

L'ipermedia, la letteratura, le arti: per un'antropologia del discorso culturale¹

1. Introduzione e premesse

In questo intervento mi occuperò sostanzialmente del rapporto tra rappresentazione, morfologia semantica e processualità in un manufatto digitale. Seguirò un taglio teorico, ma avvalendomi di un riferimento costante a un progetto concreto al quale collaboro, *Hyperpicture*.¹ Su un piano più vasto la mia riflessione riguarda il rapporto che l'ipermedia intrattiene con la nostra memoria e con la nostra cultura: per comprendere questo rapporto credo che sia necessario mettere a punto un nuovo modello di comunicazione e un nuovo modello di testualità.

Vorrei cominciare da due premesse:

- 1) sono convinto che sia fondamentale, in questa fase, nel momento in cui si compie una codifica di qualsiasi tipo, anche interrogarsi su quale modello testuale, implicito o esplicito, si sta usando;
- 2) penso inoltre che per portare a buon fine questa riflessione si debba tener conto di tutti i fenomeni neotestuali del digitale, dall'interfaccia ai processi che esso implica: manca spesso, sul piano teorico, una visione integrata di questi fenomeni nel loro complesso. L'interfaccia e le sue cornici sono spesso escluse dalla riflessione sulla rappresentazione del testo, e sono relegate nel territorio del paratesto, del design o dell'usabilità. Viceversa l'unico processo che nella

¹ Relazione tenuta al convegno «Computers, Literature, and Philology», 29 giugno-1 luglio 2006, Centre for Computing in the Humanities, King's College, London.

maggior parte degli studi sugli ipertesti viene preso in considerazione, sul piano della sua incidenza sul testo, è il *link* nel suo significato tradizionale: il collegamento di un elemento testuale a un documento o a una porzione di documento. Ora io credo che i collegamenti più importanti, in qualsiasi oggetto digitale, non siano quelli tra documenti o porzioni di documenti, bensì quelli che connettono un elemento testuale a possibili processi (dall'avvio al copia e incolla, dalla scelta di opzioni all'interrogazione di un database, ecc.). Il link tradizionale rappresenta solo *uno* di tali processi, e non il più innovativo e caratterizzante (Pellizzi, 1999a; 1999b; 2002; 2004; 2005b).

I processi che si svolgono in un qualsiasi ambiente digitale assumono un rilievo *testuale* non appena sia previsto un lettore-frutore che scelga di attivarli (Pellizzi, 2001b). Un testo, in ambiente digitale, è in realtà una matrice che dà luogo a innumerevoli sessioni testuali. È una catena di eventi testuali che comporta una componente temporale. È una forma di scrittura che per la prima volta prevede nella sua costituzione materiale il lettore, il quale attiva i processi per lui predisposti e li volge ai propri fini.

Inoltre non bisogna dimenticare che ogni manufatto digitale è un oggetto, ossia una «costruzione epistemica» (Anceschi, 1992b). Ciò comporta la non-trasparenza del mezzo, anche al di là del noto aforisma di McLuhan («il medium è il messaggio»), ossia il suo costituirsi in forma simbolica (Pellizzi, 2000; 2001b). Infatti il digitale, come ogni grande tecnologia cognitiva (e più di ogni altra), non si limita a «rappresentare» qualcosa, ma fornisce soprattutto strumenti interpretativi; non comunica solo significati, ma contesti e strutture; non offre modelli meramente iconici, ma «diagrammatici» (ossia che mediano raffigurazione, interazione, configurazione ed esperienza), resi possibili dall'introduzione nelle interfacce di dispositivi al tempo stesso strumentali e cognitivi (Anceschi, 1992a).

2. Modelli d'interazione

Come tenere conto di tutto ciò quando ad esempio codifichiamo un testo del passato secondo le indicazioni, per dire, della TEI, e lo immettiamo in un contesto comunicativo completamente nuovo?

È indubbio che adottare un criterio puramente «rappresentazionale» sarebbe insufficiente per rendere conto di ciò che stiamo facendo e per riflettere sul valore aggiunto di tale impresa. Stiamo costruendo un oggetto che non ha il compito di descrivere un altro oggetto, anche se di fatto usiamo un linguaggio di marcatura per descrivere un testo nella sua presunta struttura logica. Costruiamo invece un dispositivo decontestualizzante e ricontestualizzante, una simulazione che è di per sé un nuovo contesto e un dispositivo ermeneutico e pragmatico. Dunque, per mettere a fuoco ciò che stiamo facendo, piuttosto che adottare un criterio logico-semantico (cioè rappresentazionale), dovremmo ricorrere a un criterio semiotico-pragmatico, che renda conto della processualità che immettiamo nel testo, delle azioni che gli facciamo compiere e che permettiamo siano compiute in esso e con esso. Un modello logico-semantico della testualità digitale finisce per essere tautologico e comunque aporetico, se non si introduce un meccanismo di feed-back pragmatico e un'analisi della sua processualità interna. Paradossalmente, per comprendere le interazioni digitali, ci troviamo nella condizione di dover ripercorrere alla rovescia, pur facendone tesoro, il cammino compiuto da Goffman per comprendere le interazioni sociali (Goffman, 1959; 1967): più che pensare ai processi testualizzandone le regole, dobbiamo pensare i testi in modo dinamico, mettendone a fuoco la teatralità (Pellizzi, 2003b).

