

Marco Lazzari - Appunti sugli ipertesti

Università di Bergamo, 2006

La comunicazione ai tempi di Internet

- economicità del supporto
- facilità di scrittura
- disponibilità di mezzi di trasmissione

Testo

- definiamo testo una *porzione di realtà* che:
 - ha *significato* (per qualcuno)
 - ha *limiti* chiaramente definibili
 - si può *scomporre in unità discrete*, secondo *livelli gerarchici* secondo *criteri oggettivi*

Ipertesto

- Ipertesto denota un testo composto da blocchi di testo - ciò che Barthes definisce "lessie" - e da collegamenti elettronici che uniscono tra loro questi blocchi. (Landow, 1997)
- Un ipertesto consiste di un insieme di blocchi testuali (chiamati spesso *lessie*) e di un insieme di collegamenti e rimandi (*link*) istituiti fra tali blocchi, fra porzioni di tali blocchi, o all'interno di un singolo blocco (Roncaglia, 2001).
- Una scrittura e una lettura non lineari [...] che permettono agli autori di collegare informazioni, di definire dei percorsi attraverso un corpus, di annotare testi esistenti e di creare note e punti di lettura, sia in dati bibliografici, sia nel corpo di testo (Yankelovic, Meyrowitz, Van Dam, 1985).
- L'ipertesto è un corpo di testo che può essere visionato e reso accessibile all'utente in differenti modalità (Ledgerwood, 1999). Con il termine ipertesto si intende un testo non lineare [...] formato da frammenti di testo connessi tra loro per mezzo di collegamenti (Perissinotto, 2000).
- L'ipertesto è un metodo di scrittura che utilizza il calcolatore per cucire fra loro le componenti di un'opera in una rete; la lettura dell'opera avviene seguendo un percorso nella rete; il percorso è una scelta del lettore fra le alternative offerte dall'autore e viene determinato dal calcolatore sulla base dell'una, delle altre e di

ulteriori condizioni specificate dall'autore (Pandolfi, Vannini, 1994).

Ipertesto

- è un testo digitale
- è composto da più parti che sono testi digitali (i nodi)
- le parti sono in relazione tramite connessioni digitali (i collegamenti) in una struttura sequenziale / non sequenziale (la rete)
- la struttura determina il modo in cui l'ipertesto può essere fruito (la navigazione)
- la struttura dell'ipertesto è legata a un autore / gruppo di autori che hanno scritto / scelto i testi e i hanno legati insieme

Ipertesti

- associatività delle idee (Vannevar Bush 1945)
- organizzazione reticolare dell'informazione
 - nodi
 - collegamenti
- percorsi di lettura scelti dall'utente
- (non) sequenzialità (di scrittura / di lettura)

Ipertesti

- la struttura reticolare dell'informazione
- il programma (l'ambiente) per la generazione del documento
- il prodotto finale, il supporto (CD, DVD, ...)

Ipermedialità

- integrazione di ipertesti e multimedia (Ted Nelson, 1965)
ATTENZIONE:
 - ipertesto - struttura
 - multimedia – supporto
- world wide web: un ipertesto multimediale distribuito sulla rete Internet

World wide web

- la tecnologia ipertestuale precede il web e la diffusione capillare di internet
- il web ha ucciso altre tecnologie e promosso un uso complesso delle rete e delle informazioni
- crisi del modello testuale sequenziale e della scrittura; ma l'ipertesto non sostituisce

Ipertesti

- nodo: unità minimale, autonomia, completezza, corrispondenza
nodo – gruppo di files
- link: connessione parti tematicamente affini, logicamente correlate
- parola attiva: sede del link, evocatività

Navigazione e autorialità

- navigazione: costruzione di percorsi da parte dell'utente
- non linearità: percorsi sui cammini fra i nodi
- autorialità: chi è l'autore dell'ipertesto?

