

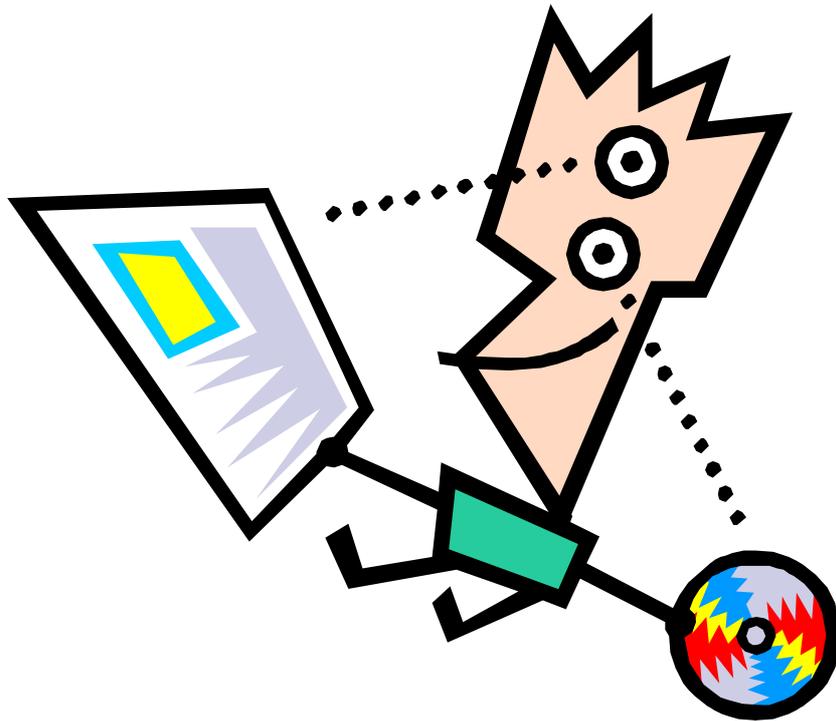
*Nico Bondi*

*Carminè Caputo*

# GIOCATTOLI PER PENSARE

“To tree or not to tree?”

La semiotica strutturale e quella interpretativa  
di fronte alla sfida dell'ipertestualità.



Tesina presentata per il corso di Semiotica del Testo  
Prof. Umberto Eco

A.A.1996/1997

## 1. Introduzione

La semiotica del testo si trova oggi ad affrontare una nuova modalità di scrittura che sembra metterne alla prova la solidità di disciplina scientifica. L'ipertestualità, infatti, mette in discussione alcuni degli asserti tradizionali delle scienze della comunicazione, apre a tutti prospettive sinora soltanto immaginabili, richiede nuove e approfondite riflessioni. Ma soprattutto esige molto paziente lavoro onde evitare l'avventurarsi in conclusioni affrettate.

Il presente scritto nasce da una personale passione dei due autori per questo 'nuovo' tipo di scrittura, e per i cambiamenti culturali che esso comporta. Pur avendo collaborato con discussioni e confronti alla stesura del testo, possiamo però dividere con relativa precisione i contributi di ciascuno. Carmine Caputo ha curato l'introduzione, il primo paragrafo del capitolo introduttivo sulla definizione di ipertesto e il secondo capitolo dedicato alla **struttura** ipertestuale. L'universo di conoscenze semiotiche cui si è fatto riferimento per questa parte d'analisi è prevalentemente quello della semiotica strutturale sviluppato intorno alla cosiddetta 'École de Paris', ispirata, per così dire, dalle ricerche di Algirdas Greimas. Ci si è soffermati soprattutto sul testo, senza mai travalicarne più di tanto i limiti fisici. Questo è stato reso possibile dalla presenza complementare dell'analisi sviluppata da Nico Bondi, che oltre ad aver curato il secondo paragrafo del primo capitolo su gli ipertesti *on-line* e *off-line*, ha sviluppato l'analisi riguardante la **lettura** di un ipertesto nel terzo capitolo. Prendendo come modello la semiotica interpretativa di Umberto Eco, in questo caso ci si è interessati al processo di lettura ipertestuale, considerando dunque anche la presenza fisica di un autore e di un lettore empirico. Opera di Bondi è anche la conclusione.

L'idea di operare con una sinergia non solo di sforzi ma anche di vedute diverse nasce dalla consapevolezza che, come ricorda Bettetini,

*"L'ipertesto può essere accostato semioticamente secondo tre livelli di appartenenza: le singole lessie o frammenti, che sono dei micro testi autonomi; il disegno e l'architettura complessiva dei legami fra le lessie che costituiscono i percorsi potenziali (...); l'interazione fra l'utente e il sistema dei segmenti e dei collegamenti, consistente in percorsi di lettura ed eventualmente in interventi di scrittura<sup>1</sup>".*

Abbiamo reputato i primi due livelli adatti ad un'analisi attuata con strumenti semiotici derivanti dalla semiotica strutturale, il terzo più adatto ad una semiotica di tipo interpretativo. Solo i risultati di questo lavoro sapranno dirci se la nostra scommessa è stata vinta.

Torniamo adesso al nostro oggetto d'analisi, e al successo che sta riscuotendo da qualche tempo a questa parte. Se l'idea di ipertesto è vecchia infatti decenni, soltanto oggi ha senso parlarne perché soltanto tra la fine degli anni '80 e i primi anni '90 si è resa disponibile la tecnologia necessaria a realizzarlo e a renderlo fruibile a molti. Già il mitico Memex<sup>2</sup> di Vannevar Bush presentava alcuni degli aspetti degli odierni ipertesti, così come Xanadu di Ted Nelson<sup>3</sup>, un autentico 'guru' del

<sup>1</sup> G.BETTETINI, L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media. Milano, Bompiani 1996, p.155

<sup>2</sup> Si tratta di una complicata scrivania con schermi traslucidi, leve e motori per la ricerca di microfilm, che avrebbe permesso di consultare testi, creare collegamenti, aggiungere note o modifiche e memorizzarle. Per maggiori informazioni, V.BUSH, *As we may think*, in T. NELSON, *Literary Machines 90.1.*, Padova, Muzio Editore, 1992.

<sup>3</sup> Non è qui il luogo per soffermarci sul progetto di Nelson: ricordiamo semplicemente che si tratta di una rete mondiale di documenti elettronici che il lettore può liberamente interconnettere fra loro salvando poi questi collegamenti e aggiungendo eventualmente appunti personali T. NELSON, *Literary Machines 90.1.*, Padova, Muzio Editore, 1992.

settore, prospettava con largo anticipo alcune caratteristiche del *World Wide Web* (d'ora in poi semplicemente *web*). E purtuttavia nessuno ha mai acquistato un Memex, semplicemente perché tecnologicamente non era possibile costruirlo, e nessuno finora ha navigato in Xanadu, se non i progettisti e pochi sperimentatori. Non sempre basta una buona idea preveggenza perché si realizzi una nuova tecnologia: occorre un contesto sociale pronto ad accoglierla ed ad attuarla. Sempre che si tratti di una buona idea: se è vero infatti che alcuni 'guru' hanno azzeccato parecchie previsioni, è vero però che ne hanno sbagliate almeno altrettante. I produttori di carta, il cui costo negli ultimi anni è vertiginosamente aumentato, stanno ancora sghignazzando per le previsioni di chi, alcuni anni fa, prometteva un futuro senza testi cartacei tradizionali.

Perché facciamo questo discorso? Perché nella letteratura ormai ricchissima sull'argomento c'è una gran confusione che noi vorremmo evitare. Si confondono talvolta argomentazioni politiche o sociali (pensate alla presunta 'maggiore democraticità' dell'ipertesto, specie se in rete, rispetto ai testi tradizionali) con idee psicologiche (l'ipertesto come paradigma di un nuovo modo di pensare e di costruire la propria esperienza) infarcendo il tutto con un'ampia dose di lodi per il processo tecnologico, da una parte; o disperati gridi d'allarme, dall'altra. Ma soprattutto, si fanno tante previsioni per il futuro, nella speranza di avere la stessa fortuna di Bush o di Nelson. Come se non bastasse a tale confusione si aggiungono poi gli universi mitici creati *ad hoc* dai costruttori di *hardware* e di *software*, che propongono ogni due mesi un nuovo programmino assicurando che sconvolgerà il nostro modo di vivere e che chi non lo possederà e lo saprà ben utilizzare sarà tagliato fuori dalla società del futuro. Per non parlare di un terzo livello di argomentazione, dopo quello degli studiosi e quello di chi produce nuovi media: quello del cosiddetto senso comune, il più variegato e, se vogliamo, divertente da osservare, perché frutto di una miscela esplosiva dei primi due coniugata ad una buona dose di ignoranza.

Noi cercheremo di mantenerci sempre distanti da questo tipo di equivoci: per quanto povera e limitata, la nostra analisi cercherà sempre di essere coerente con i suoi intenti. La nostra pretesa di discorso scientifico ci obbliga allora a fare qui delle precisazioni, ancora prima di intraprendere il cammino d'analisi. Ci interessa l'ipertesto come forma di testualità, come nuova forma di espressione del linguaggio, o meglio, di più linguaggi che convivono; degli altri pur interessanti aspetti non ci occuperemo in questa sede.

Prima di intraprendere un affascinante e pericoloso viaggio in questo universo sconosciuto (ma vista la mole del nostro lavoro, meglio sarebbe parlare di una passeggiata), sarà meglio chiarire il senso che attribuiamo a particolari espressioni e definizioni, sulle quali non c'è accordo univoco.

## 1.1. Che cos'è un ipertesto.

Vi proponiamo rapidamente alcune definizioni di ipertesto:

*"A term coined by Ted Nelson around 1965 for a collection of documents (or 'nodes') containing cross-references or 'links' which, with the aid of an interactive browser program, allow the reader to move easily from one document to another" (FOLDOC<sup>4</sup>).*

*"Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, testo che si dirama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che si fruisce meglio davanti a uno schermo interattivo" (Nelson<sup>5</sup>).*

*"Per ipertesto intendo semplicemente la scrittura non sequenziale. La composizione di una rivista, con brani sequenziali, figure inserite e riquadri è quindi un ipertesto. E tale è la prima pagina di un quotidiano(...)" (Nelson<sup>6</sup>).*

---

<sup>4</sup> FOLDOC è un *computing dictionary* disponibile in rete. Indirizzo <http://wombat.doc.ic.ac.uk>

<sup>5</sup> T. NELSON, *Literary Machines 90.1.*, Padova, Muzio Editore, 1992, p. 0/2

<sup>6</sup> T. NELSON, *Literary Machines 90.1.*, Padova, Muzio Editore, 1992, p. 1/17. Potremmo insomma dire che la definizione dell'ipertesto nelsoniano si ritaglia a livello esclusivamente di forma del contenuto, mentre il termine

*“(L’ipertesto è ) testo composto da blocchi di parole (o immagini) connesse elettronicamente secondo percorsi molteplici in una testualità aperta e perpetuamente incompiuta descritta dai termini **collegamento, nodo, rete, tela e percorso.**” (Landow richiamando Barthes <sup>7</sup>)*

*"Hypertext" is non-sequentially linked pieces of text or other information. If the focus of such a system or document is on non-textual types of information, the term hypermedia is often used instead. In traditional printed documents, practically the only such link supported is the footnote, so hypertext is often referred to as "the generalized footnote."<sup>8</sup>*

*"What is hypertext? Well, I am tempted to refer to it as something more than purely a reference tool. Hypertext is both function and form. Simply meaning, it is a product of recent computer technology that is in and of itself a new form, but also serves the long since known function of referencing. It is the object of new a literary form called "Interactive Fiction." It has the potential of being the most powerful referencing tool in the history of humankind. Hypertext is the result of new database technologies brought about by the advancement of the computer."<sup>9</sup>*

Poiché il primo ad usare questo termine è stato Nelson, dovremmo attenerci alla sua definizione: tuttavia essa è piuttosto ambigua, perché non chiarisce bene un aspetto per noi fondamentale, e cioè l’indispensabilità della presenza dello ‘schermo interattivo’, per usare l’espressione dell’autore.

Prima di procedere con i commenti, veniamo alla definizione di ipermedia, di cui abbiamo già visto un accenno: qui la faccenda si complica. Nelson, probabile coniatore anche di questo termine, non ne dà una definizione precisa, ma lascia intendere che tra gli ipermedia vanno considerati videodischi interattivi, CD-ROM, CDI, DVI. In un certo senso il termine ipermedia, che l’autore usa soltanto al plurale, non è più una semplice concezione astratta e quindi applicabile a vari media come l’ipertesto, ma una definizione comprendente anche i supporti materiali.

*"Il termine ipermedia estende semplicemente l'idea di testo dell'ipertesto includendovi informazioni visive, suono, animazione e altre forme di dati. (...) Nelle pagine che seguono, userò i termini ipertesto e ipermedia in maniera intercambiabile." (Landow p.6)*

*"È utile considerare 'ipermedia' come un ibrido formato da due metà ben rappresentate del nome stesso: la prima metà 'iper-' proviene da 'ipertesto', un'idea teorica non particolarmente nuova che però solo recenti sviluppi tecnologici hanno permesso di implementare; la seconda metà, '-media', proviene invece da 'multimedia', che, al contrario della prima, non è un'idea teorica, ma una tecnologia molto recente basata sullo sviluppo dei calcolatori. È facile, come fanno molti, farsi trascinare da questa combinazione terminologica e 'sostanziarla' così da considerare ipermedia la somma di ipertesto e multimedia (quando addirittura non si consideri, come spesso accade anche in pubblicazioni che aspirano ad essere scientifiche, di usare ipermedia semplicemente come sinonimo di multimedia o come semplice variante di esso); di somma invece non si tratta, Ipermedia non è semplicemente un Ipertesto cui sono stati aggiunti altri media, né un multimedia che presenta legami ipertestuali. È qualcosa di più e insieme di specifico rispetto a queste cose: l'ibrido è una nuova specie, in cui le parti componenti non si sommano ma, restando nella metafora, si moltiplicano.*

**IPERMEDIA È L'INTEGRAZIONE DEI MEDIA IN UN UNICO , NUOVO OGGETTO COMUNICATIVO NON RIFERIBILE A, NÈ COMPRENDIBILE IN, NESSUNO DEI SINGOLI MEDIA SPECIFICI COMPONENTI".<sup>10</sup>**

Sarebbe possibile trovare altre definizioni più o meno simili per certi aspetti e più o meno discordanti per altri. Noi non abbiamo la pretesa di stabilire quale sia la definizione più efficace: semplicemente, chiariamo quale sarà la definizione che utilizzeremo, per renderci più comprensibili al lettore.

Essa, apparentemente banale, è la seguente: *l’ipertesto è un testo composto da blocchi di parole,*

---

<sup>7</sup> 'ipermedia' è comprensivo anche della sostanza.

<sup>7</sup> G. P. LANDOW, *Ipertesto, il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville, p.5.

<sup>8</sup> J. NIELSEN, *Hypertext 87*. [Http://www.sun.com/950523/columns/alertbox/ht87.html](http://www.sun.com/950523/columns/alertbox/ht87.html)

<sup>9</sup> G. POTTER. *A Post-Modern Type of Thing*.

<sup>10</sup> F. ANTINUCCI, *Ipermedia e processi di apprendimento*. [Http://www.infosys.it/INFO90/obbligo/antinucc.html](http://www.infosys.it/INFO90/obbligo/antinucc.html)

*immagini, suoni, animazioni connesse elettronicamente secondo percorsi molteplici, fruibili dal lettore solamente attraverso un software ed un hardware adatto.* Si tratta di una definizione che non si discosta molto da quella data da Landow<sup>11</sup>, di cui riprende l'idea di percorsi molteplici e quindi di ruolo più attivo del lettore, ma che sottolinea un aspetto a nostro modo di vedere fondamentale: la presenza di un supporto elettronico. Riduciamo notevolmente, dunque, l'estensione del concetto di Nelson, perché ci pare che senza questa modifica l'idea di ipertesto risulti così generica e onnicomprensiva da divenire poco utile. Eliminiamo perciò dal nostro raggio d'azione tutta una gamma di testi che non possono essere considerati a nostro avviso 'ipertesti':

- Tutti i testi stampati su supporto cartaceo, quale che sia la loro struttura narrativa e indipendentemente dal ruolo più o meno attivo in essi realizzato dal lettore.
- Tutti i testi pensati originariamente come 'tradizionali' e in seguito riportati su supporto elettronico (si può creare un ipertesto *sulla Divina Commedia*, con tanto di fotografie e musiche, così come si può ricopiare l'opera con *un word processor* e digitalizzarla; nel primo caso abbiamo una nuova opera, che è altro dal testo dantesco, nel secondo abbiamo un testo elettronico non ipertestuale).<sup>12</sup>

Questa selezione è una scelta metodologica che riteniamo opportuna per delimitare l'oggetto della nostra analisi e chiarire a cosa pensiamo quando parliamo di ipertesto; trattandosi di una classificazione personale e mancando ancora nel mondo scientifico una uniformità di pareri a riguardo, è ovvio che può essere contestata o essere giudicata imperfetta. Va presa per quello che è, uno strumento di lavoro.

Connessa a tale definizione di ipertesto è quella di collegamento o *link*, che attraverso il *cliccaggio*<sup>13</sup> di una *hotword*,<sup>14</sup> ci permette il passaggio immediato da una parte di un documento<sup>15</sup> ad un'altra (*anchor*), da un documento ad un altro (*hyperlink*) e da una parte specifica di un documento ad una parte specifica di un altro documento (*hyperanchor*).

Veniamo ora alla seconda definizione, quella di ipermedia. Ebbene, il termine è davvero ambiguo, perché per Nelson e Landow, come abbiamo visto, a volte diviene sinonimo di ipertesto, a volte identifica l'*hardware* che ne permette la lettura. La definizione di Antonucci (condivisa da molti, tra l'altro) sottolinea l'integrazione di molti media in uno soltanto. Ma come giustamente fa notare Blasi<sup>16</sup>, questa definizione non è specifica, perché anche la televisione, ad esempio, presenta elementi di sincretismo, cioè compresenza di molteplici tipologie testuali. Sulle riviste specializzate e non, spesso si parla di ipermedia riferendosi a reti digitali come Internet, a sistemi di trasmissione dati analogici o digitali come il satellite, a ipertesti multimediali, a nuovi servizi di comunicazione disponibili via cavo (*video on demand, pay-tv, pay per view, ecc.*), a nuovi media che cercano di conquistare il mercato. Siccome si tratta di un insieme avente estensione vasta e disomogenea, non è possibile delineare con chiarezza l'intensione di 'ipermedia': decidiamo perciò di non utilizzare affatto questo termine ombrello buono a definire moltissimi oggetti e quindi buono a nulla dal punto di vista semiotico.

<sup>11</sup> cfr. G. P. LANDOW, *Ipertesto, il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville. Si noterà che abbiamo volutamente saltato una parte importante, quella che definisce l'ipertesto una testualità "perennemente incompiuta" (p.5). Questo può essere vero per determinati ipertesti *on-line*, non per quelli *off-line*.

<sup>12</sup> Il lettore attento probabilmente troverà ovvie queste distinzioni e piuttosto stucchevole il mio sforzo di evidenziarle. Ma poichè ci stiamo addentrando in un campo piuttosto nuovo e alquanto confuso, riteniamo preferibile correre il rischio della prolissità, che quello dell'ambiguità.

<sup>13</sup> Non è una bella espressione ma non abbiamo trovato equivalenti adatti in italiano.

<sup>14</sup> Una *hotword* è una parola cliccabile identificabile dal colore diverso e dal cambiamento di forma che assume il puntatore del *mouse* quando le passa sopra. Alcuni testi stanno cominciando a tradurre questo termine con l'equivalente italiano 'parola calda'; essendo questi testi per il momento una minoranza, noi manterremo la dizione inglese, a costo di apparire esterofili privi d'amor patrio.

<sup>15</sup> Adoperiamo momentaneamente questo termine che in seguito abbandoneremo spiegandone la ragione.

<sup>16</sup> G. BLASI, *Dentro e fuori di Internet, osservazioni sulla nascita di un nuovo medium*. Dispense per il corso di Teoria e tecnica degli ipertesti multimediali, Università di Bologna, A.A. 1997-98.

Tornando agli ipertesti, l'ormai vasta letteratura esistente sulla materia sottolinea ripetutamente alcune caratteristiche di queste forme testuali. La seguente tabella<sup>17</sup> è una sintesi delle principali differenze più spesso evidenziate:

<b>Testo tradizionale</b>	<b>Ipertesto</b>
Sequenzialità	Non sequenzialità
Linearità	Multilinearità
Chiusura	Apertura
Passività	Attività- Interattività
Stabilità	Instabilità- Fluidità
Maggior numero di nessi impliciti	Maggiore esplicitazione dei nessi
Presenza di centro	Decentramento
Principio di organizzazione	Assenza di organizzazione
Staticità	Dinamicità
Fruizione individuale	Fruizione collettiva- Cooperazione

Fig. 1. Tabella delle differenze più comuni tra testo tradizionale ed ipertesto

Sarebbe possibile soffermarsi già da adesso su ognuno di questi aspetti, e suscitare dei dubbi su quasi tutti i passaggi di questo schema. È proprio vero che il lettore tradizionale<sup>18</sup> ricopra un ruolo passivo? Le ricerche portate avanti da molti studiosi, spesso sbrigativamente chiamati post-strutturalisti, sembrano andare in direzione diversa. Fino a che punto un ipertesto può essere definito non sequenziale, caratterizzato cioè da blocchi indipendenti il cui ordine non è importante ai fini della lettura? E poi, all'interno di questi blocchi, non vigono forse le tradizionali leggi della sequenzialità? Davvero un ipertesto è così decentrato? E allora perché quasi tutti i prodotti editoriali su CD-ROM presentano una pagina che svolga la funzione di indice, così come i siti su Internet presentano una struttura molto organizzata?

Le domande e gli eventuali approfondimenti sono tanti. Ci riterremo soddisfatti se alla fine di questo lavoro saremo riusciti a dimostrare come almeno alcune di queste distinzioni possono essere considerate ambigue, mentre su altre si può discutere. Lo faremo dopo l'analisi del testo, non prima, perché molti degli errori che si possono fare in questo campo nascono proprio dal fatto che alcuni teorici, abituati al testo cartaceo tradizionale, spesso non si pongono di fronte all'ipertesto vero e proprio, ma di fronte all'utopia di ciò che esso dovrebbe rappresentare.

Prima di proseguire, ci sembra il caso di aggiungere una ulteriore classificazione riguardante la natura degli ipertesti, spesso trascurata, cui abbiamo già implicitamente fatto cenno. Gli ipertesti possono essere suddivisi in due grandi gruppi, considerando come criterio selettivo la presenza o meno degli stessi in una rete.<sup>19</sup> Per usare un tecnicismo, potremmo definire i primi *on-line*, i secondi

<sup>17</sup> La tabella è stata riprodotta sulla base degli appunti del seminario sull'ipertestualità tenuto dalla dott.ssa Cosenza nell'ambito del corso di Semiotica del Testo tenuto all'Università di Bologna nell'anno accademico 1996-1997.

<sup>18</sup> Quando il termine 'testo' non è accompagnato da nessun aggettivo (tradizionale, sequenziale, ecc.) ci riferiamo all'accezione più generale di testo come insieme di segni, comprendente quindi anche l'ipertesto e non in opposizione ad esso. L'opposizione testo-ipertesto non ci pare corretta, proprio perché secondo noi anche un ipertesto è un testo: non si possono contrapporre due oggetti di diverso livello di generalità, di cui uno è genere e l'altro specie. Per cui noi utilizzeremo l'opposizione testo tradizionale-ipertesto, usando il termine 'testo' da solo quando non reputeremo rilevante questa opposizione.

<sup>19</sup> Landow trova ben quattro definizioni diverse di rete (op. cit., p.30-31). La nostra corrisponde per sommi capi alla terza delle sue definizioni, per cui una rete è "un sistema elettronico che comprende diversi computer, con relative connessioni via cavo che consentono alle singole macchine, alle stazioni di lavoro e alle unità di lettura e scrittura di condividere informazioni". Cercheremo di specificare sempre quando utilizziamo il termine in accezioni diverse.