Vorrei precisare che la stessa resa visiva (ossia la rappresentazione sensoriale) di un testo digitale è un'azione che si fa compiere al testo: se stabilisco una corrispondenza, mettiamo attraverso un foglio di stile, tra una determinata classe testuale e ciò che si potrebbe chiamare un «comportamento visivo» delle parti del testo interessate dalla mia marcatura, facendo ciò inserisco nel testo ciò che ho chiamato un pragmemma (Pellizzi, 1997; 1999a), cioè una funzione di trasformazione, di interpretazione - in questo caso - autoriale (ossia non modificabile o parzialmente modificabile dal fruitore). Si tratta, per la precisione,

di un pragmemma di tipo *c*, cioè di un pragmemma che determina il comportamento spaziale, temporale e grafico del testo: un pragmemma fondamentale, di cui qualunque manufatto digitale non può fare a meno, in una forma o nell'altra.

3. Interfacce e testi

La resa visiva di un testo digitale implica quindi un supplemento d'indagine e di interpretazione, altrimenti non avrebbe senso quello che facciamo. Determinare che cosa vediamo e come vediamo implica un valore aggiunto? Anche se sembra ovvio, è un problema che non viene mai affrontato nei termini della sua incidenza sul nostro modo di pensare il testo. È un problema che proprio un progetto come *Hyperpicture* mette in rilievo, anche perché, riguardando principalmente opere d'arte figurative, pone questioni complesse sia sulla simulazione digitale delle opere, sia sul passaggio dalle immagini ai testi e dai testi alle immagini. Come si «naviga» attraverso le immagini? Qualsiasi criterio di coerenza cromatica e materica, di corrispondenza parametricamente geometrica e volumetrica si rivela meno importante rispetto alla possibilità di istituire relazioni prossemiche e cinetiche tra le opere e i visitatori, di immettere il tempo e i corpi dentro le immagini. Anche in questo contesto i testi verbali possono avere un ruolo importante, a patto che sia ricompresa la loro natura intertestuale e intermediale. Ciò a cui si punta in questo caso è l'inserimento di testi che costituiscono una plausibile fonte parallela, coeva, esplicativa di certe connotazioni spaziali e temporali presenti nelle opere figurative, e dei modi di concepire i luoghi e i corpi. Le immagini diventano un indice tematico, e i testi non costituiscono un deposito statico, ma una matrice attivabile a partire dalle interfacce. Si cerca di riequilibrare, rovesciando i processi di focalizzazione o di specificazione, il rapporto tra immagini e testi. L'ideale è coniugare interfacce naturali (sistemi di puntamento, pareti o tavoli interattivi, sistemi di lettura del movimento corporeo) a una ricerca accuratissima sugli intertesti e sui testi. Ciò che si vede influisce in grande misura su ciò che si può fare.



Fig. 1 - An example of hand pointing system (Florence, Palazzo Medici Riccardi).

Al tempo stesso va tenuta presente un'esigenza che riguarda qualunque impresa di digitalizzazione che voglia avere un valore aggiunto culturale: costituire un corpus riutilizzabile e coerente. Ossia costituire una matrice, in base a una scelta consapevole dei materiali e dei metodi di codifica, che possa essere utilizzata per funzioni differenziate: HyperPicture può essere infatti un'installazione, e in questo caso alcuni testi vengono letti e mostrati quando il visitatore compie determinate azioni (Valli, 2003); e può essere un sito, che impiega interfacce "zoomabili" (ZUI: Zoomable User Interface, Barsottini et al., 2003). Funzioni e usi diversi possono innestarsi su un medesimo corpus di testi e di immagini.

Certamente *HyperPicture* è un caso specifico, un caso limite, ma permette di pensare nel modo più ampio al rapporto tra uso e memoria, e mostra per eccesso come siano pregnanti i problemi della resa visiva di un testo e della sua interna processualità, e come sia stretto il legame tra interfacce, struttura e possibili azioni del lettore. Il progetto del resto riguarda opere (per ora Savinio e la Metafisica) che si collocano dopo la mutazione che all'inizio del Novecento (con Duchamp, Balla, Depero o Prampolini) ha interessato sia il fruitore delle

opere sia i luoghi preposti alla loro conservazione, come il museo: «lo spettatore diviene soggetto del fare, il cui programma narrativo principale sarà sovramodalizzato secondo il *voler sapere* e il *voler fare*» (Piani, 2003: 201).

Nel rapporto tra visualizzazione e processi in fondo entra in gioco ancora una volta un aspetto filosofico, che riguarda la distinzione in certo qual modo fittizia tra linguaggi procedurali e linguaggi dichiarativi: nell'ambito della testualità digitale, come anche nel mondo reale, tutti i linguaggi sono almeno in parte "procedurali", in senso lato ma anche in senso stretto, perché sono atti semiotici che istituiscono una relazione dialogica, se non altro, con la macchina. Implicano cioè una procedura ostensiva, deittica, autorappresentativa e delle conseguenze pragmatiche.

