

Scrittura e apparati scritturali: rappresentazione, processo e identità nella dimensione digitale

Domenico Fiormonte

Nel mio intervento cercherò di illustrare tre aspetti o forme della scrittura digitale che in questa fase convivono e si sovrappongono nella rete. Non si tratterà di una cronologia né di una genealogia, ma di delineare le connessioni e le dipendenze fra i vari strati che compongono la testualità digitale. Per questo mi rifarò allo schema proposto qualche anno fa, in cui identificavo le forme "superficiali" e "profonde" della produzione testuale: *il testo in sé*, *il testo-codice*, *il testo processato*, *il testo che (ci) scrive* (Numerico, Fiormonte e Tomasi 2010: 78-80). Ciascuno di questi strati può o meno dare forma a un genere testuale, ma è evidente che non può essere eluso il dato fondamentale: al di là dell'interfaccia vi è una qualche forma di codice (una sequenza alfanumerica), alla quale è associata una grammatica e spesso anche una retorica. Gli esempi che proporrò per illustrare queste tendenze sono tre: una codifica XML-TEI di una poesia di Valerio Magrelli, la stessa poesia montata su una piattaforma Flash (La *Genetic Machine*) e infine il sito "Io sono" (<http://iosono.infolet.it>), un remix delle identità digitali realizzato da Paolo Sordi in occasione del mio corso di Editoria online a Roma Tre che serve a illustrare i meccanismi del Web 2.0.

Il primo è un esempio di apparato scritturale legato ancora alla logica della stampa, dove il linguaggio di markup viene forzato ai limiti della sua possibilità di rappresentare la genesi del testo. Si tratta delle metodologie e degli strumenti più diffusi nel mondo delle *Digital Humanities*, dove trionfano gli archivi testuali e le basi di dati. Nel secondo esempio, a partire da un'originaria esigenza critico-testuale, viene realizzato un modo completamente inedito di accedere al testo-fonte. La *Genetic Machine* (<http://www.digitalvariants.org/variants/valerio-magrelli>) è un'interfaccia che trasforma l'esperienza del testo nel senso illustrato da Johanna Drucker: "we receive 'content' embodied in graphical codes that structures our reading and viewing and perform quasi-semantic function, not merely a formal or syntactic ones" (Drucker 2011: 9). In questo esempio sfioriamo l'ambito delle forme native della letteratura digitale, ciò che Noah Wardrip-Fruin, uno dei più noti artisti-scrittori digitali, definisce "instrumental texts" o "playable media"; vale a dire "texts with instrumental qualities" e "media eseguibili" (Wardrip-Fruin 2005). Queste due termini descrivono in modo sofisticato una certa tipologia di opere interattive (campo fertilissimo e al quale potrò solo accennare). Con l'ultimo esempio si entra in una dimensione non meno sperimentale, dove la "macchina" non solo *interagisce*, ma *scrive* sulla base di dati consapevolmente (o inconsapevolmente) forniti da noi. La macchina cioè mette insieme e aggrega le variegate "tracce" che lasciamo nei social network che frequentiamo, proponendo un remix delle nostre identità scritturali. Come mostra in un celebre video l'etnografo Michael Wesch, "the machine is us/ing us" (Wesch 2007), nel senso che scriviamo e al tempo stesso siamo "scritti" dai software, che ci tracciano, ci profilano e ci restituiscono, sotto varie forme, la nostra immagine di abitanti-autori della rete.

In conclusione, la sequenza di questi tre esempi dovrebbe mostrare il progressivo allontanamento da Gutenberg e dai suoi eredi rappresentazionali (i linguaggi di markup) che, tuttavia, continuano a dominare la logica progettuale di gran parte delle risorse in rete. Da una rappresentazione digitale della scrittura autografa stiamo passando a forme di autografia o co-autografia generate *con* e *dalla* macchina che aprono una nuova dimensione di indagine alle scienze umane: *dall'edizione digitale all'edizione-uomo*.

Opere citate

Drucker, J. (2010). "Humanities Approaches to Interface Theory." *Culture Machine*, 12, 2011. <<http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/434>>.

Numerico, T.; Fiormonte, D.; Tomasi, F. (2010). *L'umanista digitale*. Bologna: Il Mulino.

Sordi, P. (2013). *Io sono. Progettare la propria identità nel Web*. (in corso di stampa).

Wardrip-Fruin, N. (2005). "Playable Media and Textual Instruments." *Dichtung-Digital* 1 (2005). <<http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm>>.

Wesch, M. (2007). *The Machine is Us/ing Us*. <http://www.youtube.com/watch?v=NLIgopyXT_g>.