*off-line*. Da una parte ci sono allora tutti i siti sul *web*, dai giornali multimediali alle pagine gestite da enti pubblici, dalle *soap-opera on-line* alle pagine *html* create da singoli utenti. Dall'altra ci sono gli ipertesti la cui esistenza è più nitidamente caratterizzata da un supporto fisico, sia esso un CD-ROM, un *floppy* o un *hard-disk*. L'enorme differenza tra queste due famiglie di ipertesti consiste nel fatto che per i primi si può effettivamente parlare, almeno in alcuni casi, di testi 'aperti', la cui connessione con il resto della rete attraverso collegamenti ipertestuali (*link*) ne fa oggetti dai contorni meno definiti. Per i secondi questo discorso non vale: le letture possibili di un'enciclopedia multimediale sono numerosissime, potenzialmente infinite, ma comunque non si esce dai territori delimitati e rigidi del supporto. Se vogliamo, ci troviamo di fronte a quelle somiglianze di famiglia di wittgensteiniana memoria: il gruppo degli ipertesti *off-line* è l'anello che congiunge i testi tradizionali, di cui mantiene la rigidità dei contorni e la finitezza dei contenuti (prima o poi un'enciclopedia multimediale su CD-ROM l'avrò letta tutta), con gli ipertesti su rete, che invece potenzialmente possono rimandare direttamente ad altri ipertesti collegati. Ultimamente stanno nascendo degli 'ibridi', per esempio enciclopedie che si aggiornano collegandosi a Internet, o siti che sono più chiusi e rigidamente delimitati di un giornale mercantile del XVIII secolo. Ma vediamo di approfondire meglio questa distinzione.

## 1.2. Editoria *on-line* vs editoria *off-line*.

Nel corso degli ultimi cinque anni, cioè da quando la *release* del primo *browser* grafico ha decretato la definitiva affermazione del *World Wide Web* e il superamento della fase accademico-governativa dell'Internet, i media tradizionali hanno dato vita ad una continua ridda di voci in proposito, magnificando le straordinarie potenzialità dell'*on-line* e predicendo scenari apocalittici per l'editoria e l'audiovisivo tradizionale. Come abbiamo già avuto modo di rilevare, in questo turbinio di notizie incalzanti, si è certamente ceduto a facili entusiasmi e a clamorose mistificazioni: si è fatta confusione con termini quali ipertestualità<sup>20</sup> (che, secondo alcuni, non è in sé una risorsa esclusiva dei testi elettronici e che, comunque, getta le sue radici agli albori della "rivoluzione elettronica") con l'ipermedialità (che in realtà sulla Rete attuale è limitatissima per svariati motivi di ordine tecnico, che discuteremo più avanti), spacciando la possibilità di 'scaricarÈ brevissimi filmati di pessima qualità con quella realtà futuribile che risponde al nome di *WebTv*<sup>21</sup>.

Certamente, aldilà dei proclami (spesso interessati) di 'digerati' e 'guru', è bene ricordare il *gap* esistente tra le potenzialità ipermediali realizzabili su supporti fisici (in particolare su CD-ROM) *off-line*, e la natura ben più spartana delle risorse allocabili *on-line*. Qualsiasi analisi del fenomeno-Internet non può assolutamente prescindere da una considerazione di carattere eminentemente tecnico: la Rete è intrinsecamente lenta, piena di 'strozzaturÈ che ostacolano il flusso dell'informazione e, ad oggi, impediscono una rapida consultazione delle pure enormi risorse disponibili; questo discorso è valido in maniera particolare per il materiale audiovisivo, ossia per quello 'più pesante da trasportare'.

Lo sviluppo dei sistemi multimediali e ipertestuali è avvenuto prevalentemente su CD-ROM, con la proliferazione di una vastissima gamma di prodotti, dai *videogame* alle enciclopedie, dalle monografie d'arte agli archivi di giornali e di materiale legale. I produttori di *software* su CD-ROM hanno potuto disporre di un supporto estremamente capiente, che non pone limiti angusti alla creatività e alla ricchezza del prodotto. Per contro l'espansione della rete non è stata accompagnata da un pari incremento della sua 'portata', costringendo gli editori *on-line* ad una vera e propria

<sup>20</sup> T. H. Nelson, 1,17: "Per ipertesto intendo semplicemente la scrittura non sequenziale" (in *Literary machines*, 90.1).

<sup>21</sup> Il termine WEBTV designa un progetto (originariamente canadese) di televisione in cui uno speciale apparecchio televisivo permetterebbe la 'navigazione in una serie di canali ipertestuali; si tratta di un'interessante prospettiva di convergenza tra le tecnologie informatiche di rete e il mondo del *broadcasting* televisivo tradizionale.

battaglia contro i lunghi tempi di ‘caricamento’ dei documenti *web*, battaglia che chiaramente è andata a discapito della qualità del prodotto. In sostanza, è possibile affermare che l’ipertestualità elettronica ha per ora trionfato su un supporto fisico e ‘chiuso’ come il CD-ROM, piuttosto che sulla grande Rete (come invece si era vagheggiato lungamente). La natura manifestamente ‘aperta’ dell’ipertesto ha dovuto piegarsi alla conchiusione del supporto fisico per potere evadere dai limiti espressivi impostigli dalla Rete. Di fronte a questa realtà non si può che concludere che sino a quando *Internet* non sarà estremamente più potente, le grandi utopie come quella nelsoniana di *Xanadu*, che prevedono la condivisione *on-line* di tutte le possibili risorse in forma ipertestuale, saranno destinate a rimanere tali.

Da un punto di vista operativo è abbastanza semplice capire quale siano le differenze tra l’editoria elettronica *on-line* e quella *off-line*. Infatti, alla ricca veste grafica (talvolta al limite dell’eccesso) dei prodotti *off-line* si contrappone la forzata essenzialità delle risorse Web, essenzialità che impedisce per esempio di realizzare prodotti di *fiction on-line* di qualità sufficiente a renderli appetibili per il pubblico. Non dobbiamo dimenticare, infatti, che tra la qualità dell’interfaccia grafica *on-line* e quella dei più comuni sistemi operativi esiste un *gap* quantificabile in alcuni anni di evoluzione del *software*, che solo in tempi recentissimi ha incominciato ad essere recuperato: il Web è nato solo nel 1990, il primo *browser* grafico e i *plug-in* per il sonoro sono del 1993 (e dunque l’ipertesto multimediale *on-line* nasce in quello stesso anno), le applicazioni *Java* e *Javascript* (che introducono nella Rete la possibilità di ‘far girare veri programmi’) sono ancora successivi. Il mercato dell’*off-line*, per contro, ha fornito da sempre prodotti *software* di elevata qualità grafica e sonora, con una tendenza a variegare e moltiplicare l’offerta: così, ai ricchi e costosi CD-ROM contenenti enciclopedie multimediali e monografie (tra cui ad esempio prodotti quali quelli di *Opera Multimedia*), si sono aggiunte le pubblicazioni di prodotti a costo contenuto, diffusi attraverso le edicole (è il caso di collane di grande successo come le monografie d’arte curate da Giunti Multimedia per il gruppo editoriale La Repubblica-L’Espresso), e persino forme di *off-line* ‘tascabile’, per usare una terminologia propria dell’editoria tradizionale, quale quella che costituisce l’oggetto empirico della nostra analisi: i piccoli ipertesti su *floppy disk* che complementano i volumi della collana “Libri di base +” di Editori Riuniti.

## 2. La struttura di un ipertesto: un approccio strutturale all'ipertestualità

“Siamo alla ricerca di metodi che ci consentano di manipolare, sempre che riusciamo a scoprire come definirla, la ‘vera’ struttura di un testo.

*Ciò che noi forniremo è un servizio per immagazzinare e reperire porzioni arbitrarie di questa ‘vera’ struttura.*

*La struttura di cui stiamo parlando è la letteratura.”*

Ted Nelson<sup>22</sup>

Con il brano a cui la citazione fa riferimento l'autore cerca di introdurre il concetto di rete di documenti interconnessi che è alla base del progetto Xanadu. Poco più avanti dirà che la letteratura stessa è un'insieme di documenti interconnessi. A chi possa storcere il naso davanti a questa affermazione fatta da un informatico<sup>23</sup>, ricordiamo che essa è sorprendentemente vicina alla teoria letteraria elaborata dagli autori post-strutturalisti, come Landow stesso suggerisce quando parla di un Derrida ipertestuale e di un Nelson post-strutturalista<sup>24</sup>. Non si può altresì nascondere l'inquietante presentimento che l'eventuale realizzazione di un sistema simile a Xanadu, accrescerebbe in maniera esponenziale quella che Bloom<sup>25</sup> definisce l'ansia dell'influenza poetica, la consapevolezza cioè dello scrittore di essere un cattivo interprete (*a misinterpret*) della tradizione letteraria che l'ha preceduto. Sarebbe possibile evidenziare impietosamente queste influenze con un semplice *link*, e la paura di non essere capaci di scrivere nulla di realmente originale diventerebbe probabilmente un'ossessione.<sup>26</sup> Viene da pensare anche a quello che scriveva Barthes anni fa<sup>27</sup>, quando preannunciava il passaggio dall'opera al testo. La prima è un oggetto di consumo definito, singolare, con tanto di autore che evidenzia la distanza tra scrittura e lettura, moderatamente simbolico. Il secondo non è definito materialmente, è radicalmente simbolico, plurale (cioè dotato di una pluralità di significati), riduce le distanze tra lettura e scrittura, non è protetto dalla 'garanzia' dell'autore, semplicemente 'ospitato' dal testo. Barthes, metaforicamente, definisce l'opera un 'organismo', il testo 'una retÈ. Ci fermiamo qui, consapevoli di aver perlomeno fatto intuire il contesto 'fertilÈ, almeno a livello teorico, nel quale l'ipertesto è nato e sta crescendo. Tornando a Xanadu, essa avrebbe potuto permettere dunque ciò che il *medium* della carta stampata, rigida e fortemente 'chiusa', aveva impedito alla letteratura di ogni tempo: manifestare apertamente i rimandi interni al testo le interconnessioni tra testi diversi. Attualmente, purtroppo, Xanadu è ancora un progetto, e sebbene alcune sue caratteristiche siano state fatte proprie dal *web*, quest'idea di letteratura elettronica non si è ancora realizzata. L'ipertesto, spesso, somiglia più all' 'opera' di Barthes che al 'testo'. Questo discorso ci offre però uno spunto: sappiamo bene infatti che esiste una struttura, o comunque che può essere ipotizzata la presenza di una struttura, non solo intertestuale (quella che Nelson chiama 'letteratura'), ma anche intratestuale. La semiotica del testo si è occupata a lungo di come portarla alla luce. Ebbene, noi crediamo che esista anche una struttura alla base della generazione di senso di un *singolo* ipertesto, che può essere resa intellegibile dagli strumenti semiotici. È quello che ci proponiamo di fare, abbandonando però l'idea di parlare della rete ipertestuale, di Internet o di quant'altro proponga il mercato, perché sarebbe come pretendere di

<sup>22</sup>T. NELSON, *Literary Machines* 90.1., Padova, Muzio Editore, 1992, p. 2/4 -2/6.

<sup>23</sup> In realtà è un po' riduttivo definire Nelson un informatico, poichè, sfruttando le opportunità del sistema universitario statunitense, egli ha svolto studi piuttosto variegati tra cui anche di natura sociale e umanistica.

<sup>24</sup> “When designers of computer software examine the pages of *Glas* or *Of Grammatology*, they encounter a digitalized, hypertextual Derrida; and when literary theorists examine *Literary Machines*, they encounter a deconstructionist or poststructuralist Nelson(...).Statements by theorist concerned with literature, like those by theorists concerned with computing, show a remarkable convergence”<sup>24</sup> G. P. LANDOW.

<sup>25</sup> H.BLOOM, *The Anxiety of Influence. A Theory of Poetry*, New York: Oxford U.P. 1973.

<sup>26</sup> Già attualmente il *web* è talmente ricco di documentazioni che si fa fatica a stabilire chi sia l'autore di un articolo, di una fotografia o di un'immagine computerizzata e chi siano coloro che l'hanno semplicemente 'copiato' sulle loro pagine. Figurarsi se oltre al plagio vero e proprio si considerassero anche le influenze inconse!

<sup>27</sup> R. BARTHES, *From work to text*, in *Textual Strategies*, edited by J.H.HARARI, Cornell U. P. 1979.

analizzare tutta la letteratura. I grandi semiotici di questo secolo sono arrivati a conclusioni generalizzabili dall'analisi di testi relativamente 'piccoli' come brevi racconti, pagine di giornali o tutt'al più romanzi. Figuriamoci allora se non ci dobbiamo sentire autorizzati noi, che non solo non siamo grandi ma non siamo nemmeno semiotici, a prendere un oggetto d'analisi di dimensioni piuttosto limitate. Partiremo dunque dall'analisi di un testo *off-line*<sup>28</sup>, considerando che alcune deduzioni saranno generalizzabili a tutti gli ipertesti, e che altre necessiteranno di ulteriori riflessioni. Ciò limiterà la portata complessiva della nostra ricerca. Ma forse ne migliorerà la qualità. L'ipertesto in questione è 'Il processo di Norimberga'<sup>29</sup>, un ipertesto molto semplice nella sua struttura ma proprio per questo più adatto ad un'analisi in profondità.

## 2.1. Gli strumenti per un'analisi ipertestuale

### 2.1.1. La divisione in sequenze

Uno dei problemi che potrebbe generare l'analisi di un ipertesto è la natura profondamente sincretica di questo tipo di documenti, che possono contenere immagini, suoni, filmati, oltre che ovviamente blocchi di parole. Non solo: non si può comprendere a pieno la potenzialità di un ipertesto se non si considerano anche le pratiche significative che esso attiva, considerabili anche esse, secondo una prospettiva strutturalista, testi non linguistici. Ma la forza dello strumento semiotico sta proprio nella sua indipendenza dalla specifica sostanza in cui il testo è manifestato, dal momento che oggetto d'analisi vero e proprio è l'enunciato e la sua organizzazione strutturale. L'istanza d'enunciazione nel produrre un ipertesto deve unificare linguaggi eterogenei in un solo progetto di significazione efficace, e per farlo deve stabilire un contratto enunciazionale con l'istanza dell'enunciario. Sta a noi cercare di individuare questa logica transdiscorsiva, indifferente ai codici di manifestazione, spesso definita in semiotica *narratività*, andando a 'scavarE' nell'enunciato alla ricerca di una struttura narrativa.

Il primo passo che ogni semiotico compie nell'analisi di un racconto, o di un testo in genere, è la divisione in sequenze. Greimas, per esempio, nella sua analisi del racconto di Maupassant,<sup>30</sup> individua dodici sequenze, ovvero 'sezioni' del racconto per le quali è possibile generalizzare alcune conclusioni, e dalle quali è possibile trarre delle informazioni specifiche di quella sezione e della sua funzione nell'economia complessiva del racconto. Una sequenza non va analizzata come un testo a sé, poiché nessuna parte ha senso se slegata dal resto: tuttavia essa è importante per identificare uno stato del processo di trasformazione che caratterizza lo sviluppo del testo.

Barthes<sup>31</sup> parla di definizione di unità narrative: dal momento che se ogni sistema è la combinazione di unità di cui si conoscono le classi, bisogna suddividere il racconto, determinare i segmenti del discorso narrativo e distribuirli in un piccolo numero di classi. È il carattere funzionale di un segmento di una storia che ne fa un'unità, dal momento che tutto, anche il dettaglio apparentemente insignificante, ha un senso nel racconto. Conclude Barthes che

" la copertura funzionale del racconto impone un'organizzazione di collegamenti , la cui unità di base può essere solo un piccolo raggruppamento di funzioni che chiameremo qui (come Bremond) una sequenza."

Sia che svolga una sola funzione all'interno del sistema narrativo, sia che ne rappresenti un piccolo raggruppamento, la sequenza è l'unità di base da cui parte l'analisi del racconto testuale tradizionale. In un ipertesto, che non mostra uno sviluppo lineare, dovremmo abbandonare l'idea di sequenza?

<sup>28</sup> Si veda a riguardo il capitolo precedente.

<sup>29</sup> G.TURI, A.BADIALI, *Il processo di Norimberga*, Roma, Editori Riuniti.

<sup>30</sup> A. GREIMAS, *Maupassant, Esercizi di semiotica del testo*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1995.

<sup>31</sup> R.BARTHES, *Introduzione all'analisi strutturale dei racconti*, in AA.VV.L'analisi del racconto, Milano, Bompiani, 1965, p. 15.

Noi non lo crediamo. La linearità è una prerogativa della scrittura, non della lettura. È già stato ampiamente dimostrato da Eco<sup>32</sup> infatti che la comprensione di un testo tradizionale non è sempre 'linear': un lettore è disposto a cooperare con un testo per attualizzarne il senso procedendo in maniera affatto lineare, optando talvolta per sospensioni del significato che verrà compreso solo più avanti, talvolta costruendo ipotesi per immaginare quello che il testo non dice. Tale processo di trasformazione e la relativa contrattazione dei valori avviene senz'altro anche nell'ipertesto, con la differenza che qui al lettore vengono esplicitamente mostrati alcuni percorsi di lettura possibili; se vogliamo, la cooperazione interpretativa è più dichiarata.

Tuttavia, non siamo ancora convinti: anche se la lettura di un testo non è sempre lineare, resta il fatto che nel testo tradizionale abbiamo una sequenza di pagine, paragrafi, capitoli, che in un ipertesto manca. L'idea di sequenza va sostituita allora con un'unità più adatta alla struttura ipertestuale. Riflettendoci su, quello che ci viene a mancare nell'ipertesto è lo sviluppo lineare del testo tradizionale a livello dell'espressione. È da questo sviluppo che traiamo le sequenze, necessarie per l'analisi del livello del contenuto, da cui parte l'analisi strutturale di carattere greimasiano. La sequenza è insomma uno strumento di lavoro pensato *ad hoc* per il testo tradizionale come primo passo verso l'analisi contenutistica, ma nasce e si ritaglia sul piano espressivo. Non è una sezione rigida e immanente del contenuto di un testo: è insomma uno strumento e non un fine dell'analisi generativa, per cui crediamo che possa essere sostituita senza generare disordini. Proponiamo di sostituire al tradizionale concetto di sequenza, evidentemente legato all'idea di testo tradizionale, il concetto di *lessia*. Una lessia è 'un blocco di testo' (la definizione è di Barthes<sup>33</sup>): è una delle 'stanze' che il lettore ipertestuale attraversa nel corso della sua esplorazione. Mentre le sequenze erano stanze con una sola entrata ed una sola uscita, nell'ipertesto queste stanze possono avere più porte. Esiste una gerarchia di lessie, perché non da ogni stanza è possibile passare ad ogni altra; ci sono stanze che, come le sequenze, hanno una sola entrata ed una sola uscita, e stanze che hanno solo l'entrata; per abbandonarle bisogna necessariamente tornare indietro. Bisogna tuttavia evidenziare come il nostro concetto di lessia operi soprattutto a livello logico-contenutistico, non sempre facilmente evidenziabile a livello formale. In questo la lessia si differenzia notevolmente dalla sequenza: nella difficoltà che comporta ritagliarne una forma sul piano dell'espressione. Di fronte ad un racconto, possiamo segnare l'inizio e la fine di una sequenza con una matita: qualcuno potrà contestare la nostra scelta, ma nessuno avrà difficoltà ad individuarla. Più complesso invece il discorso per le lessie. Più lessie all'interno di un ipertesto possono infatti avere forma e sostanza dell'espressione molto simili, ma vanno considerate lessie diverse perché diversa è la loro posizione nel percorso ipertestuale, o perché diversa è la loro funzione. Due blocchi di testo, come vedremo accadrà per il nostro ipertesto, possono costituire lessie diverse solo perché cambia una parola.

Esiste un altro termine, purtroppo molto diffuso, per definire 'blocchi di testo', anche se non nell'accezione particolare da noi specificata: esso è 'documento'. È un termine impreciso, inadatto, facilmente equivocabile ed ambiguo, e per questo è destinato ad avere successo nelle scienze sociali. Un documento ipertestuale è appunto un insieme di segni di varia natura (grafica, sonora, alfanumerica) chiaramente delimitato da alcuni elementi del paratesto (la fine di un documento, quando non è chiaramente espressa, è intuibile dal fatto che la freccia di scorrimento ha raggiunto il fondo, ad esempio). Ma gli equivoci sono molti. Innanzitutto, c'è chi continua a usare la parola documento (retrogradi!!!) per indicare quello che effettivamente indicava prima dell'avvento dell'ipertesto, e cioè una prova scritta, un atto, una testimonianza, ecc. C'è poi, anche nell'*elite* futurista dei navigatori ipertestuali, chi per documento intende una singola 'pagina' di un ipertesto, chi si riferisce a tutto l'insieme (che cos'è un documento html? L'ipertesto? Una sua singola parte? La sua versione in linguaggio di programmazione?) Insomma, noi, dimostrando almeno in questo di aver imparato la lezione strutturalista, onde evitare confusioni lessicali, utilizzeremo il termine lessia,

<sup>32</sup> U. ECO, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani 1979.

<sup>33</sup> R. BARTHES, *S/Z*, cit. in G. P. LANDOW, *Ipertesto, il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville.

poco diffuso ma, almeno dal nostro punto di vista, più efficace.

La presenza di lessie non esclude però che l'ipertesto presenti comunque una certa sequenzialità voluta dall'autore e dalla quale il lettore non può uscire. Essa caratterizza la struttura rigida di un ipertesto, e può essere indice dell' *intentio auctoris* Vediamo di rappresentare questo concetto con una figura.

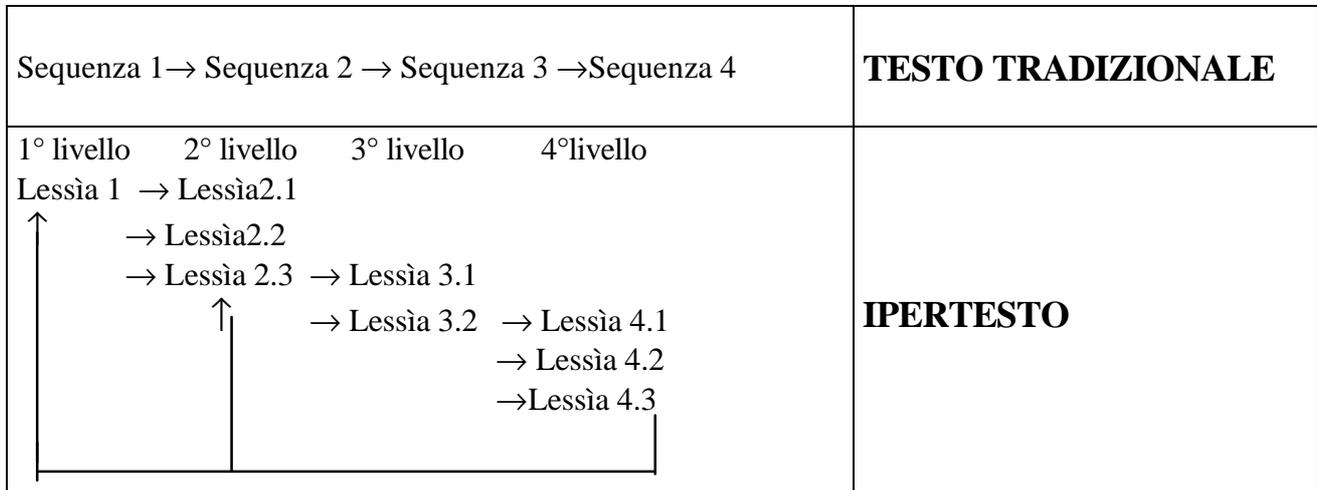


Fig.2. La divisione in sequenze e la divisione in lessie.

