


Che cos'è questa cosa chiamata ipertesto?

Università di Pavia, 19 marzo 2009



È una cosa, un oggetto circoscrivibile? (si e no)

- ◆ Iper testo: singolo manufatto, delimitato (ma con la rete è sempre più difficile riconoscerlo)
- ◆ Iper testualità: modalità di scrittura, tecnologia (attività che trasferisce all'esterno una conoscenza)
- ◆ Iper testualità = testualità digitale nel suo complesso (ma si rischia di generalizzare)



Iperestualità

(svantaggi dell'uso esteso)

- ◆ Si rischia di scambiare il web per un ipertesto
- ◆ Si rischia di confondere le specificità di certe realizzazioni (funzioni, forme, generi)
- ◆ Si rischia di non considerare la differenza di livelli della rete e del digitale, la loro stratificazione (protocolli).



Iperestualità

(vantaggi dell'uso esteso)

- ◆ Si tiene conto nel suo complesso della rete (fenomeno cruciale della rivoluzione digitale, di là dalle singole realizzazioni)
- ◆ Si tiene conto delle trasformazioni della testualità (noi continuiamo ad avere bisogno di rappresentazioni coese e coerenti di insiemi di dati, ma ne cambia la natura)
- ◆ Si tiene conto del rapporto tra la tecnologia e l'intera sfera della cultura umana



Tra ipertestualità e ipertesti

- ◆ Quindi nell'uso e nella riflessione sulle nuove tecnologie digitali è bene sempre tener conto delle singole realizzazioni, ma anche non dimenticare l'insieme, sul piano culturale e tecnologico: trovare i caratteri costanti della nuova testualità digitale, capire come funziona nel suo complesso e riflettere sulle sue conseguenze culturali, cognitive e pragmatiche.



Definizione di ipertesto 1

- ◆ *Ipertesto è ogni forma di testualità – parole, immagini, suoni – che si presenta in blocchi o lessie o unità di lettura collegati tra loro da link.*
- ◆ *«È un testo composto da blocchi di testo – che Barthes chiama lessie – e da collegamenti elettronici fra questi blocchi».*
[G. Landow, *Hypertext 2.0*, 1997]



George Landow: lettura

«Col termine “ipertesto” intendo solo una delle cinque possibili forme di testualità elettronica. Ognuna delle altre quattro può esistere in ambienti ipertestuali, ma non per questo è ipertestuale. Sono:

1. *Rappresentazione grafica del testo*. L'uso di grafica computerizzata fornisce una rappresentazione del testo su cui è impossibile fare ricerche, analisi grammaticali o altri tipi di manipolazione linguistica. Le immagini del testo che ne risultano possono essere animate, modificate nelle dimensioni, accompagnate da suoni e via dicendo. [...]

2. *Semplice testo digitale alfanumerico*. Questa forma di testo elettronico, appare nella posta elettronica, nelle liste di discussione e nei programmi di video-scrittura.

3. *Testo non lineare*. Questa forma di testo, al contrario dell'ipertesto, non permette di effettuare una lettura multisequenziale. Secondo Espen Aarseth (il cui *Nonlinearity and Literary Theory* [Espen Aarseth, *Nonlinearity and Literary Theory*, in *Hyper/Text/Theory*, a cura di George P. Landow, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1994, pp. 51-86] fornisce degli apporti essenziali a questo riguardo), le varie forme di testualità non lineare includono: (a) video giochi, (b) ambienti di collaborazione basati sul testo, come i Mud (*multi-user do-mains*, “domini multiutente”) e i Mud che utilizzano Moo (*multi-user object--oriented environments*, “ambienti multiutente a oggetti”), (e) testi cibernetici, o testi generati da programmi. [...]

4. *Simulazione*. I testi in ambiente simulato possono includere materiali che vanno da esempi di testi alfanumerici prodotti al computer (e quindi con molti elementi in comune con la forma non lineare) a esempi di realtà virtuale (o artificiale) all'immersione totale. [...]

[George P. Landow, *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria* [1997²], Milano, Bruno Mondadori, 1998, pp. 23-24, nota 8].



Definizione di ipertesto 2

- ◆ «L'ipertesto è un metodo di scrittura che utilizza il calcolatore per cucire fra loro le componenti di un'opera in una rete; la lettura dell'opera (comunemente detta “navigazione”) avviene seguendo un percorso nella rete; il percorso è una scelta del lettore fra le alternative offerte dall'autore e viene determinato dal calcolatore sulla base dell'una, delle altre e di ulteriori condizioni specificate dall'autore».

