

- Siamo alla terza fase, siamo ad un cambiamento delle modalità di linguaggio, che sta spostando l'accento da forme strutturate e precise a forme generiche e destrutturate<sup>1</sup>.
- L'A. analizza le frontiere della neo-scrittura, del suo valore cognitivo, formativo, didattico, le sua capacità di espressione e di comunicazione, analizza il ruolo della scrittura, la sua storia e le sue tipologie, fino ad arrivare alla testualità contemporanea, indebolita dall'esplosione dell'iconico ma comunque capace di centralizzare la sua funzione con il suo "dispositivo – scrittura" che la nostra civiltà contemporanea vive come svolta decisiva.<sup>2</sup>
- Il lavoro da compiere è quello di imparare ad utilizzare la tecnologia in modo che ci aiutino a svolgere vecchi compiti secondo tempi e procedure nuove, ma anche di fare cose che prima non erano possibile fare.<sup>3</sup>
- La sfida è riuscire a cambiare qualcosa, scrivendo testi nuovi, con una nuova capacità espressiva e comunicativa.<sup>3</sup>
- Maggiore duttilità dei testi.<sup>3</sup>
- Ridefinizione dei ruoli di autore e lettore.<sup>3</sup>
- I tre problemi relativi al testo:
  - Il testo è solo quello scritto o anche quello "parlato" (oralità)?
  - Include solo l'uso alfabetico o anche iconico, musicali, filmico?
  - Deve essere per forza intenzionale, destinato a qualcuno, con un codice condiviso?<sup>4</sup>
- Il testo è un enunciato orale o scritto dotato di significato<sup>4</sup>
- Il testo On Line non è garante della propria computezza e la scrittura non garantisce la stabilità delle parole.<sup>4</sup>
- Il testo può essere considerato qualsiasi forma di comunicazione espressa tramite una tipologia di segni.<sup>4</sup>
- Tutto può diventare un testo nel momento in cui esiste un lettore che lo interpreta, conferendogli un significato.<sup>4</sup>
- Atto comunicativo: mittente – codice – messaggio.<sup>4</sup>
- L'atto comunicativo impone la presenza di una volontà comunicativa.<sup>4</sup>
- Il testo non esiste fino a quando qualcuno non gli ha attribuito un senso.<sup>4</sup>
- Processo di comunicazione:<sup>4</sup>
  - Stimolo
  - Passaggio di informazione
  - Interpretazione
  - Significazione
  - Comunicazione
- Studi semiotici: risultato conclusivo, destinato ad un destinatario, progettazione e realizzazione con schemi operativi e modelli formali, che prevedono l'intervento attivo del destinatario per la comprensione durante la fase di ascolto o lettura.<sup>4</sup>
- Valenza linguistica: frasi collegate da meccanismi di natura grammaticale.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Raffaele Simone – Presentazione

<sup>2</sup> Franco Cambi – Presentazione

<sup>3</sup> L'A. – Prefazione

<sup>4</sup> Cap 1

- Valenza comunicativa: ruoli e conoscenze presupposte che si stabiliscono tra emittente e ricevente, le intenzioni, i contesti di realizzazione.<sup>4</sup>
- Il tessuto del testo crea una sua struttura, che è regolata da leggi di coesione e coresenza.<sup>4</sup>
- Per coesione si intende l'insieme di legami grammaticali e sintattici che si stabiliscono tra le parole e che garantiscono al testo la correttezza espressiva.<sup>4</sup>
- La coerenza garantisce al testo il senso ovvero il corretto rapporto semantico, è la capacità di stabilire connessioni tra significanti e significati di un testo.<sup>4</sup>
- Il grado di comprensibilità di un testo sarà sempre relativo al tipo di destinatario.<sup>4</sup>
- "Il medium è il messaggio" riferito a tutte le tecnologie, quali estensioni delle capacità umane.<sup>5</sup>
- Ogni nuova tecnologia muta, al di sopra di ogni aspettativa, il modo di agire e di pensare dell'uomo, ridefinendo nuovi equilibri sociali e culturali.<sup>5</sup>
- In ambito psicologico, il libro stampato, quale estensione della facoltà visiva, ha intensificato la prospettiva ed il punto di vista fisso. Questo ha fornito l'illusione della prospettiva, che ha generato a sua volta l'illusione che lo spazio sia visivo, uniforme e continuo.<sup>4</sup>
- Si costruisce l'idea che non si possa separare l'invariante di una comunicazione dal suo supporto fisico.<sup>4</sup>
- Genetica testuale: hanno analizzato la stretta correlazione tra le tecniche di scrittura e le tipologie di supporto.<sup>4</sup>
- Ogni nuova tecnologia deve trovare la propria collocazione entro l'economia coeva (contemporanea) di scrittura e nel far ciò deve integrare o rimpiazzare le tecnologie precedentemente in uso. La scrittura elettronica ipertestuale minaccia però ora l'equilibrio della nostra economia.<sup>4</sup>
- Il testo elettronico è difficilmente assimilabile ad un oggetto, perché privo di una sua forma definitiva, per sua natura soggetto a variazioni e modifiche.<sup>4</sup>
- Il testo smaterializzato è prodotto dalla presenza contigua di codici un tempo affidati a supporti diversi (commistione di linguaggi).<sup>4</sup>
- All'inizio il click del mouse era una novità rispetto al gesto di voltare pagina.<sup>4</sup>
- L'effetto sorpresa è determinato dal fatto di non riuscire ad immaginare l'intera consistenza del testo, simile all'effetto di un salto al buio.<sup>4</sup>
- Interattività non significa solo soddisfacente ricchezza di contenuti da poter scegliere in base alle proprie esperienze, ma partecipazione attiva del lettore, con la possibilità di poter fare domande e ricevere risposte, partecipando alla discussione.<sup>4</sup>
- Il movimento post-strutturalista dagli anni '60, muove un'aspra critica nei confronti dei concetti di segno stabile, di soggetto unitario, di identità e di verità.<sup>4</sup>
- Testo "lessie", frammenti riuniti in una galassia di significati, senza inizio e fine. Nuova testualità elettronica di testi costituiti da blocchi, unità di significato unite tra loro da collegamenti interni, collocate all'interno di strutture variabili.<sup>6</sup>
- Intertestualità parola chiave del movimento di Derrida.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Cap 1 – Marshall McLuhan

<sup>6</sup> Roland Barthes e Derrida

- Il testo aperto offre la possibilità di saltare da un'opera ad un'altra, seguendo libere associazioni di pensiero. Decretando la morte dell'autore, quale solo allestitore di testi. "ingegnere dei mondi"<sup>7</sup>
- Con Hypertext si decreta la democrazia dell'informazione, a causa dell'accelerazione dei processi di mutamento, possiamo oggi dubitare di una profonda e sostanziale riqualificazione del lettore, in quanto non esercitano il loro ruolo di coautori. Si assiste ad oggi un potenziamento del ruolo autoriale, con un progettazione più capillare del testo. Il lettore è il punto di riferimento a cui si annulla ogni difficoltà percettiva e di uso.<sup>4</sup>
- I nuovi testi sono spesso il risultato di collaborazioni di competenze di varia natura.<sup>4</sup>
- È importante imparare a scrivere il nuovo testo per poter imparare a leggerlo.<sup>4</sup>
- Il collegamento ipertestuale produce tre effetti:<sup>4</sup>
  - aggiunge al testo del lettore la casualità,
  - perde il controllo dei suoi bordi e confini,
  - il testo pare frammentarsi
- La narratologia tenta di svelare i trucchi del successo di un'opera letteraria.<sup>4</sup>
- La genetica testuale entra nel laboratorio della scrittura per studiare da vicino i processi creativi nel loro atto.<sup>4</sup>
- Il computer ha cambiato il processo di scrittura degli scrittori. Per secoli la scrittura ha fatto i conti con le limitazioni dello spazio in una pagina e della difficoltà di correzione.<sup>4</sup>
- La retorica antica prevedeva un percorso di scrittura composto da quattro fasi:<sup>4</sup>
  - L'inventio: rassegna delle argomentazioni da trattare (topoi)
  - La dispositio: organizzazione logica nella sequenza dell'espressione
  - L'elocutio: scelta del tono, delle espressioni e del lessico da utilizzare
  - L'actio: modalità di recitazione, grado di enfasi, ecc
- A creatività dell'autore contava su questi sussidi e sulle delle regole definite per sviluppare e dar corpo al discorso, ricorrendo a cliché e tecniche.<sup>4</sup>
- La trappola per le idee per fissare e registrare tutte le idee che inaspettatamente si affacciano alla mente su di un taccuino.<sup>8</sup>
- Paradossalmente la nuova testualità elettronica ha riaperto l'interesse nei confronti della scrittura.<sup>4</sup>
- Si è modificato il processo di scrittura in:<sup>4</sup>
  - Pianificazione
  - Stesura
  - Revisione
- Lista organizzata: lo stile nominale viene utilizzato per le titolazioni e per la formulazione di liste ed elenchi perché meno complesso di una frase verbale.<sup>4</sup>
- Flusso di scrittura: non parole o frasi brevi, ma veri e propri periodi complessi ed articolati scritti di getto.<sup>4</sup>
- Grappolo associativo: la disposizione lineare delle parole spesso non è sufficiente per garantire la comprensione, quindi si ricorre all'ausilio di espedienti grafici o rappresentazioni grafiche delle parole, avendo il vantaggio di disporre sulla

---

<sup>7</sup> Pierre Levy

<sup>8</sup> Charles Clark allievo di Osborn padre del brainstorming

superficie le parole che lo compongono. Questo per creare una prima organizzazione di idee.<sup>4</sup>

- Tecniche di generazione delle idee:<sup>4</sup>
  - Flusso spontaneo del pensiero
  - Associazione libera
  - Ricerca di associazioni logiche
  - Liste organizzate
  - Procedimenti logici e meccanismi generativi
- Serie di associazioni possibili:<sup>9</sup>
  - Analogia
  - Contrario
  - Causa
  - Conseguenza
  - Precedenza
  - Successione
  - Generalizzazione
  - Esemplificazione
- I tipi di associazione corrispondono a tassonomie di associazioni semantiche che si stabiliscono tra parole e concetti.<sup>4</sup>
- Schema tassonomico completo di categorie fondamentali:<sup>10</sup>
  - Contrasto: relazione che si stabilisce tra due termini o concetti in opposizione
  - Similitudine: collega due termini o concetti sovrapponibili nel loro significato denotativo o connotativo
  - Inclusione di classe: associa termini o concetti legati da relazioni di dipendenza secondo criteri diversi.
  - Relazione di casi: collega un'azione al suo agente o un attributo al suo oggetto.
  - Relazioni parti intero: collega un argomento ad un altroché può considerarsi quasi incluso nel primo.
- Gerarchia delle argomentazioni:<sup>4</sup>
  - Mappa (clustering-cognitive mapping): figlia diretta del grappolo associativo è la più flessibile.
  - Scaletta: è più di una lista organizzata è la traduzione della gerarchia delle argomentazioni.
  - Tabella: o matrici rappresentano informazioni organizzare in righe e colonne
- Quando si comincia a scrivere la fisionomia del testo si definisce man mano che si scrive, l'eccesso di rigore in questa fase sarebbe deleterio.<sup>4</sup>
- Non esiste se non solo teoricamente un processo di scrittura così come i manuali di scrittura espongono.<sup>4</sup>
- Il canovaccio è la prima forma di scrittura, come serie di testi scritti conclusivi, che rappresentano un testo più ampio e completo.<sup>4</sup>
- Dopo il canovaccio ha fatto comparsa il testo teatrale, costituito dai dialoghi degli attori per ogni scena, con tempi e modi di recitazione.<sup>4</sup>
- Le scritture di servizio fra autori, concordano alla realizzazione di un testo.<sup>4</sup>

---

<sup>9</sup> Maria Teresa Serafini

<sup>10</sup> Chaffin e Herrmann

- La sceneggiatura è un modo di lavorare, è il dietro alle quinte che gli utenti non vedono.<sup>4</sup>
- La sceneggiatura può essere:<sup>4</sup>
  - Italiana: prevede una divisione verticale della pagina in due parti, a sinistra il contenuto visivo della scena (tecniche di ripresa), a destra i dialoghi (stato d'animo ed atteggiamento) ed i rumori di fondo.
  - Americana: nessuna divisione, il testo viene steso sulle pagine secondo l'ordine delle scene, distinguendo spazialmente le descrizioni dei dialoghi nella parte centrale
- La sceneggiatura di un film è così composta:<sup>4</sup>
  - Individuazione di un soggetto o originale o ripreso da un romanzo.
  - La scaletta è la prima elaborazione di un soggetto, che crea la narrativa del film, degli ambienti e delle scene in ordine cronologico.
  - Il treatment è lo sviluppo della scaletta, si scrive come un romanzo, descrizione dettagliata dei personaggi, delle scene principali, motivazioni dei comportamenti, delle psicologie, delle atmosfere.
  - La sceneggiatura è la previsione scritta delle scene in successione, descrizione precisa di tutti i dialoghi accanto ad ogni personaggio, con effetti sonori, scelta dei ritmi.
  - La scena è l'unità di sceneggiatura ed è identificata da un numero e da un titolo ed è definita in base all'ambiente.
- Dalla seconda metà del '900 il panorama artistico mondiale ha registrato una serie profonda di mutamenti che hanno minato la tradizione artistica:<sup>4</sup>
  - Happening 1959 – Allan Kaprov
  - Fluxus anni '60 – Gorge Maciunas – Nam June Paik
- Si presentano e vengono enfatizzate le modalità di progettazione più che l'opera.<sup>4</sup>
- L'autore multimediale è una specie di regista che dirige molte competenze.<sup>11</sup>
- È necessario che si recuperi la funzione autoriale per la gestione dei nuovi testi elettronici.<sup>12</sup>
- Anche nel cinema ci sono voluti degli anni prime che si definisse una metodologia di scrittura preparatoria. Mentre per Internet ed i CD si è proceduto per errori, ognuno per la sua strada. Oggi è generalmente accettato che prima di produrre un'opera multimediale sia necessario una fase progettuale composta da tappe fondamentali, prima di dedicarsi al montaggio dei testi.<sup>4</sup>
- I documenti principali che segnano il cammino di progettazione di un'opera multimediale sono:<sup>13</sup>
  - Il flowchart: struttura generale del testo, fatta di gerarchie e livelli di approfondimento.
  - Lo storyboard: descrizione accurata dell'integrazione dei contenuti con i suoi controlli. Presentazione grafica dei bozzetti grafici delle unità scenografiche formate da:
    - Titolo: nome della sezione
    - Scena: identificazione del layout (stile, colori, parti, ecc)
    - Soggetto: obiettivi ed argomenti della sezione.