Le lessie di ogni livello sono alternative, rappresentano delle scelte paradigmatiche sullo stesso sintagma. I livelli sono imposti dall'autore, rappresentano il numero di passaggi minimi che il lettore deve effettuare prima di raggiungere una lessia. Le tradizionali sequenze in realtà non scompaiono ma si moltiplicano, diventando percorsi possibili. Nell'esempio di figura 2 ci sono quattro sequenze tradizionali e più di dieci sequenze ipertestuali, cioè percorsi. Neanche il più semplice degli ipertesti, ovviamente, è rapportabile ad uno schema così banale. A noi è servito solamente a evidenziare il fatto che per una analisi del contenuto la divisione in lessie di un ipertesto è utile come la divisione in sequenze di un testo tradizionale, dal momento che le lessie di pari livello svolgono la stessa funzione nel quadro generale del racconto e sono suscettibili (spesso, ma non sempre) delle stesse distinzioni ideologiche o attanziali; la divisione in percorsi invece, benché forse metodologicamente corretta, è semplicemente inattuizzabile perché i percorsi di un ipertesto sono innumerevoli. Lo schema offerto non evidenzia purtroppo la grossa differenza tra sequenza testuale e lessia che abbiamo già enunciato: la prima è sempre chiaramente visibile sul piano dell'espressione, la seconda no. Le lessie non sempre sono così facilmente individuabili perché ce ne sono alcune che hanno una chiara corrispondenza tra piano dell'espressione e piano del contenuto, altre che esistono solo a livello di contenuto, e che quindi 'si appoggiano' alle unità espressive di altre lessie. Approfondiremo questo aspetto quando procederemo alla divisione in lessie dell'ipertesto.

Nel testo tradizionale, la freccetta rappresentata in fig.2 ha varie corrispondenti formali: può essere la fine di un paragrafo, di un capitolo, oppure una semplice astrazione del semiotico ricavata dal testo ma non esplicitamente evidenziabile. Nell'ipertesto essa può essere 'nascosta', o 'concretizzata' dall'elemento davvero nuovo di questo schema, il collegamento, il *link*. Abbiamo già visto che il collegamento può essere rappresentato da una *hotword*; una parola che se cliccata di ci porta in un'altra lessia, o ne apre un'altra nella stessa schermata. Negli ipertesti capita anche di incontrare immagini 'mappatÈ, ovvero immagini contenenti oggetti che svolgono lo stesso ruolo di attivazione del collegamento tipico della *hotword*: cliccando su di loro, cioè, si passa ad un'altra lessia. Mentre le *hotword* sono riconoscibili dal resto del testo per il diverso colore, questi oggetti si rendono distinguibili soltanto dal fatto che il puntatore del *mouse* quando passa su di essi cambia

forma.

La presenza di questi collegamenti è la vera novità dell'ipertesto. Vediamo di capire il perché.

Genette, nella sua analisi<sup>34</sup> della *Recherche* di Proust, porta alla luce tutti i riferimenti interni del testo. Attraverso di essi il lettore è chiamato a ricordare quanto accaduto in un altro passo del romanzo, se vuole addirittura a spostarsi fisicamente in quel punto, tornando a rileggere gli avvenimenti citati. In un ipertesto probabilmente avremo una *hotword*, cliccando la quale, ad esempio, possiamo rileggere la descrizione di un personaggio fatta duecento pagine prima. Questi esempi tratti dalla romanzistica tradizionale ci fanno pensare a qualcosa di orribile che rovina il gusto di leggere il romanzo: come si può restare sbigottiti dal finale di un racconto giallo che deve la sua efficacia alla capacità di averci fatto dimenticare dei particolari, se noi con l'ipertesto possiamo avere in ogni momento un quadro complessivo della situazione? Non bisogna ricorrere a conclusioni affrettate. Innanzi tutto, si consideri il fatto che, se proprio volessimo, potremmo avere un quadro complessivo ed esauriente anche leggendo un romanzo tradizionale: se non lo facciamo è perché *ci piace* essere ingannati dall'autore; potremmo continuare a farci ingannare non cliccando le *hotword*, ad esempio, sempre che le *hotword* cliccabili siano fondamentali alla soluzione dell'enigma. Ma, parlando in maniera più generale, non dobbiamo cadere nell'errore di pensare all'ipertesto come ad un possibile ampliamento del testo tradizionale. L'ipertesto è qualcosa di totalmente altro, nella cui sintassi non sono traducibili i romanzi tradizionali: se facciamo degli esempi che tracciano dei paragoni è per renderci più comprensibili; essi vanno dimenticati subito dopo.

Il *link*, che molti salutano come conquista di libertà del lettore, è in realtà imposto dall'autore. Se un autore tradizionale poteva soltanto suggerire un collegamento e sperare che il lettore lo cogliesse, adesso può dichiararlo esplicitamente. Oppure può addirittura costringerlo a farlo, previo il proseguimento della lettura stessa. Altro che morte dell'autore!

Torniamo alla nostra idea di struttura ipertestuale. Essa può rendere più coinvolgente la lettura di un racconto, perché per esempio ci offre la possibilità di far compiere delle scelte al protagonista. Per il momento, però, questo tipo di narrativa sta riscuotendo un successo mediocre, limitato al pubblico più giovane. È soprattutto alla lettura di enciclopedie e dizionari che essa è adatta: questi infatti hanno una struttura non sequenziale che permette una consultazione rapida ed efficace già con i tradizionali testi cartacei. La grande velocità dell'archiviazione elettronica e la sua praticità non fa che potenziare quanto già questi testi tradizionali contenevano. Anche la lettura di saggi di natura storica o scientifica è migliorata dall'ipertesto; non solo perché una finestra interattiva si apre al posto del tradizionale rinvio ad un'altra pagina. Il vantaggio maggiore consiste nello sfuggire ai rischi della sequenzialità. In un manuale di anatomia, ad esempio, È più giusto parlare prima del sistema circolatorio, o di quello respiratorio? E non c'è il rischio che il lettore attribuisca alla sequenza un valore causale *post hoc ergo propter hoc*? Non è un problema da poco: d'altronde parlare prima delle qualità di A e poi di quelle di B può essere un artificio retorico perché a chi ascolta restino più impressi le seconde delle prime. Ciò può rendere molto difficile il lavoro del redattore di un manuale storico, ad esempio, che deve raccontare avvenimenti contemporanei in capitoli successivi. Ecco allora che l'ipertesto ristabilisce quelle gerarchie di livelli che nel testo tradizionale possono soccombere, e favorisce i collegamenti istantanei e lo sguardo d'insieme.

Il rischio è quello del sovraccarico cognitivo e dello spaesamento, per cui rimandiamo al capitolo terzo.

### 2.1.2. Racconto, storia, discorso.

Un altro gruppo di categorie dell'analisi del testo tradizionale che occorre rivedere è quello relativo a storia, racconto, discorso. Genette<sup>35</sup> dà tre definizioni di racconto: racconto come

<sup>34</sup> G. GENETTE, *Figure III*, Torino, Einaudi, 1976.

<sup>35</sup> G. GENETTE, *Figure III*, Torino, Einaudi 1976, p.75.

enunciato narrativo, racconto come successione di avvenimenti, racconto come atto di narrare in se stesso. Nel primo caso parla di racconto propriamente detto, nel secondo di storia, nel terzo di narrazione. Queste distinzioni sono importanti quando si tratta di temporalità, e si confrontano per esempio il tempo della narrazione e quello della storia. Dal nostro punto di vista, ci interessa soprattutto la prima definizione di racconto di Genette, cioè l'enunciato narrativo. Per Todorov<sup>36</sup> un'opera letteraria è storia nel senso che evoca una certa realtà con gli avvenimenti e i personaggi ad essa propri; è però al tempo stesso discorso perché c'è un narratore che riferisce la storia ed un lettore che la percepisce. La storia è un'astrazione, una convenzione che attraverso il discorso il lettore può tentare di ricostruire<sup>37</sup>. In un ipertesto la distanza tra discorso e storia aumenta notevolmente: il primo è teoricamente illimitato, perché non ha una fine, se non quella stabilita dal lettore che esce dal programma. La seconda può essere perciò più approfondita, più meditata, anche se è limitata dall'insieme complessivo delle informazioni contenute da un ipertesto. Il testo tradizionale può essere paragonato al docente che svolge la sua lezione senza mai interrompersi, accentuando a suo piacimento il tono sugli aspetti che reputa più importanti, accennando appena ai dettagli che ritiene trascurabili, ripetendo i passaggi fondamentali. Alla fine sarebbe in teoria possibile chiedergli di ripetere la lezione che si ripresenterebbe uguale. Un ipertesto è paragonabile invece a un docente che si interrompe tutte le volte che gli allievi gli chiedono chiarimenti, si sofferma sui punti che a questi ultimi paiono poco chiari, ripete ciò che gli viene chiesto che sia ripetuto. Una bella differenza, non c'è che dire: il primo docente impone il suo discorso, il secondo lo modifica, lo adatta. Il secondo ha più pazienza, se vogliamo, ma non è necessariamente più colto del primo: gli approfondimenti possibili in un ipertesto sono comunque limitati. Soprattutto, quello che ci preme di far rivelare di questo paragone, è che il secondo docente *può comunque rifiutarsi di fornire alcuni approfondimenti*; per ragioni ideologiche, forse, o per semplice ignoranza. Il discorso, anche se più elastico, resta comunque il *suo*.

In un romanzo tradizionale è possibile distinguere chiaramente il tempo del discorso e quello della storia; in un ipertesto no, perché, ripetiamo, è il lettore che decide quando il discorso debba aver termine. Esiste tuttavia, un tempo della narrazione, perché in un giallo interattivo, ad esempio, o in una *soap on-line*, un protagonista può raccontare quanto gli è accaduto il giorno prima. Ciò che è messo comunque in crisi è il discorso, che l'autore deve rinegoziare continuamente: il lettore potrebbe infatti saltare il racconto di un personaggio, effettuando un percorso alternativo e modificando il discorso complessivo.<sup>38</sup>

### 2.1.3. Il contratto enunciazionale

Caratteristica degli enunciati ipertestuali è l'opportunità da parte dell'autore di creare un proprio simulacro all'interno del testo e di crearne uno del lettore tramite l'uso della grafica. Il termine icona, così caro ai semiotici, è prepotentemente tornato alla ribalta nel linguaggio comune proprio grazie alla diffusione di piccole immagini, le icone appunto, che nella visualizzazione di un programma possono 'significar' una libreria di dati, un'applicazione del programma, o appunto l'utente stesso, svolgendo insomma la più tradizionale delle funzioni segniche, relazionandosi al loro interpretante in maniera immotivata e arbitraria. Una loro analisi potrebbe aggiungere altre pagine al

<sup>36</sup> T.TODOROV, *Le categorie del racconto letterario*, in AA.VV. *L'analisi del racconto*, Milano, Bompiani 1965, p.231

<sup>37</sup> È chiaro che le definizioni di Genette e Todorov si riferiscono a opere letterarie come romanzi e novelle, ma crediamo che tali concetti si possano estendere anche a delle opere di saggistica. È Greimas stesso, d'altronde, a mostrarci come anche nelle opere di saggistica entrino in azione i meccanismi strutturali che siamo abituati a considerare soltanto nelle opere di finzione. J.GREIMAS, *I fatti causali nelle cosiddette scienze umane*, in *Del Senso 2. Narrativa, modalità, passioni*. Milano, Bompiani 1985.

<sup>38</sup> Come vedremo in seguito, spesso l'autore cerca di riprendere il controllo sul discorso, imponendo delle scelte al lettore che altrimenti perderebbe dell'informazione importante.

lungo dibattito sull'iconismo<sup>39</sup>, dato che esse generano una percezione nel destinatario analoga a quella che genererebbe il loro referente (l'icona di un dischetto *somiglia* ad un dischetto), pur avendo una sostanza dell'espressione che è fatta, in ultima sede, di *bytes*. Non è il caso di approfondire adesso un argomento che ci porterebbe lontano, e che ci porterebbe probabilmente, come fa Blasi, a considerare il problema più ampio dell'interfaccia grafica come paratesto<sup>40</sup>. L'argomento sarà sviluppato nel prossimo capitolo, cui rimandiamo il lettore interessato (p.34). Qui l'interrogativo che dobbiamo porci è: la freccia o l'immagine che segue il movimento del *mouse* in un qualsiasi programma ipertestuale (la definizione corretta è 'il puntatore') è un simulacro del lettore, nel senso che la semiotica della narratività attribuisce a questo termine? Noi crediamo di no, anche se ci aspettiamo che qualcuno abbia argomenti per dimostrare il contrario. L'icona elettronica, infatti, a nostro modo di vedere si trova immersa in una 'semiotica' in senso hiemslawiano di livello superiore rispetto al testo vero e proprio. Essa è cioè un elemento di un metalinguaggio che ci permette di cogliere il senso del linguaggio sottostante, ovvero l'ipertesto vero e proprio. Ciò vale per tutte le icone non direttamente relative all'ipertesto, ma alla comunicazione uomo-macchina che *ha per oggetto* l'ipertesto: l'icona di una porta che serve ad abbandonare il programma, per esempio, o quella di una stampante che serve a stampare su carta la schermata. Potremmo dire che esse rappresentano qualcosa di nuovo rispetto ai testi tradizionali, nei quali non c'è questo livello intermedio tra lettore e testo. È importante sottolineare la loro presenza, tuttavia, perché esse ci ricordano che l'interazione tra lettore e ipertesto è sempre mediata da un programma elettronico. Nell'ipertesto c'è un livello 'fisico' comune ai testi tradizionali: apro il mio libro e lo chiudo così come accendo e spengo il mio *personal*. Mentre però con un libro il passaggio da una pagina all'altra si mantiene comunque ad un livello fisico così come l'eventuale aggiunta di appunti e sottolineature, per quanto riguarda gli ipertesti queste operazioni sono mediate da un livello di interazione con il *software*. La freccia del *mouse* dunque non è un simulacro testuale del lettore, ma semmai un simulacro del suo sguardo, o del suo dito (?), posto ad un livello superiore al testo<sup>41</sup>; in un'ottica di semiotica interpretativa, la definiremo una protesi (p.42).

TESTO TRADIZIONALE	IPERTESTO
Interazione fisica	Interazione fisica
	Interazione con il <i>software</i>
Interazione testuale	Interazione testuale

Fig.3 Livelli di interazione tra lettore e testo.

Si tratta insomma di un livello di situazioni, più vicino al contesto che al testo<sup>42</sup>. Per quanto ci riguarda, ci interessa l'interazione testuale, e quindi dovremo scavare un po' di più per trovare il simulacro del lettore (enunciatario) e dell'autore (enunciatore)<sup>43</sup>. Ce ne occuperemo più

<sup>39</sup> Riproposto recentemente in U.ECO, Kant e l'ornitorinco, Milano, Bompiani 1997.

<sup>40</sup> G.BLASI, Dentro e fuori di Internet, osservazioni sulla nascita di un nuovo medium. Dispense per il corso di Teoria e tecnica degli ipertesti multimediali, Università di Bologna, A.A. 1997-98.

<sup>41</sup> Un'eccezione interessante a questo schema è data dai *videogame* e quindi anche dai quei giochi interattivi multimediali che, pur presentano anche una parte testuale, non corrispondono comunque all'idea di ipertesto che ci siamo fatti. In essi, si pensi tanto per fare un esempio al celeberrimo 'Doom', c'è un simulacro grafico del giocatore che si pone direttamente a livello testuale. In realtà, in casi come questo è il testo che cerca di 'travalarli' i suoi limiti e di coinvolgere anche l'interazione fisica. La dilatazione dei confini del testo, specie in casi come questo di *simulated perception* è una delle caratteristiche dei nuovi media. Si veda a proposito G.BETTETINI, L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media. Milano, Bompiani 1996.

<sup>42</sup> Cfr. M.P.POZZATO, *L'analisi del testo e la cultura di massa nella socio-semiotica*, in R.GRANDI, I mass-media fra testo e contesto, Milano, Lupetti, 1992.p.196

<sup>43</sup> Ci troviamo di nuovo in una situazione di imbarazzo terminologico, come prima per 'testo', per cui facciamo un attimo di chiarezza. Usando una terminologia derivata da Eco, l'autore empirico è la persona fisica dello scrittore, così

diffusamente quando procederemo all'analisi dell'ipertesto in questione: come per i testi tradizionali, essa varia da testo a testo, può essere più o meno marcata, più o meno esplicita. Qui ci basta ricordare solo che la molteplicità dei percorsi di lettura facilmente disponibili offre all'autore l'opportunità di creare più lettori modello, cercando di soddisfarli tutti, ma che ciò comporta un appesantimento del lavoro complessivo e del prodotto offerto. L'autore tradizionale sapeva, nel momento che si accingeva a compilare per esempio un dizionario, di dover scegliere un lettore modello (più o meno colto, più o meno tecnico, ecc.) e sapeva di dover far riferimento a lui. Un caso limite è quello della lingua: l'autore doveva decidersi se rivolgersi ad un tedesco o ad un inglese. Con l'ipertesto è possibile costruire più lettori modello diversificando l'offerta, presentando per esempio dei livelli di complessità, o l'opportunità di scegliere la lingua: ma tutto ciò costa, per cui vale solo per quegli 'ipertesti generalisti' che richiedono un investimento tale da non potersi accontentare di un pubblico di nicchia. Per tutti gli altri, è fondamentale 'indovinarÈ il lettore modello a cui rivolgersi.

Bettetini<sup>44</sup> è uno degli autori che più approfonditamente si occupa delle differenze tra la conversazione testuale e quella ipertestuale. Qui possiamo così sintetizzare le principali differenze: riguardo al soggetto enunciatore, che nella conversazione testuale è definitivamente testualizzato e quindi attualizzato, esso nell'interazione uomo-macchina è solo parzialmente strutturato, rimanendo in parte potenzialità che il lettore attualizzerà.

*L'enunciatore non si manifesterà come un progetto definito a monte del testo, ma, piuttosto, racchiuderà un insieme di strategie potenziali di fruizione, la cui realizzazione alternativa avverrà nel momento dello scambio interattivo.*<sup>45</sup>

Per quanto riguarda l'enunciatario, egli assume, nell'interazione uomo-macchina, un corpo simulacrale *visibile*, laddove nella conversazione testuale tutto si mantiene ad un livello simbolico non visibile. Infine,

*la conversazione testuale comporta la presenza di un saper-essere e di un saper-fare, entrambi dislocati nel testo. L'interazione uomo-macchina comporta, in più, la presenza di un agire.*<sup>46</sup>

Come far coincidere queste affermazioni (che condividiamo) con quanto da noi affermato sopra? È semplice: secondo noi il discorso di Bettetini ha una sola imperfezione, quella di considerare l'interazione uomo-macchina come un unico oggetto, mentre come abbiamo avuto modo di affermare si tratta di un *continuum* sul quale è possibile individuare numerosissime posizioni. Per alcune di esse, come la realtà virtuale o i *videogame* in genere, l'aspetto cognitivo è limitato a discapito di quello passionale ed estetico: per essi risulta davvero improba l'impresa di un'analisi che ricerchi delle strutture narrative immanenti, o comunque meno efficace di un'analisi che tenga maggiormente in considerazione l'aspetto pragmatico. In esse c'è un simulacro ben visibile

---

come il lettore empirico è quella del lettore. Ci sono poi due costruzioni logiche, il lettore modello e l'autore modello, che sono due proiezioni di se stessi e del proprio 'interlocutorÈ costruite da autore e lettore. Si tratta di due strategie testuali, volte alla costruzione di un ipotesi interpretativa derivata dalla corretta comprensione dei codici del testo. Cfr. U.ECO, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani 1979. Nell'ambito della semiotica generativa e della narratologia, si utilizzano invece i termini di enunciatore ed enunciatario empirico, e di simulacro dell'enunciatore e simulacro dell'enunciatario, talvolta definiti come narratore e narratario. Taluni autori, tanto per aumentare la confusione, quando si rivolgono a tali simulacri testuali, li definiscono scorrettamente enunciatore ed enunciatario. Questa nota potrebbe essere lunga pagine e pagine, essendo quello della coerenza terminologica un annoso problema delle scienze sociali (cfr. a riguardo A.MARRADI, *Concetti e metodo per la ricerca sociale*, La Giuntina, Firenze, 1981; lo stesso problema nel campo della semiologia del cinema è affrontato da C.METZ. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*. Edizioni Scientifiche italiane, Napoli 1995) ma ci fermiamo qui. Per noi l'enunciatore e l'enunciatario empirici (o semplicemente enunciatore ed enunciatario) sono le persone fisiche, e ci capiterà anche di chiamarli autore e lettore; i simulacri di enunciatore ed enunciatario sono le loro proiezioni testuali.

<sup>44</sup> G.BETTETINI, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Milano, Bompiani 1996.

<sup>45</sup> G.BETTETINI, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Milano, Bompiani 1996, p.165

<sup>46</sup> G.BETTETINI, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Milano, Bompiani 1996, p.152

dell'enunciatorio, rappresentato dall'eroe del gioco o dal pilota della vettura da corsa. Per altre, come la maggior parte degli ipertesti attualmente in circolazione, i legami e le somiglianze con i testi tradizionali sono così forti da rendere ancora possibile l'identificazione del ruolo di enunciatore ed enunciatorio ad un livello più immanente. Essi, certo, sono sicuramente ruoli in larga parte potenziali e continuamente rinegoziabili. Ma davvero, poi, la loro presenza è così "definitivamente attualizzata" nei testi tradizionali?

#### 2.1.4. Una modesta proposta

Crediamo di poter chiudere questa sezione dedicata agli strumenti semiotici adatti all'analisi di un ipertesto proponendo una tipologia di possibili lettori di un ipertesto che si rifà al famoso quadrato semiotico proposto da Floch<sup>47</sup>. Riteniamo di poter ripetere che un ipertesto di successo sia quello che identifichi quale può essere la posizione assunta dal lettore modello nella tipologia proposta, e strutturi il livello di enunciazione del testo di conseguenza (con i necessari effetti sull'enunciato).

I valori presi in considerazione da Floch sono Esistenziale vs. Utilitaristico, e i soggetti si strutturano di conseguenza in questa maniera:

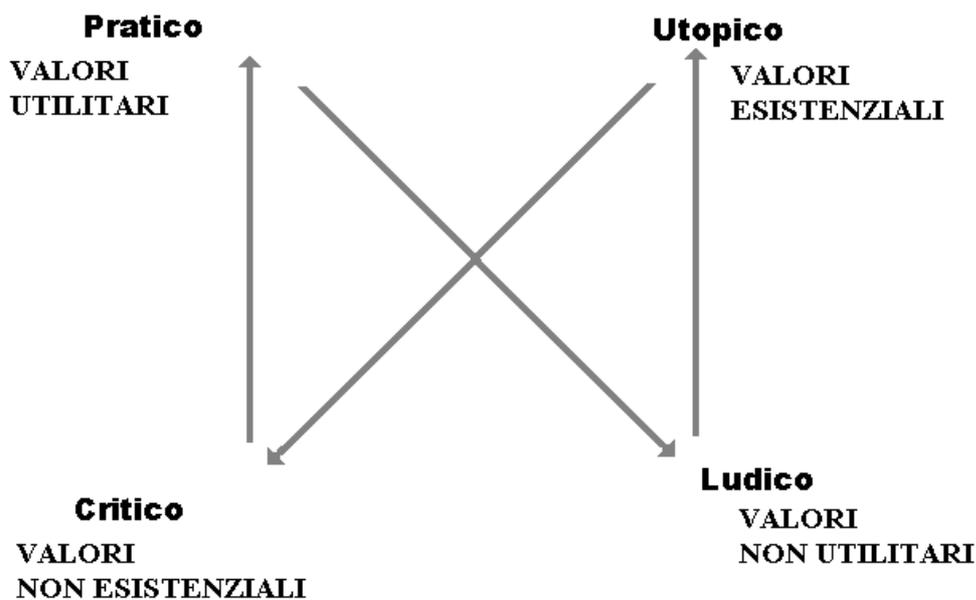


Fig. 4. Quadrato semiotico di Floch

Non ci soffermiamo troppo sulla spiegazione di questo quadrato, per la quale rimandiamo al testo citato. Passiamo subito invece all'applicazione di questo schema valoriale al nostro ambito, quello della fruizione di un ipertesto<sup>48</sup>:

<sup>47</sup> J.M.FLOCH, *Semiotica, marketing, comunicazione. Dietro i segni, le strategie*. Milano, FrancoAngeli, 1992.