[Alearda Pandolfi e Walter Vannini, *Che cos'è un ipertesto. Guida all'uso di (e alla sopravvivenza a) una tecnologia che cambierà la nostra vita, anche se noi stavamo benino anche prima*, Roma, Castelvechi, 1994, p. 13].



Definizione di ipertesto 3

- ◆ Caratteristiche fondamentali dell'ipertesto: «l'organizzazione modulare e reticolare del contenuto; la presenza di diverse tipologie di legami che connettono i moduli testuali; l'assenza di una direzione di lettura unica e obbligatoria; l'interattività del rapporto di fruizione, esplicitata nelle due modalità di navigazione e di “dialogizzazione” dell'ipertesto stesso. In questo senso, l'ipertesto può essere letto come macrotesto composto di microtesti, tra loro connessi in una mappa-labirinto esplorabile dall'utente, in cui non sono presenti solo le origini dei rimandi ipertestuali, ma anche le loro destinazioni».

[Gianfranco Bettetini, Barbara Gasparini, Nicoletta Vittadini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani, 1999, pp. XIII-XIV].



Definizione più generale

- ◆ *Ipertesto è un insieme coordinato e dinamico di documenti elettronici (verbali, sonori, visuali, audiovisivi, ecc.) collegati tra loro, attivabile dal lettore: attraverso la scelta e l'esecuzione di comandi egli può passare dall'uno all'altro (o da un punto ad un altro punto dello stesso o di un altro documento), o **attivare altri processi.***

Vulgata testo trad./digitale

Testo tradizionale	Testo digitale
continuo	discreto
fisico	virtuale
non riproducibile	riproducibile
non modificabile	modificabile
compiuto	non compiuto
privato	pubblico

Ma è sufficiente questa tabella per chiarire ciò che di davvero nuovo offre la scrittura digitale?



La testualità digitale

- **Crea contesti e strutture complesse e dinamiche avvalendosi di tecniche pittoriche, architettoniche, drammatiche, ecc.:**
 - ❖ **configura interfacce (comporre),**
 - ❖ **crea finestre (delimitare, incorniciare),**
 - ❖ **crea collegamenti (strutturare elementi simbolici),**
 - ❖ **costruisce livelli (gerarchizzare, organizzare elementi simbolici),**
 - ❖ **reinterpreta oggetti (simulare)**



Simulazione

- ◆ Codifica (rappresentazione di dati e strutture mediante linguaggi formali);
- ◆ Modellizzazione (rappresentazione dinamica dei processi mediante modelli matematici);
- ◆ Riproduzione (codifica dell'analogico);
- ◆ Similitudine (rapporto di analogia, somiglianza, richiamo metaforico o metonimico con l'analogico).
- ◆ “Significazione” (produzione di segni che non sono solo icone, simboli, indici o segnali, ma includono una valenza pragmatica)



La testualità digitale

- Elementi di novità assoluta: implica l'alternarsi di stati e processi, introduce le interfacce, implica l'interazione con il lettore
- Il testo digitale è:
 - Stratificato (non si dà tutto alla superficie)
 - Incorniciato (prevede complessi incorniciamenti)
 - Inclusivo (accoglie molti generi del discorso)
 - Attivo (processuale e interattivo)
 - Multimodale (accoglie e riproduce diverse modalità sensoriali)

(È più ricco dal punto di vista informativo e culturale?)



Stratificato

I tre principali piani del testo elettronico (tripla articolazione del linguaggio digitale)

- a) Codifica binaria (organizzazione e rappresentazione digitale); **codifica di primo livello**
- b) Codifica di marcatura (organizzazione e rappresentazione testuale); **codifica di secondo livello**
- c) Strutturazione compositiva (organizzazione e rappresentazione ipertestuale e ipermodale) **parola visibile e architettura semantica.**



metadati

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-  
//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
```

testa

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Titolo del documento</title>  
metadati + istruzioni
```

```
</head>
```

corpo

```
<body>
```

```
<h1>Titolo del "testo"</h1>  
dati + istruzioni
```

```
</body>
```

```
</html>
```


Il testo digitale è stratificato

TESTO VISIBILE

(“coscienza”)

INFORMATION ARCHITECTURE

LINGUAGGI DI MARCATURA

(“subconscio”)

LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

LINGUAGGIO MACCHINA

(“inconscio”)



L'interfaccia

- ◆ Definizione: diaframma visuale (elettronico, non materiale) posto tra un ambiente digitale e un ambiente reale, sul quale è possibile agire per avviare processi guidati da istruzioni precodificate;
 - È il luogo dell'interazione uomo / macchina (punto di vista cibernetico; punto di vista umanistico, il “dovere agire”);
 - È dove si è scoperta la capacità di una simulazione analogica del mondo da parte del computer (la scrivania): ciò ha messo in crisi, o comunque complicato, le due principali percezioni del computer presenti nell'immaginario (quella “soggettivizzante [Kubrick], e quella “protesizzante” [McLuhan]).



L'interfaccia e il discorso

- ◆ È un elemento nuovo che si introduce nelle enunciazioni, nella discorsività, nella narrazione e anche nella rappresentazione;
 - Introduce un elemento paradigmatico nel discorso;
 - Scinde la partecipazione del lettore in due dimensioni, che corrispondono a due ambienti (logico e virtuale);
 - Permette la compresenza di un'istanza conoscitivo-percettiva, di una selettiva, e di una “scatenante” (Anceschi); Ovvero di una dimensione riflessiva e di una esperienziale;
 - La scrittura, il discorso, assumono caratteri nuovi e trasformano caratteri vecchi (caratteri della scrittura, caratteri delle comunicazioni di flusso, e caratteri nuovi, pragmemici).



Il testo architettonico-dinamico

- ◆ Compresenza di una serie di proprietà che permettono contemporaneamente immersione e riflessione, conservazione e innovazione, spettacolarizzazione e analisi, distanza e contatto.
- ◆ Information architecture
- ◆ Information retrieval
- ◆ Potenzialità simulatoria (cioè lo sperimentare nuove forme di astrazione - anche pragmatica - e quindi nuovi tipi di segni).



Come si organizza la nuova testualità? Pragmemi (1)

- ◆ Come si può mantenere la dimensione TESTUALE in un simile caos?
- ◆ Ci sono dei nuovi dispositivi che svolgono un ruolo primario nella testualità digitale, fornendo i parametri cognitivi ma anche gli strumenti concreti per la sua articolazione: interfacce e pragmemi. Il discorso deve appoggiarsi non più solo a riferimenti di tipo sintattico, semantico o pragmatico, ma deve trovare anche strumenti interni per gestire la sua nuova architettonicità. Questi sono i «pragmemi», una sintesi iconica di elementi sintattici, semantici e pragmatici, che produce però elementi nuovi, non riconducibili a nessuna delle tre branche singolarmente.



Pragmemi (2)

- ◆ Per pragmemi intendo le unità elementari della «operatività discorsiva» che costituiscono l'arredo usuale delle interfacce. Si manifestano in forma di bottoni, icone o segnali anche molto differenziati, ma riconducibili a poche unità elementari. Si tratta di elementi necessari, imprescindibili nell'organizzazione ipertestuale, che contemporaneamente *rappresentano* qualcosa e danno luogo a una determinata *operazione*.
- ◆ Il *link* comunemente inteso è solo UNO dei pragmemi del testo digitale (pragmema *b*)



Pragmemi (3)

- ◆ I principali sette tipi di pragmemma:
 - a) avvio,
 - b) collegamento,
 - c) determinazione spaziale,
 - d) scelta di opzioni,
 - e) interrogazione,
 - f) bricolage,
 - g) uscita.



Pragmemi (4)

- a) avvio (accesso, apertura, lancio, caricamento, entrata);
- b) collegamento (passaggio, focalizzazione, specificazione, inclusione, esclusione, compresenza);
- c) determinazione spaziale e temporale (disposizione, dimensionamento, ordine di successione, durata, frequenza);
- d) scelta di opzioni (metapragmemi);
- e) interrogazione (invio e recupero di dati, scambi client-server, login-logout);
- f) bricolage (inserimento, correzione, spostamento, copia e incolla, ecc.);
- g) uscita (chiusura, sospensione).