---

<sup>11</sup> Cap1 – CRAIAT

<sup>12</sup> Cap1 – Toschi

<sup>13</sup> Cap1 – Tommaso Tozzi

- Comportamenti: modalità visive o acustiche che caratterizzano ingresso e uscita della sezione.
- Relazioni: integrazione che si stabilisce con tutte le parti dell'opera multimediale.
- Il *découpage* tecnico: studio del dettaglio tecnico delle informazioni ricevute dal flowchart e dallo storyboard.
- Il testo per espletare la sua funzione deve essere letto da qualcuno, ecco perché la pubblicazione su Internet o Intranet per un sito e come la masterizzazione e distribuzione per un CD, sono delle fasi molto importanti.<sup>4</sup>
- Il riconoscimento della presenza di un interlocutore, la scelta deliberata di fornire un'informazione, l'impossibilità dell'uomo a comunicare nel momento in cui entra in relazione con i suoi simili.<sup>4</sup>
- La necessità della comunicazione mediata è nata prima della scrittura, per uscire dal sé ed accedere alla realtà esterna. La scrittura ha solo sancito ciò che era già stato impostato, la proiezione esterna del linguaggio.<sup>4</sup>
- Quindi la pubblicazione è un atto di responsabilità, è un palesare l'intenzione di comunicare nei confronti di una potenziale comunità di lettori.<sup>4</sup>
- L'idea della pubblicazione è nata nel III sec A.C. nell'antica Roma, coi "Volumina" greci.<sup>4</sup>
- Nel IV secolo d.C. nasce il codice di papiro o pergamena, che è in pratica il nostro libro di oggi.<sup>4</sup>
- Nel XII secolo viene introdotta la carta dai cinesi, che ne diminuisce il prezzo ed aumenta la distribuzione. Il testo può essere solo copiato a mano. Da qui nasce il senso di copia ad uso privato.<sup>4</sup>
- Dopo la stampa nasce il diritto d'autore.<sup>4</sup>
- La pubblicazione di oggi non obbliga più il passaggio obbligato presso un editore, che ha fatto nascere il concetto di E-book.<sup>4</sup>
- Ecco perché la nuova scrittura è un processo e non un percorso chiuso e definito, fatto di fasi e sempre rigenerabile, quindi mai chiuso.<sup>4</sup>
- Con la pubblicazione On Line si è costituito uno spazio virtuale senza dimensioni, di tutti e di nessuno, senza centro e periferia.<sup>4</sup>
- Infatti essere pubblicati in Internet non vuol dire essere letti per forza.<sup>4</sup>
- Questo ha fatto nascere un settore (Web Marketing) che studia come può essere raggiunto il sito, ovvero la visibilità dello stesso, fatto sull'uso dei motori di ricerca e di tutte le attività connesse e dall'elaborazione di parole-chiave che hanno il compito di sintetizzarne il contenuto.
- Anche i link esterni al sito sono un ottimo strumento di reperimento di informazione sia verso l'esterno che verso l'interno. Ecco perché si dice che Internet sia creata da un grande ipertesto.<sup>4</sup>
- Ovviamente l'elaborazione di strategie miste tra mondo reale e virtuale per l'espansione della visibilità del sito, sono le migliori (riviste, quotidiani, contatti, ecc).<sup>4</sup>
- Un sistema di pubblicazione è il Weblog, simile ad una discussione visiva, che permette grandi libertà e senso di onnipotenza, ma anche qui le cose stanno cambiando.<sup>4</sup>
- Oggi si parla di oralità di ritorno creata dalla nuova tecnologia, che ha creato questo nuovo interesse verso la gestione immediata del testo e della comunicazione

scritta. Sicuro è che il testo non è più concepito come chiuso e definitivo da nessuno, con il proliferare di testi elettronici a multi-mani. Comunque sia il testo finale è una combinazione tra forma e contenuto, che si realizza solo al momento della lettura.<sup>4</sup>

- I primi tipografi per avere meno resistenza nel far accettare la propria opera tipografica, inserivano parecchie imprecisioni tipiche della scrittura a mano. Ci vogliono molti anni per equiparare il valore del manoscritto.<sup>14</sup>
- Mentre più rapida è la consapevolezza della sua utilità pratica, tipica la diffusione di stampe popolari, nominata rivoluzione della comunicazione.<sup>14</sup>
- Nel 1475 nasce la prima forma di pubblicità, come comunicazione sul frontespizio diretta all'acquirente del testo.<sup>14</sup>
- Se Gutenberg ha inventato la stampa a carattere mobile, Schoeffer è il creatore degli indici alfabetici. Mentre sarà l'opera tipografica di Manuzio (uomo di cultura e di genio) a rivoluzionare completamente la stampa, introducendo:<sup>14</sup>
  - La numerazione delle pagine (1499)
  - Introduzione dell'illustrazione
  - Creazione del carattere *corsivo*
  - Riduzione del formato, adatto a tutte le tasche
- L'industrializzazione dei processi di stampa sembrano limitare la creatività, la vittoria della ragione sulla fantasia, ma sarà proprio Albe Steiner ad affermare che solo una solida struttura tipografica può permettere una espressione creativa più efficiente.<sup>14</sup>
- La strutturazione e la standardizzazione per la facilitazione della consultazione ha quindi una formazione medievale:<sup>14</sup>
  - Razionalizzazione delle pagine
  - Indici in ordine alfabetico ed altri strumenti di consultazione
  - All'inizio del capitolo un riassunto introduttivo
  - L'introduzione della punteggiatura e della divisione dei paragrafi
- Mutamenti prodotti dalla stampa:<sup>14</sup>
  - Il primato dell'occhio sull'udito nell'atto della lettura.
  - Valorizzare una concezione modulare del testo, dare alla realtà una notazione atomistica e lineare.
  - La lettura solitaria crea nuove forme di identità di gruppo, senso di appartenenza.
  - La conservazione dei testi.
  - La grande produzione di copie prodotta dalla stampa produce lo scarico della memorizzazione del testo da parte del lettore. Quindi i testi abbandonano la ripetizione, le rime, i simboli
- Curioso come le stesse considerazioni possano trovare riscontro anche con l'introduzione dell'informatica.<sup>14</sup>
- Internet ha mutato profondamente non solo il rapporto tra lettore e testo, ma anche i senso di appartenenza ad una certa comunità di lettori.<sup>14</sup>
- Anche le memorie ottiche hanno contribuito a modificare la conservazione dei testi.<sup>14</sup>
- La pagina non è la schermata di un computer, ma il computer ci offre tutti gli strumenti per controllare ogni aspetto di una pagina.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Cap2

- La simmetria è sempre stata al centro delle regole dominanti nella tipografia classica, oggi si parla di simmetria dinamica, ovvero di una giusta relazione tra misure, proporzioni, direzioni, contrasti di chiaro e scuro.<sup>14</sup>
- È dall'inizio del '900 che futuristi, surrealisti e dadaisti hanno negato l'ordine lineare della tipografia tradizionale, destrutturando ogni ordine e logica, offrendo al contrario casualità ed atipicità.<sup>14</sup>
- In Russia negli anni '20 nacque la Tipografia Elementare, legata al movimento del Bauhaus, dove la tipografia doveva comunicare nel modo più breve ed efficace:
  - caratteri a bastone senza grazie;
  - abolizione della simmetria;
  - foto al posto dei disegni;
  - massimo realismo;
  - utilizzo di tutto lo spazio, abolizione dei margini;
  - foto divise su due pagine;
  - sperimentazione e riscoperta della fisicità del testo.
- L'usabilità è lo studio di quelle norme che rendono più immediato l'approccio ai testi elettronici da parte dell'utenza allargata. Il suo obiettivo è quello di rendere l'interfaccia uomo-macchina il più possibile invisibile.
- È il grande dilemma di rapporto tra forma e contenuto, tenendo presente che le forme producono senso e che un testo è investito di significato e di uno statuto inediti al cambiare dei supporti utilizzati per la lettura.<sup>14</sup>
- Pur non concependo un testo senza contenuto, un word processing è un involucro esteriore che al contrario contiene la vera sostanza dell'informazione, una concezione dicotomica che ripropone vecchie separazioni. Dove la "confezione" di un testo spesso viene rimandata dopo aver terminato la composizione del contenuto, dividendo il tempo della scrittura da quello della formattazione, anche se volendo sia possibile fare il contrario.<sup>14</sup>
- Ma il lettore è ormai contaminato da secoli di storia e tradizioni, che impongono fondamenti di parole-suono e parole-grafica, l'apparato visivo è fortemente condizionato da queste tradizioni storiche. La storia della tipografia pesa sulla percezione dei testi scritti e fatalmente la condiziona.<sup>14</sup>
- Nascono così categorizzazioni di software concettualmente diversi:
  - editor: crea file ASCII puri
  - formattatori: creano testo trasformandone l'aspetto grafico
  - outline processor: creano un documento dal suo indice
  - desktop publishing: creano l'impaginazione per la stampa
- La forma ha riconquistato la sua giusta dignità.<sup>14</sup>
- La scaletta (outline) è una procedura di progettazione di un testo complesso. Non è solo una lista ordinata, ma offre una indentazione che ne cura la gerarchizzazione dei contenuti in livelli logici.<sup>14</sup>
- La profondità della scaletta definisce la quantità di livelli utilizzati.<sup>14</sup>
- Molti aspetti legati alla tradizione tipografica hanno condizionato il Web writing, dove vengono proposte le regole della scrittura giornalistica per il Web, dove a scapito della chiarezza si cura scritture avvincenti e dense di sorpresa, ovvero la strategia della rilevazione, dove se si rivela troppo si rischia di togliere la suspense al lettore, ma se è troppo allusiva si rischia di far perdere il filo.<sup>14</sup>

- Esiste un'inconsapevole ordine di trattazione che ci accomuna da rispettare o da contrastare, ma che è comunque un punto di riferimento:<sup>14</sup>
  - da sinistra a destra;
  - dall'alto in basso;
  - dal passato al futuro;
  - dal peggio al meglio;
  - dal poco al tanto importante;
  - dal particolare al generale o viceversa.
- Un accorgimento per rendere la scrittura più scorrevole è data dalle classificazioni, che sono elenchi di espressioni che creano una connessione tra due periodi (transitional device).<sup>14</sup>
- Poi esistono delle parole che fungono da segnaposto per il lettore, che indicano la direzione della lettura, poste all'inizio di un paragrafo (transitional expression).<sup>14</sup>
- Classificazione di espressioni di collegamento:<sup>14</sup>
  - Contrasto
  - Continuità
  - Causa/effetto
  - Esemplificazione
  - Conclusione
- Bisogna comunque far attenzione che la ricerca di chiarezza non diventi monotonia.<sup>14</sup>
- Parti che compongono un testo:<sup>14</sup>
  - Parte
  - Capitolo
  - Paragrafo
    - Per enumerazione
    - Per sequenza
    - Per confronto/contrasto
    - Per espansione di un concetto
    - Per enunciazione/soluzione di un problema
    - Per causa/effetto
  - Sezione
  - Sottoparagrafo
  - Capoverso (comma)
  - Appendici
  - Note
- Un titolo deve essere un'espressione stimolo che funga da trampolino per l'immaginazione. Deve servire per:<sup>14</sup>
  - Identificare un'opera scritta
  - Designare il suo contenuto
  - Invitare il lettore alla lettura
- Tipologie e stile dei titoli per la stampa:<sup>14</sup>
  - Frasi nominali (Londra, lezioni di islam) uso del sostantivo che talvolta ingloba anche il predicato. Punteggiatura e congiunzioni ruolo determinante.
  - Frasi passive (Sventata banda di malviventi) verbo non completamente eliminato ma ridotto al participio passato.