<sup>48</sup> La scelta dei nomi delle tipologie è spiegata più dalla nostra insana passione per i giochi di parole che per un'efficacia delle stesse. In particolare, il prefisso 'iper' in questi casi non è un accrescitivo del concetto seguente, come il buon uso della lingua italiana suggerirebbe, ma semplicemente una riduzione di queste categorie alla funzione di interazione con l'ipertesto.

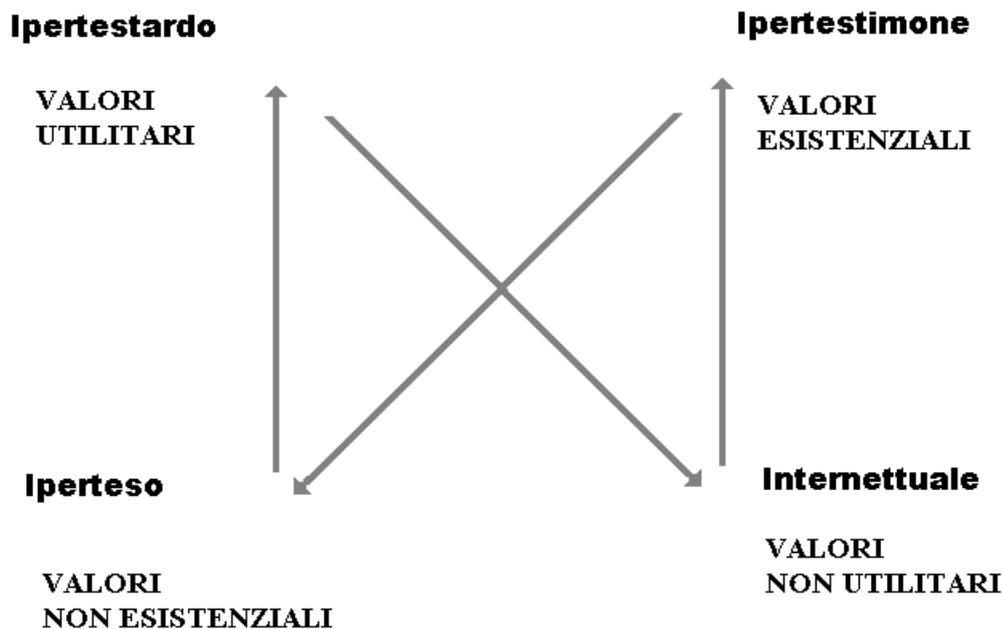


Fig.5. Quadrato semiotico dei fruitori 'tipo' di un ipertesto

Passiamo rapidamente in rassegna questi tipi. L'iperstardo corrisponde al 'pratico' di Floch: è interessato soprattutto ai valori d'uso degli oggetti, alla loro applicabilità in un eventuale contesto che lo veda coinvolto. L'iperstardo non legge l'ipertesto, lo *consulta*: va dritto per la sua strada, alla ricerca delle informazioni di cui ha bisogno, non si lascia abbindolare da eventuali immagini invitanti o da animazioni strepitose. Anzi, se rallentano il suo lavoro, ne è innervosito. L'ipereso (che gode di ottima salute nonostante l'infelice denominazione) mantiene sempre le distanze dal testo, nel quale non vuole perdersi. Il suo operato si basa sulla negazione dei valori esistenziali, è complementare a quello dell'iperstardo con il quale condivide alcuni atteggiamenti. È rigido nella sua lettura, sempre alla ricerca di mappe e guide che gli rendano conto della sua posizione e dei percorsi ancora da esplorare, ha bisogno di chiarezza e ordine: la sua valorizzazione è di natura critica. Arriviamo poi alla valorizzazione utopica (che non significa 'illusoria', ma 'volta allo scopo finalÈ), nel quale si muove il lettore che ho ribattezzato iperstimone. Il suo agire è mosso soprattutto da valori esistenziali, cerca un simulacro di se stesso, vuole esprimere la sua personalità e carpire quella degli attori del testo. L'iperstimone vive il testo nella sua dibattuta etimologia di *testis*, testimonianza: sente la sua presenza di fronte (o all'interno) del testo ed è pronto a testimoniare; si lascia coinvolgere completamente. Siamo in un universo diametralmente opposto a quello dell'ipereso, che si tiene alla larga dalla conversazione ipertestuale; l'iperstimone ci è completamente immerso. E veniamo infine all'ultimo tipo, l'internettuale<sup>49</sup>. Costui si muove in qualsiasi ipertesto come se fosse in una rete. È proprio questo il concetto principale del suo operato: il muoversi, o meglio, il *navigare*. Girovaga da un documento all'altro, osserva senza soffermarsi, cerca di fare della lettura un'esperienza piacevole e divertente. Preferisce sicuramente l'etimologia di testo derivante da *textum*, tessuto, rete ricca di nodi, dunque. L'ho definito internettuale non perché gli utenti della rete si comportino tutti in questa maniera; al contrario, ci sono anche iperstardi, iperese e iperstimoni, oltre a tutte le posizioni intermedie tra questi tipi ideali. Ma l'internettuale è quello che in rete si sente più a suo agio, non si sente smarrito come l'ipereso, non ha le difficoltà di autoriconoscimento dell'iperstimone, e non si irrita per le perdite di tempo come l'iperstardo.

<sup>49</sup> In assoluto il peggiore dei giochi di parole di cui, per giunta, non siamo neanche gli autori.

Naviga divertito e chiaramente soffre tanto più quanto più limitati sono i percorsi di navigazione possibile.

Non ci spingiamo qui sul terreno dell'interpretazione dell'ipertesto e dei vari processi che subentrano durante l'atto di lettura, per i quali c'è una sezione dedicata. Alla nostra analisi basta aver ipotizzato, in linea di massima, la presenza di una opposizione valoriale alla base della generazione di senso e quindi della fruizione di un ipertesto.

## 2.2. Analisi strutturale dell'ipertesto 'Il processo di Norimberga'

### 2.2.1. La divisione in lessie

Dopo questo lungo ma indispensabile lavoro di introduzione, ci accingiamo adesso alla fase analitica vera e propria dell'ipertesto in questione, 'Il processo di Norimberga', a cura di Turi e Badiali. Come già anticipato, l'ipertesto è diffuso in commercio insieme ad un libro di François de Fontette dallo stesso titolo.

Si tratta di un ipertesto abbastanza 'povero', dal punto di vista della quantità dei contenuti, se si pensa che occupa meno di due megabyte, di fronte agli oltre 600 mega di informazioni offerti dalla maggior parte dei CD-ROM in commercio.<sup>50</sup>Tuttavia, la sua 'snellezza' dal punto di vista informatico è dovuta soprattutto all'assenza di suoni o filmati, che notoriamente necessitano di parecchi dati per essere aggiornati, e all'uso spartano e discreto della grafica. Ciò non toglie che questo ipertesto sia più che sufficiente per trarre le considerazioni necessarie al nostro lavoro, e anzi offra l'opportunità di una lettura approfondita, che sarebbe stata impossibile con un ipertesto dalla mole colossale.<sup>51</sup>Una delle sue caratteristiche che vanno subito messe in evidenza è che esso *non è un testo aperto*, ovvero non è ampliabile dal lettore. Questa peculiarità dell'ipertesto come testo che si presta ad essere modificato, ampliato o ridotto a piacimento dal lettore che vi aggiunge note, o vi crea collegamenti, in realtà è rimasta sinora nel limbo della progettualità e ha trovato applicazioni concrete ridotte. Benché autori come Nelson e Landow avessero ripetutamente sottolineato come l'opportunità data al lettore di creare collegamenti dovesse rappresentare una delle prerogative di ogni ipertesto, in realtà i limiti tecnologici e forse anche la difficoltà di adattarsi ad un nuovo paradigma hanno ridotto questo tipo di applicazioni a non molti *software off-line* e, a quanto ci risulta nel momento in cui scriviamo, a nessun testo *on-line*.<sup>52</sup>È per questo che nella nostra definizione di ipertesto non abbiamo considerato questo aspetto, che diverrà più importante, pensiamo, in futuro.

È il momento ora di procedere ora alla divisione in lessie, per ognuna delle quali effettueremo l'analisi passando dal livello discorsivo alle strutture assiologiche. Eccola sintetizzata con l'aiuto di un grafico:

---

<sup>50</sup> D'altronde, viste le sue ridotte dimensioni, 'Il processo di Norimberga' usa come supporto fisico un floppy da 1.44 Kb, non un CD-ROM.

<sup>51</sup> Se ci è consentito il paragone oltraggioso, anche Greimas ed Eco sono riusciti a trarre elaborazioni ricche di spunti da racconti di poche pagine e non da romanzi mastodontici...

<sup>52</sup> Leggiamo nel sito di Xanadu (<http://www.xanadu.com.au/xanadu/faq.html>) che la prossima versione dell'html, il 4.0, dovrebbe rendere possibile le 'transclusioni', cioè la presenza di un di un documento in diversi posti della rete contemporaneamente, senza la necessità di crearne delle copie. Ciò farebbe compiere un'ulteriore passo al *Web* in direzione del suo modello ideale, Xanadu appunto, anche se non sappiamo se permetterà davvero la creazione di collegamenti da parte del lettore o se essi continueranno ad essere gestiti dall'autore.

Per quanto riguarda l'editoria *off-line*, il problema è più complesso, perché un CD-ROM non è inscrivibile, per cui la struttura dell'ipertesto pensata dall'autore non può essere modificata. L'ostacolo può essere parzialmente evitato lavorando sull'*hard-disk* e creando dunque delle particolari configurazioni scelte dall'utente. Soltanto se ci sarà una forte richiesta da parte del pubblico, che per ora è troppo poco 'educato' alle nuove tecnologie, i produttori di ipertesti implementeranno i loro sforzi in questa direzione. Vedremo.

	1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO	
↑ S I S T E M A  P A R A D I G M A T I C O ↓			Goring Hesse Ribbentropp Keitel Kaltenbrunner Rosemberg Frank Frick Streicher Funk Schacht	Doenitz Raeder Von Schirach Sauckel Jodl Bormann Papen Seyss-Inquart Speer Von Neurath Fritzsche <sup>53</sup>	
		→ Biografie →			
			→ Cronologia →	I crimini del re dell'acciaio I fondamenti del processo Centomila documenti L'aggressione alla Polonia La Francia capitola, la Gran Bretagna resiste Obiettivo Scandinavia Guerra lampo nei Paesi Bassi La croce uncinata sul Partenone URSS e USA attaccati a tradimento Le Schutzstaffen I servizi di sicurezza Gli Einsatzgruppen La casta dei militari Gli Ebrei debbono sparire Una sopravvissuta Protettorato del Reich Sconfitto a Stalingrado Il massacro di Katyn Responsabilità collettive Schiavi I capi politici Il servizio di sicurezza Le camicie brune Le dichiarazioni finali Epilogo	
			→ Giornali →	Le Monde Le Figaro New York Herald Tribune New York Daily Mirror New York Times	L'Humanità La Voix d'Israel The Times Neue Zurcher Zeitung Suddeutsche Zeitung
		Introduzione →	Presentazione dell'accusa ...La difesa ...La corte		Capi di imputazione Accusa
			...Gli imputati → ...I capi di imputazione ...La sentenza	(Processo a) Goring →	La parola agli imputati Sentenza
				→ (Processo a) Hess →	Capi di imputazione Accusa
					La parola agli imputati Sentenza
				→ (Processo a) Ribbentropp →	Capi di imputazione Accusa
				→ (...) <sup>54</sup>	La parola agli imputati Sentenza
	←-PROCESSO SINTAGMATICO→				

<sup>53</sup> Se avessimo voluto essere più precisi, avremmo dovuto compilare l'elenco dei nomi ponendoli uno sotto l'altro, perché sono tutti sullo stesso livello gerarchico; la divisione in due colonne è solo un espediente grafico per ridurre le dimensioni della tabella. Lo stesso discorso vale per l'elenco delle testate giornalistiche.

<sup>54</sup> Lo schema si ripete in maniera identica per tutti gli altri imputati, che qui non abbiamo riprodotto per ragioni di spazio.

Fig.6. Divisione in lessie

Di fronte ad uno schema del genere risulta probabilmente più immediata la comprensione del concetto di lessia e del fatto che il lettore ipertestuale, pur avendo l'opportunità di scegliere la direzione da seguire ad ogni 'nodo' (il passaggio da una lessia a quella di livello successivo), risulta comunque 'incanalato' in una serie di percorsi possibili strutturati dall'autore. Non può cominciare da dove vuole (ragion per cui l'ipertesto non può essere considerato in assoluto non sequenziale: c'è sempre un inizio) e non ha l'opportunità di passare da un punto a un qualsiasi altro punto, se non muovendosi avanti e indietro lungo i percorsi che l'autore ha tracciato. L'atto della lettura è contraddistinto comunque da sequenze: il lettore comincia con la schermata che gli mostra l'aula, per passare a leggere gli articoli dei giornali, quindi ad assistere al processo di Rosenberg, per esempio. È chiaro che, come giustamente sottolineava Bettetini, l'ipertesto contiene una potenzialità enorme (ma non illimitata) di sequenze possibili, ragion per cui il loro utilizzo per una analisi semiotica risulta non pertinente. Mentre però è abbastanza intuitiva la comprensione della lessia '*Le mondÈ*', tanto per fare un esempio, che è contraddistinta sul piano dell'espressione da un blocco di testo, più difficile è individuare la lessia 'Processo a Goring' seguente a 'introduzionÈ. Come detto precedentemente ci sono lessie che si distinguono chiaramente nella sostanza e nella forma del contenuto, mentre nel piano espressivo sono quasi identiche ad altre. La lessia 'Processo a Goring' (e tutte quelle relative agli imputati, ovviamente) ne è un esempio: essa differisce da quella 'introduzionÈ, a livello espressivo, soltanto per la presenza della parola 'Goring', appunto, vicino al bancone degli imputati. Questa piccola differenza formale implica un'enorme differenza di contenuto: mentre cliccando sull'accusa dalla lessia 'introduzionÈ si ottiene la lessia 'presentazione dell'accusa' (l'elenco dei pubblici ministeri), attuando la stessa operazione dalla lessia 'Goring' si ottengono le domande all'imputato e l'arringa tenuta dall'accusa.

Anche se non abbiamo ancora analizzato tutte le lessie dell'ipertesto, possiamo già delineare un quadro complessivo delle loro funzioni. La prima lessia, l'unica del primo livello, ci mostra un aula di tribunale e ha la funzione innanzitutto a introdurci nell'ambiente attraverso una piacevole ma non vistosa interfaccia grafica; ci mostra i personaggi che lo caratterizzano; ma soprattutto ci offre delle alternative precise per il percorso della nostra lettura. Questa lessia può essere definita un 'nodo', una stanza con molte porte, e il fatto che sia l'unico è giustificato dalle ridotte dimensioni complessive dell'ipertesto. Ha una prerogativa fondamentale rispetto a tutte le altre: è l'unica che occupa un posto preciso (il primo) in qualunque dei percorsi possibili. Ciò spiega l'accuratezza grafica ma al tempo stesso la sua 'leggerezza' informatica: è una pagina che si carica molto in fretta, e non potrebbe che essere così, visto che viene percorsa di continuo.<sup>55</sup>

In questo nodo ci troviamo di fronte ad una scelta paradigmatica: possiamo infatti scegliere se passare alle biografie, alla cronologia o ai giornali, ma possiamo anche scegliere di passare direttamente al processo, scegliendo uno degli imputati: si tratta in ogni caso di lessie alternative di secondo livello. Qui si manifesta una di quelle strutture rigide che dimostrano come le libertà del lettore ipertestuale siano spesso fortemente limitate, vediamo di spiegare perché. Le lessie relative al processo, dal punto di vista logico-strutturale, come abbiamo visto, si trovano allo stesso livello di biografie, cronologie e giornali. Tuttavia è evidente che l'autore deve aver pensato che la lettura di queste ultime fosse più utile se fatta prima della lettura del processo. Il concetto è abbastanza ovvio, ma come attualizzarlo? In un testo tradizionale, si sarebbe potuto perseguire lo scopo dedicando i primi capitoli alle biografie dei protagonisti, per esempio, passando poi ad una breve rassegna

<sup>55</sup> Si tratta di un dettaglio tipicamente ipertestuale, riguardante quello che abbiamo definito il livello '*softwarÈ*. Chiunque abbia avuto un'esperienza di lettura ipertestuale (soprattutto *on-line*) sa benissimo quanto una pagina ricca di fotografie e disegni diviene perniciosissima se richiede lunghi tempi di caricamento. Tanto più se, come in questo caso, rappresenta un 'nodo'.

stampa; nell'ipertesto questa sequenzialità non è data. Obbligare l'inizio della lettura da una di queste lessie sarebbe stata un'enorme forzatura, soprattutto perché avrebbe costretto il lettore che sa già chi era e cosa fece Hess ad attraversare obbligatoriamente una lessia poco interessante. E allora ecco che la sequenzialità anche se non imposta è suggerita: il processo infatti è l'unica lessia successiva alla prima a non essere chiaramente collegata alla introduzione. Non c'è un *link* che riporti il termine 'processo', così come per le altre lessie. Ciò perché dal punto di vista figurativo, come abbiamo visto, la lessia 'introduzionÈ e quella 'processo' hanno la stessa espressione, cioè il disegno dell'aula, pur avendo contenuti molto differenti. Lo slittamento della lessia relativa al processo dal secondo al terzo livello si spiega col fatto che in questo modo è più improbabile che venga raggiunta prima delle altre. Il lettore ha molte più probabilità di cominciare dalla lessia 'biografiÈ, o da quella 'giornali', direttamente cliccabili dalla introduzione, che non da quella processo, cui si arriva quasi per caso cliccando prima su imputati e poi sul nome di uno degli attori. In ogni caso, anche nell'eventualità che il lettore arrivi subito al processo, si renderà conto se ha bisogno o meno di ampliare le proprie conoscenze prima di procedere. Un elemento forte di sequenzialità è emerso comunque da questi primi passi analitici: la presentazione degli attori viene *prima*, per una decisione dell'autore, della loro azione. Entrando nell'ipertesto e cliccando sull'accusa saprò da chi era costituita; solo dopo il passaggio attraverso la selezione di uno degli imputati, potrò sapere quello che l'accusa fece. Più debole invece il nesso di sequenzialità tra le lessie biografie, cronologie e giornali, rispetto a quelle del processo, le più 'nascostÈ. Procediamo nell'analisi funzionale.

La funzione delle lessie di secondo livello è di passaggio, in quanto esse selezionano e strutturano in un indice le informazioni contenute nel terzo livello, il più 'sostanzioso', se vogliamo, dal punto di vista informativo. Praticamente identiche risultano da questo punto di vista le lessie 'biografiÈ e 'giornali' che fungono esclusivamente da indice, mentre la 'cronologia' fornisce delle informazioni e non si limita a presentare il terzo livello ma lo struttura secondo una successione temporale. Le lessie di secondo livello relative ad accusa, corte, ecc. si esauriscono immediatamente, sono cioè delle 'stanze con una sola porta'. Si limitano a fornire elenchi, dal momento che la funzione 'indicÈ in questo caso è già stata svolta dalla raffigurazione grafica del primo livello 'introduzionÈ. Solo la lessia 'imputati', come abbiamo già visto, permette il passaggio ad un livello successivo. Per il momento non è il caso di approfondire le funzioni di ogni lessia, perché sarà possibile far ciò soltanto considerandole separatamente. Occupiamoci invece dell'analisi del livello dell'enunciazione, con l'obiettivo di scoprirne i sistemi di valori più profondi, le assiologie presenti<sup>56</sup>. Lo faremo considerando esclusivamente la prima lessia, quella che ci introduce nell'aula del tribunale, dal momento che i risultati dell'indagine sono estendibili a tutte le altre lessie e a tutti gli altri percorsi ipertestuali possibili.

### 2.2.2. Il livello dell'enunciazione

La prima lessia è l'unica priva di alternative paradigmatiche, è di natura grafica, e ci presenta l'immagine di una aula di tribunale, figurativizzando i personaggi. Ad essa sono collegate dei blocchi di testo che si aprono per presentare i vari personaggi, talmente brevi da poter essere considerati microlessie. Le considereremo un tutt'uno, perché tale è la loro funzione narrativa. Dunque, i personaggi sono: l'accusa, la difesa, gli imputati, la corte. Molto interessante la spazializzazione: la corte è posta frontalmente, mentre imputati e accusa sono posti uno di fronte all'altro, e la difesa ci volge le spalle. Questi sono dunque gli attori della lessia, appartenenti cioè alla struttura discorsiva.

<sup>56</sup> I valori assiologici si strutturano in ideologie nel momento in cui vengono assunti dai soggetti che cercano di realizzarli attraverso i loro programmi narrativi. Se non riusciamo a identificare le relazioni logico-sintattiche di contraddizione, complementarietà e contrarietà presenti nel testo, non possiamo pensare di aver compiuto una buona analisi: la comprensione dell'organizzazione globale di un testo parte sempre da un'ipotesi sul livello soggiacente

Non c'è molto da dire sulla temporalizzazione: l'illusione referenziale, volta a creare un effetto di realtà, trasporta l'azione in un tempo presente *virtuale*, costruito per darci l'impressione di assistere ai fatti nel momento in cui si svolgono.

Le prime due tappe del nostro cammino d'analisi riguardano il livello discorsivo e in seguito quello semionarrativo. Nel primo caso faremo piuttosto in fretta, dal momento che al livello dell'enunciazione si possono ritrovare solo gli attori 'simulacri' di enunciatore ed enunciatario. Del primo non c'è traccia evidente nell'ipertesto. D'altronde, nei testi scientifici il soggetto dell'enunciazione tende spesso a nascondersi per creare un'impressione di oggettività e per nascondere l'influenza sui dati delle sue eventuali opinioni. Poiché l'ipertesto da noi considerato ha senz'altro più la forma di un saggio storico che di un racconto narrativo, non stupisce l'assenza di un simulacro dell'enunciatore a livello attoriale. Seguendo l'argomentazione di Genette,<sup>57</sup> potremmo dire che il racconto ipertestuale in questo caso tende più alla *mimesi* che alla *diegesi*. Ciò non toglie, come ricorda l'autore, che la nozione di imitazione o di rappresentazione narrativa è "assolutamente illusoria: nessun racconto, al contrario della rappresentazione drammatica, può 'mostrarÈ o 'imitarÈ la storia che narra". Dunque l'enunciatore può creare un maggior effetto di mimesi, per esempio estraniando il proprio simulacro dal testo, ma non riproporci la realtà così com'è, o com'è stata: ciò perché il linguaggio (anche quello ipertestuale) *significa senza imitare*<sup>58</sup>. Se il simulacro dell'enunciatore è assente, quello dell'enunciatario invece è definito dal punto di vista dal quale si coglie la prima immagine. L'osservatore si trova di fronte alla corte, con gli imputati da una parte e l'accusa dall'altra: presumibilmente tra il pubblico, dunque, nel quale dobbiamo cercare il nostro simulacro. La prima conclusione cui possiamo pervenire è che allora, almeno a livello attoriale, l'enunciatario è uno spettatore, mentre l'enunciatore è invisibile.

