

LETTERATURA DIGITALE E TESTO DINAMICO

Sul Web considerato come un laboratorio letterario, programmi e strumenti specifici consentono di produrre delle opere che portano a riscoprire alcune nozioni essenziali attorno al testo.

Premessa

La letteratura è molto presente su Internet, sotto forma di riviste, forum o laboratori di scrittura. Alcuni autori consacrati dalla stampa, sperimentano nuove forme letterarie. Sotto certi aspetti, Internet appare come un laboratorio letterario o un vasto atelier di creazione.

La creazione letteraria con e per il computer non è nata con Internet; essa esiste da parecchi decenni. Infatti, sono fiorite nel tempo, delle opere in linea qualificate come letteratura “*digitale*”, “*elettronica*” o “*cyberletteratura*”. Per i loro autori si tratta di concepire e di realizzare *delle opere specifiche per il computer e il supporto digitale, sforzandosi di sfruttarne le caratteristiche: tecnologia ipertestuale, dimensione multimediale, interattività*

La letteratura è, prima di tutto, fatta di parole e di testi. Ora, le scritture su supporto digitale, contrariamente a quelle su supporti statici come la carta, la pellicola o il vinile, possiedono delle proprietà dinamiche che trasformano profondamente i modi di costituzione di un significato a partire dai segni. La vera specificità del testo digitale riguarda senza dubbio la sua natura dinamica. Come questa dinamicità è sfruttata nelle opere di letteratura digitale, e in qual misura si può parlare di una ridefinizione della nozione di *testo* in tali opere?

Una dinamica spazio-temporale

Nelle opere dette *cinetiche*, il testo dinamico è in primo luogo un testo in movimento. Il testo ha la sua temporalità di visualizzazione e di spostamento, favorendo numerosi giochi sulla spazializzazione dei caratteri, la loro apparizione e la loro sparizione dallo schermo. L'apprezzamento da parte del pubblico del programma *Flash* di *Adobe*, che è essenzialmente uno strumento di creazione, ha comportato un gran numero di produzioni che propongono dei testi in movimento. Infatti, questo programma favorisce la realizzazione di animazioni che si sviluppano nel tempo. Si crea, in tal modo, un regime di testualità assai singolare.

Tradizionalmente, nell'edizione cartacea, il testo è stampato su di una pagina: il nostro sguardo percorre uno spazio passando da una parola alla successiva. Nelle opere *cinetiche*, il testo si sviluppa nel tempo, instaurando un altro tipo di rapporto fra testo, spazio e tempo. E' il caso, per citarne uno, dell'adattamento della poesia "*L'Horloge*" di C. Baudelaire, fatto da Julie Potvin nel 2002, nel quale il testo è messo in scena e animato sullo schermo del PC.

Un testo calcolato

Il testo può essere qualificato come *dinamico* quando diviene oggetto di una programmazione, di un calcolo e di una visualizzazione *in tempo reale*. Cito come esempio, Julien D'Abrigeon che nel 2005 pubblica sul Web "*Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*". La ragion d'essere di quest'opera è che, dopo essere stata consultata, svanisce. Mi spiego meglio: attivando l'opera, il lettore fa scattare un'animazione costituita dalla data e dall'ora di consultazione, che attraversano con caratteri differenti, lo spazio della pagina-schermo. Al termine, il testo resta fisso per qualche secondo prima di essere di nuovo generato automaticamente, avvalendosi della nuova ora. Il testo di quest'opera è non soltanto animato, ma non ha alcuna perennità. Il testo calcolato non sarà mai lo stesso, poiché la data e l'ora di consultazione saranno sempre diverse.

Quest'opera mette in luce il fatto che un testo digitale è a un tempo:

- Un testo codificato che deve essere interpretato (ad esempio un testo sul Web sarà spesso codificato in linguaggio HTML);
- Un testo visualizzato sullo schermo, come forma di restituzione.

