteva così venir demarcata dai *tag* come <titolo>, oppure <autore>, <commento>.

Applicare questo metodo di classificazione ai documenti significava poter indicizzare in modo preciso grandi quantità di dati, permettendo l’extrapolazione degli stessi in una modalità veloce e diretta, filtrandone le informazioni volute.

Nel 1969 vide la luce uno dei primissimi linguaggi di marcatura del testo, GML (Generalized Markup Language<sup>31</sup>).

Negli stessi anni nacque Arpanet, la progenitrice dell’attuale rete globale.

La creazione di una rete di comunicazioni veloce e affidabile si era fatta spazio sempre per la problematica dell’information retrieval.

Certamente i settori militare e accademico sfruttarono e contribuirono alla crescita dei protocolli di comunicazione, per giungere all’odierno stato di espansione delle comunicazioni *online*.

L’ipertestualità stava trovando il suo ambito di applicazione e sviluppo a cavallo della ricerca per la catalogazione delle informazioni e la loro condivisione in modo rapido, diretto e semplice.

Per tutto l’arco degli anni settanta e ottanta saranno soprattutto le università americane a sviluppare piattaforme software sperimentali per gestire e creare ipertesti: si passerà dallo ZOG della Carnegie Mellon University a Intermedia, della Brown University, fino a Textnet dell’Università del Maryland.

---

<sup>31</sup> Linguaggio di Demarcazione Generalizzato; la sigla GML, come ricorda Veen, è anche acronimo delle iniziali dei suoi tre ideatori (Goldfarb, Mosher, Lorie).

Bisognerà attendere fino al 1984 per ricreare in ambiente domestico i complessi sistemi per la scrittura ipertestuale, quando la Apple lancerà HyperCard, un software grafico disponibile per Macintosh.

L'attenzione sull'ipertestualità e sulle dinamiche della rete stava diventando sempre più centrale e maturava anche la realtà di Internet, che andava crescendo grazie a un numero sempre maggiore di interconnessioni tramite computer.

Sul finire degli anni settanta nasceva anche il concetto di *ipermedia*, cioè di un artefatto digitale in grado di offrire immagini, suoni ed elementi multimediali.

Nel 1980, sulla scia dell'evoluzione tecnologica e dei nuovi apparati che stavano mutando l'ambito socio-culturale, Nicholas Negroponte<sup>32</sup> introduceva la svolta della *media technology*, cioè una tecnologia pervasiva che avrebbe riunito editoria, informatica e broadcasting.

Il passo decisivo nella realizzazione di un sistema ipertestuale completo avvenne nel 1989, quando, riassumendo in un unico progetto tutte le esperienze maturate dai suoi predecessori, Tim Berners-Lee<sup>33</sup>, ricercatore del CERN di Ginevra ideò un sistema basato su un semplice protocollo di trasmissione in grado di collegare tra loro informazioni delocalizzate, per poi codificarle con un apposito linguaggio e renderle disponibili tramite un indirizzo uniforme.

Il progetto, presentato ai dirigenti del laboratorio svizzero con il titolo *Information Management: a Proposal* nasceva con l'obiettivo di unire l'operato dei vari ricercatori sparsi nel mondo e aveva lo scopo di interconnettere documenti ipertestuali distribuiti su una rete di computer accessibile tramite tecnologie telematiche. Per dare un metodo a una struttura così flessibile era necessario un linguaggio in grado di coniugare precisione, sistematicità e dinamismo.

Fu così che Berners-Lee sviluppò dal GML, un nuovo sistema di scrittura: HTML<sup>34</sup>.

L'introduzione di un rinnovato linguaggio di *markup* era dovuta alla complessità dei precedenti sistemi; per poter interconnettere documenti e

---

32 Nicholas Negroponte (New York, 1943) è un informatico statunitense celebre per i suoi studi innovativi nel campo delle interfacce uomo - macchina.

33 Tim Berners-Lee (Londra, 8 Giugno 1955) è un informatico inglese, è il co-inventore del *World Wide Web*, insieme a Robert Calliau.

34 HTML, acronimo di Hyper Text Markup Language: linguaggio di demarcazione per

materiali complessi si doveva adottare un linguaggio semplice, con pochi *tag*, universale (visionabile da qualsiasi computer) ed espandibile.

Il progetto, chiamato World Wide Web divenne realtà; grazie all'apporto dell'Università dell'Illinois e alle ricerche del CERN venne sviluppato un apposito *browser*<sup>35</sup>, Mosaic, per poter accedere a queste informazioni.

Negli anni successivi anche colossi del mercato come Netscape e Microsoft si adeguarono presentando i loro programmi per navigare all'interno del Web.

Nel 1994 il World Wide Web era diventato il più importante e utilizzato sistema di navigazione in rete.

Il metodo di archiviazione utilizzato nel Web è chiaramente ipertestuale, e la sua struttura a ragnatela è sicuramente più flessibile e dinamica di qualsiasi sistema strutturato gerarchicamente.

---

ipertesti.

35 Un browser, letteralmente 'sfogliatore', è un programma che permette la visualizzazione di determinati tipi di documenti.

## 15.1 Dall'information retrieval al semantic web

Le forme espressive dell'ipertesto creano un approccio correlativo di creazione e fruizione le cui potenzialità e caratteristiche sono oggetto di studio delle più differenti discipline; nascono e arricchiscono il panorama dell'ipertestualità paradigmi psicologici, filosofici, antropologici, filologici e tecnologici, che seppur divergenti su aspetti teorici e formali, fondano le loro posizioni sull'impatto sociale della scrittura elettronica.

Un panorama così diversificato unito all'incalzante sviluppo tecnico ha prodotto un costante cambiamento dei prodotti ipermediali; si è passati da tradizionali sistemi per l'information retrieval a veri e propri artefatti digitali, dove le dinamiche dell'interazione ipertestuale si uniscono a presupposti artistici, religiosi e sociali. Crescono le community, le sperimentazioni e le varianti elettroniche.

Dai primi anni novanta assistiamo a una proliferazione di ipertesti e di sistemi per crearli.

L'interfaccia del software si evolve e vengono presto sviluppati sistemi di gestione del testo che permettono una codifica dei dati in HTML anche senza avere una conoscenza tecnica di questo linguaggio.

Questa diffusione di software e prodotti ipermediali è dovuta alla nascita di sistemi operativi e programmi che sfruttano ambienti grafici di semplice utilizzo e consultazione, unitamente allo sviluppo di hardware adatto a supportare applicazioni multimediali.

Prosegue tra l'evoluzione della letteratura digitale e l'utilizzo su scala mondiale del World Wide Web, anche l'evoluzione dei *Markup Language*, sempre più attenta a trovare soluzioni per potenziare e interconnettere al meglio i contenuti delle piattaforme online.

Un significativo contributo è rintracciabile nello sviluppo di XML<sup>36</sup>, l'ennesima derivazione di un sottinsieme di comandi GML.

---

36 XML è l'acronimo di eXtended Markup Language, Linguaggio di demarcazione esteso: si tratta di uno standard per la descrizione di documenti sviluppato da W3C.

XML è un *meta-linguaggio*, un sistema che descrive e struttura altri linguaggi in grado di ricreare sistemi di marcatura del testo più flessibili e dinamici e implementarli strutturando le informazioni non più per la loro forma ma per il loro contenuto.

La grande novità di questo linguaggio ha aperto la strada a un progetto per la gestione euristica e intelligente delle informazioni: il *Web semantico*<sup>37</sup>.

Questo sistema si ripropone d'inserire nell'architettura della rete elementi in grado di consentire una discreta capacità di discernimento e d'azione.