- Frasi verbali (Chi compra l'arte del futuro) utilizzo di forme verbali particolari gerundio o infinito, uso di domande dirette o indirette.
- Tre categorizzazioni di titoli per la stampa quotidiana: <sup>14</sup>
  - Indicativi – denotano la natura del testo più del loro contenuto
  - Esplicativi – esprimono in maniera esauriente ed oggettiva il contenuto di un testo
  - Titoli di fantasia – espressione creativa dell'interpretazione dei dati
- Tipologie e stile dei titoli ad uso generale: <sup>14</sup>
  - Rematici: da rema, ciò che se ne parla, sono quelli indicativi, natura piuttosto che contenuto.
  - Tematici: da tema, ciò di cui si parla, o titoli soggetto, sono riferiti al contenuto del testo, sono quelli esplicativi.
- Marcare il titolo significa, aumentare il corpo del testo, cambiare lo stilo e distanziare il rigo dal testo. <sup>14</sup>
- Esiste una dicotomia tra le due fasi della scrittura: una preparatoria per la forma e l'altra definitiva per gestire frasi e parole. <sup>14</sup>
- Si fa sempre più presente una scrittura tecnica, un gioco di combinazioni e di incastri già previsti. Il rischio è la tendenza alla standardizzazione estrema. <sup>14</sup>
- Strumenti offerti da word processor: <sup>14</sup>
  - Controllo di ortografia e grammatica
  - Thesaurus
  - Conteggio delle parole
  - Sunto automatico (abstract)
- Impaginazione vuol dire comunicare con chiarezza la struttura dell'opera che costituisce la forma generale del testo di ogni pagina. <sup>14</sup>
- Accanto alla funzione utilitaristi della tipografia, si sviluppa un senso puramente estetico, dove la bellezza della stampa guida l'impaginazione. <sup>14</sup>
- Esistono valori funzionali, estetici ed espressivi, vale per l'arte tipografica quell che vale per tutte le arti, perfetta correlazione tra forma e contenuto che esprime un'unitarietà indissolubile. <sup>14</sup>
- Esistono oggi forme d'arte che considerano gli schemi d'impaginazione un limite all'espressione individuale. <sup>14</sup>
- La gabbia grafica è uno schema che definisce gli spazi in cui andranno a collocarsi testo ed immagini, dove l'unità di misura è la pagina. <sup>14</sup>
- L'uso della gabbia grafica garantisce chiarezza e ordine, è un modo per valorizzare il contenuto, dove il suo scopo è quello di conferire unità al testo, tramite il ricorsi di elementi costanti che definiscono la sua architettura generale. <sup>14</sup>
- La percezione dello spazio grafico: <sup>14</sup>
  - Il centro ottico della pagina è il suo centro
  - L'occhio umano mette a fuoco solo piccole parti dello spazio grafico
  - Una parola alla volta con pause di fissazione non regolari
  - Anche le immagini hanno una loro "lettura tecnica"
  - L'equilibrio di una composizione grafica è dovuta da:
    - Peso/collocazione: risulta più pesante se collocata nella parte destra ed in basso dello spazio a disposizione.
    - Dimensione: più grande avrà maggior rilievo

- Isolamento: un elemento isolato nello spazio acquista rilievo
- Forma: una forma regolare e compatta risulta più pesante
- Direzione: senso di movimento o staticità:
  - A lato di un'immagine spinta direzionale opposta
  - La dimensione verticale domina per orientare le forme nello spazio
  - La posizione obliqua determina l'idea di movimento
- Rapporto figura/sfondo: una superficie chiusa da un contorno appare in primo piano
- Metodologie utilizzate per progettare gabbie grafiche per testi con prevalenza alfabetica con proporzioni armoniche, per un giusto equilibrio tra spazi pieno e vuoti, tra margini e campo del testo: <sup>14</sup>
  - Proporzione aurea – Luca Pacioli l'unità è costituita dalla doppia pagina: (dx1-al1-sx2-ba3)
  - Metodo del tipografo Rosario – unità creata da 1/9 dei lati della pagina: (dx2-al3-sx4-ba6)
  - Sistema Van der Graf – schema creato da linee di intersecazione: (dx2-al3-sx4-ba6)
- La nostra “assuefazione” tipografica ormai ci ha “condizionato” a farci percepire un maggior valore a testi con gabbie grafiche ridotte, quindi con ricchezza di margini, piuttosto che il contrario. <sup>14</sup>
- L'ampia disponibilità di utilizzo ad oggi presente nei wp confonde la nostra capacità di equilibrare: <sup>14</sup>
  - Ragioni di tipo fisiologico (maggiore o minore capacità percettiva di un carattere).
  - Motivazioni estetiche (legate al gusto personale o all'abitudine).
- Il lettering è per un headline (titolo) ciò che l'intonazione è per un discorso, la recitazione per una poesia. <sup>14</sup>
- Lo stile è la conformazione grafica delle lettere. <sup>14</sup>
- Il corpo è la sua dimensione <sup>14</sup>
- Leggibilità dei testi: <sup>14</sup>
  - Pause di fissazione
  - L'occhio tende a prediligere il centro della pagina
  - Parte destra per gli occidentali e in basso a sinistra
  - Il contenuto ha sempre un valore di rilievo
  - La percezione è condizionata dal gruppo di parole
  - La leggibilità dipende:
    - dal contesto di lettura (tempo, luogo, argomento)
    - disposizione sulla pagine delle parole:
      - spaziatura tra caratteri (crenatura)
      - giustezza della riga (movimento oculare 8/9 parole)
      - interlinea
- Un testo è leggibile quando si riesce a leggere pur coprendo la parte inferiore del corpo delle lettere. <sup>14</sup>
- Per testi scuri su fondo bianco di una certa lunghezza sono preferibili caratteri con grazie al posto di quelli a bastone. <sup>14</sup>

- I caratteri a bastone sono maggiormente indicati per testi da stampare su fondi non uniformi.<sup>14</sup>
- Per un libro si tende ad usare tra 20 – 26 righe per pagina con corpi da 10 a 12,5 ed interlinea 0.5 – 1, con l'interlinea di valore tra 0 e 1/12 del corpo del carattere.<sup>14</sup>
- Le famigli essenziali di caratteri sono:<sup>14</sup>
  - Bastoni, etruschi, grotteschi
  - Egiziani
  - Romani antichi
  - Romani moderni
  - Gotici e medievali
  - Inglesi
  - Fantasia
- Scegliere uno solo corpo e tipo di carattere per il testo.<sup>14</sup>
- Il corsivo viene usato come elementi distintivo.<sup>14</sup>
- Il grassetto viene usato per i titoli o come elemento distintivo all'interno del testo.<sup>14</sup>
- Il maiuscoletto viene usato nei titoli delle illustrazioni e delle tabelle o come elemento distintivo all'interno del testo al posto del maiuscolo.<sup>14</sup>
- Il maiuscolo è sconsigliato per testo di una certa lunghezza, perché poco leggibile. Viene utilizzato per dare enfasi nei titoli.<sup>14</sup>
- Il colore è quasi scomparso con l'avvento della stampa, ma può comunque contribuire al disegno generale della struttura del testo per individuarne le parti e quale elemento di ulteriore distinzione.<sup>14</sup>
- L'utilizzo del colore nel testo risponde alle leggi della visione, che obbediscono alle leggi del contrasto tra caratteri e sfondo.<sup>14</sup>
- Tipologie di contrasto tra colori:<sup>14</sup>
  - Contrasto di colori puri: (giallo – rosso – blu) colori primari
  - Contrasto di chiaro scuro: colori della stessa tinta ma con diversa luminosità.
  - Contrasto caldo freddo: colori caldi (rossi – gialli – arancioni – i viola sul rosso) – colori freddi (verde – blu – i viola sul blu) sensazione di distanza.
  - Contrasto di simultaneità: colori complementari quando sommati danno il bianco (giallo – viola:3:9); (arancio – blu:4:8); (rosso – verde:6:6)
- Il colore diventa l'interfaccia tra il testo ed il lettore, quale elemento di codice di lettura, per facilitare il passaggio dell'informazione tra esseri umani.<sup>14</sup>
- Il contrasto è una necessità fisiologia per la vista, è necessario per percepire forme, leggere testi e risponde alle stimolazioni cromatiche.<sup>14</sup>
- La percezione di un colore è determinata da condizionamenti culturali, che tendono ad associare ad un colore una serie di etichette.<sup>14</sup>
- L'immagine possiede un suo linguaggio, diffide da riconoscere perché sembra essere senza codici.<sup>14</sup>
- Ma l'immagine in alcuni casi riesce a comunicare molto meglio e più velocemente del testo o delle stesse parole.<sup>14</sup>
- E' la xilografia che ha permesso l'introduzione nella stampa delle immagini, ma dopo la tecnica di incisione su rame e della stampa a caratteri mobili, le tavole di immagine furono relegate al bordo pagina.<sup>14</sup>
- Poi ci fu la tecnica dei legno di testa, che consentiva di realizzare con il legno la stampa di testo ed immagine con una precisione simile al rame.<sup>14</sup>

- Fu proprio l'opera dei Promessi Sposi di Manzoni 1840 a lanciare l'uso intensivo delle immagini in grandi tirature. I Promessi Sposi fecero nascere i fumetti, dove fecero l'ingresso le didascalie (vedi fig.1) con i commenti alle immagini.<sup>14</sup>
- In questo modo testo ed immagini, entrarono in simbiosi, dividendosi lo spazio a disposizione, per lo stesso obiettivo comunicativo, testo che commenta le immagini ed immagini che commentano i testi, head line (testo) e visual (immagine) interpretano lo stesso messaggio con due codici distinti.<sup>14</sup>
- La scrittura si appropria dello spazio messogli a disposizione, con la calibrazione di tutte le sue componenti (crenatura, giustezza, corpo, interlinea, stile, ecc).<sup>14</sup>
- Il contenuto del testo è il suono delle parole, la forma è come è stampato sulla carta.<sup>14</sup>
- Formattare il testo vuol dire proprio attribuirgli un preciso significato di forma tramite l'ausilio di tutte le sue componenti.<sup>14</sup>
- La scrittura elettronica ci propone sempre due fasi distinte ed intercambiabili; la scelta delle parole e la loro veste visiva.<sup>14</sup>
- L'uso dei computer ha permesso all'autore recuperare una nuova attenzione verso l'aspetto visivo dei propri testi, riappropriandosi di forme espressive da tanto tempo trascurate.<sup>14</sup>
- Così come era stato definito nel medioevo, è importante allestire scene unitarie per il rispetto della concezione aristotelica del rispetto di tempo, luogo ed azione, una prospettiva visiva senza stacchi.<sup>15</sup>
- L'occhio osservatore dell'uomo moderno non riesce più ad interpretare direttamente questo modo di rappresentazione visiva multidirezionale, dove in poco spazio vengono riunite eventi appartenenti a tempo, luogo ed azioni diverse.<sup>16</sup>
- L'uomo moderno è stato condizionato dalla stampa ad avere una visione lineare e sequenziale piuttosto che sincretica e globale.<sup>16</sup>
- La lettura alfabetica ha definitivamente "impoverito" la nostra percezione rendendola progressiva, lineare, da sinistra a destra e dall'alto al basso.<sup>16</sup>
- Prima del cinema l'introduzione e l'uso nella comunicazione dell'immagine spetta alla Chiesa.<sup>16</sup>
- Prima del cinema la proiezione delle immagini venne scoperta dal teatro delle ombre cinese e dopo anche dal monaco Bacone nel 1200 con le lanterne magiche poi riprese anche nel 1600.<sup>16</sup>
- Sempre la Chiesa è stata la prima a riconoscere al libro il merito della divulgazione e quindi a facilitarne la diffusione di libri illustrati.<sup>16</sup>
- Si formò la convinzione che la pittura fosse la scrittura dei laici, quindi le immagini divennero una muta predicazione, ricorrendo ad esse con l'idea di attrarre un pubblico demotivato e poco colto.<sup>16</sup>
- Il termine illustrazione viene introdotto per la prima volta nel 1800 nel dizionario italiano come volume illustrato. L'immagine sostituisce il commento, assumendosi il compito di rendere più accessibile ciò che le parole esprimono.<sup>16</sup>
- Con la lanterna magica, la lettura a voce alta traeva vantaggio dall'ausilio dell'immagini stampate e la memoria di chi ascoltava trovava appiglio in quelle visioni.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Cap 3 – Leopardò da Vinci

<sup>16</sup> Cap 3

- Le immagini pubblicitarie nascono con la cartellonistica, dove dopo la II guerra mondiale in Italia tramite imprese statunitensi ed inglesi esportarono la loro visione di promozione (Dudovich, Cappiello, Depero).<sup>16</sup>
- La promozione cartellonistica fece nascere quella prima radiofonica e poi televisiva (carosello).<sup>16</sup>
- Gli spot pubblicitari ed i manifesti basano la loro efficacia sulla capacità di sintesi espressiva, su di una comunicazione veloce ed immediata concentrata su un'idea, quale sintesi di due modalità espressive: quella verbale e visiva.<sup>16</sup>
- La pubblicità (linguaggio pubblicitario) è una formula per realizzare la fusione tra parola ed immagine e per impressionare (grandi dimensioni) il potenziale acquirente.<sup>16</sup>
- La pubblicità stampata utilizza una comunicazione con l'utilizzo di diversi canali: parole (headline e body-copy), immagini (visual).<sup>16</sup>
- L'affissione ha creato una sorte di trama comunicativa che oltrepassa i limiti del singolo manifesto: la tecnica teaser consiste nella creazione di una serie di annunci ordinati in sequenza, con un messaggio svelato per gradi solo alla fine, che allenta man mano la suspense creata.<sup>16</sup>
- La pubblicità stampata utilizza spesso l'ambiguità tra parole ed immagini, basandosi raramente sulla ridondanza, poco efficace nella logica dell'economia comunicativa del linguaggio pubblicitario.<sup>16</sup>
- La retorica della pubblicità prevede uno studio accurato dell'aspetto visivo (immagini espressive), degli slogan (incisività delle parole) e della loro fusione.<sup>16</sup>
- Possono esserci delle volte in cui un titolo non ha bisogno dell'illustrazione, ma non ci sarà mai un caso in cui un'illustrazione non ha bisogno di un titolo o una didascalia.<sup>16</sup>
- Il primo cinema di Lumiere affida il suo potere narrativo al potere dell'immagine e del movimento. Dopo inserisce la didascalia come mezzo di commento ai dialoghi muti, inizialmente considerate come un vero insulto alla nuova arte.<sup>16</sup>
- La didascalia sottolineava il carattere statico all'interno del flusso narrativo.<sup>16</sup>
- Furono proprio artisti del calibro di Gabriele d'Annunzio (1912) a nobilitare l'uso delle didascalie nella letteratura.<sup>16</sup>
- Studi sulla percezione visiva hanno confermato che l'occhio preferenzia la lettura del testo sullo schermo al passare delle immagini in movimento.<sup>16</sup>
- Questo è il problema del cinema che difficilmente riesce ad "incollare" il suo spettatore fino alle fine del filmato quanto appaiono anche le titolazioni finali.<sup>16</sup>
- In molti casi l'apertura e la chiusura del film sono una vera e propria opera.<sup>16</sup>
- Negli anni '90 nasce il termine multimediale, inizialmente associato alle presentazioni aziendali, trova poi un successo inaspettato come fusione di diversi media. Il suo successo è stato decretato dal fatto che la stessa sola combinazione di elementi visivi e sonori abbiano già decretato un successo comunicativo.<sup>16</sup>
- Ma il multimedia è l'unione dei diversi canali e codici di comunicazione, del resto la stessa natura umana è già multimediale, quindi già destinata ad essere la prima forma di comunicazione utilizzabile.<sup>16</sup>
- La multimedialità entra di diritto anche nell'arte con la poesia visiva negli anni '60, che mette l'osservatore di fronte ad accostamenti che scuotono il suo abituale torpore percettivo o con la Poesia Concreta quale composizione di sole parole.<sup>16</sup>