Più ricco si presenta il livello semionarrativo. Se consideriamo l'enunciatario come soggetto, possiamo senz'altro definire come oggetto di valore la conoscenza, l'apprendimento dell'informazione fornita dall'ipertesto. Il destinante è la nostra curiosità, il nostro bisogno di acculturarci, che attraverso la dimensione manipolativa ci induce a *voler sapere* e quindi *ci fa leggere*. È l'insieme delle ragioni per cui abbiamo deciso di accostarci all'ipertesto. Il destinante ci fornisce l'interessÈ, valore necessario alla realizzazione del nostro programma narrativo: esso diviene parte della nostra competenza, perché ci fa avvertire quella mancanza che solo il raggiungimento dell'oggetto risolverà. La competenza necessaria a realizzare il nostro programma narrativo, però, si situa a due livelli: il primo è quello già incontrato e tipico dell'ipertesto, il livello del *software*. Per raggiungere il nostro scopo e leggere l'ipertesto dobbiamo sapere cos'è un *link*, come distinguere ciò che è cliccabile<sup>59</sup> da ciò che non lo è, come interagire con la tastiera. Questo tipo di competenza non è testuale, e infatti o la si dà per scontata, o la si fornisce attraverso un manuale d'istruzioni allegato ma esterno all'ipertesto. È una competenza situazionale. La competenza che ci interessa, quella testuale, è di natura cognitiva ed è un *essere del fare*: oltre ad essere interessati, per raggiungere il nostro scopo dobbiamo essere in grado di apprendere, di fare nostre le informazioni offerte. A tal riguardo l'enunciatore si pone allora come audiuvante, in quanto ci permette di realizzare il nostro programma narrativo cercando di tener vivo il nostro interesse e favorire il nostro apprendimento attraverso un linguaggio quanto più chiaro possibile ed una interfaccia amichevole. Passando all'atto vero e proprio, ci congiungiamo all'oggetto di valore attraverso la performance che ci *fa essere*, ci fa essere coscienti, cioè ci permette impadronirci del sapere. Ma dov'è la struttura polemica, lo scontro con l'anti-soggetto? È ovvio come l'enunciatore abbia tutti gli interessi a nascondere o addirittura eliminarlo, per soddisfarci e farci concludere la nostra esplorazione con una sanzione positiva, con la consapevolezza cioè di *saperne di più*. Ma

<sup>57</sup> G. GENETTE, Figure III, Torino, Einaudi, 1976.p.208-ss.

<sup>58</sup> Ancora una volta, diverso il discorso per i *videogame* e la realtà virtuale, che si sforzano volutamente di imitare.

<sup>59</sup> Nel caso in questione, il puntatore quando passa su un'immagine cliccabile, si trasforma e da freccia diventa un martello da giudice.

uno scontro c'è, anche se non visibile a livello discorsivo. È possibile identificare un anti-soggetto, portatore di valori opposti a quelli del soggetto. Esso chiaramente non è rappresentato da un attore, ma si identifica con tutto ciò che impedisce il venire a sapere: la noia, il disinteresse, la distrazione. A causare ciò possono essere gli adiuvanti dell'anti-soggetto, cioè il linguaggio troppo astratto o mal articolato, la struttura dell'ipertesto dispersiva, la vaghezza o addirittura l'inutilità delle informazioni per il soggetto. Un ipertesto che fornisce informazioni inutili è come una principessa della fiaba di Propp brutta e insignificante: l'eroe, dopo aver superato le prove necessarie a conquistarla, si rende conto che tutto sommato non ne valeva la pena.

Se la valorizzazione dell'oggetto da parte del destinante si fonda sul valore dell'interesse, quella dell'antidestinante, ad essa opposta, si basa sul disinteresse, sulla noia. Vediamo uno schema di opposizioni possibili:

<b>Soggetto</b>	vs.	<b>Anti-soggetto</b>
Interesse	vs.	Disinteresse
Piacere	vs.	Noia
Attenzione	vs.	Distrazione
<b>0Adiuvante</b>		<b>1Antiadiuvante</b>
Linguaggio chiaro	vs.	Linguaggio oscuro
Struttura semplice	Vs.	Struttura dispersiva
Utilità informazioni	vs.	Futilità informazioni

Solo sconfiggendo disinteresse, noia e gli altri valori dell'anti-soggetto, con l'aiuto dell'enunciatore che si pone come suo adiuvante, il soggetto realizzerà la congiunzione con l'oggetto di valore, la conoscenza, la cui mancanza è stata rilevata dal destinante. E lo farà attraverso l'atto pragmatico, ovvero la lettura.

Rappresentiamo allora con un quadrato semiotico i valori alla base del livello di enunciazione di questo ipertesto.<sup>60</sup>

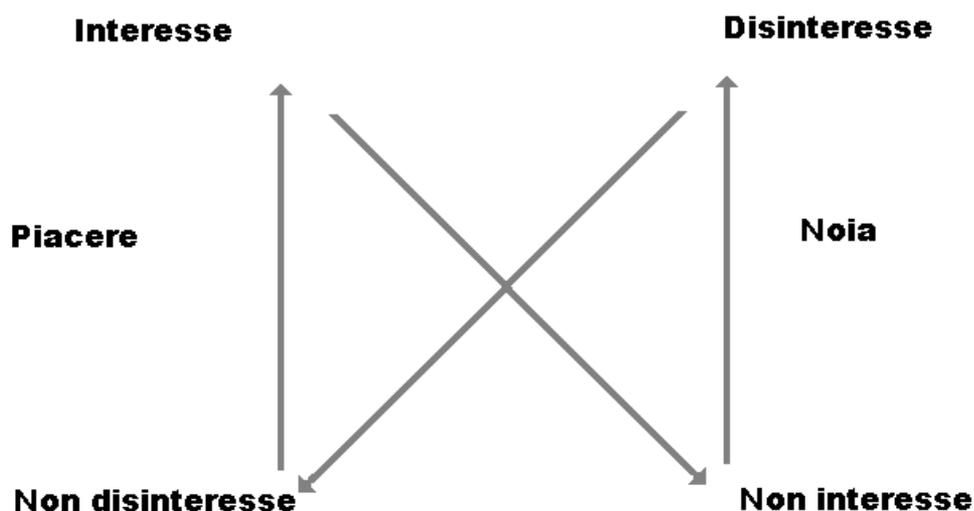


Fig. 7 Quadrato semiotico del livello dell'enunciazione

Partendo da queste basi, il soggetto enunciatario potrà congiungersi con l'oggetto della conoscenza, ricevendo dunque una sanzione positiva, o potrà restarne disgiunto, nel qual caso la sanzione sarà ovviamente negativa.

Esiste però un altro gruppo di valori opposti che permettono la generazione del rapporto d'enunciazione. I valori finora sistematizzati riguardavano infatti soggetto e anti-soggetto, ma non è mai stata messa in discussione la valorizzazione dell'oggetto di valore, la conoscenza. Lo schema proposto funziona se la consideriamo un oggetto di valore, e diamo per scontato, come l'autore dell'ipertesto deve aver fatto, che il soggetto enunciatario voglia congiungersi con tale oggetto, cioè voglia imparare. E se così non fosse? Se l'enunciatario non volesse apprendere, ma divertirsi? È qui che entra in gioco l'antidestinante: esso rappresenta una fonte di valori per il soggetto che l'enunciatore non ha previsto. Chi ha scritto l'ipertesto 'Il processo di Norimberga' pensava ad un enunciatario-soggetto per il quale l'apprendimento fosse un valore; e che quindi avvertisse la mancanza impostagli dal destinante. Ma questo non è l'unico destinante possibile. In questo caso si il soggetto che si muoverebbe intorno al polo della valorizzazione pratica; e le altre?

L'antidestinante, appunto, fornisce al soggetto una valorizzazione di tipo ludico. Ecco che emerge un'altra possibile opposizione di valori:

<b>Destinante</b>	Vs.	<b>Antidestinante</b>
Universo pratico	Vs.	Universo ludico
Apprendimento	Vs.	Divertimento
Semplicità	Vs.	Varietà

L'ipertesto è fatto in modo da soddisfare i bisogni di un soggetto che abbia ricevuto una valorizzazione di tipo pratico, che quindi voglia conoscere, sapere. Ma se il soggetto risponde alla valorizzazione dell'antidestinante, considererà il divertimento un oggetto di valore con il quale congiungersi, si scontrerà con l'anti-soggetto che abbiamo visto, ma stavolta non ci sarà un adiuvante pronto a soccorrerlo, e inevitabilmente l'atto pragmatico della lettura si risolverà con una sconfitta e con una sanzione negativa. Saranno la noia e il disinteresse a vincere, perché l'ipertesto non è stato strutturato per fornire l'oggetto di valore divertimento. Insomma, chi spera di divertirsi leggendo questo ipertesto o di trovarvi molta varietà testuale (immagini, suoni) rimarrà terribilmente deluso. 'Il processo di Norimberga' non è un ipertesto per internettuali, ma per ipertestardi. Per la sua estrema semplicità va bene anche per gli ipertesi, nonostante l'assenza di mappe, e forse anche un ipertestimone potrebbe trovarlo gradevole, dal momento che si tratta di un testo piuttosto 'politicamente schierato', che si può trovare obiettivo o partigiano, ma che di certo non manca di personalità. Se però la valorizzazione (di tipo pratico) dell'enunciatore empirico e quella dell'enunciatario (di tipo ludico) non coincidono, la sanzione diviene negativa, con il conseguente inevitabile insuccesso dell'iniziativa editoriale.

Come abbiamo già preannunciato in apertura di paragrafo, pur essendo partiti da una lessia precisa, la prima, per quanto riguarda il livello dell'enunciazione, i risultati raggiunti sono validi per tutte le lessie e quindi per tutti i percorsi ipertestuali possibili, dal momento che i valori alla base sono sempre gli stessi.<sup>61</sup>

Passiamo ora all'analisi dell'enunciato. Cominceremo dalla introduzione, per passare poi alle lessie di biografie, giornali e cronologia, meno interessanti e più semplici. Il cuore dell'enunciato sta nel processo vero e proprio, che affronteremo per ultimo.

<sup>61</sup> Ciò non è vero per tutti gli ipertesti: i più ricchi sono strutturati in maniera tale da prevedere uno spazio 'ludico', con dei giochi per esempio, uno 'critico', con le informazioni catalogate, ecc. In tali casi occorre ridefinire il rapporto tra enunciatore ed enunciatario ogni qualvolta si renda necessario.

### **2.2.3. Il livello dell'enunciato**

#### **2.2.3.1. L'introduzione**

Parecchio è già stato detto su questa lessia; ma stavolta dovremo focalizzarci sugli aspetti enunciativi. Gli attori di tutto l'ipertesto li conosciamo già: l'accusa, gli imputati, la corte, la difesa, a cui si aggiungeranno, nella lessia 'giornali', i giornalisti. Le strutture polemiche immanenti sono suggerite già dalla spazializzazione dell'aula: imputati da una parte, accusa dall'altra, corte in posizione centrale. Si manifesta subito il contrasto attoriale più importante, probabilmente:

#### Imputati vs. Accusa

Nel caso dell'accusa è evidente, dopo una lettura dell'ipertesto, che si tratta di un attore collettivo: più persone, cioè, che però a livello attanziale sono individuabili in un solo attante. Non può dirsi lo stesso degli imputati, dal momento che, pur avendo tutti lo stesso programma narrativo ed un'ideologia di base comune, il loro operato avrà sanzioni diverse, come vedremo. Quando sarà il caso, perciò, ci rivolgeremo ad essi singolarmente. Un'altra opposizione che è possibile rinvenire è quella più generica di

#### Vinti vs. Vincitori

Al primo gruppo è possibile associare gli imputati e la difesa; al secondo l'accusa e la corte. Questo aspetto rappresenta un po' la caratteristica insolita e contestabile di questo processo, che vede la corte chiaramente schierata da una parte. Questa opposizione emergerà soprattutto nella lessia giornali. La lessia 'introduzionÈ non ha sviluppo narrativo, e la stessa struttura attanziale è solo ipotizzabile, dal momento che gli attori operano concretamente solo nella lessia collegata, quella del processo, che ci avviamo a considerare. Per essa vale lo stesso discorso fatto per la lessia 'introduzionÈ: tutte le micro-lessie collegate (accusa-Goring, difesa-Goring, sentenza-Goring, accusa-Hess, ecc.) verranno considerate insieme, perché le loro funzioni sono complementari.

#### **2.2.3.2. Il processo**

Questa lessia è in realtà una macrolessia, costituita dalla somma delle lessie accusa, difesa, sentenza, ecc. Le considereremo un tutt'uno perché tale risultano da un punto di vista strutturale. Essa, come già detto, è uno 'sviluppo' della lessia precedente: è molto improbabile che il lettore vi acceda senza aver primo conosciuto gli attori attraverso la lessia di introduzione; tuttavia c'è questa eventualità, e la lessia funziona perfettamente anche se viene letta per prima. Per quanto riguarda la temporalizzazione, come già anticipato nella sezione generale, è difficile parlarne in ipertesti come questo, e applicare i concetti di aspettualizzazione, incoattività, iteratività, terminatività, ecc. Un'analisi che si occupi di questi aspetti deve ancora essere approfondita; non è certo alla portata del nostro lavoro. Ci limitiamo a ricordare come il tempo verbale utilizzato per il processo e i giornali è il presente, attraverso il discorso diretto; biografie e cronologia fanno uso del tradizionale passato remoto.

Conosciamo già la struttura discorsiva, occupiamoci però di quella semio-narrativa. L'opposizione soggetto-anti-soggetto è quella resa evidente già a livello discorsivo tra imputati e accusa. L'oggetto di valore è la libertà, di cui gli imputati sono stati privati dal destinante collettivo (Popoli) Vincitori. Questi sono rappresentati attorialmente dalla corte, l'unica che può ricongiungere il soggetto con l'oggetto di valore. C'è un adiuvante, ed è rappresentato dalla difesa. Questa non si oppone direttamente all'accusa, come nei processi tradizionali. Infatti il compito di difendersi, in ultima istanza, è lasciato direttamente agli imputati, che nella difesa trovano un sostegno, ma non un

sostituito.

Curiosamente quest'ipertesto mostra due lessie che sembrano pensate apposta per un'analisi generativa (non lo abbiamo scelto *ad hoc*, giuriamo!!): la lessia dei capi d'accusa, perfetta espressione del concetto greimasiano di competenza, e quella della sentenza, identificabile con la sanzione. Il soggetto, attraverso la manipolazione, è stato privato della libertà che un *far-fare* impostogli lo spinge a riacquistare. Non sempre la manipolazione è efficace, e infatti ci sono imputati che rifiutano di difendersi. Per realizzare il suo programma narrativo, cioè la ricongiunzione con l'oggetto di valore, il soggetto deve 'liberarsi' da una competenza negativa che il destinante gli ha attribuito: l'essere colpevole, attraverso la congiunzione con l'oggetto reato testimoniato dai capi d'accusa. Se riuscirà a disgiungersi da questo oggetto, avrà realizzato la sua performance, che lo *farà essere* 'innocentÈ e non 'colpevolÈ. A quel punto la sanzione del destinante sarà positiva, la sentenza di non colpevolezza, e il ricongiungimento con l'oggetto di valore, scopo del programma narrativo, realizzato.

Il programma narrativo dell'anti-soggetto è esattamente di segno opposto: egli deve impedire che il soggetto si ricongiunga con l'oggetto libertà. Il terreno di scontro è ovviamente la performance: scopo dell'anti-soggetto è dimostrare la colpevolezza dell'imputato, cioè *farlo essere colpevole*. Per realizzare il suo programma, l'anti-soggetto deve congiungere il soggetto all'oggetto pena, o, il che è lo stesso, disgiungerlo dall'oggetto libertà. Il soggetto si trova in una posizione di svantaggio, perché il destinante gli ha attribuito una competenza negativa: il processo non è costruito per dimostrare la colpevolezza degli imputati, che è ipotizzata all'inizio dai capi d'accusa, ma per dimostrarne l'eventuale innocenza. I due valori che si oppongono a livello ideologico sono dunque

innocenza vs. colpevolezza.

Al primo è connesso il valore libertà, al secondo la non libertà che può significare morte, ergastolo o una pena inferiore. Esiste una relazione tra questi valori: libertà e innocenza da una parte, colpevolezza e pena dall'altra.

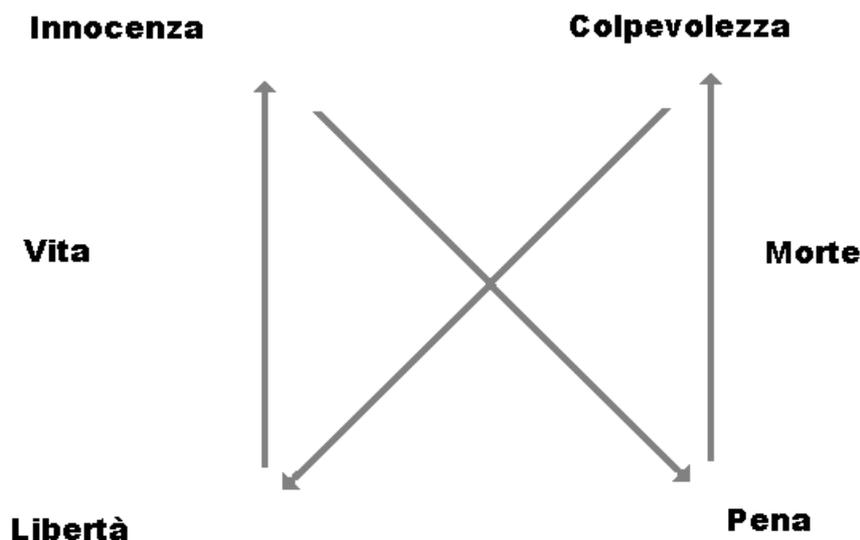


Fig.8 Quadrato semiotico del livello dell'enunciato

Durante l'atto pragmatico della performance, soggetto e anti-soggetto si scontrano verbalmente cercando di imporre i propri universi di valori.

Evidenziamo subito un chiaro intervento dell'enunciatore, che *impone* il suo discorso a discapito della libertà dell'autore: la lessia relativa alla difesa dell'imputato è leggibile soltanto dopo aver aperto quella relativa all'accusa. Si vuole insomma imporre un nesso sequenziale che ricostruisca la temporalità della storia. Non sta a noi esporre un giudizio estetico, ma non possiamo nascondere che l'effetto di tale scelta è piuttosto sgradevole. Ci è capitato infatti di voler rileggere solo la lessia relativa alla difesa, ma non abbiamo potuto farlo senza aprire prima quella dell'accusa. Ciò limita notevolmente le potenzialità ipertestuali. Ma torniamo allo scontro pragmatico attanziale.

In alcuni casi il soggetto mette in campo un oggetto di valore opposto a quello dell'anti-soggetto: l'oggetto obbedienza ai superiori, opposto a quello responsabilità personale, e quindi (eventualmente) disobbedienza.

Soggetto	vs.	Anti-soggetto
Obbedienza		Disobbedienza

Tale oggetto ha funzione di adiuvante, perchè congiunto al soggetto gli permette di dimostrare la sua innocenza. È come il cavallo che permette all'eroe di raggiungere la principessa. Ma tutto ciò a patto che la valorizzazione del soggetto risulti dominante, e cioè che il valore 'obbedienza' sia associato al valore innocenza. Se è invece la valorizzazione dell'anti-soggetto a essere considerata rilevante dalla corte (destinante), il soggetto si vedrà sconfitto, perché in tale quadro il suo adiuvante è inutile: gli occorrerebbe l'adiuvante 'responsabilità personale' e quindi 'disobbedienza ai superiori', che però non ha. Tale strategia è applicata da alcuni imputati (Rosemberg, Frick, Doenitz, Raeder, Jodl): essi non negano l'autorità del tribunale, e quindi la definizione complessiva della situazione, ma si giustificano affermando che hanno soltanto eseguito ordini di cui (affermano) non conoscevano le conseguenze. Doenitz, in particolare, sottolinea il valore di determinate azioni in un contesto di guerra: il suo avvocato, realizzando a pieno il suo ruolo di adiuvante, dimostra come tale valore è valido anche per i vincitori. Il contesto 'guerra' modifica parzialmente la valorizzazione vigente:

Tempo di pace	vs.	Tempo di guerra
Azione criminale		Azione non criminale

Questa strategia si muove anche sul presupposto che i reati commessi da paesi vinti siano in parte stati commessi anche dai vincitori. È quanto riesce a dimostrare l'avvocato di Doenitz, uno dei pochi a svolgere il ruolo di adiuvante in maniera determinante. La sanzione di Doenitz è infatti solo parzialmente negativa (sarà condannato a 10 anni). D'altronde, non basta una strategia intelligente per giustificare un verdetto; ma degli altri (importanti!) fattori non ci occupiamo perché hanno valore storico-giudiziario, più che narrativo.

C'è un altro scontro che vede opposti soggetto e anti-soggetto: riguarda la competenza dei paesi vinti a giudicare i vincitori. Il soggetto in questo caso contesta il destinante stesso; non cerca di disgiungersi dall'oggetto 'colpa', ma rifiuta addirittura l'autorità di chi ce l'ha congiunto. Oggetto dello scontro diventa il tribunale: secondo la valorizzazione del soggetto esso non è competente, quindi l'intera strutturazione attanziale, compreso destinante (corte) e anti-soggetto (accusa) non potrebbero ricoprire il ruolo attanziale che ricoprono. In questo scontro il soggetto è assolutamente solo: neanche la difesa (adiuvante) può aiutarlo, perché delegittimando il tribunale delegittimerebbe se stessa che ne è parte.

Soggetto	vs.	Anti-soggetto
Incompetenza tribunale	vs.	Competenza tribunale

Ogni qual volta il soggetto intraprende questo tipo di strategia, viene condannato, perché sono sempre i vincitori a stabilire la valorizzazione degli oggetti e la definizione dei soggetti. Il soggetto che tenta di delegittimare il tribunale opera una sorta di mossa meta-linguistica, contestando non il messaggio dell'emittente, ma il canale stesso, e quindi anche il codice, di comunicazione. Si tratta di quella che può essere definita squalifica della comunicazione<sup>62</sup>, mossa sofisticata ma, in questo caso, perdente. È il caso degli imputati. Hess e Keitel, condannati l'uno all'ergastolo e l'altro all'impiccagione. Essi non negano di aver commesso le azioni che sono loro attribuite; negano però il principio che qualcuno possa giudicarli per tali azioni.

Ci sono tre casi in cui il soggetto ammette la colpa: cioè si disgiunge volontariamente dall'oggetto di valore libertà, sperando che sia il destinante, all'atto della sanzione, a donarglielo. È il caso della richiesta della grazia, insomma, e si applica alle difese di Frank, Funk e Shacht. Assolto l'ultimo, condannati rispettivamente all'ergastolo e all'impiccagione gli altri due, segno che non si può generalizzare sull'efficacia di una strategia. In questo caso essi sono congiunti alla colpa, oggetto opposto a libertà.

Più banale risulta la strategia del soggetto quando cerca di disgiungersi dall'oggetto 'colpevolezza' non negando l'autorità del destinante che glielo ha attribuito ma negando l'attribuzione del reato da cui deriva la colpevolezza. In buona sostanza ci riferiamo a quegli imputati che negano di aver commesso ciò di cui sono accusati (la maggior parte: Goring, Ribbentrop, Kaltenbrunner, Seyss-Inquart, Streicher, Speer, Von Neurath, Saukel, Von Papen, Fritzsche). Vediamo di ricapitolare lo svolgimento narrativo: il destinante, la corte, manipola il soggetto disgiungendolo dall'oggetto di valore libertà e attribuendogli una competenza, l'essere colpevole. Il soggetto deve acquisire la competenza opposta, l'essere innocente, e può farlo attraverso l'atto pragmatico del processo che lo vede contrapposto all'anti-soggetto 'accusa' e adjuvato dalla difesa. Nel caso considerato, la competenza 'essere colpevole' è fornita al soggetto come conseguenza del suo operato, ipotizzato dalla corte e ribadito dall'accusa. Il soggetto si scontra allora con il suo attante opposto negando apertamente il reato e quindi il suo essere colpevole. Nel caso di Von Papen e Fritzsche è il soggetto a vincere lo scontro e a riappropriarsi dell'innocenza, e, quindi, della libertà. Negli altri casi la sanzione sarà invece di tipo negativo e l'imputato condannato. Il ruolo dell'adiuvante in questo processo (termine quanto mai adatto nella sua ambivalenza) non è quasi mai determinante, per lo meno tale non emerge dall'ipertesto. La difesa si limita a favorire la testimonianza dell'imputato, ponendogli delle domande, o a presentarlo alla corte degno di sanzione positiva; mai si assiste allo scontro, tipico di molta letteratura e cinematografia processuale, tra accusa e difesa.

### 2.2.3.2. Biografie, cronologia e giornali

Aver già abbondantemente discusso del ruolo dell'enunciatore e dell'enunciataro ci permette di affrontare l'analisi dell'enunciato avendo già una idea complessiva del testo che abbiamo di fronte. Inoltre abbiamo già accennato alle funzioni di alcune lessie: in particolare, le tre considerate possono essere definite come indici la cui funzione principale consiste nello strutturare le informazioni fornite al terzo livello. Esse si differenziano sul piano espressivo per il fatto di occupare sempre la parte sinistra dello schermo.