Un esempio di tale applicazione potrebbero essere i motori di ricerca che, interrogati sullo scritto di un determinato autore, restituiscano una serie di *link* con l'opera in lingua originale, le sue traduzioni e le sue sintesi, altri con le note biografiche dell'autore, altri ancora con la possibilità di acquistare *online* le edizioni critiche su quel documento filtrandone le offerte in base a criteri precedentemente riscontrati in ricerche analoghe.

Questo in virtù di una marcatura dei documenti, effettuata con un linguaggio flessibile (XML) riconosciuto dagli applicativi software, e dell'introduzione di vocabolari specifici, sui quali strutturare l'analisi delle relazioni stabilite fra gli elementi marcati.

La pratica della scrittura digitale e dell'ipertestualizzazione, grazie a strumenti sempre più sofisticati dotati di interfacce intuitive e versatili e a una maggiore semplicità ed economia degli accessi alla rete, permette a chiunque di creare in casa, il proprio ipertesto, e pubblicarlo online.

A tale sovrabbondanza di possibilità corrisponde un esubero di informazione, che crea critiche e obiezioni sulla qualità, l'affidabilità e la sicurezza del dato in rete.

---

37 Il semantic Web è un concetto che prende piede dopo la X International World Wide Web Conference, svoltasi a Honk Kong nel maggio del 2001. Ideatore e promotore è stato il W3C di Tim Berners Lee, spinto dall'idea di costruire nei prossimi anni una forma più 'intelligente' di Web.

## 16 Medioevo e contemporaneità: dalla scrittura alfabetica all'ipertestualità

Evidenziare i passaggi dei processi che si sono sviluppati nelle epoche storiche, portando dalla rivoluzione della stampa all'ipertesto, offre la possibilità di un confronto tra il medioevo e la contemporaneità.

Il *textum* è l'intreccio di uno scritto, è la sua intelaiatura, l'insieme dei collegamenti e rimandi che lo compongono e che ne formano la struttura portante.

Il termine *textum* si contrappone pertanto a 'libro', che è il prodotto tradizionale di una società, in cui la produzione a stampa ha sostituito totalmente ogni altro modello di produzione e di trasmissione del sapere. Il libro è un prodotto che viene già pensato dall'editore, per essere messo in commercio con una sua ben consolidata e determinata forma.

La forma-libro, posta per retaggio di fruibilità, si è imposta in modo assoluto, non riesce a riprodurre completamente la complessità di alcuni collegamenti e snodi progettati dall'autore nella struttura originaria del proprio testo.

L'invenzione della stampa porta con sé la possibilità di divulgare in modo molto ampio i testi, ma anche una certa omologazione nella diffusione del sapere.

Proprio nel medioevo la figura del lettore assume una notevole importanza e si definiscono alcune caratteristiche, peculiari dei periodi successivi.

A partire dal VI secolo, all'interno delle strutture ecclesiastiche, si consolida la pratica della 'scrittura silenziosa', che testimonia un uso di manoscritti sempre più legato alla riflessione personale e alla comprensione del singolo.

La lettura non è più solo una pratica esercitata in gruppo o assieme all'insegnante per dimostrare le capacità nel latino o per utilizzare le tecniche retoriche, ma diviene un'abitudine personale che può essere praticata in solitudine<sup>38</sup>.

---

38 Cfr Ivan Illich – *In the Vineyard of the Text- A Commentary to Hugh's Didascalicon*. 1991 Led Editions du Cerf, Paris. Trad it. *Nella vigna del testo. Per una etologia della lettura*. Milano, Raffaello Cortina Editore 1994.

Nella *Regola di san Benedetto* compaiono proprio riferimenti alla lettura silenziosa anche con lo scopo di ‘non disturbare’ gli altri.

La diffusione dei manoscritti del primo medioevo è maggiormente legata ai testi sacri: leggere come attività finalizzata alla salvezza dell’anima.

Certamente è più articolato il processo che porta a ritenere la scrittura una diversa espressione del linguaggio rispetto alla trasmissione orale, è certamente molto lungo e si può ritenere concluso solo con l’invenzione della stampa.

Nel VII secolo Isidoro<sup>39</sup> considera le lettere che compongono le parole come segni senza suono, capaci di comunicare silenziosamente l’opinione degli assenti.

Questa interpretazione evidenzia già una radicale differenza con quanto afferma Agostino<sup>40</sup> qualche secolo prima, pensando le lettere come simboli di suoni, legate indissolubilmente alla tradizione orale.

Le lettere sono segni delle cose. La scrittura è un linguaggio visibile, che porta significati alla mente attraverso gli occhi, indipendentemente dal suono.

Nell’alto medioevo la lettura diviene sempre più un’interpretazione vera e propria del testo attraverso le glosse e le ricostruzioni delle parti oscure dei manoscritti.

L’interpretazione si trasforma facilmente in incomprensione, particolarmente nelle periferie dell’ex impero romano.

In queste zone il latino classico non era perfettamente conosciuto e le contaminazioni dei dialetti parlati portavano a compiere vere e proprie manomissioni ed errori sul testo originale.

Gli scribi irlandesi, in difficoltà con i manoscritti classici, furono tra i primi a utilizzare i segni di interpunzione, abbandonando la *scripta continua*.

La necessità di separare le parole e di usare le pause nasce dalla maggiore diffusione dei testi che possono così essere letti in maniera più fluida e anche dal fiorente interesse verso il significato del testo.

---

39 Isidoro di Siviglia (in latino *Isidorus Hispalensis* ; Cartagena, 560 circa – Siviglia, 4 aprile 636 ) è stato uno scrittore e arcivescovo cattolico latino. È venerato come santo dalla Chiesa cattolica che lo considera Dottore della Chiesa.

40 Agostino d'Ippona (latino: *Aurelius Augustinus Hipponensis*; Tagaste, 13 novembre 354 – Ippona, 28 agosto 430) fu un filosofo, vescovo e teologo latino.

Inserire le pause e le separazioni significa ricostruire un senso possibile all'intero testo.

Inoltre da una prospettiva filologica, l'uso delle glosse e la possibilità di contaminazioni rendevano la struttura del testo qualcosa di sempre aperto, rendendo il lettore/copiatore un vero e proprio 'ricostruttore di senso'.

Nel medioevo esordiva la struttura di una consapevole costruzione mentale che riponeva primaria importanza al segno grafico come depositario di significato.

Il periodo di passaggio dall'oralità alla scrittura alfabetica trova la sua conclusione con l'invenzione della stampa e la produzione in serie del libro.

Ambigua e contraddittoria perché porta con sé elementi della cultura precedente e di quella successiva; ne evidenzia le differenze, in quanto non vi è ancora una pratica codificata.

In questo, nostro, periodo di transizione tra scrittura sequenziale e scrittura elettronica assistiamo all'analogia dell'operare sui processi che hanno portato all'affermarsi della stampa: negazione e conservazione allo stesso tempo, con modifiche notevoli, determinate essenzialmente dallo strumento, che incidono naturalmente sulla forma espressiva e sullo stesso contenuto.

Le modifiche, pertanto, vengono portate sull'oggetto e sui soggetti della comunicazione, come pure sul *medium* stesso.

Le trasformazioni della parola dallo stadio orale a quello scritto attraverso la stampa e successivamente attraverso l'elettronica continuano a comportare mutamenti nel pensiero e nella percezione in modo così evidente che non è possibile un'analisi dei contenuti linguistici separata da quella degli strumenti utilizzati.