- Il movimento Flexus degli anni '50 tra Europa, Stati Uniti e Giappone (Nam June Paik) non idolatra i contenuti ma li rispetta, una nuova poesia quale arte generale del segno.<sup>16</sup>
- L'immagine fissa la percezione dell'osservatore, il suo sguardo, è libro di esplorare lo spazio secondo movimenti che possono essere influenzati dalla disposizione e dalla forma dei suoi elementi, ma sempre con grande autonomia.<sup>16</sup>
- Ecco perché un testo con immagini in movimento cattura la sua attenzione e lo rende meno libero.<sup>16</sup>
- Per video si considera uno spezzone cinematografico.<sup>16</sup>
- Per presentazione si intende l'unione di musica, immagini e parole è una sorta di combinazione tra un libro ed un film, ma con elementi da video, per la sua concezione scenica e di transizione di inquadrature.<sup>16</sup>
- Le combinazioni delle presentazioni multimediali sono:<sup>16</sup>
  - Immagini + voce (con relatore in presenza):  
l'immagine e tutti gli elementi hanno una funzione esplicativa ma è il relatore a segnare la tempistica ed il giusto significato.
  - Immagini fisse + voce registrata:  
gli stacchi creati dalla successione delle immagini creano una scansione interna al testo sottolineando il passaggio. La scansione è affidata alle pause espressive ed al tono di voce e da ancora visive.
  - Testo alfabetico + voce con relatore in presenza:  
le pause del discorso risultano efficaci, fissano in sintesi i concetti espressi.
  - Testo alfabetico + voce registrata:  
obbligatorio sincronizzare perfettamente il testo pronunciato e le parole scritte a video per creare un'unicità significativa.
  - Musica + immagini:  
il filmato nasce dopo, il testo a video è di supporto al testo musicale, molte colonne sonore nascono dopo che il film è finito.
  - Musica + immagini + testo scritto:  
gli studi sulla percezione hanno dimostrato che lo spettatore alfabetizzato dà priorità al testo alfabetico al video di eventi in movimento.
- Qualsiasi tipo di scrittura ha un suo ritmo, il ritmo acustico è una composizione di riflessi del sistema nervoso centrale, forza biologica di primaria importanza per l'oralità.<sup>16</sup>
- L'uomo è naturalmente predisposto alla ricerca del ritmo per la sua percezione orientandolo verso la musica e la poesia.<sup>16</sup>
- La percezione del ritmo non passa solo attraverso l'udito, anche l'occhio riconosce le scansioni ritmiche nello spazio, basandosi su variazione e ripetizione.<sup>16</sup>
- Per variazione si intende una sequenza che muta la sua struttura.<sup>16</sup>
- Per ripetizione si intende è una scansione che si ripete dopo un determinato intervallo senza alcuna modifica.<sup>16</sup>
- La scansione ritmica si basa su: continuità, variazione, ripetizione e contrasto.<sup>16</sup>
- Si ha del contrasto quando nella sequenza ripetitiva si introducono elementi dissimili.<sup>16</sup>
- In una presentazione multimediale il ritmo può essere determinato da diverse variabili:<sup>16</sup>
  - Il tempo di scorrimento delle diapositive

- Il loro contenuto linguistico
- Il loro aspetto visivo
- Ogni presentazione risponde solo all'analisi delle proprie finalità, quindi non si può predefinirne lunghezza e formato alcuno o equilibrio tra canali e codici. <sup>16</sup>
- Lo storyboard provvisorio è un'efficace soluzione di progettazione di massima, sufficiente anche uno schizzo a mano libera, quale visione complessiva della presentazione per valutarne l'efficacia ed i ritmi di svolgimento. <sup>16</sup>
- La nuova scrittura è composta quindi non solo della fase progettuale e delle sue caratteristiche, ma anche dell'atto dello scrivere. Si tratta di una nuova sensibilità a scritture di questo tipo nel cercare di esprimersi con poche parole e nel pieno rispetto dei codici utilizzati ed interpretati tramite il video. Una composizione di testo che accetti una continua ricalibrazione alla ricerca del giusto equilibrio comunicativo. <sup>16</sup>
- Lo storyboard è il punto di partenza, dove la schermata rappresenta l'unità d'informazione di una presentazione multimediale, che rappresenta la scena del testo, lo spazio grafico su cui compaiono gli attori ed in cui si possono verificare una serie di eventi, dove il rapporto tra l'unità del testo e le parti deve sempre essere tenuto presente dall'autore. <sup>16</sup>
- Nello storyboard la definizione della gabbia grafica acquista una notevole importanza, per definire lo spazio assegnato alle parole o alle immagini, costituendo uno degli elementi chiave per agevolare la lettura, una sorta di automatismo percettivo, che può aiutare il recupero delle informazioni. <sup>16</sup>
- L'uniformità strutturale individua una strategia comunicativa per esprimere il senso di appartenenza di una singola unità ad una serie di elementi. <sup>16</sup>
- Nella grafica pubblicitaria è molto importante legare tra loro gli elementi di una serie rendendo riconoscibile la loro appartenenza, pur rispettando la loro identità individuale, formando quella che viene chiamata "continuità visuale", ovvero appiglio visivo che ricorre e stabilisce una sorta di filo conduttore tra le varie unità. <sup>16</sup>
- La continuità visuale è una strategia comunicativa molto efficace, in grado di colpire in maniera quasi automatica l'occhio del fruitore, spesso del tutto inconsapevole ed incapace di riconoscere in maniera analitica gli elementi ricorrenti. <sup>16</sup>
- Ecco perché è importante conoscere le leggi che regolano la percezione visiva ed unisca il buon senso alla creatività ed unisca alcune competenze per rendere più efficace la sua comunicazione. <sup>16</sup>
- Principi fondamentali della percezione dello spazio grafico: <sup>16</sup>
  - Allineamento: l'allineamento dei bordi o degli assi centrali tende a stabilire tra le forme relazioni atte ad orientare la percezione dell'osservatore.
  - Somiglianza: l'occhio tende a stabilire relazioni tra forme simili, accostandole e considerandole parte di un insieme.
  - Continuità: l'occhio tende a seguire anche oltre la sua conclusione un allineamento di forme, collocate uno accanto all'altra lungo una linea immaginaria sullo spazio. Il movimento generato può contribuire a focalizzare l'attenzione su elementi posizionati al termine della stessa linea.
  - Prossimità: forme vicine nello spazio tendono a creare relazioni reciproche (tipica la disposizione delle parole nella pagina)
  - Corrispondenza: si verifica quando le forme presenti in uno spazio mostrano proprietà visuali comuni (dimensione, forma, tinta, texture, direzione), che vengono associati e riuniti idealmente e correlati tra loro.

- Complemento: le caratteristiche comuni correlate tra loro, vengono percepite come una forma completa ed unitaria, secondo un processo che tende ad attribuire senso alle forme percepite ed ad organizzare i singoli elementi in una “gestalt visuale” (struttura con specifiche caratteristiche non deducibili dalle singole parti).
- Simmetria: è una corrispondenza ordinata di forma e posizione tra le parti di un oggetto o gli elementi di uno spazio, dando un senso di equilibrio e armonia generale. Esistono diversi tipi di simmetria:
  - Simmetria bilaterale: collocazione di oggetti uguali per forma, dimensione e posizione su entrambi le parti di una linea di divisione.
  - Simmetria radiale: elementi disposti a raggiera.
  - Simmetria di rotazione: gli elementi ruotano intorno ad un punto centrale e dividono il cerchio in porzioni uguali (stella).
  - Simmetria ornamentale o cristalloide: riunisce in uno spazio forme simili (celle di un alveare).
- Movimento: come esistono leggi che regolano la percezione della direzione dell'attenzione dello sguardo su uno spazio grafico, così esistono leggi per la percezione di oggetti in movimento (testo filmico):
  - Il movimento è la prima cosa che l'occhio percepisce nel momento dell'osservazione.
  - Il movimento attrae più del colore.
  - Di fronte a più oggetti in movimento lo sguardo ricadrà su un punto strategico, generalmente sull'oggetto più lento.
  - Ad ogni cambio di inquadratura l'occhio torna a posizionarsi sul centro ottico, anche in presenza di movimento.
  - Mentre l'immagine statica lascia all'osservatore una libertà di osservazione del tutto individuale, il movimento annulla qualsiasi possibilità di scelta, provocando una distrazione obbligata.
- Principi pertinenti il messaggio visivo: <sup>16</sup>
  - colpisce i sensi sonori, termici e dinamici
  - se arriva al ricevente senza distorsioni, ognuno lo filtrerà in modo diverso
  - se passa è comunque filtrato
  - tipo di filtri:
    - di carattere sensoriale (linguaggio cromatico per un daltonico);
    - di tipo operativo, dipendente dalle caratteristiche psico-fisiologiche costituzionali del ricevente (fascia d'età);
    - di definizione culturale, lascerà passare solo quei messaggi che il ricevente riconosce, cioè quelli che faranno parte del suo mondo culturale.
- Tutto questo conferma che è il medium che condiziona e modifica profondamente il messaggio. <sup>16</sup>
- Gli studi sulla percezione del testo cinematografico hanno portato a determinare che la percezione umana assegna una netta predilezione al testo scritto rispetto all'immagine, ovviamente su spettatori alfabetizzati. <sup>16</sup>
- Gli studi sulla percezione hanno confermato che c'è una predilezione per il testo scritto a mano rispetto a quello stampato, comunicando verità più certe e dense di significato. <sup>16</sup>

- La differenza tra un testo stampato ed uno visibile su di un supporto elettronico è che quest'ultimo ha una maggiore frantumazione e dipendenza dal tempo, quindi poco tempo di elaborazione e necessità di scandire i punti strategici di elaborazione del significato, ecco perché deve essere maggiormente leggibile e comunicativo.<sup>16</sup>
- Il termine forma è composto da due variabili:<sup>16</sup>
  - l'aspetto propriamente visivo del testo
  - la costruzione retorica e grammaticale, che comprende:
    - scelta delle singole parole (lessico)
    - struttura del testo (sintassi)
- La retorica antica era formata da sostanza ed ornamento ovvero contenuto e forma.<sup>16</sup>
- La forma di Cicerone non aveva nessun aspetto visivo, mentre l'actio forniva elementi dettagliati di interpretazione del testo (presentazione uditiva e visiva).<sup>16</sup>
- Gli aspetti da tener conto quando si scrive sono:<sup>16</sup>
  - Lessicale (scelta delle parole)
  - Sintattico (scelta delle costruzioni linguistiche)
  - Visivo (aspetto esteriore del testo)
- Nasce negli ultimi anni con Jacob Nielsen il termine Web Usabilità, che si interessa di individuare i principi di leggibilità e comprensibilità nonché di memorizzazione dei contenuti usufruiti via Web, tutti centrati nella sua lunghezza, frammentazione, oggettività, impostazione grafica, tutte all'insegna del buon senso.<sup>16</sup>
- I punti critici per Nielsen sono:<sup>16</sup>
  - Testi brevi
  - Frasi poco complesse
  - Un lessico chiaro e comprensibile
  - Costruzioni paratattiche<sup>17</sup> al posto di quelle ipotattiche<sup>18</sup>
  - Disposizione a piramide rovesciata, le prime righe hanno le informazioni di rilievo.
- Nella presentazione la sua progettazione deve tener conto dell'impianto generale e dei rapporti interni tra le schermate, nonché dello svolgimento sequenziale.<sup>16</sup>
- Per relazione si intende un testo di tipo argomentativi, che hanno lo scopo principale di convincere i/il destinatari/o a cui si rivolge.<sup>16</sup>
- Ogni schermata non dovrebbe aver del testo per 20 righe al massimo, con ogni riga al massimo una decina di parole.<sup>16</sup>
- Spaziatura doppia tra le righe<sup>16</sup>
- Corpo di testo non inferiore ai 24 punti<sup>16</sup>
- Abbondare in titolazioni, torna a capo e spazi bianchi<sup>16</sup>
- Una schermata non potrà contenere al massimo 80-90 parole<sup>19</sup>
- Unità di informazione estremamente sintetiche, con periodi brevi e semplici<sup>16</sup>

---

<sup>17</sup> costruzione del periodo fondata sull'accostamento di proposizioni indipendenti; coordinazione – Es: Nella stanza faceva freddo, la stufa fu subito accesa.

<sup>18</sup> accostamento di frasi con un rapporto gerarchico, dove c'è una frase principale (indipendente ed autonoma) e frasi secondarie (subordinate) – Es: La stufa fu subito accesa, poiché nella stanza faceva molto freddo.

<sup>19</sup> corrispettivo di 5-6 righe di testo di una cartella A4 in Times New Roman corpo 12.