Navigazione

- libertà di scelta del navigatore – lettura non sequenziale
- enfasi sulla libertà: le scelte sono comunque vincolate dal dominio dei nodi esistenti
- in ipertesti dove i nodi sono generati da programma (p. e. videogiochi), il dominio dei nodi può esser definito da funzioni matematiche (p. e. comportamenti degli attori decisi sulla base di un numero casuale generato all'istante)

Senso del testo

- tradizionale: legami intertestuali istituiti dal lettore; legami mentali
- ipertesto: esistono legami fisici, preordinati da autore e ipertestualizzatore
- percezione creativa del lettore esercitata su un supporto *vivo*

Interattività e tipi di collegamenti

- link di navigazione: permette lo spostamento da una pagina all'altra, la transizione statica da uno stato dell'ipertesto all'altro
- link di attivazione: permette l'attivazione di un programma a partire dall'ipertesto, la transizione dinamica da uno stato all'altro (funzione del contesto, delle scelte dell'utente e della loro rielaborazione da programma)

Ontologia e tipi di collegamenti

- due tipi di collegamenti:
- procedurali:
 - ripetitività dell'esperienza: pulsante *home*, *back*, ...
 - nella cornice ipertestuale (attenzione: pulsanti del browser + strutture paratestuali)
 - deduzione: l'esperienza ci dice che necessariamente...
- testuali:
 - unicità: *vai alla pagina di Marco Lazzari*

- nel testo vero e proprio
- abduzione: le esperienze passate ci suggeriscono... (evocatività del collegamento)

Funzione e tipi di collegamenti

- strutturali: indirizzano alle sezioni dell'ipertesto, secondo l'architettura del documento
- associativi: indirizzano a pagine legate alla specifica lessia
- sitografici: voci di elenchi di collegamenti a contenuti prossimi a quello attuale

Architetture (grafi)

- lineare
- a griglia
- ad albero
- reticolare

Implementazioni di ipertesti

- enCDclopedie
- help (F1)
- web
- news, forum, blog
- wiki
- motori di ricerca, perer to peer
- iTunes

Multimedialità

- testo sincretico: pluralità di linguaggi, linguaggi eterogenei, strategia comunicativa unitaria
- coesione e coerenza: stesso autore(i), stesse regole di produzione del testo
- fumetti: disegno + testo

Multimedialità

- pluralità di media (forme di comunicazione)
- strategia di comunicazione unitaria
- combinazione *nuova* fruizione attraverso più canali sensoriali

Interfacce

- interfaccia hw: dispositivo di connessione fra due hw (porte)
- interfaccia sw: librerie sw che i programmi usano per interagire fra loro o con l'hw (API di Windows)
- interfaccia utente: componenti hw e sw che permettono all'utente di interagire con la macchina (mouse; menù)

Interfacce

- interfaccia a caratteri: comandi DOS
- interfaccia grafica (GUI): finestre, menù, pulsanti, tendine
- traduzione dei comandi da un linguaggio utente ad alto livello (comandi verbali, gesti) al linguaggio macchina

Modelli di comunicazione

- comunicazione: trasmissione di messaggio
- emittente, messaggio, destinatario
- messaggio/testo: luogo di negoziazione e produzione di senso fra emittente e destinatario
- strumenti di trasmissione (parola, server), canali di comunicazione (servizio postale, rete), strumenti di ricezione (orecchio, browser)

Modelli di comunicazione

- Shannon & Weaver (+ Jakobson), emittente (messaggio out), codifica (segnale out), canale (segnale in, rumore), decodifica (messaggio in), destinatario; modellazione matematica della trasmissione di dati su linea di comunicazione
- approfondimenti aggiungono dinamica tramite il feedback (e negoziazione dei ruoli)
- ciò richiede interattività

Interattività

- azione – reazione fra utente e dispositivo: l'utente genera stimoli, il dispositivo reagisce di conseguenza:
 - il dispositivo risponde all'utente
 - il dispositivo valuta le risposte dell'utente
 - interscambiabilità mittente destinatario
- sottintende la capacità del dispositivo di reagire agli stimoli esterni
- l'ipertesto offre pagine diverse in funzione delle scelte dell'utente

Interattività

- interattività in ambiente real time (non esiste in batch processing)
- l'oggetto interattivo sa rispondere alle azioni dell'utente
- dialogo uomo – macchina con caratteristiche di dialogo prototipico