Se il rapporto con lo spazio e con il tempo percepito è differente tra una cultura 'orale', che si basa sul suono e una cultura 'letterata' che si struttura sulla parola scritta a stampa, altrettanto accade quando si passa da una tradizionale scrittura sequenziale a una modalità di produzione linguistica come l'ipertesto.

Un'analisi delle possibilità di produzione di scrittura attraverso le tecnologie informatiche ci porta a tentare di comprendere il ruolo essenziale della tecnica nella moderna costituzione di un sistema.

La tecnologia informatica modifica le situazioni in modo molto rapido rispetto alle tecnologie precedenti e il sistema, come unità strutturata del reale, deve essere flessibile per poter sostenere le costanti modifiche della tecnica.



Ma cosa si intende per sistema?

*Sistema* deriva dal greco *systema* che significa riunione, assemblea, complesso, e mantiene l'etimo del verbo *synistemi*, porre, collegare, unire.

La parola ha mantenuto il significato di 'mettere insieme', che può avere due accezioni: disporre in ordine tale non solo da disporre gli oggetti l'uno sull'altro, ma da costituire il metodo del sistema stesso e raccogliere senza alcuno schema fisso, un continuo ammassare all'infinito.

Il sistema è un concetto che unisce in maniera oscillante questi due estremi, perciò può essere inteso come cornice che mantiene al suo interno sia il semplice ammasso, sia la disposizione dell'ordine interno.

## 17 Linguaggio, metalinguaggio e uniformità

Nella ‘quotidiana’ pratica di scrittura si introduce il concetto di linguaggio come paradigma espressivo che ci permette di tradurre foneticamente e graficamente il nostro pensiero, per la creazione delle pagine elettroniche, questo elemento fondante del nostro sistema culturale può non essere sufficiente.

Lo sviluppo di ipertesti e ipermedia avviene mediante alcuni linguaggi artificiali che sono propri del mondo dell’informazione digitale.

Il risultato tangibile di un qualsiasi prodotto dell’editoria Web sarà un documento diviso in due livelli: la forma visibile e fruibile ricca di formattazione, *link* e immagini, e un complessa struttura che descrive tali elementi codificandoli e marcandoli.

Nei programmi che permettono, con una interfaccia, di agire direttamente sulla parte ‘visuale’ della pagina, senza curare la codifica, il linguaggio di demarcazione resta separato dal ‘risultato finale’.

La possibilità di operare con questi sistemi equivale all’avvicinamento alla logica che li muove, adattandoci alle modalità di scrittura che implicano.

Il rinvenimento mnestico unito allo sforzo intellettuale non trova più solo la necessità di sviluppare grafemi significanti e rappresentativi, ma deve essere in grado di tradurre in un sorta di nuovo *metalinguaggio* elettronico, la nostra volontà di rappresentazione.

Difronte alla pagina ipertestuale siamo chiamati in qualità di autori a inserire *link*, note, commenti, icone, adeguando il nostro spirito estetico alle forme canoniche di formattazione e interazione implicite nel metalinguaggio che vi è connaturato.

Si potrebbe quasi rinvenire la figura aleatoria di un *meta-autore*, cioè di un soggetto ‘altro’ rispetto al *medium*, che ha progettato e definito le regole stesse per cui la scrittura deve determinarsi in alcune forme flessibili ma rigorose di strutturazione.

Negli elaboratori di testo, ad esempio, la familiarità dell'interfaccia e la conoscenza di regole precostituite incentiva l'utente a scegliere prodotti che già conosce, che sono più diffusi o passivamente propinati.

Vi sono standard di codifica, metalinguaggi, come XML, tramite cui è possibile definire interi linguaggio di demarcazione.

L'accezione, in questo caso, di 'metalinguaggio' vuole evidenziare la stessa capacità euristica e di adattamento alle tecnologie della parola digitale, definendo la traduzione del senso, che la mediazione stilistica e grafica del testo comporta e subisce nella fase di *iper*-trasformazione.

Il 'metalinguaggio' diventa così l'insieme delle pratiche che gettano un ponte tra la nostra volontà di dire e le regole del *medium* che la struttureranno nel testo digitale.

Le variabili dell'approccio mentale e dialogico al documento elettronico come 'autori' della pagina, sono inequivocabilmente influenzate da fattori emotivi, culturali e tecnologici; se a questi elementi si unisce lo smarrimento e la difficoltà che una pratica metalinguistica comporta, è facile trovare resistenze e perplessità di fronte alle modalità di scrittura ipertestuale.

È rilevante il ruolo eccessivamente coercitivo del metalinguaggio: con un semplice software in grado di interpretare dei marcatori di scrittura, deve elaborare *online* un ipertesto preoccupandosi di adattarlo a uno standard HTML con apposite formattazioni, *link* e note.

È chiaro che uno sviluppo così complesso darà luogo a una contaminazione del testo e della conseguenziale lettura.

La frammentarietà del Web e delle sue risorse non facilitano il superamento di questa problematica, se non mediante l'introduzione di regole sempre più omogenee che diffondendosi riescono a colmare le lacune e le difficoltà create dal metalinguaggio.

Navigando di sito in sito, nell'ambito delle sperimentazioni ipertestuali e interattive, oggi è più facile scorgere un livello di uniformità, che lascia fruire e produrre contenuti, focalizzando l'attenzione sulla volontà di dire piuttosto che sulle tecniche per la sua traslazione digitale.

## 18 Tradurre/tradire il testo

Nel creare documenti in formato elettronico capita di ricomporre appunti, note, correzioni, revisioni, e così nella creazione di un ipertesto ci si preoccupa di come si possa trasportare il testo ‘cartaceo’ in elettronico, e in che modo rielaborare quest’ultimo per renderlo interattivo, inserendo rimandi, note e commenti in grado di ‘superare’ la linearità concettuale con cui è stato sviluppato, per garantire così al potenziale fruitore un percorso aperto e interattivo.

Il problema si pone in maniera diversa quando si opera in modo contrario, passando da un ipertesto, costituito da elementi multimediali, a una pubblicazione a stampa.

Seguendo McLuhan, se il *medium* trasforma l’oggetto della comunicazione, troveremo attraverso differenti canali d’informazione diverse modalità di organizzazione del testo e del pensiero che esso rielabora.

Un problema notevole è riuscire a tradurre l’informazione e la natura del pensiero, che si articola in un contesto differente da quello in cui è stato composto e per il quale è stato ideato.

La trasposizione da una struttura ipertestuale a una forma lineare, come la pagina stampata, comporta il superamento di vari ostacoli, che rischiano di sminuire e modificare la molteplicità del senso, caratteristico degli ipertesti.

Lo stesso spazio logico della parola digitale non presenta un ordine inequivocabile, né sequenziale, differentemente da quanto avviene nei testi tradizionali, dove è palese la gerarchizzazione dei contenuti.

Un’altra caratteristica dell’ipertesto consiste nella possibilità di legarsi a diversi altri documenti, intramando relazioni, che definiscono un contesto multilineare. Così nell’atto di fruizione le possibilità del nuovo *textum*, conferiscono piena visibilità alla sua polisemia, portando il navigatore a una lettura asimmetrica e polivoca, in grado di offrire diversificate ricostruzioni di senso.

Trasformare il testo ipermediale, operarne una traduzione dalla forma elettronica alla variante cartacea, significa creare uno stravolgimento di

termini, andando a elidere le possibilità del lettore, stimulate dalla composizione reticolare.

In questa prospettiva *tradurre* assume il senso di *tradire*: se in una trasposizione possiamo riprodurre fedelmente tutti gli elementi, si perderà la prospettiva neutrale che li collegava e li riconfigurava nello spazio indefinito della pagina elettronica e nel labirinto cognitivo della mente del lettore/autore.