- Ogni schermata deve essere “free standing” un pezzo concluso ed autonomo., legando se serve più schermata per costruire un concetto.<sup>16</sup>
- L’incipit e la conclusione saranno determinanti, la schermata iniziale e finale saranno le più difficili.<sup>16</sup>
- Per aprire una presentazione ottimo un abstract iniziale, per anticipare gli argomenti ed orientare l’attenzione del lettore.<sup>16</sup>
- Creare mappe mentali chiare e sintetiche e facile da comprendere. Chiarezza.<sup>16</sup>
- Aprire una presentazione con :<sup>16</sup>
  - una citazione famosa o non nota, per accreditarne i contenuti.
  - Un interrogativo, per problematicizzare la ricerca di una soluzione, prima di offrirne una già collaudata. Utilizzare la logica del Problem Solving.
- Chiudere con una ripresa dei punti toccati o sommario conclusivo.<sup>16</sup>
- Richiamo ai temi e cenni toccati all’apertura della presentazione.<sup>16</sup>
- Chiudere con citazioni, cenni storici o personali o lasciando al lettore possibili soluzioni aperte.<sup>16</sup>
- Il riferimento in chiusura alle citazioni di apertura darà un senso si anello che si chiude, magari facendo un riferimento di schermata molto simile a quella di apertura.<sup>16</sup>
- Le schermate centrali realizzate con un’uniformità di aspetto e di forma del testo, per creare una continuità visiva tramite elementi comuni, colori dello sfondo, logom gabbia grafica.<sup>16</sup>
- Il testo da proiettare sarà una sintesi della relazione orale, una traccia ampliata della scaletta del discorso, adattandosi alla natura del pubblico, la predisposizione dell’oratore, i tempi concessi, ecc.<sup>16</sup>
- È possibile preparare una presentazione formata da una sequenza di schermate alfabetiche dotate di un senso proprio e leggibili indipendentemente da un discorso di accompagnamento.<sup>16</sup>
- La risonanza grafica è la possibilità di potenziare il messaggio di fondo di una comunicazione tramite la coordinazione riuscita di tutti gli elementi di un testo.<sup>16</sup>
- La pubblicità è il campo in cui l’elaborazione teorica e pratica dei rapporti tra il testo e l’immagine raggiunge i risultati più alti, con la necessità da una parte di fondere in un tutto armonico due sistemi visuali profondamente diversi e dall’altra di creare un messaggio unitario dalla combinazione di due diversi sistemi di comunicazione.<sup>16</sup>
- Nel rapporto tra immagine e testo nell’800 l’immagine illustrava il testo (lo rendeva più chiaro) creando un effetto di ridondanza tra i due contenuti espressi dai due sistemi comunicativi, favorendone la comprensione e la memorizzazione, oggi il testo appesantisce l’immagine, la grava di una cultura, di una morale, un’immaginazione.<sup>16</sup>
- La didascalia di un’immagine esprimono lo stesso concetto, ma tendono ad orientare lo sguardo dell’osservatore verso alcuni dettagli dell’immagine.<sup>16</sup>
- L’ancoraggio è una modalità di relazione che si stabilisce tra il testo e l’immagine quando i due codici sono combinati ad esprimere, rafforzandolo, un messaggio preciso (specie nella stampa), dove l’immagine illustra un testo ed il testo controlla il valore espressivo dell’immagine.<sup>16</sup>
- L’immagine è polisemica, è composta da una catena fluttuante di significati, che il lettore può in parte scegliere o ignorare.<sup>16</sup>
- Rapporto tra messaggio linguistico e quello iconico:<sup>16</sup>

- Ancoraggio: funzione denotativa di tutti i sensi possibili, ricorrendo alla nomenclatura, il testo dirige il lettore tra i significati dell'immagine, lo teleguida verso un senso scelto in anticipo, il linguaggio svolge una funzione di delucidazione selettiva, un metalinguaggio applicato solo ad alcuni suoi segni e non alla totalità del messaggio iconico.
- Ricambio: più rara specialmente nell'immagine fissa, trova applicazione nei disegni umoristici e nei fumetti, si realizza quando tra la parola (un frammento di dialogo) e l'immagine si crea un rapporto di complementarità, l'unità del messaggio si formula nella storia, nell'aneddoto. Il ricambio è molto importante nel cinema, dove spesso il dialogo ha una funzione di delucidazione che serve a precedere l'azione, con una successione di messaggi specificati che non si trovano nell'immagine. I due messaggi linguistici convivono in uno stesso insieme iconico, con la predominanza di uno dei due: quando l'immagine è dominante l'informazione è più costosa perché richiede l'apprendimento di un codice digitale (la lingua); quando ha una funzione di valore sostitutivo (di ancoraggio – controllo) è l'immagine che detiene il valore informativo e dato che è analogica offre un'informazione più pigra. Con la relazione di ricambio visto il rapporto di stretta complementarità, tra i due codici si crea una fusione perfetta, dove la parola aggiunge un'informazione decisiva al fine della decifrazione corretta del messaggio dell'immagine. Oltre al linguaggio cinematografico o fumettistico si applica nei testi pubblicitari, creando sinergie visual-verbali, dove è impossibile scindere i codici senza modificarne i significato centrale del messaggio.
- In una presentazione l'immagine può rivestire due compiti fondamentali: <sup>16</sup>
  - Estetico – Evocativo
  - Illustrativo per integrare il valore didascalico del testo
- In una presentazione l'immediatezza comunicativa utilizza diversi ausili: <sup>16</sup>
  - Grafici e tabelle
  - Immagini fotografiche
- Il linguaggio fotografico: <sup>16</sup>
  - Profonda analogia con il reale
  - Medium in grado di parlare direttamente con l'osservatore
  - Fedeltà oggettiva, essenza della realtà
  - Caratteri di verosimiglianza
  - Estremamente persuasivo
  - Linguaggio criptico
  - Medium che sembra meno ingannevole e più innocuo nel comunicare informazioni e messaggi agli analfabeti
  - Fotomontaggi e effetti speciali hanno contribuito a trasformare l'immagine, rendendo credibile ciò che in effetti non è.
  - La fotografia legge ed interpreta sempre la realtà secondo precisi schemi linguistici, fornendoci una visione parziale e soggettiva.
  - È il taglio creato dallo sguardo di chi scatta a determinare uno ed un solo punto di vista.
  - La deformazione della realtà la si ottiene focalizzando l'attenzione su di un dettaglio, sfumando il contesto di una scena, ecco perché la fotografia è un medium illusorio, capace di inganni, perché la sua capacità interpretativa è celata da un'apparente realismo.

- Non esiste un linguaggio senza tecnica e la tecnica è un forte sostegno per la scrittura.<sup>16</sup>
- Testo parlato: le parole ascoltate lasciano traccia solo nella memoria dell'utente.<sup>16</sup>
- La percezione visiva (sintetica, immediata, durevole) è considerata responsabile dell'80% dell'apprendimento, l'udito dell'11% ed il 9% gli altri sensi congiunti.<sup>16</sup>
- Il testo orale non può essere stoppato in alcuna maniera, il flusso continuo è la base della sua stessa esistenza.<sup>16</sup>
- Un testo ascoltato ha un livello di apprendimento di maggiore difficoltà del testo letto su di un supporto visivo. Sembra più immediato perché non richiede da parte del soggetto uno sforzo di decifrazione, non c'è la fatica della lettura, ma al contrario richiede un'abilità percettiva ed un livello di attenzione maggiori. Questo perché le parole raggiungono la mente ma l'elaborazione dei suoni percepiti non produce alcun significato compiuto.<sup>16</sup>
- Questo può essere determinato:<sup>16</sup>
  - dalla completa estraneità con l'argomento trattato,
  - dall'estrema complessità del lessico,
  - dallo stile utilizzato dall'oratore,
  - dalla mancanza di una logica nello svolgimento delle informazioni
  - dal tono di voce sommesso, uniforme e poco coinvolgente
  - dal disinteresse del soggetto
- La brevità dei periodi è una delle prime regole quando si scrive un testo che poi deve esser ascoltato. Quindi:<sup>16</sup>
  - evitare periodi lunghi ed articolati
  - costruzioni ipotattiche
  - preferire la chiara successione di idee coordinate fra loro grammaticalmente
  - lessico preciso e semplice
  - evitare tecnicismi o parole antichate
  - ovviamente per un testo informativo
- Oltre a tutto ciò:<sup>16</sup>
  - Linguaggio del corpo
  - Tono della voce
  - Espressioni facciali
  - Ogni elemento del modo di parlare
  - Il sapore della prosa è determinato dalla bellezza delle parole (materiale da costruzione) e dei ritmi (il potere levigatore).
  - Il tutto è responsabile del 65-70% del significato comunicativo di un'esposizione verbale.
- Norme per la redazione di un testo radiofonico:<sup>16</sup>
  - Costruire il testo con periodi brevi (max 2 righe meglio 1 o mezza riga)
  - Procedere per figurazioni paratattiche e non ipotattiche.
  - Le idee devono arrivare all'ascoltatore una dopo l'altra in modo ordinato e distinto
  - Evitare le parentesi, gli incisi, gli infarcimenti e le sospensioni sintattiche
  - Curare i passaggi di pensiero ed i conseguenti passaggi di tono mediante le congiunzioni, transazioni o avvisi
  - Evitare le negazioni delle negazioni
  - Evitare i modi nuovi, sconosciuti ed una semantica arbitraria.

- Nella voce registrata vengono a mancare tutti gli aspetti legati alla pragmatica ed all'espressione del corpo, le variabili di voce e di tono.<sup>16</sup>
- Le informazioni paralinguistiche sono:<sup>16</sup>
  - Qualità della voce (tono, risonanza)
  - Vocalizzazioni (sospiro, riso, pianto, ecc)
  - Qualificatori vocali (ritmo, intensità, estensione)
  - Segregati vocali (ispirazioni, pause, balbettii, ecc)
  - Pause
  - Curve intonazionali
- Il volume (altezza del suono) è di per sé un semplicissimo strumento di enfasi, così come la dizione.<sup>16</sup>
- Il parlato di una presentazione è condizionato dalle immagini delle schermate.<sup>16</sup>
- Il rapporto del parlato con le immagini delle schermate può stabilire:<sup>16</sup>
  - Ridondanza
  - Integrazione
  - Enfasi
  - Memorizzazione nel cambio di immagine
  - Pause che determinano il ritmo, specialmente per il cambio di schermate
  - Creazione di una sincronia perfetta, definendo anche la discontinuità, quale strategia di grande efficacia comunicativa.
- Il paesaggio sonoro è uno degli elementi più incisivi del testo.<sup>16</sup>
- Il cinema è stato il primo ad avvertire la necessità di riempire il vuoto creato dal silenzio. Dove tra i due linguaggi c'era inizialmente un rapporto passivo da parte della musica che serviva solo da riempitivo.<sup>16</sup>
- Solo con il tempo la musica prese il giusto ruolo dimensionale che le competeva, quale strumento di arricchimento semantico delle immagini.<sup>16</sup>
- Immagini in movimento e musica avevano in comune il ritmo.<sup>16</sup>
- La musica aveva anche il compito di rendere più omogenei gli stacchi del montaggio ed oltre alla primaria funzione accessoria cominciava ad averne una anche narrativa, con richiami a eventi particolari (Dottor Zivago), anche se per molto qualcuno pensava che la musica cinematografica non si deve sentire.<sup>16</sup>
- Ad oggi la scelta di una colonna sonora rappresenta uno dei momenti salienti della scrittura.<sup>16</sup>
- Nel rapporto tra musica e testo si può parlare di:<sup>16</sup>
  - Parallelismo, dove tra i testi, le immagini e la musica si rivelano una grande coerenza, così la colonna sonora da enfasi, stabilisce una relazione di continuità.
  - Contrappunto, è una modalità dove non si stabilisce un rapporto coerente, la colonna sonora sembra quasi negare il valore di quanto espresso dalle immagini e dalle parole, strategia di grande impatto emotivo.
- La scrittura multimediale offre una caratteristica che la tipografia non può dare, il movimento, testo a scorrere, che attrae l'attenzione e da cui è difficile sottrarsi che compare lettera per lettera ed altri effetti visivi. Tutte da usare molto limitatamente.<sup>16</sup>
- Secondo Jacob Nielsen le animazioni possono essere utilizzate:<sup>16</sup>
  - Senso di continuità a transazioni e cambiamenti

- Illustrare l'evoluzione
- Più insiemi di dati in una stessa porzione
- Per impressionare l'utente
- Visualizzare strutture tridimensionali
- Le transazioni possono generare un'idea di forte personalizzazione, è un po' come sottolineare in un discorso la congiunzione che lega due periodi.<sup>16</sup>
- All'inizio la tecnica di montaggio del cinema era un insulto all'azione.<sup>16</sup>
- Tecniche di transazione o di attacchi tra scene:<sup>16</sup>
  - Analogia di forma (due inquadrature che contengono oggetti simili)
  - Analogia di contenuto (significati delle immagini che si alternano)
  - Contrasto di forma (due immagini opposte)
  - Contrasto di contenuto (opposizione di concetto e non di contenuto)
  - Analogia di forma e contenuto (due situazioni parallele)
- Oggi gli stacchi seguono la narrativa della vicenda, regolando il ritmo generale del testo.
- Tipologie principali di transazioni oggi presenti nei programmi multimediali:
  - Dissolvenza: graduale oscuramento dell'immagine
  - Dissolvenza incrociata: l'inquadratura si chiude mentre la successiva si apre
  - Tendine: una scena sembra spingere o cancellare la precedente
  - Fermo fotogramma: viene ristampato più volte.
  - Passaggi sfumati (fade in – fade out)
- La transizione può assumere una funzione di transizione all'interno di una presentazione multimediale:<sup>20</sup>
  - per indicare la direzione nello spostamento avanti o indietro, per simulare l'effetto del girare pagina;
  - per indicare in un link verso una annotazione con una direzione a scendere;
  - per indicare un attraversamento verso un'altra locazione dello spazio ipertestuale, verso un diverso insieme di oggetti con un iride che si apre.
- Tecniche utilizzabili per il Public Speaking:
  - la lettura di un manoscritto, ha il vantaggio di mantenere un controllo della materia e delle espressioni, lo svantaggio di annoiare gli ascoltatori;
  - la memorizzazione del testo, è utilizzata dai principianti ed è rischiosa, buchi di memoria, e decade nella spontaneità;
  - la scaletta strutturata la soluzione migliore, per poi costruire al momento il discorso, un discorso preparato nelle sue linee essenziali, spontaneità ed adattamento al contesto in cui ci si trova (pubblico, ambiente, situazione).
- Consigli da seguire per la preparazione di un discorso pubblico:
  - Usare uno stile semplice
  - Modulare lo stile ed il tono della voce, alternando a frasi più alte e brevi con altre più lunghe e lente;
  - Curare la musicalità dell'orazione e personalizzarla è essenziale;
  - Utilizzare l'espressività del volto ed il contatto degli occhi con gli ascoltatori;
  - Usare espressioni spontanee;
  - Non superare di molto i 20 minuti;
  - I primi minuti introducono le argomentazioni;