4. Ordini del discorso

Ma vorrei fare ora anche una considerazione di carattere più generale, storico-culturale, perché se dobbiamo interrogarci su quale modello testuale stiamo impiegando, dobbiamo ancor più interrogarci su quale sia il nostro modo di concepire quel patrimonio culturale che è al centro di questo colloquio, in rapporto agli strumenti che usiamo: possiamo pensare questo rapporto ancora una volta in modo rappresentazionale biunivoco? Ossia come corrispondenza tra presunti *dati* reali e *dati* artificiali? È chiaro che una simile impostazione rinuncia a quel profondo rinnovamento metodologico che dovrebbe invece consapevolmente introdurre. O, per lo meno, procede per vie nuove con vecchi strumenti teorici. Mi domando se non sia bene invece chiedersi se non possiamo o se non dobbiamo sforzarci di pensare le dinamiche culturali in modo differente per comprendere appieno anche le nuove potenzialità degli strumenti di cui disponiamo, e, viceversa, recepire l'intera gamma dei fenomeni elettronici, ossia l'intera fenomenologia delle risorse digitali, per rielaborare la nostra concezione della cultura e della memoria.

L'ipotesi da cui vorrei prendere le mosse è che si possa pensare al patrimonio culturale e alla memoria come a un insieme di sistemi di navigazione che si susseguono, si combinano, si alternano. Con sistemi di navigazione intendo

sostanzialmente complessi ideologici e materici che orientano e organizzano i materiali culturali in un dato luogo e in un dato tempo. La memoria così concepita si mostra come un intreccio di ordini del discorso possibili, che non sono semplici depositi (di miti, di topoi, di oggetti, di tecniche, di pratiche sociali), ma sono chiaramente sistemi assiologici, che stabiliscono rapporti gerarchici e connessioni tra cose, parole, persone, azioni, e, a livelli più complessi, tra discipline, saperi, generi, e anche tra diversi ordini del discorso, ossia tra diverse memorie. Se si assume questa prospettiva ci si accorge che nei secoli le tecnologie assumono un peso variabile e forme diverse nella costituzione di questi sistemi di navigazione, e che oggi hanno assunto un ruolo fondamentale, essendo esse non più strumenti, ma l'ambiente stesso in cui la cultura e la vita umana si collocano e si sviluppano (Flichy, 1995; 2001; Pellizzi, 2002; Latour, 2005). Se si tiene presente questo rivolgimento, risulta anche più chiara la nostra posizione storica, di interpreti, di trascrittori e di manipolatori a nostra volta in qualche modo interpretati, trascritti e manipolati: condizione di cui dobbiamo essere ben coscienti, per ragioni metodologiche e teoriche. Non si può pensare in modo schizofrenico, al patrimonio culturale da una parte e alle nuove tecnologie dall'altra; questa concezione qualche volta sembra prevalere in una visione meramente conservativa del patrimonio culturale e meramente strumentale delle nuove tecnologie. Tuttavia le nuove tecnologie sono il *nostro* attuale patrimonio culturale, o in ogni caso ne fanno parte in modo organico. Sono il nostro filtro ma ne dobbiamo essere consapevoli, e investirci, per così dire, della loro *culturalità*.

Pensare alla memoria come a una pluralità di sistemi di navigazione risulta meno difficile se si ci si pensa in termini retorici e ci si rifà all'antica tradizione delle mnemotecniche e dell'*ars combinatoria*, più che a all'idea di una memoria narrativa o consequenziale tipica dell'età della stampa. Come è noto un'interpretazione retorica della memoria, e più in generale dell'immaginario collettivo, subisce dopo il Seicento una sconfitta sostanziale, ad opera prima di Leibniz e poi dell'Illuminismo (Rossi, 1983). Credo tuttavia che un recupero della dimensione retorica - intesa in senso interpretativo più che persuasivo, in senso euristico più che normativo (Raimondi, 2002) - sia importantissima per

comprendere la dimensione culturale delle neotecnologie, e, in definitiva, proprio il rapporto di cui stiamo parlando, tra nuovi media e patrimoni culturali. Bisogna tuttavia sottolineare che va preservato il plurale, patrimoni culturali, mentre la retorica classica, dall'antichità fino a Gadamer, tende a considerare la cultura come un'unica, grande tradizione.

D'altra parte non a caso negli ultimi decenni lo studio delle mnemotecniche medievali ha avuto una grande espansione, insieme alla rivalutazione del valore epistemologico della retorica, e risulta chiaro che una corrispondente concezione "retorica" della cultura non può quindi essere confinata in un contesto esclusivamente pre-tipografico o pre-moderno, come mostra una forte ripresa di studi, a partire dagli anni Sessanta del Novecento - penso per le mnemotecniche a Paolo Rossi e a Frances Yates - ma anche più in generale a notevoli filoni di ricerca inaugurati da studiosi come Ernst Robert Curtius e Aby Warburg.

Del resto anche il neostoricismo (Hayden White, Stephen Greenblatt, Cathrine Gallagher), se si vuole proseguire in una dimensione strettamente antropologico-letteraria, pensa alla memoria collettiva come a una rete, a un archivio di frammenti testuali attraverso i quali lo storico, un po' foucaultianamente archeologo delle discontinuità e un po' nietzscheianamente ricostruttore di genealogie, letteralmente naviga, cercando di svincolarsi dalla *master fiction* che riconduce tutto a un ordine del discorso prestabilito (Gallagher, Greenblatt, 2000).