## 18.1 Semantica dell'interfaccia

La serie di schemi disomogenei e variabili che ci presentano pagine a volte molto confuse, altre volte assolutamente semplici e didascaliche, sono il primo ostacolo a una traduzione del contenuto ipertestuale.

Elementi grafici come icone, menu, pulsanti, finestre e tabelle partecipano effettivamente alla fruizione del testo digitale, ma ne alterano la leggibilità in base a disposizione, dimensione, rilievo e ridondanza.

Le tecnologie stesse alla base di queste strutture incidono sulla tipologia di contenuti visualizzati e sulle modalità in cui queste informazioni ci verranno presentate.

Basti pensare alle più svariate realtà pubblicate *online*.

La forma stessa in cui alcuni *web designer* organizzano la *pagina Web* è provocatoria: spinge la nostra attenzione e la nostra sensazione a seguire determinati percorsi cognitivi.

Si assiste all'ideazione di minuziose teorie di *mind-marketing*, naturale evoluzione delle vecchie tecniche pubblicitarie di carattere tipografico e mediatico, tese a sensibilizzare verso determinati contenuti.

Non è l'utente a fruire il documento, ma il testo a leggere l'utente, pilotando l'attenzione con determinate e congegnate suggestioni estetiche.

Si estrae così il significato della specificità semantica dell'interfaccia e delle pagine ipermediali che riveste un ruolo basilare per la determinazione del metalinguaggio tecnologico nella fruizione del testo.

Un aspetto da considerare nella trasposizione da digitale a cartaceo è l'ordine con cui riproporre gli elementi ipertestuali nella pagina stampata.

Necessariamente vanno considerate due differenti prospettive del sistema: quella cronologica e quella topografica.

Da una prospettiva cronologica l'inserimento degli elementi è lineare e assume una impostazione del tutto simile a quella del testo a stampa. Del resto quasi tutti i sistemi di scrittura *online* prevedono una 'storicizzazione' degli interventi.

Un'analisi topografica tende invece a quantificare il pensiero evidenziando le parti che hanno ricevuto maggiore attenzione da parte degli utenti.

Dove si rileva un numero più cospicuo di note, collegamenti, commenti, rimandi, allora c'è un punto di sviluppo dell'ipertesto ed è possibile iniziare a creare una mappa che linearmente segua un percorso per 'tappe di interesse'.

Ordinare cronologicamente un ipertesto può senz'altro essere efficace ai fini didattici, perché in tal modo si traccia lo sviluppo del singolo autore all'interno del *textum* collettivo, ma d'altra parte risulta altrettanto utile sviluppare una mappa topografica concettuale per una valutazione globale degli stimoli intercorsi durante l'esperienza di lettura e produzione di pensiero, rinvenendo nei momenti di massima espansione della rete testuale i nodi di maggior interesse speculativo.

La multilinearità dell'ipertesto prevede che ciascun nodo della rete si lega ad altri elementi e quindi può configurarsi come oggetto di relazioni concatenanti e molteplici.

Per sua stessa natura la pagina ipermediale è infatti il prodotto della collettività che la legge, la ri-legge e la 'agisce', frutto di una mente che trova le sue sinapsi nel pensiero dei singoli utenti.

La contaminazione, causata dalla iper-lettura, a cui ogni singolo autore si offre nel momento in cui opera una ipertestualizzazione all'interno del testo collettivo, e la sua ricollocazione topografica nella mappa virtuale del sistema, porta a una riconfigurazione della *mente collettiva* che *agisce* il testo, rendendo indistinguibili i contributi intellettuali dei singoli per trasformarli in un unico pensiero polisemantico.

Rinvenire nettamente i vari percorsi, risulta più un'impresa filologica e stilistica, che però resterà sempre inficiata dal dubbio dell'influenza della lettura polivoca dell'ipertesto operata da ogni partecipante.

## 19 L'icona, metafora universalizzante e linguistica delle interazioni disegnate

*“Apprendere la sistematicità di quello che non si può concepire; disfare il nostro “reale” sotto l’effetto di altre suddivisioni, di altre sintassi; scoprire posizioni sconosciute del soggetto nell’enunciazione, dislocare la sua topologia: in una parola, scendere nell’intraducibile”<sup>41</sup>.*

L'icona è da sempre ‘utilizzata’ nella Storia dell’arte e della scrittura come forma del racconto legato all’interpretazione e alla modalizzazione della verità, “(...)nell’ordine del *dynaton* (il possibile)<sup>42</sup>”.

Questo significa che è importante il potere ontologico della configurazione, che ci mostra un ordine possibile di oggetti.

Per ben specificare il senso di icona nella Storia, mi rifarò all’analisi dei termini *iconografia* e *iconologia* che Erwin Panofsky<sup>43</sup> definisce in “*Il significato delle arti visive*”: “L’ *iconologia* si occupa del soggetto o significato delle opere d’arte contrapposto a quelli che sono i loro valori formali(...)”.

Emergono, a questo punto, due piani del significato: *fattuale* ed *espressivo*.

“Il *significato fattuale* è percepito con la semplice operazione di identificare certe forme visibili con certi oggetti a me noti dall’esperienza pratica e identificando il mutamento nei loro rapporti con certe azioni o eventi.

Ora gli oggetti e gli eventi così identificati produrranno naturalmente una certa reazione in me.

Queste sfumature psicologiche conferiranno ai gesti del mio conoscente un ulteriore *significato* che io dirò *espressivo*.

Il *significato espressivo* differisce dal *significato fattuale* in quanto viene appreso non per semplice identificazione ma per ‘empatia’.

---

41 Roland Barthes – *L’empire des signes*, 1970, Éditions d’Art Albert Skira s.a., Genève. Trad. it. *L’impero dei segni*, 1984, Giulio Einaudi editore, Torino.

42 Erwin Panofsky – *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*. Trad. it: *Il significato delle arti visive*, 1962, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino.

43 Erwin Panofsky (Hannover, 30 marzo 1892 – Princeton, 14 marzo 1968), storico dell’arte

Per intenderlo è necessaria una sensibilità, che però rientra ancora nella mia esperienza pratica, cioè nella mia consuetudine quotidiana con oggetti ed eventi (...).

Lo si può definire come un principio unificante che sta dietro e spiega tanto l'evento visibile che il suo significato intellegibile e determina la forma in cui l'evento visibile si configura (...).

Il suffisso '-grafia' deriva dal verbo greco *graphein*, scrivere, e sta a significare un modo di procedere puramente descrittivo.

L'*iconografia* è perciò una descrizione (...) e classificazione delle immagini e fornisce la base necessaria per ogni interpretazione successiva. (...)

Raccoglie e classifica i dati oggettivi ma non si ritiene obbligata o qualificata per indagare l'origine e il significato di questi dati: le relazioni tra i vari 'tipi'; l'influenza su di essi delle idee teologiche, filosofiche o politiche; le intenzioni e le tendenze dei singoli artisti e committenti; la correlazione tra i concetti intelligibili e la forma visibile che assumono in ogni specifico caso. In breve, prende in considerazione solo una parte di tutti gli elementi che costituiscono il contenuto intrinseco di un'opera d'arte e devono essere resi espliciti se la percezione di questo contenuto deve divenire articolata e comunicabile.(...)

Come il suffisso 'grafia' indica qualcosa di descrittivo, il suffisso 'logia', derivato da *logos* che vuol dire 'pensiero' o 'ragione', indica qualcosa di interpretativo.(...)

L'*iconologia* è un metodo d'interpretazione che si fonda sulla sintesi più che sull'analisi (...).