Dialogo prototipico

- due persone coinvolte
- condividono lo spazio
- condividono il tempo
- hanno *accesso percettivo* al corpo e contesto dell'altro
- hanno relazione paritaria

- interscambiabilità
- adattamento all'altro

Dialogo prototipico

- due soggetti coinvolti
- condividono lo spazio (dell'interfaccia)
- condividono il tempo (sincronia)
- hanno *accesso percettivo* al “corpo” e contesto dell'altro
- NON hanno relazione paritaria
 - asimmetria verso l'utente
 - intelligenza artificiale: simulazione di relazione paritaria

Reattività

- la reazione del dispositivo suggerisce l'immagine della lettura come processo dialogico: l'utente ha l'impressione di dialogare con un interlocutore attivo
- bambini in laboratorio di informatica: sensazione della supervisione continua e in parallelo di una maestra sempre presente
- per utenti scaltri, risparmio di tempo (p. e.: uso di indici, di repertori; consultazione di note; ricerca)

Interattività

- **0.1 secondi** l'utente percepisce che il sistema reagisce istantaneamente – non serve feedback
- **1.0 secondo** l'utente può attendere pensando e non percependo l'inattività del sistema – oltre perde la sensazione di operare direttamente con i dati
- **10 secondi** limite per tenere l'attenzione dell'utente – oltre vorrà fare altro – richiede feedback per capire che il sistema non è bloccato

Manipolabilità

- possibilità di modifica della pagina: corpo carattere, contenuti, personalizzazione, scelta foglio stile
- inserimento dati
- consente l'adattamento della presentazione alle esigenze percettive / cognitive del lettore (es. adattamento interfaccia a finestre per lettura parallela / confronto)

Disorientamento

- percettivo:
 - affollamento di stimoli (molteplicità di testi, immagini, titoli, form di ricerca)

- molteplicità di oggetti in movimento (gif animate nei siti scolastici, scritte scorrevoli nella barra di stato, cursori con effetti di movimento)
- segnali confusi (uso della sottolineatura)
- **cognitivo:**
 - perdita del rapporto fra pagina e rete (dove mi trovo? mancanza di mappe, di briciole di pane)
 - sovrabbondanza di link (indistinguibilità dei link significativi, mancanza di evocatività /chiarezza riguardo alla destinazione)
 - materiali incoerenti (siti personali con materiali disordinati e di pertinenza varia)

L'ipertestualizzazione

- trasformazione in ipertesto di un testo lineare
- testo: autonomia e chiusura
- autonomia: non ha bisogno di altri enunciati per svolgere la sua funzione
- chiusura: nessun altro enunciato è ritenuto pertinente al messaggio

L'ipertestualizzazione

- progetto e sviluppo di un ipertesto:
 - ipertestualizzazione di testi primi (ex post)
 - ipertestualizzazione originale (ex novo)

Iptestualizzazione ex post

- lettura del testo primo; percezione condizionata dall'*enciclopedia* del lettore
- analisi; ricezione/creatività; sovrapposizione di una nuova *intentio auctoris* (secondo) alla *intentio operis* (prima); individuazione di frammenti e percorsi
- creazione; *découpage* - frammentazione del testo (lessie); costruzione della rete

Iptestualizzazione ex novo

- pianificazione
- analisi
- progetto
- implementazione
- (promozione)
- (manutenzione/aggiornamento/innovazione)

Iptestualizzazione

- un esempio – www.unesempio.qui:
 - pagina madre
 - le persone

- i progetti in corso
- i progetti passati
- le risorse
- i clienti
- metainformazioni
- diagrammi di raggruppamento
- diagrammi di collegamento

Diagramma di raggruppamento



Progettazione: tecniche

- collegamento delle informazioni:
 - tutte con tutte
 - secondo la gerarchia del diagramma di raggruppamento e internamente al gruppo
 - secondo ... + associazioni
 - secondo ... + ... + mappa
 - secondo ... + ... + ricerca mirata

Diagramma di collegamento (esempio)