Pragmema *b*

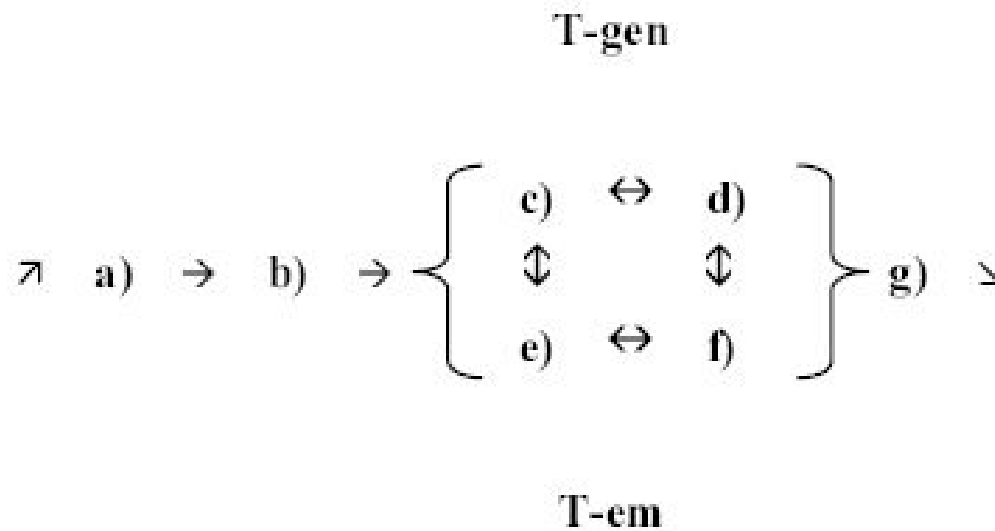
DOMINIO DEL PRAGMEMA (B)		ORGANIZZAZIONE DISCORSIVA:		
		PARADIGMATICA	SINTAGMATICA	MISTA
STRATIFICAZIONE	RAPPRESENTAZIONE	esclusione	coesistenza	dilazione
	DISTANZA	locale	contestuale	remota
	ORDINE	a stella	lineare	inclusivo
	STRUTTURA	circolo	albero	rete



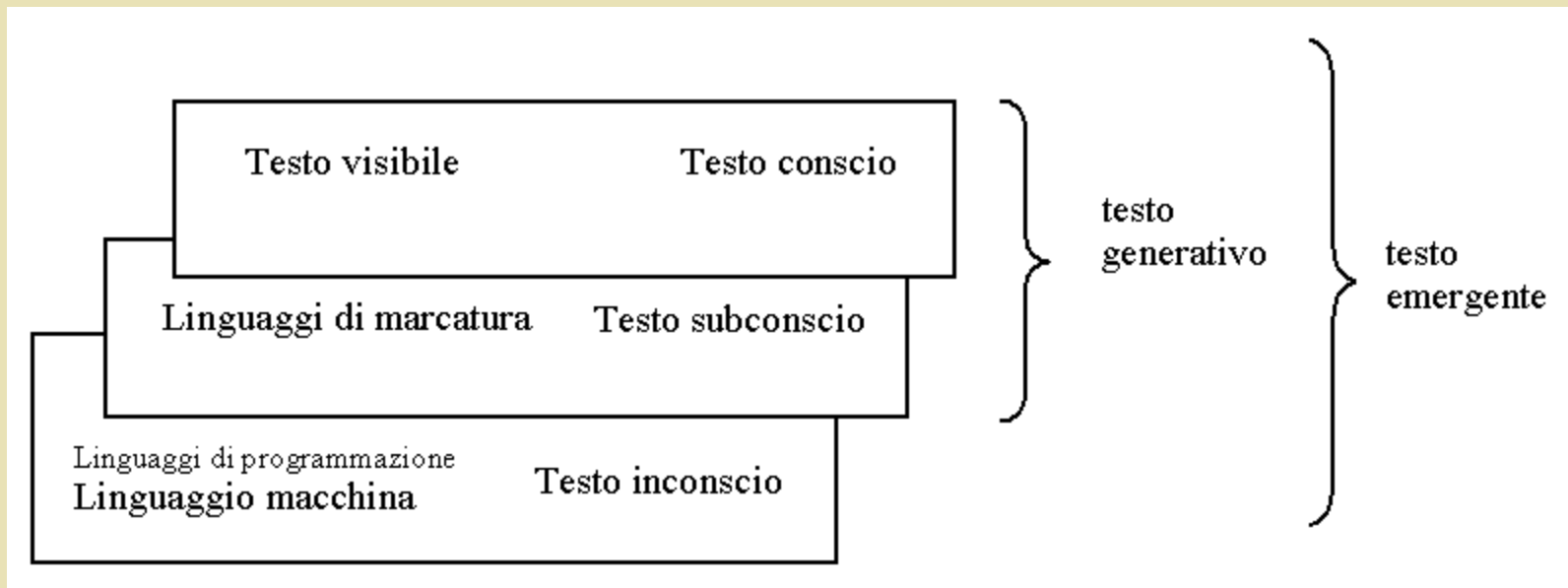
Pragmemi (5)

