

# IL TESTO INTERROGATO DAI MEDIA INFORMATIZZATI

---

*Dal testo allo schermo, da un testo ad un altro. Delle forme scritte da guardare molto da vicino.*

## **Premessa**

Vorrei presentare in questo scritto, molto sinteticamente, alcuni assi di riflessione che animano le ricerche condotte da una quindicina d'anni sul testo e sulle sue trasformazioni all'epoca dello sviluppo dei *media informatizzati*. Le categorie dalle quali queste ricerche si sono sviluppate, sono in se stesse assai importanti. In questa situazione preferisco usare l'espressione "*media informatizzati*" anziché "*tecnologia dell'informazione*". Quest'ultima ha l'inconveniente di non individualizzare bene gli oggetti attuali (il libro è una formidabile tecnologia dell'informazione), ma soprattutto tende a far scomparire l'oggetto testo. Ora, non si comprende gran cosa di questi media se non si guardano le forme scritte particolari che essi trasmettono, gli scritti sullo schermo.

## **Un ritorno sulla questione del testo**

E' difficile porre queste domande, per delle ragioni che non derivano tutte dall'attualità.

Il termine *testo* evoca per noi un'esperienza banalizzata piuttosto che un concetto. Noi sappiamo intuitivamente che cos'è un testo, ma abbiamo qualche difficoltà a definire la nozione di testualità. Gli oggetti testuali sono stati definiti grazie a determinati usi, nei quali le pratiche dell'apprendimento letterario hanno avuto un ruolo decisivo. L'apprendimento letterario, inoltre, ha reso possibile la produzione del libro e, più largamente, dei documenti scritti.

La realtà del confronto con un oggetto da leggere, tangibile e circoscritto, è senza dubbio lo zoccolo duro di questa evidenza familiare del testo. Ora, se si guarda da vicino, quest'oggetto comporta molte ambiguità, che fanno parte della sua produttività. I testi ricavano la loro consistenza da una considerevole *massa di codici simbolici e visivi*, ma, correntemente, si trattano come se non contenessero altro che *lingua*. Ogni testo è un prodotto materiale, creato e scambiato in delle situazioni particolari, ma esso non riceve il carattere della testualità se non quando il movimento interpretativo lo strappa da questo sito materiale. Tutti i testi sono composti di eterogeneità, da tensioni e anche da contraddizioni, ma l'idea di testo suggerisce una struttura, una coerenza, uno

scopo. Tutte queste tensioni derivano, forse, da un'ambiguità più fondamentale: la funzione testuale e la testualità corrispondono a delle operazioni perenni della cultura, ma noi abbiamo imparato a definire queste funzioni da un momento storico preciso, quello in cui esse si sono incarnate in un oggetto particolare, il libro e anche il libro del XIX secolo. Tutte queste ambiguità sovrapposte sono rese comprensibili dal cambiamento di supporto e, in un certo qual modo, dal regime in cui si sviluppa il testo.

E' per questo motivo che il mondo della Rete è molto fecondo di prese di posizione normative sulla natura del testo. Prenderò, in questo caso, un solo esempio, *le teorie dell'ipertesto*. Questo termine è stato creato negli anni '60 (l'agiografia attribuisce a torto la sua invenzione a Vannevar Bush, che non ha mai usato la parola né sviluppato il concetto) in seno alla comunità degli informatici militanti per delle nuove forme culturali e politiche. Esso è stato caricato a primo colpo di un forte valore ideologico, la qualificazione semantica di una proprietà tecnica dell'informatica, la capacità combinatoria del calcolo.

L'ipertesto poteva essere, quindi, opposto agevolmente al testo (da cui, comunque, prende in prestito il nome al superlativo): l'uno era chiuso, l'altro aperto, l'uno era condannato alla linearità, l'altro disponibile per qualsiasi derivazione, l'uno condannava il lettore alla passività, l'altro rendeva ciascuno *un lettore*.

Si è anche ipotizzata l'esistenza di una convergenza fra le teorie critiche dell'intertestualità e l'ingegneria informatica. Le successive ricerche sull'ipertesto hanno preso le distanze di fronte a queste semplificazioni. Per costruire un'antitesi del testo (ciò che è l'ipertesto) bisognava fare la caricatura di quest'ultimo. Pochissimi testi sono lineari e il grado di attività del lettore non è per nulla proporzionale al carattere combinatorio di un testo. La doppia confusione, fra il testo materiale e l'operazione di lettura, fra la testualità e la linearità, era necessaria per pensare in forma di antitesi il vecchio e il nuovo. Di fronte a ciò, era essenziale capire di quale forma di testualizzazione gli scritti sullo schermo siano tributari, ad esempio:

1. Analizzare, come per i testi antichi, le costrizioni del supporto e l'organizzazione delle forme;
2. Studiare il modo in cui si disegnano gli spazi dell'iniziativa (leggere, scrivere, manipolare) come lo fanno chi studia le pratiche letterarie;
3. Rilevare che l'esiguità dello spazio richiede delle organizzazioni espressive particolari, come i quadri e i segni traghettatori;
4. Comprendere quale potere la programmazione informatica esercita sulle forme di scrittura, definendo le risorse che ognuno di noi può utilizzare e configurando alcune operazioni fondamentali dell'ordine del sapere, operando in pratica come architetto.