L'analisi iconologica, che ha per oggetto le immagini, le storie e le allegorie anziché i motivi, presuppone naturalmente molto di più che la semplice familiarità con gli oggetti e gli eventi che si acquista attraverso l'esperienza pratica: presuppone una familiarità con temi specifici o concetti trasmessi dalle fonti letterarie ed acquisiti attraverso la tradizione orale.<sup>44</sup>”.

Un fattore che si è perpetuato nel tempo, scindendo l'aspetto prettamente storico da quello artistico, nell'analisi e creazione di icone è la capacità di astrazione che stabilisce il contatto tra testo e immagine.

---

tedesco.

44 Erwin Panofsky – *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*. Trad. it: *Il significato delle arti visive*, 1962, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino.



Quest'ultima intesa come puro segno configurato come rappresentazioni e che mostrano compiutamente precisi ordini di concetti: da semplici schemi a costruzioni di oggetti iconici.

Non esistono linguaggi 'puri', costituiti da una sola materia espressiva e risulta fuorviante la convinzione secondo la quale la *multimedialità* sarebbe una caratteristica delle odierne tecnologie della comunicazione: la *multimedialità* è una regola di sempre.

Il carattere sincretico delle materie informatiche riciclano e amplificano l'astrattezza del linguaggio.

L'informatica tuttavia risponde a una sollecitazione concreta, riconducibile nell'avvento della sua storia all'immaginazione di pochi ricercatori, ma che è andata identificandosi con la storia stessa del mondo contemporaneo.

Entrando in Rete, l'icona, come segno linguistico elettronico, non può più permettersi di essere solo un'immagine, poiché la traccia che ricombina è molto più elaborata di quanto offra il rapporto nervo ottico-foglio.

Subentrano interazioni, sensazioni e colori generati da una lettura che produce una deviazione di senso e spesso sopprime la 'passività' della tradizionale lettura.

Per pragmaticizzare questa metodologia, è possibile ricorrere a un esempio riguardante le icone dei principali browser utilizzati: *Mozilla Firefox* e *Internet Explorer*.

Il primo, costituito da figure perfettamente astratte, non analogiche (l'assenza di analogia e quindi creazione di ambiguità, sarebbe riscontrabile nei segni di certe scritture ideografiche), dimostrazione del supplemento dell'intellezione, ostinato e sfuggente che è il 'senso ottuso'<sup>45</sup>, barthesiano.

La parola *Firefox*, tradotta letteralmente, significa *volpe di fuoco* ma, in realtà, *Firefox* è il nome inglese per il panda rosso.

Lo stesso autore del logo, Jon Hicks, ha dichiarato di aver avuto come fonte di ispirazione un disegno giapponese raffigurante, a suo parere iniziale, una volpe.

Tuttavia la stessa etimologia del nome 'panda rosso' deriva da volpe di fuoco in quanto uno dei nomi che usano in Cina (l'animale è presente esclusivamente

---

45 Cfr Roland Barthes - *L'obvie et l'obtus. Essais critique III*, 1982, Éditions du Seuil, Paris. Trad. it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, 1985, Giulio Einaudi editore s.p.a, Torino

in Estremo Oriente) è hǔo hú, che letteralmente significa appunto *volpe di fuoco*.

Per quel che riguarda invece l'icona di *Internet Explorer*, c'è assoluta analogia con il grafema iniziale della parola, prestando attenzione maggiormente al nome evocativo 'explorer', 'esploratore' appunto del World Wide Web, in un rapporto di affinità con il significato.

In questo caso si rileva il barthesiano 'senso ovvio'<sup>46</sup>, l'evidenza chiusa.

Esempi calzanti che riguardano inoltre l'adozione del mapping naturale applicato alle icone, in ambiente *Windows*, è l'uso del *Cestino*.

In questo caso l'icona *Cestino* è utilizzata per indicare l'azione di 'eliminare un file'.

L'icona *floppy disk* ha assunto il significato di 'salva' per l'immediata riconoscibilità e la durata, di oltre un ventennio, di dispositivo per la memorizzazione. Tuttavia gli utenti più giovani della Rete non hanno mai visto un floppy disk. E inoltre è difficile immaginare la metafora che potrebbe sostituirla.

La metafora si svolge in analogia in modo tale da comprende intuitivamente quale sia l'azione da compiere.

Benché l'icona sia la combinazione del concetto e dell'immagine, la sua evoluzione è libera dalla creazione di situazioni, idee e pensieri diretti: si perde una sequenzialità della scrittura restando in potenza sino a quando non verrà inserita in un nuovo tassello.

È significativo riscontrare che questa trasposizione di realtà altro non è che il singolo *link*, il semplice collegamento che rimanda in rete da una pagina all'altra, da un testo a un'immagine, da un suono a un'animazione.

L'icona ha perso ancestralmente il suo valore di linearità e continuità per assurgere alla forma-racconto, alla predisposizione a essere in movimento, a rappresentare un percorso che evoca *textum*, intreccio, trama.

In Platone l'idea e il concetto sono concepiti in forma visiva, in quanto sono cose-immagini silenti<sup>47</sup>.

---

46 Ivi

47 Il mito della caverna di Platone è probabilmente la più conosciuta tra le sue metafore. Non si tratta di un mito nel senso proprio del termine, ma la tradizione ha impropriamente tramandato il racconto come tale. L'allegoria è raccontata all'inizio del libro settimo de *La Repubblica* (514 b – 520 a).

Non significa confondere, né penalizzare i concetti, ma partire dalla loro interpretazione per ampliare, attraverso un'analisi critico-teoretica, percorsi plurimi, ritrovando nel 'non-spazio' virtuale, lo spazio del dire.

Si tratta di mettersi in gioco in un percorso (in)formativo destrutturato, rendendo più aperto il pensiero tramite la potenziale struttura ipertestuale: nell'affermare un concetto è assicurata la libertà di cambiare e negarsi.

Il concetto-chiave (anch'essa metafora iconica) è de-sequenzializzazione eterotopica, l'introduzione di un *medium* altro dal topos/spazio tradizionale di ri-produzione, snaturandone il valore originario.

Rappresentare, veicolare, trasformare l'informazione, contaminandola, ricombinandola e riproponendola, in realtà (s)lega i percorsi della trama ricostruendola con una nuova immagine.

È un continuo 'gioco iconico-testuale' che richiede tre elementi: una *sorgente* (un documento, una lettera, un foglio vuoto di un word processor); un *destinatario* che deve portare a termine il destino della sorgente; un *catalizzatore*, il 'mezzo' proprio che raccordi/trasformi i legami tra sorgente e destinatario.

I tre elementi sono imprescindibili: l'assenza della *sorgente* comporterebbe l'impraticabilità 'estetico-analitica'; il *destinatario* è il modello operativo; il *catalizzatore (medium)* è l'elemento basale della pratica; se non fosse presente non si creerebbe l'unicità del contesto di produzione di pensiero.

Tuttavia l'alterazione estetica causata dal *catalizzatore* deve far sì che l'elemento scatenante stimoli la mente e ridesti l' in-coscienza e la porti a giocare con il/nel contesto.

Il racconto iconico diviene, nel mezzo elettronico, luogo di confronto, interpretazione di grafemi digitali, immagini, suoni, colori, e inevitabilmente *link*.

Evocazione di una rappresentazione: saper/voler/dover dire in un rasserenante 'poter dire', dove la possibilità latente è garantita dalle opzioni: proseguire, cambiare orientamento, inventare, tacere, ...

Luce e suono, in particolare nelle icone informatiche sono gli elementi estetici percepiti e valutati dai nostri sensi.