Se questa impostazione neostorica ha un difetto, per tornare al nostro punto, è proprio quello di legare troppo saldamente il concetto di testo a quello di rappresentazione. Ora io penso che l'idea del testo come rappresentazione sia largamente insufficiente, e proprio le nuove tecnologie ce lo mostrano in modo chiaro: quel che ci serve è un nuovo modo di concepire la testualità: il testo non è solo una tessitura di segni grafici e di significati, ma un insieme di processi, materialmente iscritti nel suo corpo stratificato, e regolati da nuovi dispositivi testuali che determinano il suo funzionamento, i pragmemi, a cui ho già accennato.

5. Un nuovo modello testuale e comunicativo

Un pragmemma è una funzione che unisce un *segnale* posto sull'interfaccia a un *processo*. I processi eseguibili sono molteplici, ma considerati nella loro essenzialità sono riducibili a un numero limitato, che ho ricondotto a sette funzioni fondamentali:

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

I pragmemi sono dunque le unità elementari della processualità di ogni manufatto digitale. Una delle funzioni dei pragmemi nel loro insieme è, a ben vedere, di coordinare e rendere coerente l'azione di un operatore in un ambiente digitale, attraverso segni riconoscibili e ricorrenti. Ecco perché possono essere considerati dispositivi neotestuali. E in quanto tali essi hanno un ruolo fondamentale nel gestire uno degli aspetti innovativi della testualità digitale, ossia la sua profondità: il testo digitale non si dà tutto alla superficie, è stratificato e per buona parte invisibile. È un'architettura di interfacce, di sotto-testi, di sotto-scritture spesso pluriautoriali che sarebbero ingestibili senza l'apporto di nuovi dispositivi, al tempo stesso strumentali e cognitivi, che permettono di testualizzare processi e far agire testi fornendo una nuova coerenza spazio-temporale dinamica.

Così il testo diviene una sorta di condivisione, un rapporto tra una base generativa e un testo emergente (Pellizzi, 1999a; 2004) che porta alle estreme

conseguenze la relazione tra *significans* e *significatum* individuata da Petöfi (Petöfi, 1988). Usando la terminologia di Tesnière e Greimas (Tesnière, 1988²; Greimas, 1973) si può affermare che gli *attanti* coinvolti nel processo testuale divengono almeno quattro: gli operatori sono almeno due, e anche i testi sono almeno due (Pellizzi, 1999a; 2004, 2005b). I rapporti essenziali tra gli attanti (contraddizione, opposizione, implicazione) mutano a seconda del punto di vista da cui si guarda il processo testuale, se quello prevalentemente produttivo (scrittura) o quello prevalentemente esecutivo (lettura), o, se si vuole usare una terminologia tradizionale, dal punto di vista dell'autore o del lettore. Quando l'operatore scrive, il suo rapporto con il testo generativo è di implicazione (vedi tabella 1); viceversa, quando legge (vedi tabella 2), è di implicazione il suo rapporto con il testo emergente (e conseguentemente cambiano anche gli altri rapporti, tranne quello, stabile, che oppone testo generativo e testo emergente).