---

<sup>20</sup> Cap 3 – Jacob Nielsen

- Seguirà il discorso;
  - Infine la conclusione che ricapitolerà i punti salienti.
  - La forma del discorso orale sarà composta da: voce, tono, espressione.
  - Calibrare la velocità espositiva:
    - se troppo rapida ostacola la comprensione,
    - se troppo lenta annoia e perde il contatto con gli ascoltatori,
    - la giusta velocità media è intorno alle 150 parole al minuto.
  - L'integrazione armonica del tutto determinerà o meno il successo del discorso
- Quindi parlare in pubblico vuol dire: esprimere nel più breve tempo possibile il proprio pensiero con parole belle ed armoniose (saggi pensieri), ma con un alto "sostrato di pensiero" (ordine ed armonia di parole).<sup>21</sup>
  - Quindi la grande difficoltà è insita nel capire come strutturare i testi che si guardano, testi visivi assuefatti come siamo dalle procedure verbali e dalla carta stampata.
  - La storia dei rapporti tra alfabeto ed immagine è piuttosto antica.
  - La stesura immediata del testo non esaurisce il resto delle incombenze nella progettazione del testo che si guarda, deve comprendere anche la giusta armonia tra immagini fisse, in movimento, suoni e parole supportata da un'alta competenza tecnica.
  - Il programma WP da forma definitiva ad un contenuto che prende forma durante la prima fase di progettazione.
  - La formazione deve completare anche l'abilità di come si scrive con immagini e suoni, fare uso di una testualità che non si limiti alle parole, utilizzando altre forme espressive. Unione sinestetica<sup>22</sup> dei codici presenti.
  - Anni '60 Theodor (Ted) Holm Nelsen informatico umanista, concepisce il progetto Xanadu, nuova forma di archiviazione dati, nel quale è possibile richiamare brani sullo schermo in modo semplice e veloce, è un principio di rete neuronale.<sup>23</sup>
  - Il rovesciamento dell'ordine sequenziali a vantaggio di quello che procede a scelte successive ed arbitrarie, create direttamente dai lettori.<sup>23</sup>
  - L'ipertesto appare insieme all'affermarsi dello strutturalismo, alle sperimentazioni artistiche d'avanguardia, agli studi antropologici sulle civiltà primitive ed orali, anni in cui si concretizza la dissoluzione di una tradizione statica, congelata del testo, con la morte dell'autore e la destrutturazione del testo, l'opera aperta.<sup>23</sup>
  - Si pensa che l'origine dell'ipertesto provenga da antiche tradizioni Maya e dall'I Ching cinese, testi che offrono una contemporaneità di trama e di percorsi semplici ma tortuosi e molteplici, quali primi testi interattivi. Il significato si costruisce tramite l'associazione di più elementi combinati tra loro ogni volta secondo il caso.<sup>23</sup>
  - Ecco perché è veramente molto difficile non vedere nelle prime teorie degli anni '60 gli elementi innovativi nel campo della narrativa-testuale.<sup>23</sup>
  - Sarà proprio Nelson ad individuare due tipi di ipertesto:<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Cicerone

<sup>22</sup> Sinestesi: (*psicol.*) fenomeno per cui una sensazione corrispondente a un dato senso viene associata a quella di un senso diverso (*p. e.* un certo suono induce la sensazione di un certo colore).

<sup>23</sup> Cap 4

<sup>24</sup> Literary Machine 1992.

- Collegamenti o link: che crea l'ipertesto a brani, collegamenti di vari brani di testo presentando al lettore delle scelte, dove il lettore passa da un brano ad uno successivo.
- Documento composito: che combina e mostra materiale di provenienza diversa, di solito mostrato con un insieme di finestre dal documento composito sul materiale originale, quindi un documento a finestre o ipertesto a finestre, dove brani non sequenziali aprono delle finestre sul materiale archiviato.
- Anche Italo Calvino ha prodotto un romanzo sperimentale, ipertestuale, con una trama frammentata e discontinua.<sup>25</sup>
- In Francia si manifesta con:<sup>23</sup>
  - il gruppo Oulipo negli anni '60 con nuove forme di poesia e narrazione, un innesto tra tecniche matematiche e scrittura, con un esempio di generatore di testi;
  - le poesie di Queneau di ispirazione matematica con combinazione di miliardi di sonetti
  - variazione letteraria di provenienza musicale: 99 volte 99 stili di narrazione di un episodio di vita quotidiana;
- L'idea di una struttura organizzata da dati variabili, riscrivendo testi diversi, tipica della nuova scrittura elettronica, elemento chiave dei data base relazionali.<sup>23</sup>
- L'ipertesto è basato sul concetto di scelta, di interazione, di non sequenzialità.<sup>23</sup>
- Anche la carte è già in grado di garantire un certo tipo di testualità non sequenziale, se si considera l'aspetto percettivo-mentale dell'interazione, questo perché liberamente ogni utente può interpretare lo stesso contenuto testuale in molti modi, anche diversi fra loro.<sup>23</sup>
- Solo considerando l'aspetto tecnico-operativo dell'interattività, ovvero basandosi sul supporto, possiamo trovare delle sostanziali differenze.<sup>23</sup>
- Considerazioni di Umberto Eco sull'ipertesto:<sup>23</sup>
  - È un testo fisicamente mobile, con un'illusione di libertà
  - L'alfabeto è uno strumento che produce testi infiniti.
  - Un testo che ci presenta una sequenza di lettere e parole predefinita.
  - Noi siamo liberi di muoverci solo tra un numero infinito di percorsi testuali.
  - Questo vuol dire che abbiamo un testo fisicamente limitato ma che può essere interpretato in un modo infinito.
  - Però un testo che può accettare molte interpretazioni non è detto che sia un testo che accetti tutte le interpretazioni possibili.
  - Per comprendere bene gli ipertesti bisogna fare distinzione tra sistemi e testi, il sistema è quello linguistico è un insieme potenziale messo a disposizione dal linguaggio naturale, il sistema è finito ma illimitato; un testo è una riduzione delle infinite possibilità ad un universo chiuso.
  - Un ipertesto testuale è finito e limitato, sebbene sia aperto per richieste numerose ed originali.
  - I sistemi sono limitati ma infiniti, mentre i testi sono limitati ed finiti.
  - Un ipertesto può essere illimitato ed infinito, anche perché ogni utente può aggiungere qualcosa, questo senza fine.
  - Noi avremmo una nuova cultura nella quale vi sarà differenza tra produrre infiniti testi ed interpretare precisi e finiti testi.

---

<sup>25</sup> Se una notte d'inverso un viaggiatore

- Noi ci stiamo muovendo verso una società più libera, nella quale la libera creatività consisterà con l'interpretazione testuale.
- Un dispositivo ipertestuale che ci permette di inventare nuovi testi non ha niente a che fare con la nostra abilità di interpretare testi già esistenti.
- La nuova arte moderna tende a prediligere il processo dal prodotto finale, puntando solo sulle reazioni prodotte sul destinatario.<sup>23</sup>
- StorySpace primo romanzo interattivo Michael Joyce 1987.<sup>23</sup>
- La scrittura a computer permette di costruire testi con versioni molteplici e mutanti.<sup>23</sup>
- Negli anni '80 si producevano solo Documenti Compositi, mancavano la retorica, il nuovo linguaggio, le idee avevano percorso l'uso di una nuova scrittura ipertestuale.<sup>23</sup>
- Sarà solo nel 1988 Michael Joyce distinse tra ipertesti esplorativi e costruttivi:<sup>23</sup>
  - Quello esplorativo è disponibile per lo più in formati di sola lettura, permette ai lettori di controllare le trasformazioni di un dato corpo di informazioni, sono una forma transitoria, comunque potrebbero essere inadeguati.
  - L'ipertesto costruttivo richiede azione, offre la possibilità di creare, modificare e ritrovare determinati incontri all'interno di un corpo di conoscenze in evoluzione. Sono versioni di ciò che stanno diventando, una struttura per quello che ancora non c'è.
  - La differenza tra l'ipertesto esplorativo e costruttivo è che l'interazione che permette è reciproca piuttosto che consentita (autorizzata).
  - Nell'ipertesto costruttivo c'è la resa totale dello scrittore al lettore, il nuovo scrittore dà ed ottiene significato, sposta e consuma ricchezza piuttosto che crearla.
  - Si crea un pensiero strutturale piuttosto che seriale, pensiero nello spazio piuttosto che attraverso lo spazio.
  - Il pensiero seriale mira alla produzione di una storia piuttosto che alla riscoperta, al di sotto di questa, delle scisse atemporali di tutte le possibili comunicazioni.<sup>26</sup>
- L'ipertesto quando è costruttivo piuttosto che esplorativo è pensiero seriale, ha una modalità di spazializzazione che passa attraverso lo spazio piuttosto che nello spazio.<sup>23</sup>
- Nel '62 durante la guerra fredda, l'università della California in Los Angeles inizia un progetto con l'obiettivo di collegare i computer dei centri informativi militari che termina nel '69 con il primo nodo in rete e viene denominato Arpanet.<sup>23</sup>
- Nel '73 viene implementato il protocollo http per la trasmissione dei pacchetti informativi e definito le specifiche, nel '77 parte il servizio di email e nel '79 i primi MUD.<sup>23</sup>
- Internet dal campo di ricerca si diffonde in ambiente universitario prima in quello scientifico e poi in quello umanistico.<sup>23</sup>
- Nell'89 un certo Tim Berners-Lee di Ginevra definisce il Web ed il primo browser (Mosaic) che fece partire tutti gli altri.<sup>23</sup>
- Nell'84 il Mit in collaborazione con il Cern nasce il W3C Consortium quale organizzazione per l'implementazione delle disposizioni tecniche standard di sviluppo di Internet, definendo tre obiettivi principali:<sup>23</sup>

---

<sup>26</sup> Umberto Eco

- Universal Access: da parte di tutti ed in tutti i settori e luoghi
- Semantic Web: permettere sempre il miglior uso delle risorse in Web
- Web of trust: mantenere il rispetto delle leggi vigenti
- Alcune commissioni collegate al W3C lavorano ad altre argomentazioni la WAI (web accessibilità iniziative) stabilisce le linee guida dell'usabilità nel 2002.<sup>23</sup>
- Esistono due tipi di siti:<sup>23</sup>
  - Quelli statici: dove ogni pagina è creata in precedenza.
  - Quelli dinamici: dove il contenuto delle pagine viene creato al momento della sua richiesta di pubblicazione dall'utente.
- Le tecnologie dedicate alle due tipologie di siti sono orientate maggiormente per lo statico l'HTML mentre per il dinamico servono linguaggi più potenti e strutturati.<sup>23</sup>
- L'interattività offerta dal sito dinamico offre un'interazione sicuramente più raffinata di quello statico ed una maggiore capacità di calcolo e di controllo dei flussi.<sup>23</sup>
- La distinzione tra ipertesti costruttivi ed esplorativi di Joyce ancor'oggi ha fornito validi spunti per la creazione di nuove metodologie e strategie per la definizione dei contenuti per il testo elettronico in generale, introducendo problematiche tipo:<sup>23</sup>
  - Architetture di testo
  - Percorsi logici chiari e prestabiliti
  - Strutture riconoscibili
  - Scrittura creativa
  - Nuove modalità di fruizione informativa
  - Percorsi tentacolari
  - Architettura dell'informazione
  - Libera associazione dei significati
  - Divisione delle parole dalla loro organizzazione logica
  - Il testo nasce dalla combinazione tra struttura e dati
- La nuova scrittura è molto complessa (scrittura topica), necessita di una fase di progettazione dettagliata, nella quale si definisce la natura, il target, l'uso, la struttura di ogni tassello di testo e di informazione alfa-iconica<sup>23</sup>
- La scrittura topica non sostituisce quella delle parole, la sua caratteristica risiede nel fatto che ogni punto dello schema strutturale diviene un elemento funzionale del testo (topoi), è una pura evoluzione della semplice scrittura nella quale si accostano parole. In questo caso ogni simbolo può essere composto da una singola parola o da una frase.<sup>23</sup>
- Quindi scrivere vuol dire occuparsi di due fasi:<sup>23</sup>
  - La progettazione della struttura delle informazioni
  - La scelta delle parole, delle frasi che costituiscono il nodo (verbali o iconiche) della struttura
- È possibile iniziare a costruire un testo ex novo iniziando da una mappa concettuale di contenuti, per arrivare alle unità informative ed organizzando la struttura da assegnare loro.<sup>23</sup>
- Potrebbe essere al contrario necessario rielaborare un testo cartaceo già creato, suddividerlo in unità di informazione e poi creare da lì la struttura informativa.<sup>23</sup>
- La scrittura topica quindi è composta da un'insieme di nodi, ovvero singole unità informative collegabili fra loro chiamate topoi o unità verbali, tutte identificabili da una titolazione esplicativa, che ne permette la loro riconoscibilità, elemento chiave

per il loro utilizzo e per essere rintracciate fra tutte all'interno della struttura di riferimento globale (architetture dell'informazione).<sup>23</sup>

- Ogni unità deve essere completamente autonoma (free standing), senza alcuna indicazione sulle loro dimensioni.<sup>23</sup>
- La nuova scrittura non è più un flusso continuo, ma un discorso articolato che si sviluppa dalle premesse fino alle conclusioni, un assemblaggio di dati tenuti insieme da una struttura generale, dove il collegamento è la sua nuova anima, un elemento sintattico fondamentale.<sup>23</sup>
- La mappa concettuale degli argomenti quindi assume un ruolo molto strategico, per riprodurre l'organizzazione gerarchica dei contenuti, stabilendo i nodi centrali del testo e le loro reciproche relazioni.<sup>23</sup>
- Molto spesso la mappa concettuale viene confusa con la mappa del sito, anche se può esistere il caso in cui il contenuto delle due mappe possano coincidere. Ciò che al contrario hanno in comune sono l'uso dei livelli per garantire la profondità dei contenuti, condizione che permette di inserire nei contenuti un concetto di tridimensionalità.<sup>23</sup>
- Alcune volte si possono notare notevoli incongruenze tra la mappa concettuale e la struttura di navigazione del sito, specialmente dove la complessità e la dimensione del sito non permette di trovare coincidenza con la sua struttura di navigazione.<sup>23</sup>
- La struttura serve per indicare il modo in cui qualcosa è organizzato ed ottimizzato per semplificarne l'utilizzo e la comprensione. Quindi l'organizzazione assegnata alle unità di informazione del testo e la definizione delle loro relazioni, che porta come risultato alla navigazione del visitatore.<sup>23</sup>
- Il grado di libertà di questa "navigazione" viene definita dall'autore del sito, che decide come e se vincolare in modi diversi il lettore su percorsi predefiniti.<sup>23</sup>
- Il trucco per progettare un buon sistema di navigazione è bilanciare i vantaggi della flessibilità con i pericoli del disordine.<sup>23</sup>
- Ogni sito oltre ad essere composto da livelli è formato da sezioni che possono essere realizzare con strutture diverse.<sup>23</sup>
- Le tipologie di struttura sono:<sup>23</sup>
  - La sequenza:
    - Struttura fondamentale
    - la più intuitiva
    - per narrazione tradizionale
    - utilizzata dalla cinematografia
    - la dimensione temporale trova la sua espressione nella prossimità spaziale
    - organizzazione lineare di una serie di pagine o schermate
    - si va solo avanti o indietro di una sola unità
    - le unità sono disposte solo linearmente
    - alcune strutture evolute prevedono più plurisecuenze o più sequenze parallele, ognuna indipendente dall'altra, prive di qualsiasi collegamento trasversale
    - anche se divise le unità informative sono strettamente legate fra loro e risultano essere allo stesso livello concettuale, quindi con lo stesso significato unitario