Contrariamente al supporto cartaceo sul quale forma di registrazione e forma di restituzione sono identiche (il testo stampato), il supporto digitale le distingue. Attraverso la mediazione del calcolo, a una stessa forma di registrazione possono corrispondere diverse forme di restituzione.

E' proprio questo gioco dinamico fra le due forme che è sfruttato da alcuni autori. Così, il programma informatico che costituisce lo zoccolo che *dà la forma al testo digitale*, ne fa un testo in perenne *metamorfosi*. Il testo si rinnova indefinitamente a ciascuna lettura e il processo supera il risultato. Dietro questo gioco fra *testo-codice e testo da leggere*, si può intravedere la dissimulazione strutturale propria di qualsiasi programma informatico. Il lettore non sa che cosa il programma sta per calcolare, per fare. Il legame ipertestuale sul quale sto per cliccare è statico (se clicco dieci volte sullo stesso legame, otterrò ogni volta lo stesso frammento testuale)? Oppure è dinamico (conduce verso un frammento comparso aleatoriamente, oppure verso tale o talaltro testo in funzione di questa o quella condizione, ad esempio secondo i testi che ho già consultato)? C'è, quindi, una certa opacità indotta sulla quale si appoggiano certi autori.

Una ridefinizione della nozione di testo?

E allora, la definizione di testo è ancora la stessa nelle opere di letteratura digitale e nelle opere stampate? Oppure si tratta di un testo programmato che gli autori ibridano con altre forme semiotiche (immagine, suono, video) e di cui esplorano la dimensione dinamica. Infatti, queste opere ci ricordano che un testo non è mai soltanto linguistico, se s'intende con ciò una dimensione restrittiva della lingua. Yves Jeanneret nel suo libro « *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information?* » (Editions Universitaires du Septentrion, 2000, pag 76) sostiene che: **“Qualsiasi testo é un oggetto costituito da più di un codice. Non ci sono testi puramente linguistici, e ancor meno totalmente alfabetici. Tutti i testi sono polisemiotici, ossia realizzati grazie all'incontro di diversi tipi di segni”**. Una maniera di interrogare la nozione di testo è di proporre opere fondate sul linguistico ma senza parole leggibili sul monitor.

“*My Google Body*” di Gérard Dalmon, si presenta come un'opera linguistica senza testo. Ci si può vedere la rappresentazione di un corpo umano grazie all'avvicinarsi d'immagini che si rinnovano a intervalli regolari corrispondenti alle diverse parti del corpo. Il programma visualizza, in effetti, il risultato di richieste rivolte al motore di ricerca Google sulle parole, “*testa*”, “*corpo*”, “*braccio*”, “*mano*”, “*gamba*” e “*piede*”. Il corpo ricostituito costruisce delle immagini di parti del corpo umano, ma anche altre immagini il cui nome è costruito per analogia, metafora o metonimia con tale o tal'altra parte del corpo.

“*My Google Body*” ci invita a leggere un corpo metaforico estratto in continuo dal flusso delle immagini presenti sul Web. La riflessione che ha presieduto alla realizzazione del volume citato è prima di tutto linguistica e quest'opera propone, in tanto che testo, un corpo grafico in perenne evoluzione.

Queste pratiche ci permettono di rivisitare la nozione di testo e di fondare una concezione di questo perché “*oggetto tecno-semiotico*” che, nel caso di opere di letteratura digitale, è sfruttato nella sua *dimensione dinamica*.

Tuttavia ci si può interrogare sul divenire della letteratura digitale. Questa è il luogo di sperimentazioni (sulla testualità, le modalità di lettura, la narratività, i generi). Ma le realizzazioni resteranno allo stadio sperimentale? Sono destinate a fare emergere un nuovo campo d'azione, dei nuovi generi, cioè un nuovo paradigma letterario? Oppure tendono a tracciare un'altra via che non ha più a che vedere con la letteratura ma con la creazione digitale in senso lato?

Andrea Torrente