Diagrams showing the logical relationships between textual actants

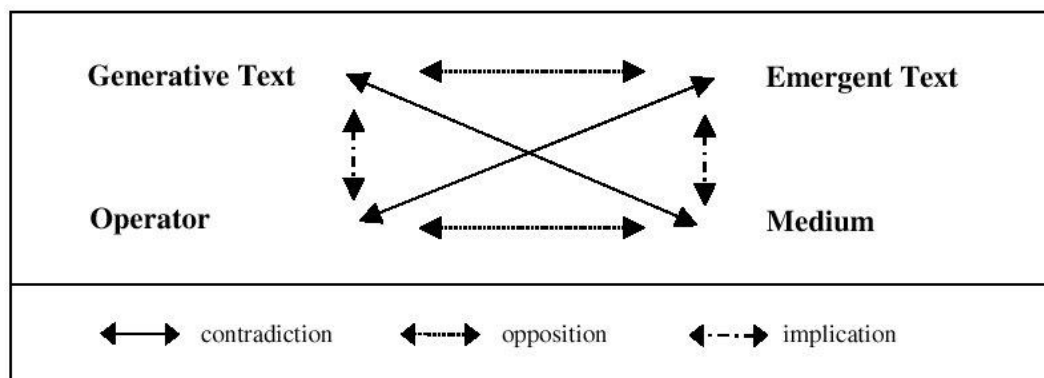


Table 1 - Writing

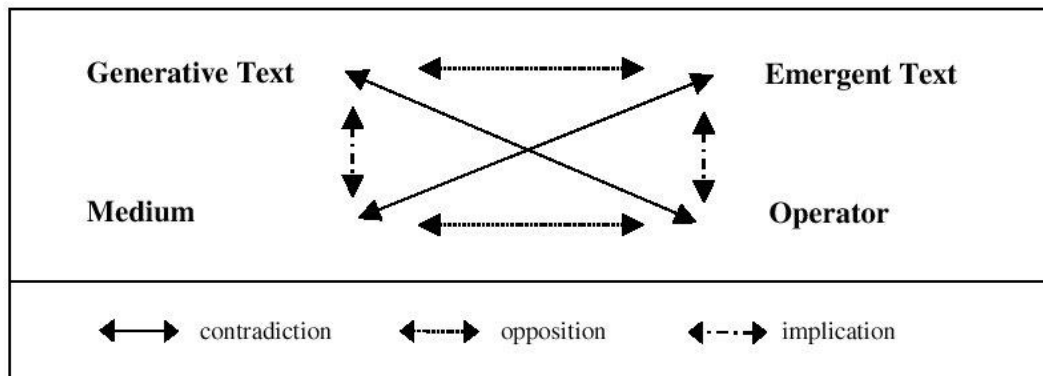


Table 2 - Reading

Un simile modello testuale, che è di tipo semiotico-relazionale (Petöfi, 1988) e in qualche modo agonistico, impone di pensare in modo diverso anche alla comunicazione (Teobaldelli, 1999; Pellizzi, 1999a; 2003a). Rompe infatti lo schema classico, tripartito, che ha dominato per lungo tempo, sotto l’egida della teoria dell’informazione, per accedere a una concezione dinamica che non mortifica la relativa stabilità, coerenza e coesione dei testi (Beaugrande, Dressler, 1981), non ne nega o confonde la pluralità e la storicità, e al tempo stesso accede alla dimensione processuale e compartecipativa della comunicazione.

Se non si pensa al testo in questo modo allargato, si rischia di porre degli steccati tra diverse potenzialità delle nuove tecnologie: ad esempio tra aspetti immersivi legati alla realtà virtuale e codifiche testuali. Un progetto come HyperPicture cerca appunto di evitare questa dicotomia.

6. Memoria

Vorrei a questo punto riprendere la questione del discorso culturale e della memoria come sistema di navigazione, ossia come mitologia, *master fiction*, *grand récit* del patrimonio culturale disponibile in cui si aprono delle brecce interpretative. Risulta chiaro come un sistema ipermediale abbia la forza di inserirsi in questo gioco degli ordini di discorso non in modo settoriale. L’ipermedia è di per sé, come ho sempre sostenuto, anche un modello discorsivo

oltre che un modello testuale. Riorganizza i rapporti tra visivo, verbale, cinematografico, propriocettivo, tattile, ecc., per citare solo uno degli ambiti più banali ma più rivoluzionari al tempo stesso. Riorganizza i rapporti tra regimi percettivi, ma ciò non significa affatto che spinga nella direzione di un dominio del visivo o dell'audiovisivo, come sostengono alcuni filosofi o sociologi, da Jean Baudrillard a Paul Virilio. Credo che a questo riguardo fossero alla fine più acute le intuizioni di McLuhan, o che abbia maggior penetrazione, con le dovute cautele, l'idea di Michel Maffesoli che il digitale sia una proliferazione di contenitori e di cornici (Maffesoli, 1988; 2003). Io credo piuttosto che il digitale abbia la potenzialità di far riemergere e di stratificare l'aspetto linguistico-verbale, e di salvare proprio le immagini da una dimensione puramente autofagocitatoria o spettacolare.

Ciò che volevo rilevare è che le nuove tecnologie hanno tra le proprie risorse due modalità di discorso che, in aggiunta a una terza modalità che chiamo onnicomprensivamente *enciclopedica* (basata su una *dispositio* per nuclei discreti e indipendenti, Pellizzi, 1999b), permettono, anche se non garantiscono, un recupero della memoria culturale che ne rispetti la consistenza e la storicità: sono due strategie di discorso "incornicianti" che, trasformando due categorie di Genette, potremmo chiamare meta-discorsiva e iper-discorsiva (Genette, 1982). Sono in realtà anche due modalità di rapporto con l'alterità, due modalità dialogiche (Baxtin, 1997-2003; Pellizzi, 1992): la prima si pone nei confronti dell'alterità sotto l'aspetto del commento, ed è propria del discorso critico. La seconda si pone invece in forma di riscrittura, in senso lato, cioè adotta una modalità di discorso di tipo simulatorio, trasformativo o creativo. Sono due strategie che, se impiegate con equilibrio, possono giovare tanto a preservare i contesti originari, quanto a produrre una reinterpretazione globale.

Come è inevitabile in un processo di trasformazione così profondo, ci si dirige verso una ristrutturazione dell'idea stessa di memoria. Come ha mostrato Aleida Assmann (Assman, 1999) ci troviamo in un momento storico in cui la «memoria vivente», corporea, concreta, inerente a un gruppo, può trasformarsi in «memoria culturale», ossia in «memoria-archivio», accessibile allo studio scientifico. Ricordo e storia possono coesistere in un rapporto complesso e

inedito, dove permanenza e innovazione possono generare non solo nuove forme di archiviazione, ma anche modelli epistemologici e semiotici. Se rischi non mancano, non sono collocabili nella paventata perdita di memoria (l'oblio è inerente a ogni società), bensì sul piano del rapporto tra architettura dell'informazione e discorso. Ossia nella capacità del sistema di garantire un equilibrio tra la «legge» di cui parlava Foucault, implicita in ogni «archivio», che detta le regole di ogni enunciabilità (Foucault, 1969), e la possibilità di creazione e costruzione del nuovo, di partecipazione alle scelte, di accesso e di ricombinazione dei dati, di comprensione della loro strutturazione e della loro disposizione.