Questa differenza funzionale tra le lessie 'indici' e quelle 'apportatrici di contenuti' è importante e va evidenziata, dal momento che le prime rappresentano un 'corridoio' pieno di porte, non forniscono direttamente informazioni ma solamente collegamenti; le seconde sono 'stanze con una sola porta', e nella loro struttura interna non si differenziano da un testo tradizionale. Detto ciò, a questo punto dell'analisi possiamo considerare insieme secondo e terzo livello (come abbiamo fatto

<sup>62</sup> Cfr. P. WATZLAWICK, J.H.BEAVIN, D.D.JACKSON, *Pragmatica della comunicazione umana*, Casa Editrice Astrolabio, Roma 1971.

per il terzo e il quarto nel caso del processo), dal momento che dal punto di vista dei contenuti ideologici esse non presentano differenze.<sup>63</sup>

Per quanto riguarda la lessia 'Biografi' in essa ci vengono presentate in maniera piuttosto succinta le storie personali degli imputati. Come accennato in precedenza, questa lessia, presentando gli attori del processo, potrebbe svolgere una funzione di preparazione alla lettura dello stesso. Ricoprirebbe cioè il ruolo che in un racconto o in una fiaba è svolta dalla descrizione dei personaggi. Può però presentarsi piuttosto ricca di informazioni senza correre il rischio di stancare il lettore, che può agilmente saltare la parte relativa agli imputati che non gli interessano. È insomma una lessia che sfrutta a pieno, nella sua semplicità, la forza dell'ipertesto: quella di poter fornire un ventaglio molto ricco di informazioni, lasciando al lettore il compito di selezionare quelle per lui più rilevanti.

La lessia giornali è più interessante perché in questo caso incontriamo un nuovo attore, il giornalista. A livello discorsivo la sua presenza è manifestata dalla testata giornalistica che lo identifica, e che è veicolo di tutta una serie di valori culturali. Non è qui il caso di approfondire un'analisi semiotica di tutti i testi giornalistici citati, che da soli meriterebbero un lavoro di indagine ben più ricco del nostro. Vediamo però di delinearne rapidamente le opposizioni attanziali.

I giornali citati sono tutti schierati, anche quelli tedeschi, dalla parte dei vincitori, di cui quindi condividono i valori che abbiamo già individuato. L'unica testata ad assumere una posizione un po' più defilata è il *New York Daily Mirror*, vedremo come. Il programma narrativo del giornale (o del giornalista, dal nostro punto di vista non fa differenza) non è quello di *veicolare* un'informazione, ma quello di *commentarla*. A tal proposito, emerge, crediamo, l'intervento dell'enunciatore empirico, dell'autore dell'ipertesto che ha selezionato i brani di articoli da inserire. Per ragioni di brevità, o perché si preferisce evidenziare la funzione interpretativa dei giornali a discapito di quella obiettiva, dai brani emerge chiarissimo il simulacro del giornale, che non cerca affatto di ricoprire una funzione mimetica, anzi si schiera apertamente.<sup>64</sup> Non avendo a disposizione i giornali originali dell'epoca, possiamo agire soltanto a livello di ipotesi; può darsi che, visto il clima ideologicamente 'bollente' tipico di ogni dopo guerra, i giornali commentassero davvero le notizie, anziché limitarsi a darle.

A livello di enunciazione, il giornalista si pone come un adiuvante del soggetto, il lettore del giornale e, quindi ad un livello superiore, dell'ipertesto. Il soggetto è chiamato a riequilibrare la sua mancanza di conoscenza, e per farlo ricorre al giornale. Vale insomma il discorso già fatto per l'ipertesto in genere. A livello di enunciato il giornale può invece essere considerato un soggetto, dotato della competenza che gli dà l'autorità della testata giornalistica. È mosso dai valori forniti dal destinante Paesi Vincitori, e si scontra contro quelli del anti-destinante Paesi Vinti, di cui gli imputati si fanno portavoce. L'oggetto di valore che si contendono è il giudizio complessivo sul processo. Lo scontro ideologico è quello che abbiamo già avuto modo di conoscere:

PAESI VINCITORI	vs.	PAESI VINTI
Processo fonte di giustizia	vs.	Processo fonte di vendetta
Diritto	vs.	Passione
Tribunale competente	vs.	Tribunale non competente
Reato grave anche in un contesto di guerra	vs.	Reato non grave in un contesto di guerra
Responsabilità personale	vs.	Obbedienza ai superiori
Reato commesso	vs.	Reato non commesso
Reato commesso solo dai paesi vinti	vs.	Reato commesso anche dai vincitori

<sup>63</sup> Per cui, riferendoci alla lessia-indice Biografie, per esempio, considereremo anche quelle Vita di Goring, Vita di Hess, ecc. Riferendoci a quella 'Giornali', daremo per scontate le lessie connesse 'Le Figaro', ecc.

<sup>64</sup> Tale scelta potrebbe essere ricollegata all'ideologia di valori alla base del produttore dell'ipertesto, una casa editrice dichiaratamente di sinistra. Sarebbe interessante approfondire questa scelta, ma essa esula dall'analisi testuale che ci siamo prefissati.

Tutti i giornali si schierano dalla parte dei paesi vincitori e difendono i loro valori. Ad eccezione, come visto, del *New York Daily Mirror*, che suggerisce la non competenza del tribunale, anche se in maniera ironica. A livello di enunciato, ovviamente, i giornali non hanno oppositori, e possono dunque imporre tranquillamente il loro giudizio senza dover superare alcuna prova. A livello d'enunciazione, invece, sta alla criticità del lettore la sanzione finale, che sarà probabilmente diversa per ognuno dei brani, o che più spesso resterà sospesa.

Venendo ora alla lessia 'Cronologia', essa manifesta una leggera differenza rispetto alle altre due. La lessia di secondo livello infatti non si limita alla funzione di indice, ma fornisce delle informazioni sue proprie, e struttura in un ordine temporale le lessie ad essa connesse. Ci troviamo qui di fronte alla più classica delle pagine ipertestuali: un testo scorre sul lato sinistro dello schermo (il testo di livello superiore) presentando delle *hotword*, parole che, se cliccate, rimandano a lessie presentate sul lato destro dello schermo. Queste ultime rappresentano dei testi identici, nella loro struttura, ai testi tradizionali, con le uniche differenze dovute al livello software già discusso (barra di scorrimento, possibilità di chiusura immediata, ecc.) Non abbiamo molto da aggiungere che non sia stato già detto in precedenza, sia a livello d'enunciazione che d'enunciato. L'unica nota che è il caso di rilevare riguarda non tanto questa lessia nella sua singolarità quanto l'ipertesto in genere: l'indipendenza interna di ogni lessia. La lessia 'Aggressione alla Polonia' e quella 'Obiettivo Scandinavia', tanto per fare un esempio, avrebbero potuto essere scritte da autori diversi, con stili, progetti enunciativi, punti di vista diversi. Probabilmente non è il caso di questo ipertesto, ma lo è di tante opere ipertestuali scritte a più mani da autori con competenze ed aree di interessi molto difficili. Secondo alcuni dei (tanti) padri dell'ipertestualità, essa doveva venire incontro soprattutto alla necessità di coordinamento dei gruppi di lavoro e offrire nuove opportunità di collaborazione: si pensi soprattutto a Engelbart o Berners-Lee.<sup>65</sup> Tutto ciò apre ovviamente nuove prospettive di analisi, che qui possiamo limitarci a suggerire, per la semiotica testuale: l'opera non è più pensata e sviluppata da un singolo autore empirico, ma da un gruppo di essi che devono negoziare, in maniera non sempre pacifica, l'*intentio auctoris* complessiva. Inoltre, alla figura tradizionale dello scrittore, si affiancano quella dell'informatico, del grafico, guidati da un coordinatore editoriale che deve riuscire a far convivere tante culture diverse mantenendo l'unità complessiva dell'opera<sup>66</sup>. Sta poi alla lettura del semiotico l'incarico di far luce su questo groviglio di interventi, cercando volta per volta di ritrovare il contratto enunciazione, i valori ideologici di tutta l'opera e quelli presenti esclusivamente in una lessia. Resta da stabilire poi fino a che punto si possa trascurare il livello *software* più volte incontrato. L'analisi del racconto di Maupassant di Greimas o quella di Allais di Eco vale sia che si consideri un libro rilegato con titoli a caratteri d'oro, sia che si prenda in considerazione la più economica delle edizioni. Questo perché si presuppone l'indipendenza del testo dal suo supporto fisico. Ma con l'ipertesto? Possiamo sì trascurare il livello fisico, per cui non ci importerà più di tanto che un ipertesto sia fruito da un computer portatile o da un terminale di rete, ma possiamo far finta di non accorgerci del livello del *software*? Noi crediamo invece indispensabile una tale valutazione, e le competenze informatiche 'ausiliari', quando rese necessarie, non rappresentano una novità per la semiotica: al semiotico del cinema, non sono forse richieste competenze 'ausiliari'? E chi si occupa di semiotica dell'arte, non dovrà arricchire le sue competenze semiotiche con conoscenze specifiche del settore delle arti figurative?

La semiotica si occupa di linguaggi, di sistemi di significazione. Ma per farlo, non può trascurare

<sup>65</sup> Sull'idea più complessiva di lavoro collettivo per mezzo di computer, si veda T. WINOGRAD, F. FLORES, *Understanding computer and cognition*, Alex Publishing.

<sup>66</sup> Durante il seminario sulla Semiotica della Rete, la dott.ssa Cosenza ci raccontava, riferendosi alla sua esperienza nella creazione di Encyclomedia, delle difficoltà che sorgono nella costruzione di un progetto ipertestuale nel momento in cui bisogna far coesistere in un'unica opera testi di autori diversi, ognuno con le proprie caratteristiche, cercando di adattarli alle esigenze generali del lavoro. Non siamo purtroppo a conoscenza di opere che raccontino la 'produzione' di un ipertesto vista dal di dentro.

tutto ciò che sta intorno ai sistemi...

### **2.3. Dal testo all'ipertesto, un bilancio.**

La nostra 'passeggiata' tra le pagine elettroniche ci sembra aver offerto alcuni spunti interessanti riguardo alle caratteristiche di questo nuovo sistema di scrittura. Sicuramente ci troviamo di fronte a testi molto ricchi dal punto di vista sincretico, che richiedono maggiori competenze durante l'atto produttivo, anche per la presenza di quello che abbiamo definito il 'livello *softwarÈ* o informatico. Ma anche per quanto riguarda il lettore, egli deve svolgere un ruolo più attivo, dovendo 'fisicamente scegliere tra i percorsi di lettura offerti. Fin qui, lo schema che abbiamo presentato in apertura funziona. Vediamo cosa invece non crediamo di poter condividere: innanzi tutto, non solo l'ipertesto non manca di organizzazione, ma anzi probabilmente ne richiede di più di quanto non ne richieda il testo tradizionale. Un lettore tradizionale ha infatti stabilito un patto tacito con l'autore, e cioè quello di interpretare il testo leggendolo in maniera sequenziale. Poi potrà anche 'usarlo' leggendolo dall'ultima pagina alla prima, ma si tratta appunto di un uso<sup>67</sup> personale che viola questo tacito accordo. In un ipertesto questo accordo viene a mancare, almeno a livello generale: allora occorre che il testo sia ben organizzato, non disorienti il lettore che *non sa in che direzione andare*, ma lo accompagni durante la lettura. Visto che abbiamo toccato il concetto di sequenzialità, essa può dirsi senz'altro rispettata all'interno delle lessie. Ma guardando un ipertesto da un punto di vista più complessivo, è davvero possibile leggerlo e interpretarlo senza seguire una logica sequenziale? Noi crediamo di no. In un ipertesto, abbiamo visto, le sequenze diventano percorsi possibili di numero elevatissimo, ma finito. Ma il lettore non può costruirsi una propria sequenza di lettura, non può passare da una parte all'altra a suo piacimento. Può solo percorrere uno dei numerosissimi percorsi che l'autore ha pensato per lui. Quando ci spostiamo da una lessia ad un'altra, infatti, possiamo farlo soltanto attraverso i *link* che l'autore ha predisposto per noi. Paradossalmente, ci pare di poter concludere, che in un ipertesto la figura dell'autore è ancora più forte che in un testo tradizionale: in quest'ultimo caso, infatti, questi non poteva impedire che il lettore leggesse prima pagina 78, poi pagina 45 e poi la prima pagina. L'autore dell'ipertesto invece ci ha impedito, per esempio, di leggere la lessia riguardante le risposte dell'imputato senza aver prima letto quelle relative alle accuse mosse contro di loro. Possiamo leggere il volume 'Il processo di Norimberga' aprendo direttamente pagina 50, non possiamo fare a meno invece di aprire l'ipertesto partendo dalla lessia introduzione. Si dirà che ciò vale per l'ipertesto in questione, non per tutti gli ipertesti. Ma ci pare di poter dire invece che sinora non sia ancora in commercio un ipertesto che permetti la navigazione assolutamente libera da un punto ad un qualsiasi altro punto. E che dire del decentramento? Esso rappresenta l'idea più lontana dalla realizzazione attuale. Il problema del sovraccarico cognitivo e del disorientamento ha infatti reso necessaria la presenza di indici e mappe, che inevitabilmente costituiscono *il centro* dell'ipertesto, il punto cui fare riferimento prima di ogni esplorazione, il nodo cui tutti gli altri sono connessi direttamente o indirettamente. E attenzione, questo è anche vero per l'editoria *on-line*: gli ipertesti sulla rete si comportano spesso come se tutto il resto del *web* non esistesse, mantenendo dunque quell'individualità e quella chiusura tipica dei CD-ROM.

L'ipertesto *off-line*, ci pare di poter dire, è un testo abbastanza chiuso, nel senso che non permette la scrittura da parte del lettore e ne limita anche ogni abuso: non si possono prendere appunti sul CD-ROM, non si possono effettuare sottolineature. Si può compiere tale operazione sull'*hard-disk*, ma sarebbe come prendere appunti sul taccuino mentre si legge un libro. La sacralità del testo, lungi dall'essere messa in discussione, è anzi potenziata: l'ipertesto non è scrivibile, qualsiasi sia il supporto fisico. Il lettore non può nemmeno usarlo e abusarne, per esempio strappandone una pagina.

L'ipertesto è un testo dinamico? Può darsi, anche se bisognerebbe mettersi d'accordo sul significato di questa affermazione. Di certo non è un testo fluido: ciò è ovvio per l'editoria *off-line*, ma anche per quella in rete. Un testo fluido è un testo manipolabile, modificabile: forse si potrebbe pensare ai siti *web* di Internet aggiornati continuamente, ma a nostro modo di vedere si commetterebbe un

<sup>67</sup> Per il concetto di uso e interpretazione si veda U.ECO, I limiti dell'interpretazione, Bompiani, Milano 1991

errore. Il sito *web* aggiornato è semplicemente un altro testo rispetto al sito precedente, con cui ovviamente presenta molte affinità: è come un'opera ristampata con qualche correzione; è altro, anche se presenta pochissime differenze, dalla precedente versione. E quelle riviste su Internet che permettono la personalizzazione, l'impostazione cioè degli argomenti sui quali si preferisce essere aggiornati, non ci sembrano testi fluidi, ma bensì *bouquet* piuttosto ricchi di testi diversi: uno prevalentemente sportivo, uno concentrato sulla politica, eccetera.

Ci rimane un altro punto su cui riflettere, cioè l'eventuale fruizione collettiva dell'ipertesto. Se con tale affermazione si ritiene che un ipertesto possa essere consultato da più persone contemporaneamente, questo è vero sulla rete (disponendo comunque di un computer per ogni utente), non per quanto riguarda l'editoria *off-line*. Ma la questione è più di natura informatica che semiotica: infatti, quando un migliaio di impiegati e professionisti (per non parlare degli universitari...) sfogliano le pagine del sito di Playboy sulla rete, sono consapevoli di non essere gli unici, in quel momento, a farlo. Non si può parlare di lettura collettiva, perché nessuno ha coscienza dell'altro, il che causerebbe un certo imbarazzo (caro collega, anche lei qui? Che ne dice della *playmate* del mese?). Il paragone calzante non è quello di più lettori che leggono la stessa rivista, ma quello di lettori che leggono più copie della stessa rivista: l'atto di lettura è comunque individuale.<sup>68</sup>

A questo punto ci sembra di poter dire con relativa tranquillità che *l'ipertesto in quanto tale è fortemente strutturato*. C'è una struttura di valori alla base che si realizza in una struttura discorsiva individuabile: speriamo di averlo dimostrato. Un ipertesto decentrato, fluido, dinamico, privo di una struttura immanente frutto di un progetto enunciativo dell'autore *ancora non esiste*, e se c'è è di difficile lettura. Il lettore dell'ipertesto non è libero di compiere le proprie scelte, di compiere un percorso personale. È libero di scegliere fra le migliaia, forse i milioni di percorsi alternativi possibili offerti dall'autore quello che preferisce, che meglio si adatta alle sue esigenze.

Il lettore ipertestuale è libero di fare quello che l'autore gli ha concesso di fare. Senza peccare di idealismo ci pare di poter dire che come libertà, per il momento, non è un granché...

---

<sup>68</sup> Un discorso a parte meriterebbero i *newsgroup* e le *chat*, loro sì veramente 'fluidi' 'dinamici' e 'fruibili collettivamente'. Non si tratta però di ipertesti, per cui non ci riguardano in questa sede. Riguardo a questo argomento e in particolare riguardo alla storia e allo sviluppo di questo tipo di servizi in rete, si veda M.Hauben R.Hauben: 'Netizens. On the history and the impact of Usenet and the Internet', IEEE COMPUTER SOCIETY, Los Alamitos, California 1997.

### **3. La lettura di un ipertesto: un approccio interpretativo all'ipertestualità**

#### **3.1. Interfacce e iconismo.**

Nell'analisi di un ipertesto elettronico è necessario considerare il rapporto tra opera (lo stesso ipertesto) e il suo lettore sotto molteplici punti di vista: in primo luogo valutando in maniera critica i tratti caratteristici dell'ipertesto multimediale, vale a dire la sua natura sincretica (cfr. Bettetini) e il (presunto) ribaltamento della linearità e della sequenzialità del testo tradizionale; in secundis, verificando come l'ipertesto costruisca il proprio lettore sulla base della presupposta esistenza di una sorta di 'cultura delle interfacce' dello stesso lettore e di una serie di strategie di lettura/navigazione potenziali.

In particolare possiamo considerare l'ipertesto elettronico come un prodotto che fa convivere modalità testuali tradizionali (leggi: testo scritto) con elementi audiovisivi caratterizzati da particolari forme di iconicità e di paratestualità (cfr. al proposito Genette). Ciò che Genette definisce paratesto (ovvero tutti quegli elementi esterni al testo scritto che fungono da 'focalizzatori' e da strumenti di orientamento per il lettore quali, ad esempio, i margini e i numeri di pagina) corrisponde a ciò che in un testo elettronico è comunemente chiamato interfaccia grafica<sup>69</sup>, che è costituita da icone (sulla cui natura ipoiconica avremo modo di ritornare in seguito)

---

<sup>69</sup> Per il FOLDOC Graphical User Interface= (GUI) The use of pictures rather than just words to represent the input and output of a program. A program with a GUI runs under some windowing system (e.g. The X Window System, Microsoft Win).

e da indicatori e da comandi di ‘navigazionÈ. Spesso parlando di sistemi operativi ad interfaccia grafica e *user-friendly* (ovvero dei sistemi ‘a finestrÈ quali ad esempio MS Windows o Apple Macintosh) si è ricorsi a termini come ‘intuitività’, facendo prevalere l’entusiasmo per il superamento delle ostili interfacce a caratteri sull’osservazione critica riguardo la convenzionalità e la codicità delle rappresentazioni grafiche utilizzate. Ad esempio l’icona cestino presente su tutti i principali sistemi operativi (dapprima sul Workbench di Amiga e su Macintosh, poi introdotto sulla versione 95 di MS Windows), pur graficamente riconoscibile come “cestino” anche da chi non abbia mai acceso un PC (ma che comunque abbia una ‘cultura iconica’ che lo abiliti al riconoscimento di svariate modalità di stilizzazione grafica dell’oggetto in questione), non esplicita affatto la propria funzione specifica (ovvero uno spazio in cui ‘gettarÈ file inutili). L’icona in quanto tale non semantizza con precisione alcun tipo di attività potenziale del lettore/utente: al momento ipoiconico del riconoscimento di una ‘macchia di pixel colorati’ come rappresentazione di un cestino, deve necessariamente seguire un ulteriore passo da parte del lettore/utente, il quale deve disporre di una competenza specifica riguardo le convenzioni iconiche d’interfaccia<sup>70</sup>.

Queste considerazioni valgono naturalmente per tutto l’apparato paratestuale di cui gli ipertesti multimediali sono dotati, sia quelli propri di ciascun documento (ciò che abbiamo designato nel secondo capitolo col termine barthesiano di *lessia*<sup>71</sup>), sia quelli appartenenti al *browser*<sup>72</sup> usato per ‘sfogliarÈ l’ipertesto. Si può dunque parlare di ‘competenza d’interfaccia’ come condizione basilare per la fruizione di ciascun testo elettronico, così come nella lettura di un testo cartaceo tradizionale è intrinsecamente presupposta una serie di convenzioni paratestuali funzionali alla lettura (per esempio nel riconoscimento di un apice numerico posto dopo un termine come riferimento ad una nota a piè di pagina).

Considerando le modalità di riconoscimento delle ‘iconÈ usate nei sistemi operativi di tipo GUI, abbiamo già fatto cenno ad un ‘momento ipoiconico’. Come ben si può intuire l’analisi degli aspetti semio-cognitivi di tale fenomeno iconico riporta alla *vexata quaestio* tra iconismo ed iconoclastia (che da decenni è al centro delle polemiche tra i più insigni studiosi del campo). Tornando al nostro esempio precedente, l’icona ‘cestino’ presente sul *desktop* di gran parte dei sistemi operativi è senz’altro frutto di una forte ‘riduzionÈ nella rappresentazione grafica dell’oggetto reale ‘cestino’. Si tratta, infatti, di una rappresentazione che non ha nulla di fotografico o di iper-realistico, ma che tuttavia è riconoscibile a livello morfologico come ‘cestino’. Ciò che non è riprodotto (o al più è riprodotto in maniera implicita) è il rapporto di analogia funzionale che intercorre tra l’icona ‘cestino’ e il ‘cestino’-oggetto reale. Cioè, ammesso che il cestino-icona sia percepito come rappresentazione di un oggetto cestino, la sua funzione non è analoga a quella di un cestino reale, ed è perciò disambiguabile solo a partire da una precorsa competenza d’interfaccia. Se dal caso del cestino (che comunque consente un riconoscimento attraverso un’analogia morfologicamente strutturata) si passa ad altre icone comuni sui *desktop* dei personal computer, la dinamica del riconoscimento si fa più complessa: ad esempio il topolino che designa le applicazioni per il settaggio del mouse (vd. Figura sottostante).

<sup>70</sup> cfr. U.ECO, Trattato di semiotica generale, Bompiani, Milano, 1975.

<sup>71</sup> Col termine *lessia* si designano i singoli ‘blocchi di testo’, legati l’un l’altro tramite un sistema di collegamenti (*link*) ipertestuali: in questo modo l’ipertesto risulta essere una sorta di apparato meta-testuale, che fornisce forme di orientamento tra le varie lessie (ciascuna delle quali può essere anche solo semplicemente un testo inteso in senso tradizionale).

<sup>72</sup> Il termine *browser*, comunemente usato per designare i *software* di navigazione su Internet (p.es. Iexplorer o Netscape Navigator), va qui riferito anche all’interfaccia di ‘navigazionÈ integrata in ciascun ipertesto *off-line* (ad es. le barre degli strumenti costantemente visualizzate nelle enciclopedie multimediali ‘attorno’ al contenuto informativo).



Fig. 9. L'icona mouse in Pannello di Controllo. (© Logitech Ltd.)