Tutta la difficoltà consiste nel poter combinare due punti di vista egualmente essenziali: inscrivere tutte queste forme in una continuità storica, ma percepire anche ciò che si sposta fundamentalmente nell'economia delle scritture e delle letture. E' certo che, da quando si è intrapresa quest'osservazione paziente, pensare il passaggio dall'antico al nuovo sulla modalità dell'antitesi non è più possibile. Non si passa più da uno spazio costretto a uno spazio libero, ma da uno spazio di costrizioni e d'iniziativa a un altro.

## **Il testo problematico**

Lo statuto del testo sulle reti informatiche sembra, quindi molto paradossale. L'importanza del testo nella comunicazione attiene al suo carattere tangibile e singolare. E' ciò che gli dà la capacità di vivere e di conoscere dei contesti e dei significati differenti.

Ora non è del tutto certo che quest'oggetto permanga nell'universo informatico e che l'evoluzione del disegno dei programmi gli conferisca un posto sempre più ristretto. Ciò per diverse ragioni: dapprima, le frontiere materiali e l'iscrizione fisica dell'oggetto-testo diventano sempre più mutevoli e labili. Degli oggetti testuali non cessano di apparire sui nostri schermi, ma non sono conservati né veicolati in quanto tali. Il legame fra il supporto, la traccia e il segno, che definisce tutti i regimi precedenti della scrittura, è sconfitto. Le tracce sono iscritte in un codice invisibile all'uomo, nella macchina, e più spesso in un insieme di macchine, così che anche chi è dell'arte, di fronte ad un testo particolare e al suo *codice-fonte*, non possa sempre ricostituire il circuito delle scritture. Insomma, il testo cessa di essere un oggetto singolare e tangibile, portato da un supporto, per divenire una specie di evento fugace, reiterato a ogni atto di lettura. Ciò comporta delle pesanti conseguenze a livello di ricezione, in rapporto al modo in cui i lettori possono identificare, cogliere, qualificare le entità del discorso.

Ora, questo fatto strutturale fondamentale dell'informatica, che vuole che il testo sia necessariamente trasmesso in codice e non nella sua materialità, ha molte conseguenze sul tenore stesso del rapporto di comunicazione che può istituirsi attorno ad esso. L'informatica privilegia sistematicamente la sequenza di lettere in rapporto a qualsiasi altro codice di espressione. Ciò significa che i sistemi simbolici della cultura devono essere tradotti in questo linguaggio descrittivo puramente alfabetico per essere trattati, tracciati e riconosciuti. Questa egemonia di alcuni codici ha per effetto che le produzioni scritte sono sempre più *normalizzate*, indipendentemente dalla forma materiale nella quale i testi possono essere letti. Infatti, l'ideale dominante nelle comunità degli estensori dei programmi è l'indipendenza dei contenuti in rapporto alle forme materiali. La necessità di dissociare la struttura logica dei testi dalla loro forma visiva e materiale non ha cessato di imporsi sul filo delle differenti *generazioni* di programmi. I letterati sono molto legati all'idea che è impossibile dissociare la forma dal fondo. Questa dissociazione è stata imposta, di fatto, dal genio informatico, e noi la viviamo quotidianamente.

## **La testualità onnipresente**

Tuttavia, non bisogna concludere che l'universo informatico sia un universo senza testi. Al contrario penso che sarebbe un gravissimo errore.

Ciò deriva dal rapporto fra l'informazione come dato tecnico e l'informazione come pratica sociale. E' del tutto possibile rappresentare qualsiasi forma culturale grazie ad un codice puramente logico, totalmente staccato dalla dimensione sensibile della scrittura e della lettura, ma un tale oggetto non ha alcuna possibilità di essere socializzato. Esso può circolare fra le macchine ma non produrrà alcuna informazione nel senso sociale del termine. Infatti, gli oggetti non fanno comunicazione e cultura se non quando sono suscettibili di essere letti, ed essi non

sono leggibili se non s'iscrivono nelle forme elaborate in tempi lunghi dalla storia delle discipline scritte.

Perciò l'informatica è sempre più un'ingegneria delle forme testuali. Soprattutto, non bisogna ridurre l'informatica alla pratica dei codici dei programmi. A mano a mano che l'informatica ha lasciato il campo del calcolo per conquistare quello del testo, del documento, della comunicazione, essa è diventata sempre più un'interpretazione, una cattura e una trasformazione dei codici ordinari della cultura. Internet è letteralmente intasato da forme testuali. I programmi che visualizzano liste di riferimenti, quelli che propongono del *pronto-da-editare*, sono delle formidabili macchine da test. L'informatica prende il sopravvento sulle discipline della testualizzazione (editare, catalogare, individuare, criticare) che derivavano dalle comunità di letterati e di mediatori specifici.