È un punto critico della testualità digitale, a proposito del quale l'informatica umanistica può giocare un ruolo culturale e di chiarificazione teorica molto importante. È una contraddizione, o meglio una convivenza tra spinte centrifughe e spinte centripete, che può essere descritta a vari livelli della fenomenologia interna del digitale e della sua costituzione stratificata: ad esempio come tensione tra mappa e percorso (Pellizzi, 2001a), o, si è già detto, come agone tra struttura e rappresentazione, tra testo generativo e testo emergente; ma su un piano più generale, socioculturale, può essere colta nei *dislivelli di sapere e di conoscenza* che la rete istituisce nel momento stesso in cui crea un grande "ceto medio" dell'informazione. Come diceva Umberto Eco, la rete può far bene ai ricchi e male ai poveri.

Sul piano dell'immaginario, il problema del rapporto tra ipermedia e memoria può essere ricondotto anche alla contrapposizione tra le due metafore che secondo Harald Weinrich contraddistinguono la metaforologia della memoria: il magazzino e la lavagna (Weinrich, 1964). Il testo digitale può essere considerato la sintesi di entrambi i modelli, poiché recupera la profondità oscura del magazzino e la visibile, effimera superficialità della lavagna. Ma è evidente innanzitutto che, in generale, la rivoluzione informatica accentua decisamente il passaggio da una concezione della memoria come deposito a una concezione della memoria come processo o, si è già suggerito, come sistema di navigazione. Va aggiunto però che, se è vero che «riemerge nella concezione della memoria il

concetto di sovrascrivibilità permanente e di ricostruibilità», e che «nelle tecniche di archiviazione e negli studi sulla struttura del cervello umano viviamo in questo momento una fase di trasformazione paradigmatica nella quale all'idea di ritenzione permanente si sostituisce il principio di una continua sovrapposizione di dati mnestici» (Assman, 1999: 21), è anche vero che mai come oggi (per esempio nell'ambito delle neuroscienze) c'è consapevolezza del ruolo delle architetture, corporee e flessibili, che cooperano come strutture dinamiche *formali* nella costruzione di memoria. In altre parole, alcune strutture fisiche (ma modificabili) creano, nella loro connessione, le coordinate formali per l'emersione di dati e di rappresentazioni (Rosenfield, 1992; de Kerchove, 2001; Harth, 1997). Ciò è doppiamente rilevante: nella memoria elettronica l'architettura si trasforma in «codice incarnato» (e ciò la distingue profondamente dalla «struttura» dello strutturalismo), e diviene, come in biologia, garante di una certa soglia di coerenza e durata; nello stesso tempo permette una certa flessibilità e ristrutturabilità, e dunque dovrebbe comportare un grado maggiore di innovazione. Tanto più che, come ha ricordato Luciana Duranti, le tecnologie digitali, grazie alle potenziate capacità connettive, comparative e di acquisizione automatica dei dati, hanno reso disponibile su vasta scala ciò che gli scienziati chiamano «scoperta negativa» (Duranti, 1994), ossia, da un lato, la possibilità di scoprire casualmente zone e problemi sconosciuti, dall'altro, di mettere in luce aspetti nuovi per eliminazione sistematica dei dati irrilevanti:

L'impatto della scoperta negativa [...] sullo sviluppo della conoscenza e sulla sua assimilazione nella memoria della nostra civiltà crescerà in modo esponenziale. Infatti, come gli strumenti per le osservazioni diventeranno sempre più sofisticati e produttivi, le loro rilevazioni forniranno risposte a domande non ancora poste (Duranti, 1994: 149).

Insomma l'archivio, e, per estensione, il testo, «non sono solo il posto in cui vengono conservati i documenti del passato ma anche il luogo dove il passato viene costruito e creato» (Assman, 1999: 23).

7. Conclusioni

Non affermo dunque, per tornare alla nostra situazione di partenza, che ogni volta che si progetta un ipermedia ci si devono porre tutte le questioni affrontate qui, ma che bisogna per lo meno non trascurarle nell'interrogarsi sugli obiettivi che si vogliono perseguire. Credo che siano problemi che si possono affrontare proficuamente solo facendo i conti concretamente con progetti ipermediali di digitalizzazione, ma che viceversa non si possa compiere quel salto culturale di cui abbiamo bisogno se non si riflette radicalmente sui cambiamenti dei nostri modelli conoscitivi. L'informatica umanistica dovrebbe quindi essere una disciplina che, mostrandosi sensibile alla natura culturale e *tecnologica*, e non solo *tecnica* e strumentale, del digitale, contempera *ars* e *vis*, sedimentazione e innovazione, interpretazione e verifica sociale, continuo e discreto (Ricoeur, 1985). Dovrebbe cioè divenire al tempo stesso arte della memoria ed etica della ricerca. Una visione retorica, nel senso *gnoseologico* che qui si propugna, della nostra cultura, contempla dimensioni che erano vive nella retorica classica e sono rimaste inaridite per molti secoli: se si dà per scontato, dopo quanto si è detto, un legame con la *memoria* (poiché la memoria digitale tende a recuperare un rapporto essenziale con l'esperienza vivente, e a non rimanere puramente estroflessa), la costruzione di un manufatto digitale dovrebbe avere un rapporto diretto anche con altre branche tradizionali della retorica, come l'*actio* (un modello processuale di testualità come quello che qui si è presentato, del resto, avvalora questa dimensione). Ed è indubbio che un progetto digitale richieda anche una Topica (*inventio*), una Tropica (*elocutio*), e una Topologia (*dispositio*), potenziata in senso architettonico. È quanto è emerso anche dalla fase preparatoria di un progetto come HyperPicture.