- ◆ Pragmemi strutturali:
 - a* – avvio
 - b* – collegamento
 - g* – uscita
- ◆ Pragmemi interattivi e caratterizzanti
 - c* – determinazione spaziale e temporale
 - d* – scelta di opzioni
 - e* – interrogazione
 - f* – bricolage

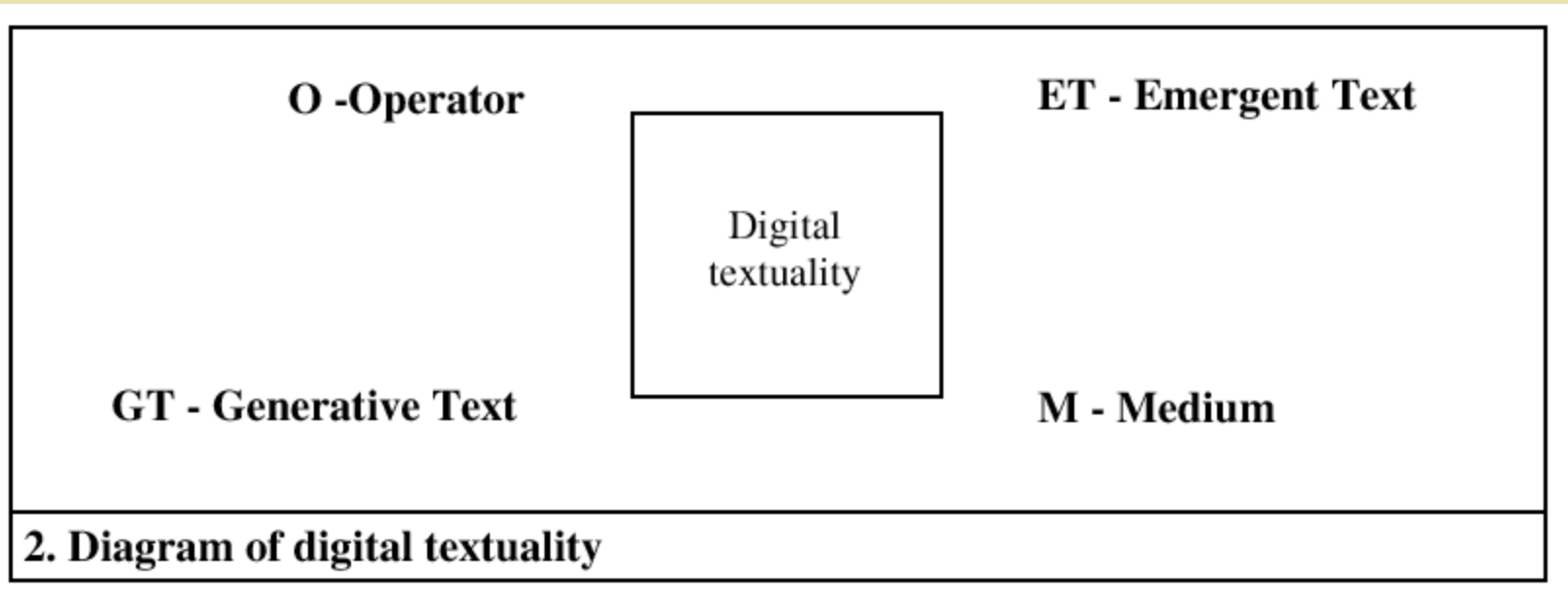
Modello della dinamica pragmemica



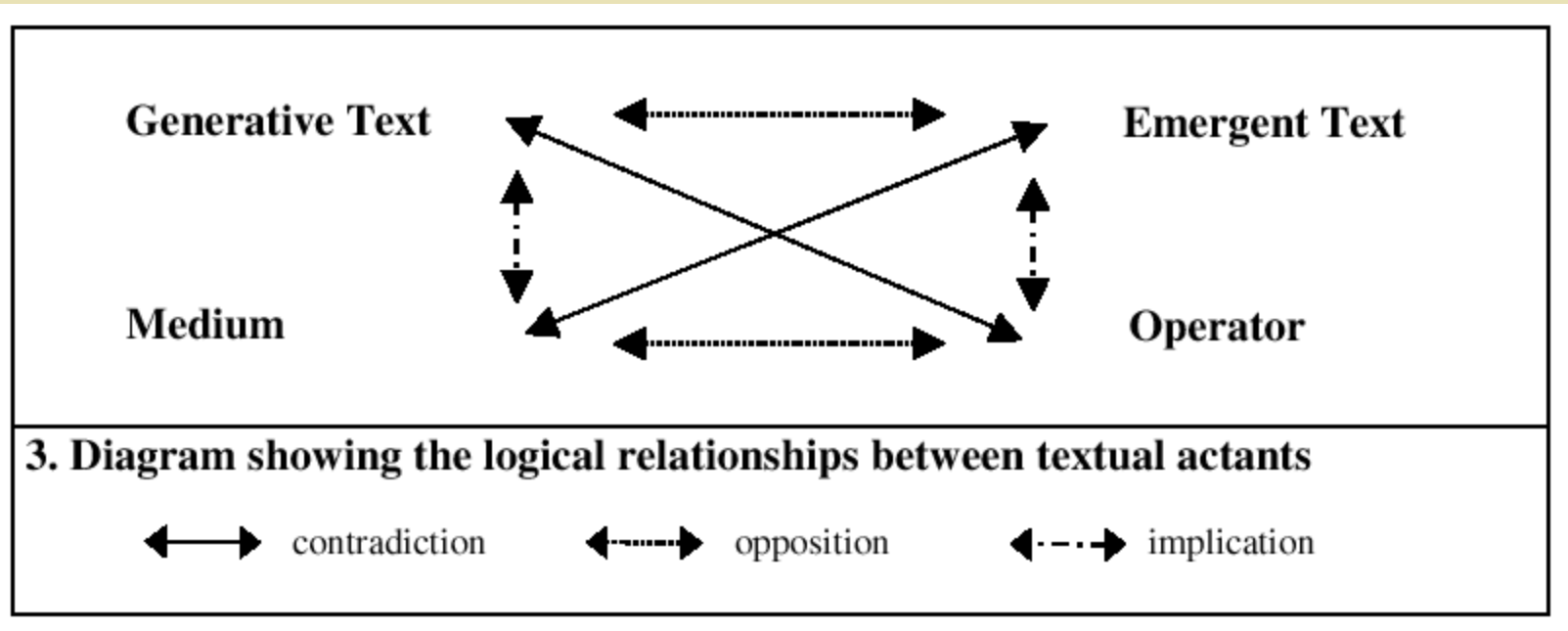
Stratificazione del testo digitale



Modello testuale plurale



Un modello della testualità e della comunicazione digitale





Bibliografia

- ◆ Rimando alla bibliografia inclusa in F. Pellizzi, *Dialogism, Intermediality and Digital Textuality*, in «IasOnline. Netzkommunikation in ihren Folgen», 29 gennaio 2006, <http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/pellizzi_dialogism.pdf>
- ◆ Id., *Per una critica del link*, in *Letterature biblioteche ipertesti*, a cura di F. Pellizzi, Roma, Carocci, 2005, pp. 89-120 [Posseduto anche dalle biblioteche pavesi (Universitaria e di Filosofia e Psicologia), <<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/1999-ii/Pellizzi.html>>].



Bibliografia (2)

- ◆ Sugli argomenti trattati si vedano anche:
- ◆ **F. Pellizzi**, *La materialità intermedia del virtuale*, in «il verri», 2003, n. 22, pp. 68-82, <<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2003-i/Pellizzi.html>> .
- ◆ **F. Pellizzi**, *L'ipertesto come forma simbolica*, in «il verri», 2001, n. 16, pp. 65-80, <<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2001-i/pellizzi.html>>.
- ◆ **F. Pellizzi**, *Configurare la scrittura: ipertesti e modelli del sapere*, in «Intersezioni», 2000, n. 3, pp. 479-489; e in «Bibliotime», 2000, n. 3.1, <<http://www.spbo.unibo.it/bibliotime/num-iii-1/pellizzi.htm>>.
- ◆ **F. Pellizzi**, *Intertestualità e ipertestualità*, in «Bollettino '900», 1999, n. 2, <<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/1999-ii/Pellizzi1.html>>.