Focalizzando l'attenzione sul significato del connubio immagine – testo sorge un'iper-realtà costituita dall'ambito della parola orientata al senso e dal campo

della forma e della figura, che oltre a tracciare una ‘istantanea’ del rappresentabile, rende ermeneuticamente più convincente e rassicurante l’interfaccia.

Una unione di forme e colori, un simbolo analizzabile iconograficamente e iconologicamente, una fotografia inserita in un contesto, stimolano l’attenzione più rapidamente di quanto faccia un testo e predispongono alla lettura e riproduzione della pagina nella misura in cui il valore di senso di un elemento attua sensazioni e/o ricordi.

Le icone della Rete altro non rappresentano che una prospettiva della volontà di ‘racconto’ entro il quale ci si perde nella coniugazione del senso logico, dell’interpretazione e del *background* personale, ottenendo una sempre nuova e rielaborata interpretazione.

È esemplificativo a proposito il momento in cui capita, per problemi tecnici, che l’immagine ipertestuale non venga riportata, lasciando una cornice vuota con una croce rossa.

È il momento in cui svanisce la sequenzialità e viene fuori l’*horror vacui*, la mancanza, che suggerisce inevitabilmente un ‘qualcosa’ all’interpretazione al lettore ipertestuale: è l’intervento della responsabilizzazione morale della scelta che raccorda gli elementi dello schermo con quelli della mente.

A volte si crea la situazione del ‘dipinto nel dipinto’ con uno schermo-cornice in cui subentrano *frame* graficamente strutturati, accompagnati da una prospettiva testuale che talvolta disperde il senso e il significato, diventando ‘ornamento’ della memoria con i riflessi della libertà interpretativa e della capacità produttiva.

Significanti dell’astrazione dell’icona che ricombina e riproduce ulteriori significati.

Lo schermo del computer possiede il ruolo di *catalizzatore*: procedendo nella lettura iconica muta il senso di ogni ‘tratto’ nel momento in cui si presenta un nuovo elemento.

La valorizzazione che assumono elementi multimediali come figure, colori, fotografie, deriva dalle tracce personali e dalla ‘libertà esegetica’ sviluppata.

Il processo iconico si completa con la formulazione di ipotesi, nella interpretazione migliore, dimostrazione della rilevanza delle conoscenze acquisite per vie trasversali, motivo per cui è da considerare come ‘processo

dinamico', in grado di valorizzare le informazioni, suggerire e controllare le ipotesi, tenendo in considerazione le previsioni e il fine.

Parafasando Baudrillard<sup>48</sup>, mentre gli Iconoclasti di Bisanzio<sup>49</sup> volevano distruggere il significato delle immagini, oggi siamo noi a divenire iconoclasti, in un'accezione 'quasi-involontaria', consumando le immagini mediante l'estenuazione del loro significato, per poterlo astrarre e ricombinare in un eterno gioco.

---

48 Jean Baudrillard (Reims, 20 Giugno 1929 – Parigi, 6 Marzo 2007), filosofo e sociologo francese di formazione tedesca.

49 L'iconoclastia - o iconoclasmo – (dal greco εἰκόν - eikón, "immagine" e κλάω - kláo, "spezzo") è stato un movimento di carattere religioso sviluppatosi intorno alla prima metà dell' VIII secolo. Alla base di questo movimento stava la convinzione che la venerazione delle icone spesso sfociasse in idolatria. Questa convinzione provocò non solo un imponente confronto dottrinario ma anche la distruzione materiale di un gran numero di icone.

## 19.1 Iperestualità e postmoderno

La nozione di icona iperestuale è legata sottilmente al concetto di ‘postmoderno’: *postmodernità* come una *iperestualizzazione della cultura*, per quel che riguarda l’aspetto della creazione artistica e nell’ideale tensione letteraria tra testo e iperestesto.

La modernità aveva intrapreso l’atto di dissoluzione del testo, attraverso la dialettica negazione del dato, di sottrazione ( il nichilismo di Hegel evidenziato da Nietzsche), fino ai “*Monocromi bianchi*”, accelerando quel che John Barth<sup>50</sup> ha chiamato, nel saggio del 1964, “*L’esaurimento della letteratura*” (*The Literature of exhaustion*), principio estensibile ad ogni tratto dell’espressione umana.

L’accezione ‘*monocromo bianco*’ non è da intendere come ‘icona’ decadente, ma come apice simbolico della modernità: che dire quando è già stato detto tutto, persino la negazione del dire?

Dalla prospettiva del ‘cosa rappresentare quando tutto è divenuto irrepresentabile?’ prende spunto il rappresentare postmoderno.

Concepire l’arte come iperestesto, tra *détournements*, ironia, collegamenti, decostruzioni.

Icona della concezione di postmodernità e quindi di iperestualità è Jorge Luis Borges<sup>51</sup>: la fusione della letteratura colta con la tradizione, il dialogo costante con libri e autori, il canonico enciclopedico, l’ironia, la caratteristica dell’opera letteraria non-autonoma, sempre ‘in potenza’, legata con infiniti nodi all’iperestesto-letteratura.

La ricerca e la conseguenziale espressione di nuovi significati non deriva dal costante, affannoso e inutile riciclo dei significanti. La decodifica dei significanti deve evolvere con la storia dell’uomo e diventare specchio della propria epoca culturale.

---

50 John Simmons Barth (Cambridge, Maryland, 27 Maggio 1930) romanziere e saggista americano, conosciuto conosciuto per il carattere postmoderno delle sue opere.

51 Luis Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo ( Buenos Aires, 24 Agosto 1899 – Ginevra, 14 Giugno 1986) scrittore, poeta e saggista, tra i più influenti del XX secolo.

## 19.2 Detournement<sup>52</sup>

Tratto essenziale del concetto di postmoderno, il *detournement* è un procedimento che ‘usa’ frammenti dal valore di importanza variabile di opere esistenti che vengono ricontestualizzati per produrre un nuovo significato che non prevede legami necessari con quello iniziale: *perdita d’importanza di ogni elemento autonomo e organizzazione di un altro insieme significante*, sono gli aspetti fondamentali.

Potenzialmente, nella pratica ipertestuale e nella rappresentazione iconica tutto è *détourné*, contemporaneamente collegato e scollegato da molteplici e specifici contesti.

Il testo ipertestualizzato diventa elemento neutro e duttile come la molteplicità possibile delle icone, senza significato assoluto (*assoluto*, sciolto dal contesto, dal vincolo): flusso di coscienza deresponsabilizzato.

La deresponsabilizzazione del significato è un accidente riscontrabile nel Web: è piuttosto usuale impossibilità di stabilire le fonti di un contenuto, essendo il lettore privato dagli strumenti, cadendo in una situazione di caos semantico.

È l’autore a comporre collage nell’interazione asequenziale con l’ipertesto, ed è il lettore che vaga da un testo all’altro seguendo *link* palesi o celati.

La pratica del *détournement* si contrappone, per antonomasia al rispetto della cultura e alla sacralizzazione dei suoi testi ponendo in rilievo l’indifferenza per l’*originale* consunto e svuotato di significato.

Il carattere alfabetico non possiede valenza di significato, se non fonetico.

Lo ha invece la parola composta e in egual modo l’icona investe di significato il complesso di elementi che lo compongono.

Un parallelismo calzante lo si trova nella ‘classica’ sequenza cinematografica che assume ‘un’ senso nel montaggio. Emerge chiaramente come il significato non sia necessariamente quel che è visibile, ma ciò tace tra un’immagine e l’altra.

---

<sup>53</sup> Il concetto di *détournement* nasce in seno all’Internazionale Situazionista, diventando poi (con altri nomi) uno dei termini chiave nel campo della critica e dell’arte postmoderna.