Il lavoro dell'umanista informatico potrebbe essere simile a quello del navigante consapevole di cui parlano i neostorici. La ricerca culturale e culturologica trova nel digitale un ambiente di ricerca molto promettente, come dimostra, anche se in un ambito circoscritto (il sogno raccontato nella letteratura moderna), un altro progetto a cui ho collaborato, *The Narrated Dream in the Modern Literature* (1998-2002), diretto da Remo Ceserani, che ha prodotto

un'interessante banca dati testuale in XML.² Una ricerca tematologica e comparatistica assomiglia molto al lavoro di un retore, inteso non come la figura degradata a cui ci ha abituati la modernità, ma come attore che studia, sceglie e presenta: si tratta di cercare di ricreare un repertorio del memorabile, individuando i criteri, i contenuti, i *loci* e le *images* rilevanti. Si devono creare i codici per la rappresentazione di tali dati e le regole della loro strutturazione ed elaborazione, e renderli condivisi. Si devono leggere i testi della precedente tradizione scoprendo e ordinando gli elementi interessanti, magari oscurati da tradizioni testuali precedenti. Si deve insomma compiere un lavoro di astrazione (di riscrittura) che mantiene tuttavia un legame costitutivo con i *realia*. Si tratta di una Topica al tempo stesso materiale e concettuale, una continua "soggettazione" critica della cultura che passa per la descrizione dei suoi testi. Inoltre l'ambiente digitale impone uno studio delle "figure" che fanno funzionare la testualità digitale, ossia i dispositivi di collegamento nel loro rapporto con il pensiero, le nuove forme di legame/significazione, lo snodarsi del discorso attraverso i processi che il testo contiene. Infine lo studioso deve progettare le architetture, ossia di nuovo lo spazio mentale in cui gli oggetti sono connessi tra loro e funzionano come elementi straniati, rescissi due volte dal loro contesto, come in un meta-museo vivente. Ma proprio perché strappati alla loro sussistenza naturale, simulati, messi a contatto con la propria scomposizione digitale, essi, come pensava Goethe a proposito dei reperti greci riordinati ed esposti nel museo Maffei di Verona, sono pronti a una ricomposizione e a una ricomprensione.

L'informatica umanistica può essere concepita come una grande retorica contemporanea che si pone come coscienza critica del testo, del discorso e della scrittura. Non c'è in questo alcuna implicazione salvifica, semplicemente è compito di una formazione informatico-umanistica rendere consapevoli di questa condizione al fine di essere, come diceva Umberto Galimberti, «all'altezza della tecnica».

Mi sembra di aver mostrato come sia inevitabile un'interrogazione seria sulla nostra concezione della memoria e sul rapporto con la memoria. Se possa essere una memoria che riesce a tener conto e a configurare attraverso uno

strumentario architettonico e perfino pittorico diverse storicità, e divenire davvero, come diceva Aspen Aarseth, un punto di vista su tutti i tipi di testo, oppure sia destinata a diventare uno strumento attualizzante e omologante, che riconduce tutto nell'alveo di quella *master fiction* di cui parlano i neostoricisti, dipende anche dalle brecce che il pensiero critico può tenere aperte in ogni singola impresa di digitalizzazione.

Federico Pellizzi

(Università di Bologna)

federico.pellizzi"chiocciola"unibo.it

Federico Pellizzi

Via Aicardo 4

20141 Milano - Italy

Tel. +39 02 84891580

Note

1. Progetto al quale collaborano, oltre al sottoscritto, Marcello Pecchioli (Dipartimento Scienze dello Spettacolo, Università degli Studi di Padova), Marcello Balzani e Roberto Meschini (DIAPReM, Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Ferrara).

2. *The Narrated Dream in the Modern Literature*, progetto MURST diretto da Remo Ceserani, Università degli Studi di Bologna, Università degli Studi di Macerata, Università degli Studi di Pisa, Scuola Normale Superiore di Pisa, Università degli Studi della Calabria, Università degli Studi Roma III (1998-2002). <http://www3.unibo.it/sogno/>; <http://servertesti.cribecu.sns.it/try-it/0005/index.html>

References

- Anceschi, G.** (1992a). Il dominio dell'interazione. In Anceschi, G. (ed.), *Il progetto delle interfacce*. Milano: Domus Academy.
- Anceschi, G.** (1992b). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas.
- Assmann, A.** (1999). *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: Oscar Beck
- Baxtin, M.M.** (1997-2003). *Sobranie sočinenij*. 6 vols. Moskva: Russkie slovari.
- Duranti, L.** (1994). La definizione di memoria elettronica: il passo fondamentale nella sua preservazione, in Gregory, T., Morelli, M. (eds), Roma-Bari: Laterza, pp. 147-160.
- Fiormonte, D., Buccini, G.** (eds.), *Informatica umanistica. Dalla ricerca all'insegnamento*. Roma: Bulzoni.
- Flichy, P.** (1995). *L'innovation technique*. Paris: La Decouverte.
- Flichy, P.** (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Paris: La Decouverte.
- Foucault, M.** (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.
- Gallagher, C., Greenblatt, S.** (2000). *Practising New Historicism*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Genette, G.** (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éd. du Seuil.
- Goffman, E.** (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City (NY): Doubleday.
- Goffman, E.** (1967). *Interaction Ritual*. Garden City (NY): Doubleday.
- Greimas, A.J.** (1973). Les Actants, les Acteurs et les Figures. In Chabrol, C., Coquet, J. C. (eds), *Sémiotique narrative et textuelle*, Paris: Larousse.
- Harth, D.** (1997). Gedächtnis und Erinnerung, in Wulf, C. (ed.), *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Basel: Weinheim, pp. 738–744.
- Kerchove, D. de.** *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhäuser.
- Latour, B.** (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.
- Maffesoli, M.** (1988). *Le temps des tribus*, Paris: Méridiens Klincksieck.