In questo caso l'analogia morfologica si trasforma in una forma di 'metafora', basata sull'omonimia tra il mouse (in quanto periferica *hardware* del PC) e il termine inglese per "topo" che è, appunto *mouse*; da notare che all'origine dell'omonimia sta un processo di similarità morfologica portato a conseguenze estreme (in quanto il *mouse-hardware* ricorda lontanamente un topolino con la lunga coda sottile). Si ripropone così la pressoché totale assenza di analogia funzionale tra icona (il topolino) e referente (il mouse).

Da tutto questo, che meriterebbe una trattazione ben più ampia e che andrebbe ben oltre le nostre intenzioni e capacità, si evince un dato incontestabile e, ci si consenta, anche un po' inquietante: se le cosiddette GUI hanno facilitato l'uso del Personal Computer questo dipende senz'altro più dalla maggior attitudine dell'uomo moderno nel memorizzare immagini piuttosto che espressioni verbali scritte, che non dalla corrispondenza 'immediata' tra icona e funzione; sotto questo punto di vista le interfacce grafiche utilizzate dai più recenti PC sono ben lontane dal riprodurre le dinamiche di ragionamento umano: non c'è una corrispondenza diretta tra 'mondo delle idee' e struttura di un Sistema Operativo su base grafica ed ipertestuale. In pratica la percezione delle icone-*desktop* comporta un necessario disambiguamento contestuale, a partire dalla già citata competenza d'interfaccia, che superi la 'povertà di analogia' intrinseca nel processo di produzione dell'icona stessa. Se nel caso dell'icona-cestino e dell'icona-topolino erano presenti tratti di analogia morfologica/funzionale sufficienti all'utente medio per riconoscerle con successo, lo stesso non si può dire di moltissimi altri casi comuni in cui si è in prossimità dei *droodle*. Un celebre esempio di *droodle* è quello citato in Eco (?) : solo un disambiguamento circostanziale permette di risolvere il gioco con la soluzione 'messicano con sombrero in bicicletta' (vedi fig.10).

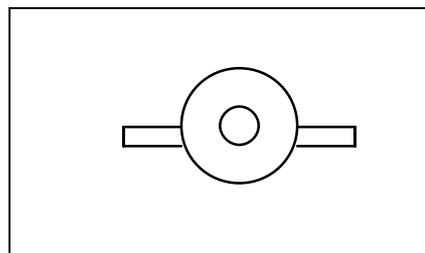


Figura 10. Esempio di *droodle* : il messicano.

Essi costituiscono un caso-limite in cui le carenze percettive impediscono un'interpretazione definitiva. Allo stesso modo alcune icone-*desktop* sono ridotte alla natura di 'tracce grafiche' pressoché prive di riproducibilità e pertanto risultano incomprensibili se non attraverso una precisa chiave interpretativa (che si può ricavare solo conoscendo a priori la natura dell'applicazione associata all'icona o dopo la 'prima cliccata'...).

Inutile dire che queste icone-*droodle* costituiscono un esempio aberrante di come strutturare una GUI: se si vuole parlare di 'piattaforme *user-friendly*' questi fenomeni sembrano allontanarsene

notevolmente, andando ad invadere il territorio della vera e propria enigmistica. Chi si dedica alla realizzazione di grafica per interfacce *software* dovrebbe forse ponderare maggiormente dove stia il limite (e siamo certamente in ambito *fuzzy*) tra icona riconosciuta come riproduttiva (analogica) e segno grafico pressoché de-semantizzato.

#### 4.1.2. L'ipertesto come forma testuale sincretica.

Ritorniamo a questo punto sulle caratteristiche dell'ipertesto, riprendendo argomenti già trattati ma osservandoli da un differente punto di vista.

L'ipertesto multimediale presenta caratteristiche analoghe a quelle comunemente accettate nella definizione del testo audiovisivo: anzi, secondo alcuni potrebbe essere a pieno titolo iscritto in tale categoria-ombrello (vedi Bettetini, 1996). Risulta, infatti, difficile discriminare, dal punto di vista dei materiali e dei codici impiegati, gli ipertesti multimediali dalla televisione dei nostri giorni, che fa largo uso di immagini sintetiche e di tecnologie digitali (si pensi all'uso di *texture* elettroniche per realizzare fondali di scena a basso costo). Possiamo quindi utilizzare a pieno titolo la definizione che Bettetini propone per la testualità audiovisiva anche per gli ipertesti multimediali:

“La natura dell'audiovisivo, ciò che gli consente di produrre stimolazioni sensoriali e percettive coinvolgenti nello stesso tempo due (e ora tre,[...]) capacità di senso dell'uomo, è individuabile innanzitutto nel *sincretismo* dei materiali che lo compongono e nell'*eterogeneità* dei codici che presiedono alla sua manifestazione significante.”

Sincretismo e pluralità di codici, dunque. Nemmeno la natura 'digital' dell'ipertesto elettronico può essere considerato un elemento rilevante per distinguerlo dall'audiovisivo tradizionale (cinema e TV): si tratta solo di una modalità di codificare il segnale, a livello di mero *rendering* non è possibile distinguere tra immagini televisive e una pagina ipertestuale, senza contare che il processo di convergenza sta portando rapidamente anche la televisione nell'alveo della digitalizzazione.

Ciò che ci pare pregnante dell'ipertestualità è, invece, la sua diversa collocazione rispetto al fenomeno dell'intertestualità: ovvero, l'ipertesto marca in maniera palese gli agganci con altri testi e con altre risorse, attraverso i *link*. Ciò non significa che una tipologia dei *link* possa divenire la base di partenza per una classificazione delle varie forme di ipertesto, o che la sola presenza dei collegamenti ipertestuali valga da sola a risolvere il problema di una definizione rigorosa di ciò che un'ipertesto è effettivamente: ma certamente l'ipertestualità fa del proprio apparato paratestuale (se ci è consentito assimilare in maniera grossolana l'interfaccia al paratesto genettiano) un elemento palese, valorizzato in quanto veicolo d'accesso a quei percorsi intertestuali che nei testi tradizionali rimangono impliciti e delegati alle capacità di orientamento bibliografico del lettore. Questo ribadisce, ancora una volta, come l'ipertesto si presti (nelle sue forme attuali) più all'informazione e all'attività di consultazione che non a forme di espressione a carattere narrativo<sup>73</sup>. Le potenzialità informative offerte dalle risorse ipertestuali (siano esse *on-line* o *off-line*) sono addirittura così elevate da presentare il rischio di '*cognitive overhead*', ossia di eccesso di informazione, con il conseguente disorientamento del lettore/utente<sup>74</sup>. Tale

<sup>73</sup> Il problema del racconto ipertestuale è stato affrontato da Landow in 'Ipertesto. Il futuro della scrittura' nei termini di una sfida alla *Poetica* di Aristotele:

“[...] o scrivere racconti ipertestuali è semplicemente impossibile (e la *Poetica* spiega perché), oppure le definizioni aristoteliche sulla narrativa non si applicano a racconti letti e scritti in un ambiente ipertestuale.”

Landow sostiene che la metanarrazione palesata nell'ipertesto farebbe perdere la condizione di credulità e la *followability*, per poi concludere con la condizione necessaria allo sviluppo di una narrativa ipertestuale:

“[...] un autore o una cultura che scelga il racconto ipertestuale dovrà o aver già rifiutato il conforto e le conferme del racconto lineare, o scoprire ben presto il desiderio di scalzare quest'ultimo.”

<sup>74</sup> J.CONKLIN, 'Hiptertext: An introduction and survey', in IEE Computer n° XX(1987) p.17-41.

disorientamento è, peraltro, accentuato dalla compresenza di una molteplicità di materiali (testo scritto, immagini, animazioni, suoni) e, conseguentemente, di codici. Spesso, infatti, le ‘meraviglie grafiche’ che arricchiscono gli ipertesti finiscono per disperdere l’attenzione del lettore, così come il ‘cliccare’ compulsivo da un *link* all’altro finisce per fargli perdere il senso della propria posizione all’interno della struttura-testo.

### 3.2. Non linearità, non sequenzialità.

Il secondo punto nodale è quello relativo alla rottura (a nostro avviso presunta) della lettura sequenziale e “lineare” tipica dei testi a stampa. Tale conclusione, accettata universalmente nel senso comune (che ancora una volta si fonda su una informazione a carattere commercial-promozionale, ad opera di ‘guru’ tutt’altro che disinteressati) è in realtà fondata su una serie di equivoci terminologici e derivanti da una visione ingenua dei processi di lettura tradizionali.

Innanzitutto, è bene ricordare che sequenzialità e linearità non sono sinonimi, e in particolare che la linearità è costitutiva del linguaggio verbale in quanto tale (cfr. Saussure); per quanto riguarda la sequenzialità, poi, è opportuno distinguere tra quella relativa alla strutturazione del testo e quella nel processo di lettura: infatti, se è corretto parlare di strategie pluri-sequenziali (ovvero di molteplici potenziali percorsi di lettura progettati a monte, da parte dell’autore), non altrettanto può dirsi del concetto di lettura non-sequenziale come caratteristica propria ed esclusiva degli ipertesti. Come dimostrato più volte dalla semiotica degli ultimi decenni, ciascun testo si presta a una molteplicità di processi di lettura, sia nell’atto dell’interpretazione (aberrante o meno), sia nella scelta delle modalità di fruizione, le quali possono esulare dalla sequenzialità ‘imposta’ dalla parola stampata<sup>75</sup>: nulla vieta di incominciare a leggere un romanzo dalla fine, e spesso anche i testi a stampa tradizionali si prestano a ‘salti’ a carattere ipertestuale.

Altra questione che potrebbe essere sollevata in merito all’ipertestualità è quella riguardante i ‘limiti del testo’: infatti, se nei testi tradizionali è elementare definire quali siano la fine e l’inizio, l’ipertesto rende vano ogni tentativo di ‘misurazione lineare’ delle sue dimensioni: l’ipertesto non è immaginabile come un segmento ritagliato nel flusso della testualità, quanto piuttosto come un’area, una struttura di testo diffusa in senso pluridimensionale: perciò risulta più appropriato parlare di ‘cosa sta dentro’ e ‘cosa sta fuori’ di esso. Questo sistema per valutare le dimensioni dell’ipertesto, per quanto ‘poco preciso’, consente di evitare di parlare di esso come di un testo senza confini, aperto in senso universale, il che sarebbe una clamorosa mistificazione: anche in un ipertesto *on-line* ‘linkato’ con numerose altre risorse di rete<sup>76</sup> sono riconoscibili dei contorni (p. es. di natura semantica e/o tematica), e tale conclusione è tanto più evidente nel caso di ipertesti su CD-ROM (in cui è percepibile il limite in senso fisico, ovvero la capienza del supporto *hardware*).

Una volta superato l’*impasse* terminologico iniziale, quindi, si evince che non è possibile esaurire una definizione operativa dell’ipertesto multimediale attraverso concetti quali iconicità, sincretismo, non-sequenzialità: si tratta infatti di aspetti significativi, ma non esclusivi di questa forma di testualità, che semmai fonda la propria originalità nel palesare i percorsi di lettura e nella conseguente esigenza di un lettore dotato di una specifica competenza ‘tecnica’, che abbiamo già designato col nome di ‘cultura delle interfacce’.

### 4.3. Tertium datur: Il livello *software*.

<sup>75</sup> “Nulla è più aperto di un testo chiuso. Salvo che la sua apertura è effetto di iniziativa esterna, un modo di usare il testo, non di esserne dolcemente usati. Si tratta, più che di cooperazione, di violenza.” (Eco, 1979)

<sup>76</sup> Quest’idea di condivisione universale di risorse letterarie *on-line* deriva dagli affascinanti progetti utopici di Ted Nelson: è proprio dall’ideale di XANADU™ che deriva l’illusione di una ragnatela ipertestuale senza confini, ovvero dell’unico mega-ipertesto globale.

Le molte considerazioni fatte sino a qui ci rivelano, dunque, la presenza di un elemento che rimane nascosto al primo sguardo gettato su un'ipertesto, un terzo livello che si pone tra l'opera (il testo) e il suo lettore: si tratta del 'livello *softwarÈ*. Da un punto di vista pragmatico, cioè, chi si pone davanti a un testo elettronico non può interagire con esso se non tramite un sistema di interfacce *software*, attraverso cui il testo viene reso. Nel testo a stampa tradizionale, le parole sono fisicamente impresse sulla pagina, hanno cioè una loro 'tangibilità'; ciò che si rivela necessaria per il lettore è, al livello dell'approccio al significante, una limitata competenza riguardo le convenzioni paratestuali: sapere, ad esempio, che le lingue occidentali si scrivono da sinistra verso destra, che le pagine sono numerate progressivamente, sapere (ma non è fondamentale) come si usano un indice o un sommario.

Gli ipertesti, come del resto la maggior parte dei testi su supporto elettronico, pongono invece una barriera ben più ardua da superare per il lettore: le poche tracce paratestuali del testo tradizionale divengono in questo caso complesse interfacce *software*, che presuppongono una certa competenza tecnica per il loro utilizzo. Non è possibile, in un testo elettronico, girare le pagine fisicamente: ogni 'movimento' all'interno del testo richiede una serie di operazioni imposte dalla strutturazione della specifica interfaccia; la codifica nascosta al lettore (cioè il programma *software* che fa funzionare il computer in quella modalità) obbliga a un comportamento molto più vincolato di quanto non sia richiesto da un testo tradizionale a stampa. Il *software*, cioè, si frappone tra il lettore e il testo in maniera ingombrante, anche se apparentemente invisibile, e come vedremo finisce per imporre percorsi di lettura molteplici, ma rigidamente vincolati. In sostanza, il lettore/utente di ipertesti multimediali si troverà innanzi una forma di testualità estremamente complessa ed esigente, data la sovrapposizione di due livelli di codifica, a loro volta stratificati in 'batterie di sottocodici': il livello *software* è, infatti, fondato su una serie di codici tecnologici (ovvero quelli che sottendono al funzionamento del programma di *browsing* e alla sua co-abitazione con il sistema operativo) invisibili all'utente, e da una serie di convenzioni pragmatiche che il lettore deve condividere, quali ad esempio le regole di comportamento all'interno dell'interfaccia grafica (banalmente, cioè, come interagire, tramite l'*hardware*, con l'ipertesto, p. es. cliccando col *mouse* su un *link* attivo...); a tale pluralità di codici a livello *software*, che come vedremo presuppongono una serie di competenze tecniche precorse all'atto di lettura (tra cui quella che abbiamo denominato in precedenza come 'cultura d'interfaccia'), si aggiunge quella del livello testo, quelli cioè, che caratterizzano ciascun testo tradizionale: codici alfabetici, linguistico-sintattici, lessicali, semantici e stilistici.

La testualità tradizionale (e quindi essenzialmente la stampa) poneva un, per così dire, 'livello *softwarÈ* piuttosto scarno, limitato alle convenzioni paratestuali: la gran parte del lavoro di decodifica era relativo al disambiguamento e all'interpretazione del contenuto; l'ipertestualità richiede, invece, un lettore più attento, più competente, capace di muoversi all'interno di un apparato *software* che ben poco si presta ad essere 'forzato' fisicamente. Non è possibile maneggiare grossolanamente un ipertesto, mentre ciò può produrre risultati su un testo a stampa: l'interfaccia di un computer permette solo 'certe mossÈ, non si può strappare una pagina ipertestuale, non si può (almeno per ora) scrivere sui bordi di un documento elettronico, non si può iniziare a leggere il testo da un punto qualsiasi (a meno che questo non sia concesso dalla stessa struttura del documento...). Avremo modo di analizzare in seguito come i vincoli imposti dalla struttura stessa del testo elettronico diventino centrali nelle strategie di costruzione e di lettura degli ipertesti multimediali.

#### 4.4. Sulla natura rizomatica dell'ipertesto.

Il problema che si può ora sollevare è quello relativo al ruolo che la semiotica può

assumere nei confronti dei testi elettronici e, in particolare, degli ipertesti multimediali; già in Bettetini (1996) è posta la questione riguardo l'opportunità e la validità di una 'semiotica del *software*', e la conclusione è che si può approcciare semioticamente qualsiasi cosa produca senso, anche se rimane poco praticabile un'analisi semiotica dei processi trasformativi interni alla macchina.

Passando agli ipertesti, Bettetini li descrive come nuove forme di testualità, legate a logiche di flusso (analoghe a quelle della televisione) e caratterizzate da un forte dinamismo (testo 'in fieri'). Ma la 'svolta ipertestuale' non prelude a una morte del Testo: secondo quanto proposto da Fausto Colombo, anzi, grazie all'ipertesto la testualità rivela in maniera più esplicita la propria natura intrinseca, quella di una simulazione d'esperienza. Infatti, ciascun testo fornisce al proprio lettore un ruolo, la possibilità di rendersi partecipe di un'esperienza, sia pure essa mediata e limitata nelle possibilità di interazione.

"[...] l'operazione compiuta (dall'ipertesto) è quella di manifestare la vera essenza dell'ipertestualità: che è quella di una simulazione d'esperienza. In altre parole, l'ipertesto accoglierebbe e porterebbe a compimento la funzione primordiale del testo (resa possibile in una prima fase dalla linearità della scrittura): *creare una situazione percettiva e psicologica all'interno della quale il fruitore ritrova simulata una propria esperienza*. Rispetto al testo tradizionale, l'ipertesto offrirebbe una maggior aderenza alla multidirezionalità propria di ogni vicenda umana, e colmerebbe dunque il divario tecnico fra il testo e il suo obiettivo di fondo"

L'ipertestualità introduce con il suo policentrismo e la conseguente potenziale pluridirezionalità della lettura una maggior attività dell'utente, una maggior simulatività dell'esperienza.

In realtà, se è vero che gli ipertesti incrementano enormemente le potenzialità di interazione rispetto ai testi tradizionali a stampa, si tratta pur sempre di percorsi 'forzati' e vincolati dai limiti del *software*; come abbiamo in precedenza accennato, la manipolabilità dell'ipertesto è per ora limitata, ed è difficile pensare che possa superare la barriera dei Sistemi Esperti<sup>77</sup>: l'ipertesto è destinato a rimanere una simulazione d'esperienza, certamente più articolata rispetto ai testi tradizionali, ma comunque 'simulativa', ben lungi dall'accostarsi a forme di Intelligenza Artificiale propriamente detta, ovvero in cui non ci sono vincoli alle possibilità di interazione uomo-macchina.

La strutturazione di un ipertesto, caratterizzata come abbiamo visto da una forte dispersione spaziale delle varie *lessie*, richiama dunque la forma del *rizoma*<sup>78</sup>: il testo, non più organizzato sequenzialmente, non gerarchizzato verticalmente secondo un modello ad albero, si stende orizzontalmente in una miriade di propaggini e di nodi. Vedremo ora come tale struttura dell'ipertesto influisca sul processo di lettura (o, per usare un termine caro ai cultori del *cyber*, di navigazione), generando non pochi problemi di ordine pragmatico e cognitivo.

#### 4.4.1. L'Autore riconfigurato.

In primis, l'ipertestualità opera un riposizionamento della presenza dell'autore rispetto a quanto avviene nel testo tradizionale: tale riposizionamento è frutto di due tensioni contrapposte,

<sup>77</sup> È bene, a questo punto, aprire una breve parentesi riguardo le nozioni di Sistemi Esperti e di Intelligenza Artificiale; i primi sono software interattivi volti alla soluzione di problemi, fondati su una base di conoscenze integrata nel software stesso e su un motore inferenziale logico-deduttivo. L'Intelligenza Artificiale, invece, è il tentativo di realizzare forme di intelligenza analoghe a quella umana a partire da strutture algoritmiche (vedi, al proposito, A.M. Turing, "On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem", 1936) da utilizzarsi per simulazioni/modellizzazioni e per la soluzione di problemi complessi. Ad oggi non si può parlare di I.A. in senso proprio, quanto piuttosto di Sistemi Esperti molto evoluti, ben lungi dall'attuazione di dinamiche cognitive prossime a quelle umane.

<sup>78</sup> Il termine *rizoma* è preso in prestito dalla botanica, dove designa forme di 'radici' estese in senso orizzontale e non ad 'albero rovesciato'. Il suo uso in ambito semiotico è presente, per esempio, nel *Lector in Fabula* (Eco, 1979) a proposito di dinamiche generative e cooperazione testuale.

l'una che aumenta la visibilità dell'autore, l'altra che lo disperde nel 'caos' del rizoma. In altre parole, l'abbondanza di elementi para- e meta-testuali presenti negli ipertesti (ovvero le già citate tracce autoriali nell'organizzazione dell'interfaccia) rivelano in modo piuttosto palese la presenza dell'autore, tanto che si genera una scissione di credulità nel lettore tale da frenare la produzione di *fiction* ipertestuale. Ma, per contro, la stessa 'rizomaticità' dell'ipertesto provoca una dispersione dell'Autore tra le varie lessie, la sua spersonalizzazione, la sua perdita di autorità: egli non può controllare l'ipertesto pienamente, la sua volontà strategica risulta indebolita dalla possibilità per il lettore di seguire un gran numero di percorsi di lettura alternativi tra loro.

In sostanza la presenza virtuale dell'Autore aumenta quantitativamente, ma è depauperata a livello qualitativo: la sua frammentazione indebolisce, per esempio, la percezione dello stile e delle differenze di registro narrativo. L'Autore si rivela, ma si mostra meno potente all'interno di un testo de-stabilizzato, di cui non può essere padrone fino in fondo.

Riprendendo il modello di cooperazione testuale di Eco (1979), Autore e Lettore sono entrambi *strategie testuali*, che nel caso dell'ipertesto presentano una maggior articolazione e complessità. In particolare, se nel testo tradizionale l'Autore Modello altro non è che un'ipotesi interpretativa<sup>79</sup>, allora passando all'ipertestualità dovremo parlare di una 'batteria di ipotesi interpretative'. È chiaro come, se il controllo delle possibili attualizzazioni di tali ipotesi è relativamente possibile in un testo tradizionale, ciò è ben più difficile a farsi laddove i percorsi di lettura potenziali si moltiplicano: da ciò consegue l'indebolimento dell'Autore.

#### 4.4.2. Il Lettore riconfigurato.

Sempre da Eco (1979): *"Il testo postula la cooperazione del lettore come propria condizione di attualizzazione"*. A determinare la modalità di attualizzazione contribuiscono le competenze del Lettore: è attraverso la competenza che si ricava un contenuto dall'espressione testuale. Per questo motivo, quando si costruisce il proprio Lettore, si sta in realtà pensando a una competenza testuale, a un *background* culturale; una volta fissata la competenza del lettore si possono ipotizzare le sue 'mosse possibili'.

Nell'ipertesto, come in ogni altra forma di testualità, il Lettore viene, dunque, modellizzato sotto forma di 'condizioni di felicità' nell'interpretazione. È però chiaro che il lettore empirico non corrisponde al Lettore Modello (il quale è un ruolo attanziale e non un individuo in carne ed ossa) e che ciascun testo si presta ad essere mis-interpretato, con una conseguente produzione di significato non ponderato dall'Autore. Ora, parafrasando una citazione precedente, un testo chiuso è più facile da aprire di un testo aperto, essendo esso più resistente alle manipolazioni e alle violenze perpetrate dal lettore. L'ipertesto, testo aperto per eccellenza, rivelando chiaramente la propria struttura e avendo come tratto costitutivo la possibilità di molteplici percorsi di lettura, difficilmente riesce a offrire la coerenza interna necessaria per poter essere manipolato in maniera produttiva dal Lettore. In sostanza l'Autore non riesce a garantire che ciascuno dei cammini possibili tra le varie lessie sia stato ponderato abbastanza da offrire comunque una lettura soddisfacente (ovvero che per ciascuno di tali percorsi siano verificate le condizioni di felicità). In questo senso l'ipertestualità risulta essere (almeno nelle forme che essa assume attualmente) estremamente refrattaria alle 'violenze' del lettore/utente: si potrebbe quasi azzardare che l'interattività offerta dall'ipertesto è, in valore assoluto, maggiore di quella permessa dai testi a stampa, ma si tratta di un'interattività 'prigioniera' dell'interfaccia, di facile accesso ma poco incline a concedere 'personalità' all'utente.