- le possibilità dell'utente sono ovviamente molto limitate ed il percorso è obbligato
- è la più semplice da leggere
- i criteri di accostamento o di ordinamento sequenziale possono essere:
  - cronologico (dal generico allo specifico)
  - alfabetico
- La gerarchia (albero o piramide):
  - È la trasformazione di un indice di testo trasformato in menù
  - Siccome l'indice rende esplicita la struttura logica, è stato molto abusato l'applicazione della struttura gerarchica, che propone la navigazione della scaletta di un testo
  - Questa struttura prevede una serie di livelli in cui si alloggiano le singole unità di informazione, che molte volte sottolineano i gradi di importanza del testo.
  - Questa struttura si basa su relazioni di contenenza, dove le categorie superiori più generiche contengono quelle inferiori più specifiche, struttura top-down, dove il vertice superiore è l'home page.
  - Le categorie logiche sono una delle prime scoperte della carta stampata.
  - Se un indice è ben strutturato raggiunge tutto il testo disponibile.
  - La differenza del testo On Line dal testo stampato è il concetto di tridimensionalità, che il testo viene ad assumere, che dà al navigatore l'illusione di raggiungere maggiori profondità di argomento.
  - Il testo stampato non riuscirà mai a dare lo stesso effetto di tridimensionalità del testo digitale, al massimo può prevedere diversi livelli a diverse profondità, quindi navigazione orizzontale e non verticale.
  - Il dimensionamento del numero dei livelli è da progettare bene perché se troppo pochi cade nel generico, se troppi può causare ansia e maggiore difficoltà.
  - L'importante è sempre fornire al navigatore gli strumenti per orientarsi e stabilire di volta in volta la sua giusta collocazione nello spazio tridimensionale del testo.
- La matrice (griglia):
  - Di natura prettamente matematica.
  - L'applicazione cartacea è poco indicata se non sotto forma di rappresentazione tabellare.
  - I modelli più affini sono riferiti alla programmazione informatica ed alla struttura dei database relazionali, questo perché ogni campo potrebbe corrispondere ad un campo contenuto all'interno di un record.
  - Tipico delle strutture dei portali, composto da:
    - Contenuti distribuiti in colonne
    - Servizi distribuiti in righe
    - Ogni intersezione corrisponde ad un possibile integrazione di pubblicazione

- I data base relazionali hanno lo scopo di convertire i dati informazioni come equivalenti della conoscenza.
- La normalizzazione nella costruzione dei database è dedicata alla creazione delle tabelle che vengono assegnate alla suddivisione dei dati in parti logicamente omogenee.
- La rete:
  - È la struttura ipertestuale per eccellenza
  - E' un sistema di collegamento di singole unità di informazione, apparentemente prive di una logica definita.
  - Una struttura reticolare può risultare oscura per un utente, che può non riconoscere i criteri di navigazione da quelli di organizzazione dei contenuti.
  - Un sito viene concepito come un reticolo di informazioni tra loro collegate, creando una moltitudine potenziale di percorsi di navigazione che l'utente può a sua discrezione utilizzare tramite l'uso dell'interfaccia e del browser
  - La scelta di questo tipo di struttura di contenuto pur essendo più evoluta per cui non proprio per tutti gli utenti, è sicuramente un grosso stimolo nei confronti della curiosità e di sprono a nuove interpretazioni, questo come risposta ad un senso di "smarrimento o disorientamento percettivo" volutamente creato dall'autore al suo lettore potenziale.
  - Questo tipo di struttura è sicuramente quello più attuale e ancora quindi non ha raggiunto livelli di maturità di ricerca, applicazione e utilizzo capaci di sganciarli dalle modalità di elaborazione dei testi tradizionali.
  - La rete rappresenta una modalità di rappresentazione del testo in cui il contenuto è profondamente vincolato alla sua modalità di presentazione ed i sistemi d'uso sono anch'essi contenuti dello stesso testo.
  - Anche la sola organizzazione dei contenuti è un atto di scrittura.
- Esistono due tipologie di strutture:<sup>23</sup>
  - Di contenuto (le mappe) – Schemi Organizzativi
  - Di navigazione (l'organizzazione logica degli argomenti di un discorso e la loro disposizione in uno spazio di fruizione predisposto per un certo tipo di lettura) – Strutture Organizzative
- Schemi Organizzativi: definisce le caratteristiche condivise nei contenuti e influenza il raggruppamento logico di questi contenuti (elenco telefonico). Alcuni schemi sono esatti ed hanno in posto fisso ed esclusivo per ogni elemento (elenco telefonico - alfabetici), altri avranno sempre un certo grado di ambiguità (schemi di organizzazione per argomento).<sup>23</sup>
- Strutture Organizzative: definisce i tipi di relazione tra singoli contenuti e gruppi, ovvero l'insieme delle relazioni tra le parti ed il tutto (supermercato).<sup>23</sup>
- La struttura di navigazione non necessariamente rispetta la mappa concettuale di un sito.<sup>23</sup>
- È chiaro che un sito che presenti una struttura di navigazione perfettamente uguale alla mappa concettuale delle argomentazioni, sarà più semplice da fruire, perché l'interfaccia rende esplicita l'organizzazione logica dei contenuti, creando un effetto di ridondanza.<sup>23</sup>

- Modalità di accesso ai contenuti da parte dell'utente:<sup>23</sup>
  - Funzioni di ricerca nel sito con logiche che vanno al di fuori di qualsiasi progettazione di logica organizzativa, lasciando all'utente un'ampia libertà di ricerca.
  - Menù di selezione ed i relativi comandi di spostamento si possono dividere in due tipologie:
    - Navigazione globale: strumenti base per la navigazione interna del sito e restano nella media immutate in tutte le pagine del sito.
    - Navigazione locale: servono per muoversi in tutte le sottosezioni.
    - Navigazione contestuale: collegamenti collocati all'interno dei contenuti sia verso l'interno del sito che verso la rete
  - Ogni selezione o voce di menù può essere alfabetica e/o iconica
- Se la fase di scrittura della struttura ha comportato la gestione di conoscenze, pensieri e studio di strategie organizzative (mappe concettuali, schemi organizzativi, strutture di navigazione) la seconda fase quella dedicata alla stesura delle unità informative, ai nodi del testo, comportano la gestione di molte variabili che appartenenti a diversi canali di comunicazione (testo alfabetico, immagini, audio, video, animazioni, ecc), che rende molto più difficile mantenere l'integrità dell'unità d'informazione.<sup>23</sup>
- La nuova modalità di scrittura non riguarda solo la creazione di testi per il giornalismo o per la narrativa, ma anche qualsiasi altra informazione testuale che possa essere pubblicata su di un monitor di un computer.<sup>23</sup>
- Scrivere un testo alfabetico per lo schermo non è come scriverlo per una rivista.<sup>23</sup>
- Tipologie di unità d'informazione:<sup>23</sup>
  - Lungo testo a scorrere ininterrotto e senza alcun appigli visivi (scrivere di seguito).
  - Lunghi testi ma con dei contrassegni di segnalibri e titolazioni classificati e raggruppati in modo da gestire le argomentazioni (creare un testo marcato da segnalibri).
  - Unità d'informazione ridotta ad una singola schermata (sequenza di schermate distinte).
  - Unità d'informazione suddivisa in parti secondo il ricorso ad una logica gerarchica, che di solito sfociano in ulteriori approfondimenti tematici (gerarchia disposta su diversi livelli).
  - Le ultime tre tipologie hanno in comune il fatto che il testo da unità informative è stato destrutturato in sotto unità sempre più piccole, semplici e dirette.
- Esiste una regola giornalista ad oggi un po' in disuso proprio per la sua rigidità ma sempre attiva delle 5W:<sup>23</sup>
  - What: cosa
  - Who: chi
  - Where: dove
  - When: quando
  - Why: perchè
- Le etichette che contrassegnano i contenitori del testo, possono essere di due tipi:<sup>23</sup>
  - Tematiche o argomentative riferito al contenuto del brano che rappresentano
  - Rematiche relative più alla forma che al contenuto

- Chi scrive un testo per un'unità informativa che sia tematica o rematica, deve porre grande attenzione alla frammentazione del contenuto.<sup>23</sup>
- La scrittura multilivello<sup>27</sup> è composta di diversi gradi di interesse di un potenziale lettore di fronte ad una pagine web, permettendo gradi di approfondimento successivi.<sup>23</sup>
- La scrittura multilivello prevede una suddivisione di tipo rematico, per la predisposizione di contenitori che procedono per gradi dalla forma più sintetica a quella più completa di un testo, composto dal titolo, frase chiave, sommario, testo completo:<sup>23</sup>
  - Titolo:
    - Primo fondamentale approccio dell'utente al contenuto.
    - È quello su cui far leva
    - Deve essere estremamente rappresentativo, chiaro e significativo
  - Frase chiave:
    - È il corrispettivo del sottotitolo della carta stampata
  - Sommario o abstract:
    - Testo riassuntivo di lunghezza variabile, che introduce il contenuto dell'intero testo e ne condensa il significato principale
    - Fornisce un primo saggio del contenuto globale del testo
    - Volendo si possono preparare più abstract anche a livelli inferiori per la presentazione di ogni singola unità informativa.
  - Testo completo:
    - Testo integrale dell'unità informativa, sempre nel rispetto delle regole di leggibilità e di comprensibilità
    - Importante è il rispetto della regola della piramide invertita che, oltre all'articolazione del testo ed alla strutturazione multilivello, apre la trattazione con una frase chiave che faccia da abstract globale che serva alla presentazione e come riferimento fino alla sua fine.
- Così come è utile frammentare le unità informative in sotto parti, l'uso dei sotto titoli possono introdurre brevi sezioni, così come i segnalibri quale appiglio visivo al lettore.<sup>23</sup>
- L'elaborazione dei contenuti porta alla creazione di strutture gerarchiche interne tra le varie sotto-unità del testo, tramite due tipologie:<sup>23</sup>
  - Passaggio dal generale al particolare:
    - Individuazione di una serie di sotto-unità per ogni argomento
    - Definizione delle relazioni logiche tra le varie sotto-unità (dal generico al dettagliato, ecc)
    - Definizione dell'unità informativa principale per argomento
    - Abbinamento delle titolazioni alle sotto-unità
  - Creazione ed accesso di collegamenti contestuali interni per contenuti di approfondimento, il tutto senza uscire dalle stessa unità
- Tutte queste tecniche conferiscono alla pagina una sorta di "profondità" dell'informazione del contenuto che permettono di accedere a contenitori di informazioni secondarie.<sup>23</sup>
- In queste fasi di analisi è importante:<sup>23</sup>

---

<sup>27</sup> Nathan Wallace

- scremare e distinguere i contenuti
- definire le informazioni chiave e primarie
- definire la successione pur mantenendo una coerenza interna del testo
- I collegamenti contestuali all'interno del testo, rendono potenzialmente più chiari ed omogenei la trattazione dei contenuti, sempre però rispettando una quantità massima che non deve rendere la pagina illeggibile.<sup>23</sup>
- Il collegamento è un concetto chiave per tutta la scrittura ipertestuale ed è una connessione che si stabilisce tra due elementi separati da una distanza di qualsiasi genere, che mette in rapporto elementi altrimenti lontani.<sup>23</sup>
- Di solito il collegamento prevede un rapporto biunivoco, dalla provenienza alla destinazione e viceversa oppure no.<sup>23</sup>
- Criteri di classificazione per la definizione dei termini di riferimento per la creazione di un collegamento:<sup>23</sup>
  - All'interno del testo per ogni area di pertinenza, individuazione delle parole ancora, che si trovano all'interno di un contesto testuale, per distinguere collegamenti contestuali e strutturali.
  - Classificazione delle destinazioni dei collegamenti, ovvero l'ambito di riferimento.
- Esistono comunque tre tipi di collegamenti a diversi livelli di specificità:<sup>23</sup>
  - Collegamenti che stabiliscono rapporti tra le varie parti interne della medesima unità informativa (interni).
  - Collegamenti che conducono ad una pagina o ad una diversa unità informativa (esterni), sempre all'interno dello stesso sito.
  - Collegamenti che permettono di uscire dal sito e di accedere ad una navigazione allargata, una vera finestra aperta al mondo. Sono questi che rappresentano la vera sfida informativa di questa nuova scrittura.
- Scegliere le etichette per la definizione dei menù è un'attività molto complessa e delicata, che dovrebbe tener conto di:<sup>23</sup>
  - Utilizzare una terminologia conosciuta e comune
  - Scegliere sempre parole contenute nel testo per la creazione di tutta la struttura (sezioni, titolazioni, ecc)
  - Scegliere collegamenti informativi in grado di anticipare in maniera sufficientemente esplicita il contenuto della pagina di destinazione, al fine di mettere in grado l'utente di possedere tutte le informazioni necessarie per decidere se selezionare o no il link.
  - Utilizzare la funzione roll over (sovrapposizione del cursore) per enfatizzare i contenuti (collegamenti icona)
  - Le voci di menù sono sempre collegamenti a sezioni specifiche del sito e devono, come i titoli, sintetizzare con una o con poche parole la pagina di destinazione.
  - Curare molto la scelta dello stile delle etichette, che devono possedere caratteristiche di coerenza interna (coerenza visiva)
  - Esistono due tipi di coerenza:
    - La coerenza visiva si dà per scontata
    - La coerenza sintattica è più interna e prevede voci di menù comuni, ma anche il mantenimento dello stesso stile espressivo (nominale – passive – verbali)