Sono le zone di discontinuità a 'contenere' i pensieri, nei vuoti lasciati dalla rappresentazione.



## 20 Scelte di carattere stilistico-tecnico

Nella creazione di un ipertesto ci si preoccupa di come si possa trasporre il testo 'cartaceo' in elettronico, e in che modo rielaborare quest'ultimo per renderlo interattivo, inserendo collegamenti ipertestuali, in grado di superare la linearità concettuale con cui è stato sviluppato, per garantire così al fruitore un percorso potenzialmente aperto e interattivo.

C'è la possibilità di legarsi a diversi altri documenti, intramando relazioni che definiscono un contesto multilineare.

Nella fruizione, le possibilità del nuovo testo conferiscono piena visibilità alla sua polisemia, portando il navigatore a una lettura asimmetrica, in grado di offrire diversificate ricostruzioni di senso.

Per determinare un senso di organizzazione chiara dell'interfaccia ho adottato un logo di intestazione che esplicasse, il più possibile, la tipologia di temi trattati nel testo: passaggi temporali della scrittura e delle icone, di significanti e significati mutevoli. Inoltre per una resa gradevole e funzionale nella navigazione, ho utilizzato una base cromatica minimale e costante.

### Capitolo 1

#### L'assenza è possibilità: confronto nella modalità di fruizione di scrittura alfabetica e scrittura digitale

*“Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, un testo che si dirama e consente al lettore di scegliere: qualcosa che si fruisce al meglio davanti a uno schermo interattivo [...] comunemente inteso, un ipertesto, è una serie di brani di testo tra cui sono definiti i legami che consentono al lettore differenti cammini”.*

**Theodor Nelson** sin dagli **anni '60** si è occupato di sistemi testuali per il computer e di progettazioni sul Word processing, coniando e delineando il termine ipertesto, 'elemento rivoluzionario'. 'Scelta del futuro'. L'ipertesto è e si identifica con '**scrittura digitale**'. Differentemente da quella **alfabetica**, non si 'svolge' nella successione lineare del libro e non viene proposta nelle modalità di 'una' sequenza.

L'organizzazione del menù verticale, a voci fisse, è strutturata a modello dei capitoli, ai quali si accosta, cliccando sul titolo del capitolo, una ulteriore finestra in cui è presente il sottocapitolo corrispondente.

I capitoli dotati di sottocapitoli sono contraddistinti da apposite frecce orientative.

Entrambi sono sempre contrassegnati, al passaggio del cursore, da un cambiamento di colore che ne determina l'evidenziazione.

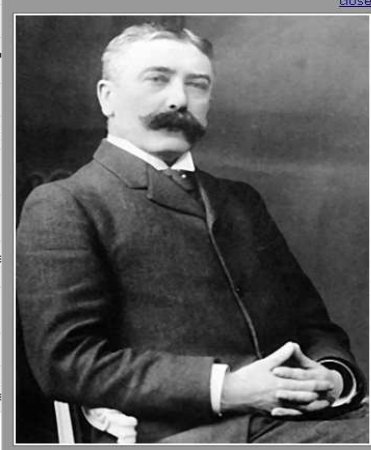
12 I pionieri della pratica ipertestuale		senza soluzione di lineare continuità: contemporaneamente ar collegamento.
13 Brainframe. antropologia della scrittura elettronica	>>	Contrari che si susseguono nella molteplicità e negli abusi delle
14 Nuovi testi: dalla marcatura al WWW	>>	14.1 Dall'information retrieval al semantic web all'ambito c i, quindi testo
15 Medioevo e contemporaneità: dalla scrittura alfabetica all'ipertestualità		bidimensionalità del supporto cartaceo. È testo che vive nelle e delle scelte del lettore, delle deci potenziali 'differenti cammini' offerti.
16 Linguaggio, metalinguaggio e uniformità		Alla non linearità della scrittura, si fa dunque corrispondere la
17 Tradurre/tradire il testo	>>	È il dissolversi dell'esperienza millenaria del leggere, evoluta in dalla 'irrinunciabile' base di sequenzialità.

La struttura del testo è caratterizzata da un impatto immediato di diversità nel colore e nella dimensione tra gli ipertesti, le parole notevoli, e il testo base.

Proprio questa differenziazione permette al lettore di concentrarsi sulle possibilità di legami con siti web prescelti per ampliare e arricchire, in modo pertinente o metaforico, il senso aperto di ogni parola.

L'apertura di ogni immagine presente nel sistema interno è struttura con un Pop-up Javascript che permette la visualizzazione in modo immediato e gradevole.

8 Nuovi brainframe e logocentrismi	Innumerevoli centri di cultura, ma c'è un luogo in cui tale molteplicità converge e questo
9 Il destino del testo	<a href="#">close</a> <b>to</b> re.
10 'Testo ideale' e ipertesto. Landow e Barthes	oni che formano il testo scritto (...); (l'autore), ma piuttosto nella sua
11 Xanadu, utopia e cooperazione	ra come lavoro) è quella di fare del esto (...); il valore di leggibilità di un
12 I pionieri della pratica ipertestuale	ante, essendo di natura auditiva, si tempo: rappresenta un'estensione e sa".
13 Brainframe, antropologia della scrittura elettronica	di capitale importanza per l'intero <b>di arbitrarità</b> , anche se i due vello.
14 Nuovi testi: dalla marcatura al WWW	gnificato su significante), la linearità
15 Medioevo e contemporaneità: dalla scrittura alfabetica all'ipertestualità	essere esteso al Significato?
16 Linguaggio, metalinguaggio e uniformità	po e soprattutto a una visione e la <b>metafora della linea</b> ? Si ramente, se è vero che il concetto ede gli stessi caratteri dell'immagine.
17 Tradurre/tradire il testo	al mondo dei suoni; d'altra parte si
18 L'icona, metafora universalizzante e linguistica delle interazioni disegnate	



Il motore di ricerca, all'interno del sito web, permette di effettuare la ricerca full text, in modo tale che ogni parola, possa essere riconducibile allo spazio testuale in cui è situata.

Questa utile metodologia di ricerca si accosta alla opportunità di riconducibilità tracciabile, aspetto fondamentale nelle possibilità che concede la trasposizione in forma elettronica di un testo cartaceo.

## 21 Conclusioni

*“Il testo è un tessuto di citazioni e di riferimenti tratti da innumerevoli centri di cultura, ma c’è un luogo in cui tale molteplicità converge e questo luogo è il lettore, non –come si è sempre detto– l’autore. Il lettore è quello spazio in cui s’iscrivono tutte le citazioni che formano il testo scritto (...); l’unità di un testo non sta perciò nella sua origine (l’autore), ma piuttosto nella sua destinazione (lettore/i)”.*

Roland Barthes

Avevo letto per la prima volta *L’ovvio e l’ottuso. Saggi critici III* di Roland Barthes.

Nuove prospettive, nuove decodifiche, metafore da applicare allo studio dell’informatica.

Ambiguità, decostruzioni, letture multiple: si formava l’idea di capire come si formasse un’idea: lettura, modalità di fruizione, scrittura, brainframe.

Si ‘snodava’ la consapevolezza sullo sterminato sistema ipertestuale, che caratterizza le modalità di fruizione della conoscenza, nei processi di rimediazione continua nel corso del tempo.

E ancor di più il concetto di multimedialità: ripensare il libro come spazio molteplice, latente, potenziale. Da sempre regola latente nel susseguirsi di pensiero, oralità e scrittura

Oggi la lettura ipertestuale – potenziale concede percorsi aperti e personale nella fruizione del testo sullo schermo, attraverso il quale si assiste a (s)composizioni in multi sequenze, arricchite da ri-mediation continue e stimolazioni connettive nei cicli di lettura.