Maffesoli, M. (2003). *Notes sur la postmodernité. Le lieu fait lien*. Paris : Ed. du Félin.

Pellizzi, F. (2005a). *Letterature biblioteche ipertesti*. Roma: Carocci.

Pellizzi, F. (2005b). Dialogism, Intermediality and Digital Textuality. *IasOnline. Netzkommunikation in ihren Folgen*. http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/pellizzi_dialogism.pdf (accessed 28 November 2006).

Pellizzi, F. (2004). Il testo nella rete. Per una ridefinizione della testualità nell'era digitale. *Testo* 25.47: 87-101.

Pellizzi, F. (2003a). La materialità intermedia del virtuale. *il verri* 22: 68-82. <http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2003-i/Pellizzi.html> (accessed 28 November 2006).

Pellizzi, F. (2003b). The Hermeneutics of Space: Thinking and Teaching Hypertexts, in Fiormonte, D., Buccini, G. (eds.), *Informatica umanistica. Dalla ricerca all'insegnamento*. Roma: Bulzoni, pp. 259-271.

Pellizzi, F. (2002). *Neotecnologie e contemporaneità. Per una grammatica culturale della testualità digitale*. Tesi di dottorato, Libera Università di Lingue e comunicazione IULM di Milano, A.A. 2001-2002, <http://www.tesionline.it/default/tesi.asp?id=8798> (accessed 28 November 2006).

Pellizzi, F. (2001a). Critica, fiction, ipertesti. «Modernità» e trasformazioni della scrittura. *Nuova Corrente* 127: 161-184.

Pellizzi, F. (2001b). L'ipertesto come forma simbolica. *il verri* 16: 65-80. <http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2001-i/pellizzi.html> (accessed 28 November 2006).

Pellizzi, F. (2000). Configurare la scrittura: ipertesti e modelli del sapere. *Bibliotime* 3.1: <http://www.spbo.unibo.it/bibliotime/num-iii-1/pellizzi.htm> (accessed 28 November 2006); *Intersezioni* 20.3: 479-489.

Pellizzi, F. (1999a). Per una critica del link, *Bollettino '900*, 5.2. <http://www3.unibo.it/boll900/numeri/1999-ii/Pellizzi.html> (accessed 28 November 2006).

- Pellizzi, F.** (1999b). Intertestualità e ipertestualità, *Bollettino '900*, 5.2.
<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/1999-ii/Pellizzi1.html> (accessed 28 November 2006).
- Pellizzi, F.** (1999c). L'ipertesto critico: potenzialità e limiti. *Intersezioni* 19.1: 125-130. <http://www.comune.bologna.it/iperbole/boll900/salframe.html> (accessed 28 November 2006).
- Pellizzi, F.** (1997). Hypertextualité et intertextualité. Pour une critique du link. Journée d'études *Littérature et réseaux informatiques*, Paris, 21 novembre 1997.
<http://www3.unibo.it/boll900/convegni/hypcrit.html> (accessed 28 November 2006).
- Pellizzi, F.** (1992). Michail Bachtin: ontologia dell'incontro ed ermeneutica della fiducia. *Intersezioni* 12.1: 171-192.
- Piani, M.** (2003). Spazialità museali sul Web: tra mimesi del reale ed esplorazione del virtuale. *VS* 94/95/96: 197-212.
- Raimondi, E.** *La retorica d'oggi*. 2002. Bologna: Il Mulino.
- Ricoeur, P.** (1985). *Temps et récit III. Le temps raconté*, Paris: Seuil.
- Ricoeur, P.** (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil.
- Rosenfield, I.** (1992). *The Strange, Familiar and Forgotten. An Anatomy of Consciousness*. New York: Knopf.
- Rossi, P.** 1983. *Clavis universalis. Artidella memoria e logica combinatoria da Lullo a Leibniz*. Bologna: Il Mulino.
- Teobaldelli, P.** (1999). Aspects of Multimedial Communication. In Inkinen, S. (ed.), *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*. Berlin-New York: Walter de Gruyter, pp. 114-145.
- Valli, A.** (2003). Notes on Natural Interaction. *Natural Interaction*.
<http://www.naturalinteraction.org/NotesOnNaturalInteraction.pdf> (accessed 28 November 2006).
- Weinrich, H.** (1964). Typen der Gedächtnismetaphorik. *Archiv für Begriffsgeschichte*, 32, pp. 23-26.
- Weinrich, H.** (1997). *Lethe. Kunst und Kritik des Vergessen*. München: Oscar Beck.