### **Macchine per testi**

Questa manomissione sulla produzione delle forme scritte ha preso, in questi ultimi anni, alcune direzioni che vorrei richiamare prima di terminare.

Si può osservare che il movimento di testualizzazione creato dall'informatica non consiste soltanto nel conservare e trasmettere in maniera diversa dei testi esistenti ma esso ha come effetto portare alla scrittura numerose pratiche che non derivavano prima dallo scritto. Ecco due esempi molto azzeccati:

- Un programma di messaggia fa entrare nel solo universo dello scritto, con le sue tracce, i suoi modi d'iscrizione e i suoi quadri, un insieme di pratiche che, in precedenza, derivavano da diverse materialità, da diversi luoghi e da diversi ruoli;
- Un programma come *Power Point* non fa che dare dei consigli in materia di retorica delle presentazioni, esso propone, nella sua stessa materialità, delle soluzioni e dei quadri che sono portatori di questa retorica. Esso dà accesso, nel fare, a un ordine del testo.

E' la *plasticità* particolare delle forme scritte autorizzate dall'informatica che consente questi dispositivi di scrittura che scrivono le nostre pratiche. Non bisogna, evidentemente, concludere che ciascuno segue automaticamente questi schemi di pratica, ma piuttosto che il rapporto fra leggere, scrivere e praticare si ridefinisce in profondità.

Un'altra tendenza essenziale è legata al fenomeno già evocato della frammentazione e dell'implosione delle forme testuali. L'informatica sta per superare un ostacolo nella definizione delle forme testuali, ponendo i formati e le matrici di scrittura che essa elabora a un livello di universalità più elevato. L'ideale di una cultura interamente configurata dalla fluidità degli elementi d'informazione ("*l'interoperabilità*") fa che i formati dei programmi in questo periodo sviluppati mirino a decostruire la singolarità di qualsiasi testo per procedere alla cattura di frammenti di qualsiasi specie all'interno di *capsule testuali* uniformate. E' così che si vedono dei testi redatti nelle condizioni le più diverse entrare insieme nelle stesse visualizzazioni sul monitor. Una certa divisione del lavoro si prefigura dietro questa forma di *ottimizzazione* del rapporto testuale: gli estensori dei programmi definiscono i formati dell'espressione, gli amatori

alimentano con dei testi queste matrici di scrittura e gli utenti compongono, in funzione dei loro mutevoli bisogni, un testo sempre ri-configurato.

Questi cambiamenti comportano delle questioni essenziali nella dimensione politica della comunicazione: quella del ruolo dei contesti nell'interpretazione degli oggetti, quella della natura dell'autorialità e della pubblicità dei testi, quella della diversità nell'uso delle risorse d'espressione. Questa meta non è oggetto di dibattito: le risposte avanzano più velocemente delle domande, portate dall'efficacia degli stessi strumenti di scrittura.

La dimensione politica di questo fenomeno deriva dalla relazione che può stabilirsi fra le possibilità tecniche del trattamento automatico dei testi o, per restare più prudenti, delle tracce e gli ideali della cultura e del potere. E' una dialettica molto difficile da sbrogliare ma anche molto complessa.

In questo periodo è in via di sviluppo un certo discorso sulla partecipazione e sulla democrazia culturale, sotto il nome di **Web 2.0**: una terminologia che i ricercatori in comunicazione non possono ricordare poiché essa rappresenta un cambiamento culturale. Non si tratta per nulla di un'entità coerente, ma piuttosto dell'incontro fra alcune efficienze tecniche e certi ideali sociali. Dal punto di vista tecnico, la normalizzazione dei formati del testo già evocata e la capacità di trattare immense banche dati permette un trattamento massicciamente combinatorio di frammenti testuali provenienti da fonti molto diverse. Dal punto di vista ideologico, la definizione della rete come luogo di libera espressione da parte di tutti gli autori *ordinari* squalifica la produzione editoriale e autoriale a beneficio dell'invito a partecipare, a lasciare delle tracce, a condividere delle valutazioni e degli usi. In tal modo si rinforzano due momenti in parte contraddittori: l'uniformazione e l'industrializzazione crescente delle forme testuali da un lato, dall'altro la diversificazione dei ruoli nella scrittura e la messa in pubblicità di contributi scritti di qualsiasi natura.

Il ricercatore non giudica questo movimento né più né meno democratico di un altro. Egli prova a comprendere come le mediazioni e le autorità possono trovarsi modificate e anche in cosa questi nuovi modi di esistenza dei testi rappresentano delle concezioni del sapere. Egli rifiuta, tuttavia, la facile antitesi fra il mondo passato e quello nuovo, che è la piaga del discorso sull'informatica. Infatti, checché ne dicano i detrattori del **Web 1.0**, l'attività editoriale è onnipresente e cruciale nelle attuali produzioni della Rete come lo era dieci anni fa, e non c'è alcuna ragione che essa cambi, poiché l'enunciazione editoriale resta, in informatica come nel libro, il luogo in cui risiede il potere di dar da leggere e di far scrivere.

**Andrea Torrente**