Ampliamento di significanti che equivalgono ad altrettante possibilità di significati che non si manifestano esclusivamente nelle parole o nella pura e semplice identificazione di segni individuali linguistici, ma in quelle forme, che propongono l’interconnessione di segni.

L’asimmetria, come eventualità in-tensionale, vivifica l’associazione e gli spazi vuoti interrompono la connettibilità ma allo stesso tempo sono

catalizzatori di ogni possibile connessione, che venga stabilita dall'attività del lettore.

L'ipertesto può comportare creatività da parte del lettore non soltanto per il fatto che durante l'esplorazione si opera una scelta, ma anche per il fatto che lo stesso ipertesto è modificabile mediante l'inserimento di altri testi, in una attività di cooperazione.

Inoltre la digitalizzazione del testo consente tutti i tipi di efficace e rapida manipolazione da parte dell'utente che trasformano il rapporto col testo rispetto al tipo di processo in atto nella relazione tra pagina a stampa e lettore.

Il testo ideale sarebbe un testo composto di blocchi di parole e immagini, che possiamo interpretare come dei *file*, collegabili in vario modo tra loro, e delineare così dei percorsi di lettura.

Il testo ideale non è leggibile sequenzialmente, non ha un inizio irreversibile; esso è una rete di reti.

La lettura deve essere interpretata come un 'gesto': è una prassi e, come tale, fondata su una decisione.

Il subentrare di interazioni, sensazioni e colori generati da una lettura che produce una deviazione di senso e spesso sopprime la 'passività' della tradizionale lettura, non significa confondere, né penalizzare i concetti, ma partire dalla loro interpretazione per ampliare percorsi plurimi, ritrovando nel 'non-spazio' virtuale, lo spazio del dire.

Si tratta di mettersi in gioco tramite la potenziale struttura ipertestuale: nell'affermare un concetto è assicurata la libertà di cambiare e negarsi.

Una fotografia inserita in un contesto, stimola l'attenzione più rapidamente di quanto faccia un testo e predispone alla lettura e ri-produzione della pagina nella misura in cui il valore di senso di un elemento attua sensazioni e/o ricordi.

Il processo iconico si completa con la formulazione di ipotesi, nella interpretazione migliore, dimostrazione della rilevanza delle conoscenze acquisite per vie trasversali, motivo per cui è da considerare come 'processo dinamico', in grado di valorizzare le informazioni, suggerire e controllare le ipotesi, tenendo in considerazione le previsioni e il fine.

## Bibliografia

- Baltrusaitis Jurgis – *Le Moyen Age fantastique. Antiquités et extorismes dans l'art gotique*, Paris 1972; trad. it. *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismo nell'arte gotica*, 1973 Adelphi  
Edizioni s.p.a. Milano
- Barthes, Roland – *L'empire des signes*, 1970, Éditions d'Art Albert Skira s.a., Genève. Trad. it. *L'impero dei segni*, 1984, Giulio Einaudi editore, Torino.
- Barthes, Roland, *S/Z*, Torino, Einaudi, 1973
- Barthes, Roland - *L'obvie et l'obtus. Essais critique III*, Éditions du Seuil, Paris, 1982; trad. it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Giulio Einaudi editore s.p.a, Torino, 1985
- Barthes, Roland – *Eléments de sémiologie*, Roland Barthes et Editions du Seuil, Paris, 1964; tr. It *Elementi di Semiologia*, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino, 1966
- Barthes, Roland – *La chambre claire. Note sur la photographie*, Cahiers du Cinéma – Editions Gallimard – Seuil, Paris 1980; trad. it. *La camera chiara: Nota sulla fotografia*, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino 1980
- Borges Jorge Luis – *Ficciones*, Emecé Editores s.a., Buenos Aires 1956; trad. it. *Finzioni*, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino 1955
- Borges Jorge Luis – *El Aleph*, Losada, Buenos Aires 1952; trad. it. *L'aleph*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 1959
- Bush Vannevar - *As We May Think*, in “*The Atlantic Monthly*” n.1, July 1945; trad. it. *Come possiamo pensare*, in Theodor Nelson, *Literary Machines 90.1*, Padova, Muzzio, 1992
- Brusatin Manlio – *Storia delle immagini*, Giulio Einaudi Editore s.p.a., Torino 1989
- D'Alessandro Paolo, Domanin, Igino - *Filosofia dell'ipertesto, Esperienza di pensiero, scrittura elettronica, sperimentazione didattica*, Apogeo, 2005
- De Balzac Honorè – *Sarrasine*, in *Comédie Humaine 1799 – 1850*, 1830; trad. it. Garzanti Libri, collana 'I grandi libri', 2000
- De Kerckhove, D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Bologna, Baskerville, 1993
- Derrida J., *Della Grammatologia*, Milano, Jaka Book, 1969
- De Saussure, Ferdinand, *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1970

- Fiell Charlotte & Peter – *Graphic Design for the 21<sup>st</sup> Century*, TASCHEN GmbH, Köln 2005
- Gadamer H.G., *Verità e metodo*, Milano, Bompiani, 1983
- Illich Ivan – *In the Vineyard of the Text- A Commentary to Hugh's Didascalicon*. Led Editions du Cerf, Paris, 1991, trad it. *Nella vigna del testo. Per una etologia della lettura*. Milano, Raffaello Cortina Editore 1994.
- Landow G.P., *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, Milano, Bruno Mondadori, 1998.
- Ong Walter J., *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London and New York, Methuen 1982; trad it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna 1986
- Panofky Erwin – *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*. Trad. it: *Il significato delle arti visive*, 1962, Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino.
- Saffer Dan – *Designing for interaction: creating smart applications and clever devices*, Pearson Education, Inc, publishing as Peachpit Press, 2007; trad. it. *Design dell'interazione: creare applicazioni intelligenti e dispositivi ingegnosi con l'interaction design*, Paravia Bruno Mondadori Editori, 2007.
- Sini, Carlo– *La scrittura e il debito. Conflitto tra culture e antropologia*. Collana Lo spoglio dell'Occidente, Editoriale Jaca Book SpA, Milano, 2002
- Steiner George– *Real Presence*, George Steiner, 1989; trad. it. *Vere Presenza*, Garzanti Editore s.p.a., 1992

# Sitografia

L'ipertesto come ipermetafora:

**<http://www2.unibo.it/boll900/numeri/2001ii/Wbol/Anis/>**

Intelligence Augmentin:

**<http://www.estropico.com/id142.htm>**

Storia dell'interfaccia grafica:

**[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_the\\_graphical\\_user\\_interface](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_graphical_user_interface)**

Vannevar Bush:

**[http://it.wikipedia.org/wiki/Vannevar\\_Bush](http://it.wikipedia.org/wiki/Vannevar_Bush)**

Memex:

**<http://it.wikipedia.org/wiki/Memex>**

Xerox:

**[http://it.wikipedia.org/wiki/Xerox\\_Palo\\_Alto\\_Research\\_Center](http://it.wikipedia.org/wiki/Xerox_Palo_Alto_Research_Center)**

Principi della filosofia ipertestuale:

**<http://www.essedi.org/3ac-Prin.htm>**

Logica dell'ipertesto:

**<http://www.essedi.org/3bc-Logic.htm>**

Storia del computer:

**<http://linuxdidattica.org/docs/filosofia/cultura/breve-storia-calcolatori-2.html>**

Sviluppo del computer:

**<http://www.maberna.net/Genesi/computer.htm>**