Prendiamo adesso in esame da un punto di vista pragmatico il comportamento di un lettore/utente empirico rispetto a un ipertesto; egli si muoverà all'interno dell'interfaccia-*browser*,

<sup>79</sup> In Eco (1979) la produzione di un testo è così descritta:

"[...] generare un testo significa attuare una strategia di cui fa parte la previsione delle mosse altrui [...]"

interagirà col testo (ovvero scegliendo di passare da una *lessia* all'altra, da una risorsa multimediale all'altra) 'cliccando' sulle varie *hotword* o sulle icone attive, muovendosi così in maniera più o meno consapevole all'interno del rizoma testuale. Come già accennato si tratta di una forma di interazione di facile accesso, che richiede soltanto una elementare 'cultura d'interfaccia', ma circoscritta dai limiti tecnici e strutturali dell'ipertesto. Tutto questo girovagare dentro il testo produce nel nostro lettore un certo disorientamento, una sorta di perdita della propria posizione: riportiamo ora alcuni brani dell'articolo di J. Conklin '*Hypertext: An introduction and Survey*', pubblicato nel 1987, che affronta proprio la questione del 'disorientamento' e che introduce l'idea di 'sovraccarico cognitivo'.

"Getting "lost in space." Along with the power to organize information much more complexly comes the problem of having to know (1) where you are in the network and (2) how to get to some other place that you know (or think) exists in the network. I call this the disorientation problem. Of course, one also has a disorientation problem in traditional linear text documents, but in a linear text, the reader has only two options: he can search for the desired text earlier in the text or later in the text. Hypertext offers more degrees of freedom, more dimensions in which one can move, and hence a greater potential for the user to become lost or disoriented. In a network of 1000 nodes, information can easily become hard to find or even forgotten altogether."

"The problem of cognitive overhead also occurs in the process of reading hypertext, which tends to present the reader with a large number of choices about which links to follow and which to leave alone. These choices engender a certain overhead of metalevel decision making, an overhead that is absent when the author has already made many of these choices for you. At the moment that you encounter a link, how do you decide if following the side path is worth the distraction? Does the label appearing in the link tell you enough to decide? This dilemma could be called "informational myopia." The problem is that, even if the system response time is instantaneous (which it rarely is), you experience a definite distraction, a "cognitive loading", when you pause to consider whether to pursue the side path. This problem can be eased by (1) having the cross-referenced node appear very rapidly (which is the approach of KMS), (2) providing an instantaneous one-to-three line explanation of the side reference in a pop-up window (which is the approach of Intermedia), and (3) having a graphical browser which shows the local subnetwork into which the link leads."

Si tratta di due svantaggi dell'ipertesto, entrambi generati dall'enorme potenziale informativo di tale forma di testualità. Conklin, che scrive quando i sistemi ipertestuali sono ancora agli albori, abbozza alcune possibili soluzioni per il superamento di tali problemi. Ma, ad oltre dieci anni da questo articolo, con una notevole evoluzione tecnologica degli ipertesti alle spalle, le questioni acutamente sollevate da Conklin sono tutt'altro che in secondo piano.

Gli indubbi miglioramenti nella strutturazione delle interfacce e dei *browser* non riescono a togliere al lettore di ipertesti la sensazione di dispersività intrinseca del mezzo; la maggiore attenzione alla chiarezza e alla funzionalità dei sistemi d'interfaccia da parte dei creatori di ipertesti (su CD-ROM e *on-line*) ha sicuramente migliorato la lettura, ma con ogni probabilità disorientamento e sovraccarico cognitivo non sono superabili solo con migliorie di carattere tecnico: è la competenza d'interfaccia del lettore/utente che deve progredire, e ciò sarà possibile solo quando l'ipertestualità sarà entrata a far parte della quotidianità dei più.

#### **4.5. Analisi interpretativa dell'ipertesto "Il processo di Norimberga"**

##### **4.5.1. L'interfaccia.**

Il piccolo ipertesto di cui procederemo all'analisi è, a nostro avviso, interessante per diversi ordini di ragioni: in primo luogo, perché si tratta di un esempio di come l'ipertestualità possa costituire un'utile integrazione alle opere editoriali tradizionali, arricchendole e supportandone la consultazione; in seconda battuta, perché questa iniziativa di Editori Riuniti è decisamente a basso costo (libro + dischetto a meno di diecimila lire) e si colloca in una nicchia di mercato (quella degli economici) che ha riscosso notevoli consensi negli ultimi anni e che, per quanto riguarda l'editoria elettronica, risulta ancora pressoché inesplorata; infine perché, da un

punto di vista tecnico, si tratta di un ipertesto piuttosto semplice strutturalmente, e per questo motivo ideale per un'osservazione delle dinamiche di lettura.

Partiamo innanzitutto da una breve descrizione del nostro oggetto di analisi dal punto di vista della strutturazione dell'interfaccia grafica. L'ipertesto, lanciato da *Windows* cliccando un'icona che riproduce l'aquila del *Reich*, dopo due brevi schermate di presentazione (una riguardo la collana editoriale e l'altra che titola 'Il processo di Norimberga'), ci offre la pagina principale: lo schermo è quasi interamente occupato da una rappresentazione stilizzata di un'aula di tribunale, tranne che nella parte inferiore, in cui si trova una 'barra degli strumenti' arricchita da alcune icone (relative a Biografie, Cronologia, Giornali, Esci). Non vi sono risorse sonore, né animazioni di alcun tipo. Nella 'scena' del tribunale sono disposti (accompagnati da scritte-didascalie corrispondenti) i vari 'attori' del processo: l'Accusa, la Corte, i Capi d'imputazione, la Sentenza, la Difesa e naturalmente gli Imputati. Questi ultimi sono messi in rilievo attraverso l'uso di un *font* di dimensioni maggiori nella didascalia, circondata da una cornice.

Da un punto di vista grafico la rappresentazione dell'aula è estremamente stilizzata, non vi è alcun elemento animato, le figure umane sono prive di volto. Ci sono solo pochi tratti caratteristici (i quali presuppongono, peraltro, una certa cultura storica dell'utente) per potere inferire che quell'asettica aula di tribunale è quella di Norimberga: le sagome degli MP sullo sfondo e le bandiere dei quattro paesi vincitori della Seconda Guerra Mondiale.

Il lettore/utente può muoversi sullo schermo tramite il *mouse*, il cui puntatore si trasforma in un martelletto da giudice quando passa su un'area attiva dell'aula di tribunale (ciò non avviene quando l'utente si sposta sulla 'barra degli strumenti', in cui il puntatore rimane a forma di freccia e sono le varie icone e le relative didascalie a colorarsi quando selezionate).

Ci si permetta, a questo punto, una breve digressione riguardo la presenza del lettore all'interno dell'ipertesto; abbiamo già detto che il lettore/utente si può muovere nella scena processuale per mezzo del *mouse*, o meglio del puntatore controllato attraverso il *mouse*. Ma questa presenza del lettore non ha natura simulacrale, non è, in altre parole, testo: il puntatore non è parte dell'ipertesto in quanto testo 'puro', ma fa parte dell'apparato d'interfaccia, del paratesto. In particolare lo potremmo definire una *protesi*, ovvero un artificio che sostituisce una funzione del corpo che non potrebbe interagire direttamente con l'ipertesto, ma che non rappresenta il lettore in quanto tale. Il puntatore è la 'mano' che sfoglia le pagine dell'ipertesto (il quale non è tangibile in via diretta, a differenza di quanto avviene, per contro, nei testi cartacei), ma nessuno potrebbe mai identificarsi con esso, in quanto elemento che si colloca fuori dalla *diegesi*.

Nel nostro oggetto d'analisi, che fondamentalmente si connota come uno strumento di informazione e non come un prodotto di *fiction* storica, è altresì presente una certa dose di 'narratività': come avremo modo di vedere in seguito, questo ipertesto consente di riprodurre brevissimi brani d'interrogatorio, assumendo in un certo senso il ruolo del Presidente della corte. Ma il pur piccolo margine di coinvolgimento insito in "Il processo di Norimberga" non è certo dato dalla possibilità per il lettore/utente di identificarsi in un qualche simulacro visibile; semmai il coinvolgimento può derivare dall'assegnazione di alcuni 'poteri' all'utente: quello di dare i turni di parola (se così si possono chiamare...), di attingere alla documentazione relativa a ciascun imputato, di farsi, insomma, membro (non giudicante) della Corte.

In un certo senso l'intero ipertesto può essere suddiviso tra una parte che possiede margini di narratività e una parte che risulta meramente informativa: già l'interfaccia grafica della pagina principale è scissa, come abbiamo precedentemente notato, in un 'teatro' giudiziario e in una *toolbar* da cui accedere a un *database* di informazioni di vario tipo (biografiche e crono-storiche). Così il lettore/utente può scegliere se giocare a fare lo spettatore del processo o se limitarsi ad una consultazione di tipo enciclopedico o, meglio, manualistico. Riprendiamo lo schema di fig.6, relativo alla divisione in lessie dell'ipertesto in questione: al 2° livello del processo sintagmatico il lettore/utente può decidere di attingere alle risorse di pura informazione (cliccando su una delle

opzioni della *toolbar*) o se inscenare una parte del processo di Norimberga, scegliendo un imputato e seguendo le varie fasi sintetizzate (imputazioni, accusa, sentenza, etc.) del rito. A livello paradigmatico, quindi, la divisione dell'ipertesto tra le due modalità di fruizione è ben definita, e come abbiamo visto trova corrispondenza nella ripartizione dell'interfaccia grafica.

#### 4.5.2. "To Tree or not to tree?"<sup>80</sup>

Consideriamo, ancora una volta lo schema di fig.6, e notiamo che la struttura dell'ipertesto è ad albero, il che vale a dire che i possibili percorsi di lettura sono vincolati a una serie di 'nodi' successivi, nei quali è possibile selezionare la lessia seguente da un *menu*-elenco. La forma ad albero costringe il lettore a percorsi pressoché completamente alternativi tra loro, con scarsissime potenzialità di intreccio e di interconnessione reciproci. L'utente, di fronte alla scelta paradigmatica di una sequenza di lettura, si trova a seguire un processo sintagmatico che lo 'costringerà' a muoversi in senso lineare: avanti e indietro su un 'ramo' dell'albero, costretto a ritornare alla radice (la pagina principale) ogniqualvolta desidera attingere ad una risorsa diversa. Facciamo ora alcuni esempi chiarificatori:

*percorso A.* Dall'introduzione il lettore seleziona la *Cronologia*, e dalla finestra-*menu* sceglie, ad esempio "I crimini del re dell'acciaio"; potrà leggere la cronaca degli eventi corrispondenti nella finestra di destra. Per attingere ad altre risorse cronologiche il lettore potrà selezionare un'altra voce dal *menu*; per accedere alle *Biografie* o ai *Giornali* dovrà invece 'fare un passo indietro', cliccando sull'icona 'martello del giudice' per ritornare alla pagina principale.

*percorso B.* Dall'introduzione il lettore clicca su *La difesa* e ha modo di leggere l'elenco di tutti i difensori presenti al processo in una finestra di *pop-up*. Si può accedere analogamente anche a *La Corte*, *La sentenza*, e così via, e per 'resettare' l'ipertesto si è costretti (e qui non si può certo dire che la soluzione sia intuitiva...) a chiudere tutte le finestre di *pop-up* cliccandovi sopra.

*percorso C.* Dall'introduzione l'utente sceglie *Gli imputati*, gli appare la lista che li elenca, ne sceglie uno (p.es. Göring) il cui nome appare sotto il banco degli imputati. A questo punto il lettore può 'dare inizio all'interrogatorio', consultando i *Capi d'imputazione*, *l'Accusa*, *la Parola alla Difesa*, *la Sentenza*. In questo teatro processuale si può attingere alle varie risorse nell'ordine che si preferisce, fatto salvo per *Accusa* e *Difesa*, che devono essere selezionate rigorosamente in quest'ordine (la finestra di *pop-up* relativa alla *Difesa* non si apre se non è già stata aperta quella dell'*Accusa*). È, inoltre, possibile scegliere di consultare la biografia dell'imputato, cliccando, ovviamente, sull'icona *Biografie* nella barra degli strumenti: apparirà la stessa schermata che apparirebbe scegliendo *Biografie* 'fuori dall'interrogatorio', ma in questo caso la biografia di Göring sarà già visualizzata per *default*, e una freccia sotto di essa indica la possibilità di ritornare all'interrogatorio. Da notare che questo è l'unico caso in cui è possibile 'attraversare' l'ipertesto da una opzione di 3° livello ad un'altra, senza ritornare alla radice dell'albero.

In sostanza, da questa breve osservazione, possiamo concludere che l'ipertesto su "Il processo di Norimberga" non ha la struttura di un reticolo: l'informazione è organizzata in senso gerarchico (gerarchica è la disposizione delle varie lessie sui quattro livelli del processo sintagmatico) e le limitazioni imposte dal sistema di *link* agli spostamenti del lettore/utente (che, come abbiamo visto possono essere solo del tipo avanti-indietro), così da limitare i problemi di disorientamento e di sovraccarico cognitivo che abbiamo in precedenza affrontato. Non si presentano, infatti, le condizioni tipiche dell'ipertesto rizomatico, in cui le 'isole' di testo sono interconnesse tra loro secondo una molteplicità di *link*, cosicché il lettore perde le proprie tracce; ne "Il processo di

<sup>80</sup> L'espressione è mutuata dal saggio di J. Conklin ( art. cit.).

Norimberga” il cammino è forzatamente bi-direzionale, non ci possono essere dubbi su quale sia la propria posizione all’interno del testo e su come si faccia a ritornare sui propri passi. Ciò ripropone l’opportunità di realizzare ipertesti elettronici di grandi dimensioni (ossia contenenti una enorme quantità di informazioni e risorse) senza un accurato studio delle dinamiche di lettura: il dubbio amletico può essere ricondotto all’espressione “*To Tree or not to Tree?*”, cioè ‘ramificarÈ o meno l’ipertesto.

Il problema della strategia dei *link*, della scelta cioè tra la massima interconnessione tra le lessie o l’essenzialità nella disposizione delle risorse, è centrale nella produzione di ipertesti. La struttura ad albero, più accessibile a livello cognitivo, impoverisce però l’ipertestualità di alcune sue potenzialità importanti, quale ad esempio la possibilità di marcare i rapporti di prossimità semantica e le correlazioni tra elementi collocati su percorsi di lettura paralleli. Ecco, nelle parole di J. Conklin (art. cit.) i vantaggi operativi dell’ipertesto multimediale:

“We can summarize the operational advantages of hypertext as:

- ease of tracing references: machine support for link tracing means that all references are equally easy to follow forward to their referent, or backward to their reference;
- ease of creating new references: users can grow their own networks, or simply annotate someone else's document with a comment (without changing the referenced document).;
- information structuring: both hierarchical and non hierarchical organizations can be imposed on unstructured information; even multiple hierarchies can organize the same material;
- global views; browsers provide table of contents style views, supporting easier restructuring of large or complex documents; global and local (node or page) views can be mixed effectively;
- customized documents: text segments can be threaded together in many ways, allowing the same document to serve multiple functions;
- modularity of information: since the same text segment can be referenced from several places, it can be expressed with less overlap and duplication;
- consistency of information: references are embedded in their text, and if the text is moved, even to another document, the link information still provides direct access to the reference;
- task stacking: the user is supported in having several paths of inquiry active and displayed on the screen at the same time, such that any given path can be unwound to the original task;
- collaboration: several authors can collaborate, with the document and comments about the document being tightly interwoven (the exploration of this feature has just begun).”

In questo senso “Il processo di Norimberga” si presenta come un ipertesto ‘a comparti stagni’, in cui il lettore attinge alle varie informazioni non certamente attraverso una complessa rotta di navigazione, ma tramite una scarsa interfaccia d’accesso ai vari archivi disponibili (biografici, crono-storici, etc.). La povertà di questo ipertesto, l’impossibilità di ‘attraversarÈ le varie lessie per percorsi reticolari, la sostanziale assenza di *multitasking*<sup>81</sup>, rendono la lettura tutt’altro che nomadica o migratoria: essa è estremamente sequenziale, molto lontana da quell’idea di esplorazione di risorse testuali che ha dato vita all’espressione “*to surf*”, ‘navigarÈ.

---

<sup>81</sup> Per *multitasking* si intende la capacità di un *software* di svolgere più compiti contemporaneamente; nel caso de “Il Processo di Norimberga”, si nota una carenza dell’interfaccia nel consentire la consultazione parallela delle varie risorse d’archivio.

## 5. Conclusioni

Alla fine di questo nostro percorso attraverso le caratteristiche dell'ipertestualità è necessario fare alcune sommarie puntualizzazioni, allo scopo di tracciare un quadro complessivo e disambiguato del nostro oggetto d'analisi.

Innanzitutto la nostra analisi, come appare chiaramente, rinuncia ad essere, ci si consenta il termine, 'semiocentrica', in favore di una visione che comprende numerosi contributi provenienti dall'ambito tecnico-informatico, necessari, a nostro avviso, per evitare di indulgere in un eccesso di speculazioni teoriche. A nostro avviso, gran parte dei luoghi comuni relativi alla natura degli ipertesti quali, ad esempio, l'interattività, la lettura non sequenziale, l'identità tra ipertesto e struttura mentale, derivano da una scarsa dimestichezza con l'oggetto in questione e da uno sguardo ingenuo influenzato dall'entusiastica grancassa dei *guru* della 'rivoluzione digital'.

La logica commerciale che accompagna sin dalla sua nascita la tecnologia ipertestuale ha impedito un approccio oggettivo all'irruzione di questa forma di testualità nel panorama mediatico. Così le comparazioni tra ipertesto elettronico e testo tradizionale a stampa hanno spesso finito per magnificare gli aspetti innovativi del primo, senza riflettere sul fatto che ipertestualità e intertestualità (quest'ultima in relazione alla natura ipertestuale che la Rete delle Reti ha assunto in seguito alla nascita del *World Wide Web*) sono innanzitutto modalità di fruizione di un testo, e solo in seconda battuta 'tecnologie testuali. Come abbiamo accennato, anche la testualità tradizionale si presta a essere 'processata ipertestualmente, con un lettore che opera spostamenti a livello metatestuale, fuggendo la rigidità (a questo punto pregiudizialmente ipotizzata tale) della struttura del testo a stampa.

In questa prospettiva la semiotica si rivela preziosa nell'opera di analisi delle dinamiche di lettura e della struttura dell'ipertesto. Così, ad esempio, certi rigurgiti di iconismo indotti dall'intuitività delle interfacce grafiche (GUI), vengono sottoposti a una severa critica, rivelando la presenza di ulteriori livelli di convenzioni codiche.

Analogamente, la presunta apertura degli ipertesti elettronici, la posizione di predominio delegata al lettore/utente nell'attività di 'produzione del testo', vengono notevolmente ridimensionate se si analizzano con attenzione i vincoli imposti dall'Autore nella strutturazione del testo stesso; la libertà del lettore diviene sotto questa luce niente più che una serie di scelte condizionate da una precisa strategia, che potremmo chiamare 'politica del *link*'.

Non abbiamo tentato rigide classificazioni o sistematizzazioni degli ipertesti: ci siamo limitati a sottolineare gli aspetti di continuità e di prossimità con la testualità tradizionale (concetto già piuttosto *fuzzy*, in quanto comprendente fenomeni assolutamente eterogenei, che vanno dal testo a stampa alle forme espressive figurative, alla musica, etc.) e quelli che, per contro, ci sono parsi originali e caratteristici dell'oggetto in questione. Per fare questo ci siamo avvalsi di un esempio di ipertesto particolarmente semplice nella sua struttura, se vogliamo di un ipertesto 'povero', ma proprio per questo più 'maneggevole', più agevole da sezionare e da mettere a nudo.

Ciò che abbiamo ricavato dall'analisi di questo ipertesto è senz'altro una 'smitizzazione' delle dinamiche di lettura ipertestuali: l'ipertesto *off-line* si legge e lo si legge come qualsiasi altra forma di testo scritto. Come sarà apparso chiaramente dalla nostra disamina, ridefinire lo *status* del lettore in termini di maggiore o minore libertà di interazione nell'ipertesto rispetto al testo scritto tradizionale conduce, inevitabilmente, ad un *impasse*. Il ruolo del lettore si mostra, infatti, in bilico tra un 'navigator' in balia dell'ipertesto, che ha solo la possibilità di perdersi per rotte già tracciate tra le varie isole di testo, e un 'costruttore di testo', che stabilisce i nessi di causalità tra le lesie, e che si fa quasi co-autore. Una maggior ricchezza dell'interfaccia (e del supporto fisico in generale) non corrisponde necessariamente ad una maggiore potenzialità di interazione, così come la libertà di un lettore non si misura in termini di numero di percorsi di lettura già iscritti nel testo: tante strade 'preconfezionate' non fanno un lettore più 'potente'.

Tutta la nostra analisi, poi, parte dalla constatazione dell'esistenza di un *tertium* che si colloca tra opera e lettore empirico: il livello *software*. Abbiamo visto come tale livello si frapponga fra testo e lettore costituendo un ulteriore scoglio alla fruizione dell'ipertesto. Ogni analisi dell'ipertestualità elettronica non può ignorare la presenza del livello *software*<sup>82</sup>: è, infatti, ad esso che si ritorna, inesorabilmente, ogniqualvolta si renda necessario considerare i limiti dell'ipertesto. Questo perché, in un certo senso, gli ipertesti sono 'macchine testuali', il cui motore è *software*: i limiti della macchina sono i limiti del suo motore, cioè del *software* soggiacente. Forse non si tratta di altro, appunto, che di 'giocattoli per pensar'.

<sup>82</sup> Nella nostra ricerca non abbiamo approfondito un aspetto che alcuni autori (in modo particolare Landow) hanno elencato tra quelli più interessanti relativi al fenomeno dell'ipertestualità: quello di ipertesto come 'testo collettivo'. Nella prospettiva che abbiamo deciso di assumere, non ci interessava considerare l'Autore (o meglio gli Autori) ipertestuali come soggetti empirici; è in quel senso, infatti, che la questione della pluralità di autori (e la collaborazione tra autori del contenuto informativo e dell'interfaccia *software*) assume rilevanza, viste le conseguenze che tale modalità di produzione testuale comporta (minore coerenza stilistica interna, presenza autoriale poco 'marcata', etc.).

## INDICE

<b>1.</b>	<b>Introduzione</b>	p.2
1.1.	Che cos'è un ipertesto	p.3
1.2.	Editoria <i>on-line</i> ed editoria <i>off-line</i>	p.7
<b>2.</b>	<b>La struttura di un ipertesto: un approccio strutturale all'ipertestualità</b>	p.9
2.1.	Gli strumenti per un'analisi ipertestuale	p.10
2.1.1.	La divisione in sequenze	p.10
2.1.2.	Racconto, storia, discorso	p.13
2.1.3.	Il contratto enunciazionale	p.14
2.1.4.	Una modesta proposta	p.17
2.2.	Analisi strutturale dell'ipertesto 'Il processo di Norimberga'	p.19
2.2.1.	La divisione in lessie	p.19
2.2.2.	Il livello dell'enunciazione	p.22
2.2.3.	Il livello dell'enunciato	p.25
2.2.3.1.	La introduzione	p.25
2.2.3.2.	Il processo	p.26
2.2.3.3.	Biografie, cronologia e giornali	p.29
2.3.	Dal testo all'ipertesto: un bilancio	p.31
<b>3.</b>	<b>La lettura di un ipertesto: un approccio interpretativo all'ipertestualità</b>	p.34
3.1.	Interfacce e consumo	p.34
3.1.2.	L'ipertesto come forma testuale sincretica	p.36
3.2.	Non linearità, non sequenzialità	p.37
3.3.	Tertium datur: il livello software	p.38
3.4.	Sulla natura rizomatica dell'ipertesto	p.39
3.4.1.	L'Autore riconfigurato	p.40
3.4.2.	Il Lettore riconfigurato	p.40
3.5.	Analisi interpretativa dell'ipertesto 'Il processo di Norimberga'	p.42
3.5.1.	L'interfaccia.	p.42
3.6.	To tree or not to tree?	p.43
<b>4.</b>	<b>Conclusioni</b>	p.46
	<b>Indice</b>	p.48