- La coerenza a tutti i livelli rappresenta uno degli elementi determinanti dello stilo complessivo di un sito.
- E' un po' come disseminare delle tracce all'interno del sito in ogni schermata, che il visitatore riconosce quasi inconsciamente e che trasmettono il percorso ideale che viene riconosciuto a colpo d'occhio.
- Senza appigli visivi, assenza di spazi bianchi, segnalibro e titolazioni, l'occhio deve affidarsi alla scansione lineare che siamo abituati ad utilizzare per esplorare lo spazio, a caccia del senso del contenuto del testo, ovvero alla ricerca di costruzioni o parole significative.<sup>23</sup>
- In presenza di appigli visivi, l'occhio istintivamente andrà su quelle parole, né registrerà il senso e ne trarrà le sue conclusioni che, anche se dovesse poi leggere per intero tutto il testo, avranno segnato irrimediabilmente l'impressione iniziale.<sup>23</sup>
- Queste tecniche permettono di manipolare il testo con lo scopo di facilitare il lettore, indirizzandogli la sua capacità di comprensione.<sup>23</sup>
- La mappa del testo sarà quindi lo strumento essenziale per dirigere i passi del lettore e per guidare l'autore nel momento in cui assembla i pezzi che costituiranno il testo multimediale.<sup>23</sup>
- Il grande problema del reperimento delle informazioni per la soddisfazione delle proprie esigenze all'interno di una biblioteca,<sup>28</sup> ha fatto scuola allo stesso problema che si può verificare non solo all'interno del sito ma maggiormente su Internet.<sup>23</sup>
- La logica interna di un volume (gli elementi che lo compongono devono sottostare ad una logica combinatoria) e quella esterna della sua collocazione in uno spazio, reale o virtuale, sono prerogative per rendere il testo utilizzabile. La biblioteconomia è la scienza che studia la catalogazione dei volumi.<sup>23</sup>
- La carta stampata ha insegnato nei secoli che la reperibilità del dato anche all'interno del libro è vitale, infatti per dare un ordine alle informazioni contenute nel volume si sono utilizzate strategie visive ed operazioni lunghe e complesse per la costruzione di indici completi ed esaustivi.<sup>23</sup>
- Trovare ed essere trovati in internet è un'operazione complessa ed ardua come quella di trovare informazioni nella Biblioteca di Babele. Dove le informazioni in esubero e mal indicizzate sono lo standard.<sup>23</sup>
- L'architettura delle informazioni è la scienza che studia l'organizzazione interna dei dati ed ha creato un nuovo concetto di "findability" che è la possibilità offerta al lettore di trovare ciò che cerca in tempi plausibili.<sup>29 23</sup>
- L'architettura delle informazioni ha i seguenti scopi:<sup>23</sup>
  - Aiutare il lettore ad orientarsi all'interno di testi complessi
  - Permettere anche ai motori di ricerca di esaminare i dati in corrispondenza alle richieste dell'utente
- L'usability individua le migliori strategie comunicative interne al sito, la findability definisce le strategie esterne, ovvero le modalità secondo cui le informazioni contenute nelle sue pagine vengono classificate e gestite dai motori di ricerca.<sup>23</sup>
- Il paratesto (tutte le strategie che ne accentuano la comprensione) che si costruiscono attorno al testo condizionano profondamente la sua ricezione da parte del pubblico.<sup>23</sup>

---

<sup>28</sup> Biblioteca totale - Biblioteca di Babele di Borges

<sup>29</sup> Information Architecture for the World Wide Web 1998

- L'obiettivo degli autori di un sito è quello di essere visibili nei primi 10/20 risultati dei motori di ricerca, questo perché difficilmente l'utente prende in visione un numero superiore di collegamenti e generalmente abbandona la sua ricerca.<sup>23</sup>
- Ogni autore di sito deve sapere come funzionano gli "spider" dei motori di ricerca:<sup>23</sup>
  - Programmi robotizzati dediti alla ricerca in rete in modo automatico
  - Cercano parole e frasi chiave
  - Frammenti di testo che evidenziano il contenuto
  - In posizioni critiche di ciascuna pagina
  - Il particolare nella home page
  - Analizzano il contenuto della pagina; titoli, testo e collegamenti
- Nel linguaggio HTML i comandi dedicati a questa funzione di visualizzazione sono:<sup>23</sup>
  - <META>: metadati
  - <TITLE>: titolo della pagina
- L'obiettivo è quello di individuare un elenco di parole chiave che abbiano la funzione di contenere, rappresentare e caratterizzare il contenuto del sito ed uno dei compiti di chi si appresta a produrre del testo per il web.<sup>23</sup>
- Esistono delle soluzioni per l'individuazione e la progettazione di queste lista, tramite l'ausilio di:<sup>23</sup>
  - Anelli di sinonimi: insieme di parole prossoché equivalenti tra le quali si stabilisce una relazione, se una parola contenuta nella query dell'utente sarà presente all'interno di uno degli anelli previsti, il motore di ricerca individuerà anche la presenza di tutti gli altri termini ad essa associata.
  - Authority file: elenchi di parole autorizzati dalle pubbliche amministrazioni.
  - Thesaurus: è un vocabolario che riunisce elenchi di sinonimi assieme a parole correlate e a contrari.
- Tradizionalmente i Thesaurus nel mondo della stampa aiutano le persone a spostarsi da una a molte parole; i Thesaurus della rete fanno l'opposto, aiutano a trasferire la mappatura di molti sinonimi o varianti ad un termine o concetto preferito.<sup>23</sup>
- Dopo essere stati trovati è necessario essere riconosciuti, mettere l'utente in grado di potersi fidare, di poter concedere la propria attenzione ed il proprio tempo.<sup>23</sup>
- Il primo indizio è l'identità del sito fatta di:<sup>23</sup>
  - Logo alfabetico – iconico
  - La ragione sociale dell'organizzazione
- La nuova scrittura si prefigura come fatta di due tempi:<sup>23</sup>
  - Contenuto verbale
    - Progetto del testo
    - Stesura definitiva
  - Presentazione visiva
    - Rapporto tra struttura e singole unità informative
- Il testo elettronico è un assemblato di parti riunite all'interno di strutture di significato variabili, dove ogni frammento appartiene ad un preciso ordine strutturale.<sup>23</sup>
- L'autore dei nuovi testi deve:<sup>23</sup>
  - Predisporre le singole unità di informazione.

- Immaginare l'architettura logica secondo cui i singoli frammenti informativi entreranno in rapporto tra di loro.
- Definire il grado di stabilità interna del testo
- Equilibrare la libertà che intende lasciare al suo potenziale lettore, optando con strutture:
  - più o meno rigide
  - più o meno ricche di alternative
- Il disegno della struttura è un momento fondamentale della scrittura del testo, che determina le modalità secondo cui il testo sarà recepito dal lettore.<sup>23</sup>
- È impensabile raggiungere un'informazione se prima non è stata catalogata ed identificata. Il testo si trasforma in questo modo in una mappa densa di indicazioni, che permette di raggiungere ogni angolo nominato tramite percorsi variabili, con indici, scalette logiche, architetture dove ogni informazione è schedata ed etichettata in nome della sua reperibilità.<sup>23</sup>
- Un sito internet si presenterà come un'architettura complessa costituita di percorsi e di nodi informativi, centralizzata dalla mappa dei contenuti e dalla struttura di navigazione.<sup>23</sup>
- Dalla macrostruttura del testo elettronico (mappa e navigazione) si passa alla microstruttura dell'unità informazione (giochi di spazi, strutture logiche, gerarchiche e sequenziali).<sup>23</sup>
- Nelle Fiction ipertestuali si possono individuare tre tipologie di collegamenti:<sup>23</sup>
  - all'interno del testo – text links: annotazioni ed approfondimenti su personaggi luoghi ed altro;
  - di percorso – path links: che segnano il percorso definito dall'autore;
  - strutturali – structural links: che garantiscono una certa libertà di movimento al lettore attraverso la struttura dell'ipertesto
- Nella nuova scrittura elettronica, muta l'approccio del lettore al testo, questo perché:<sup>23</sup>
  - Lui vedrà solo e sempre una parte di tutto il testo, solo quello presente nella schermata
  - Non potrà mai possedere l'intera consistenza del testo.
  - Non potrà valutarne la lunghezza
  - Non saprà di quanti nodi è composto
  - Dovrà sempre e comunque operare una scelta alla fine di una pagina, che porterà ad un cambiamento
  - Ad un effetto sorpresa o attesa che sarà il vero filone conduttore di tutta la sessione.
  - Ci sarà uno scambio reale tra autore e lettore
  - Il lettore è chiamato a collaborare in prima persona
  - I due ruoli (autore – lettore) si confonderanno in maniera indistinta
  - L'autore diventa un suggeritore o un facilitatore
  - Forum e chat permettono un contatto diretto tra autori e lettori
  - Si creeranno contesti comuni di cooperazione
- Il Web diventa un dispositivo comunicativo, ovvero la relazione a quanti partecipano alla comunicazione.<sup>23</sup>

- Il concetto di interazione cambia, non basta avere la libertà di fruizione, ma il lettore deve far parte di un ambiente di scambio reciproco, uno spazio virtuale all'interno del quale ognuno ha il diritto di esprimere il suo pensiero e di lasciarne traccia.<sup>23</sup>
- Nella scrittura a più mani si hanno più scrittori che contribuiscono alla creazione di un testo con un loro brano di cui ne fa parte. Il desiderio di vedersi pubblicati, di appartenere ad una comunità e collaborare ad un progetto.<sup>23</sup>
- Già presente in rete oltre alla scrittura collettiva anche la costruzione modulare di storie, che parte da una scaletta dall'indicazione di pochi elementi, o generatori casuali di narrativa (slot machine letterarie).<sup>23</sup>
- Casi di strutture prestabilite che l'utente può utilizzare riempiendole con le storie ed i testi da lui creati o trovati; al contrario storie o unità di informazione già fatte da riorganizzare a proprio piacimento, improvvisando proprie strutture sempre diverse.<sup>23</sup>
- Sempre più la nuova scrittura si sta avviando verso una testualità costituita da moduli informativi.
- Il linguaggio HTML sta passando man mano ad un altro linguaggio maggiormente dedicato al meta-linguaggio, l'XML che segue una logica di etichettatura dell'informazione, trasformando qualsiasi testo in un insieme di moduli organizzabili secondo una certa struttura.
- Anche l'XML marca il testo definendone le caratteristiche come l'HTML, ma i tag non sono di semplice presentazione, ma descrivono il contenuto, infatti si dice che l'XML è il linguaggio dei documenti intelligenti, perché marca i blocchi testuali secondo una precisa struttura ad albero fatta di livelli e di contenitori.
- La vera particolarità del linguaggio XML è che il linguaggio stesso di programmazione è veramente predisposto alla progettazione delle unità di informazione ed alla loro gestione in termini di relazione fra le parti, creando così una vera e propria struttura interna delle informazioni.
- La nuova scrittura potrà essere sempre spontanea e di getto, solo che ogni frase, ogni periodo si colloca all'interno di un solo contenitore, predisposto dalla struttura che l'accoglie e che la riconosce come unica e logicamente definito, ecco perché si parla di programmazione orientata agli oggetti, perché non si scrivono più documenti ma si producono oggetti.
- Quindi dal documento principale che costituisce il primo oggetto, si suddividono le argomentazioni in sezione, sotto-sezioni, ed argomentazioni sempre più dettagliate e frammentate che danno spazio e natura ad una serie controllata e logica di oggetti strutturati ed annidati fra loro.
- L'autore diventa un produttore di oggetti, ovvero contenuti che andranno a collocarsi all'interno di strutture predefinite che qualcuno o se stesso ha predisposto, ovviamente scrivere la struttura per i contenuti richiede un altro tipo di competenza.
- È facile immaginare che sempre più l'autore professionista integrerà le sue capacità di programmazione XML a quelle attuali di autore compensando le mancanze riferite alle competenze di preparazione della struttura organizzative dei contenuti.
- Ma se si guarda bene anche il nuovo autore di testo elettronico destinato alla stampa ha dovuto rivedere le sue competenze e muoversi sempre più a complementare le sue competenze con abilità fuori dai suoi originali confini anche solo tipografici, ma sempre più capaci di coprire tutto il processo di progettazione e realizzazione di un'opera editoriale da stampa. Quindi dall'impaginazione (DTP) alla

realizzazione dell'impianto tipografico per il processo di stampa, fino alla distribuzione e promozione del prodotto.

- Diverso è il discorso legato alla gestione degli altri media e non solo della carta stampata. Oggi sempre più un autore può scegliere se estendere la sua opera di stampa con un CD/DVD o con presentazioni multimediali o con un sito web o con una distribuzione su di un'intranet o un'extranet aziendale o pubblica.
- La vera sfida sarà quella che già oggi ha dato i suoi primi segni di potenza e di predisposizione di grosse risultanze in termini non solo di apprendimento e comprensione dei contenuti, quanto di successiva rielaborazione degli stessi per successive ed improvvise necessità. Sarà sempre più determinante imparare a predisporre i testi sin dalla nascita ad essere sempre più manipolabili dalle logiche di programmazione e gestione hardware pur garantendo al loro originaria unitarietà nei contenuti. Questo farebbe risparmiare tempo e risorse elevando la qualità del prodotto e della usufruizione nonché degli esiti che ne potrebbero derivare.
- Il Content Design è ad oggi quell'ultima branca destinata ad occuparsi di questa tendenza elaborativa e di usufruizione della nuova scrittura, dove architetti dell'informazione e content manager segneranno le nuove figure professionali capaci di garantire questi nuovi contenuti.
- Il futuro della tecnologia semplificherà sempre di più l'accesso ai livelli sempre più alti di risultati e quantità di capacità di realizzazione ed anche l'utente, essendo sempre più informatizzato, farà sempre meno fatica, ma non ci dobbiamo mai dimenticare che da quando l'uomo è esistito niente è mai stato fatto di bello senza uno sforzo che abbia potuto dimostrare con la sua arditezza il suo vero valore.