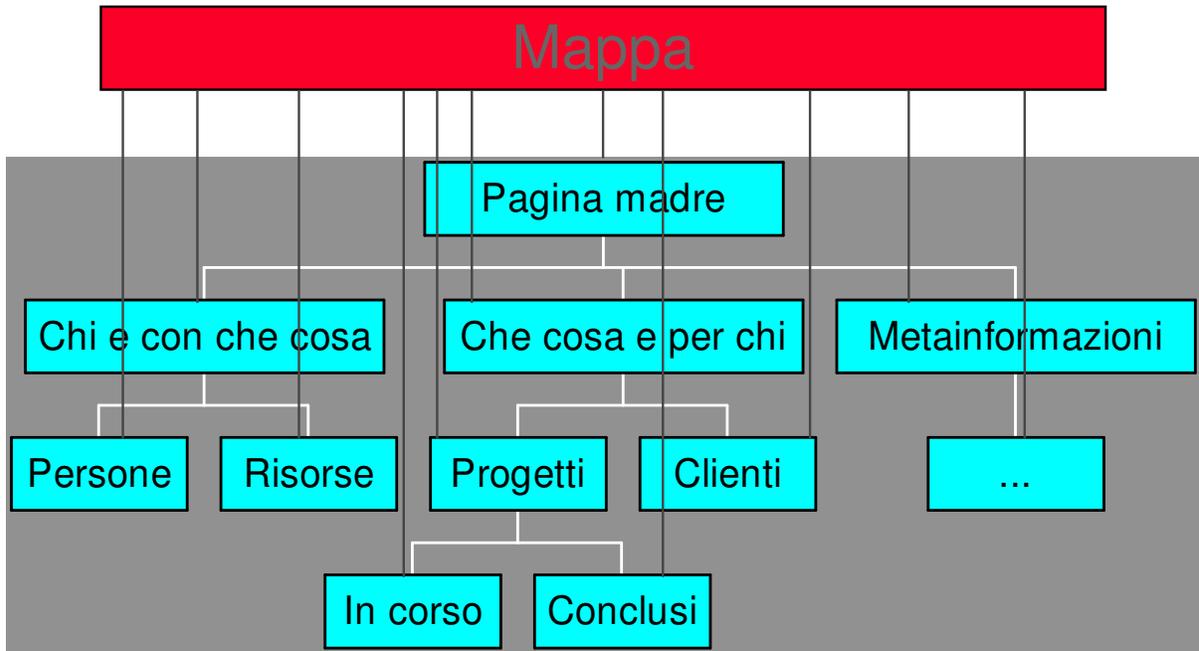
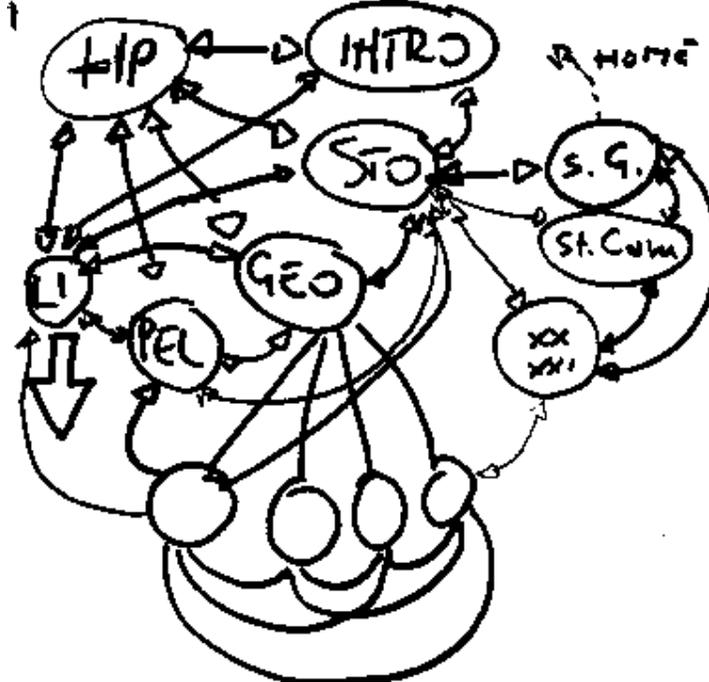
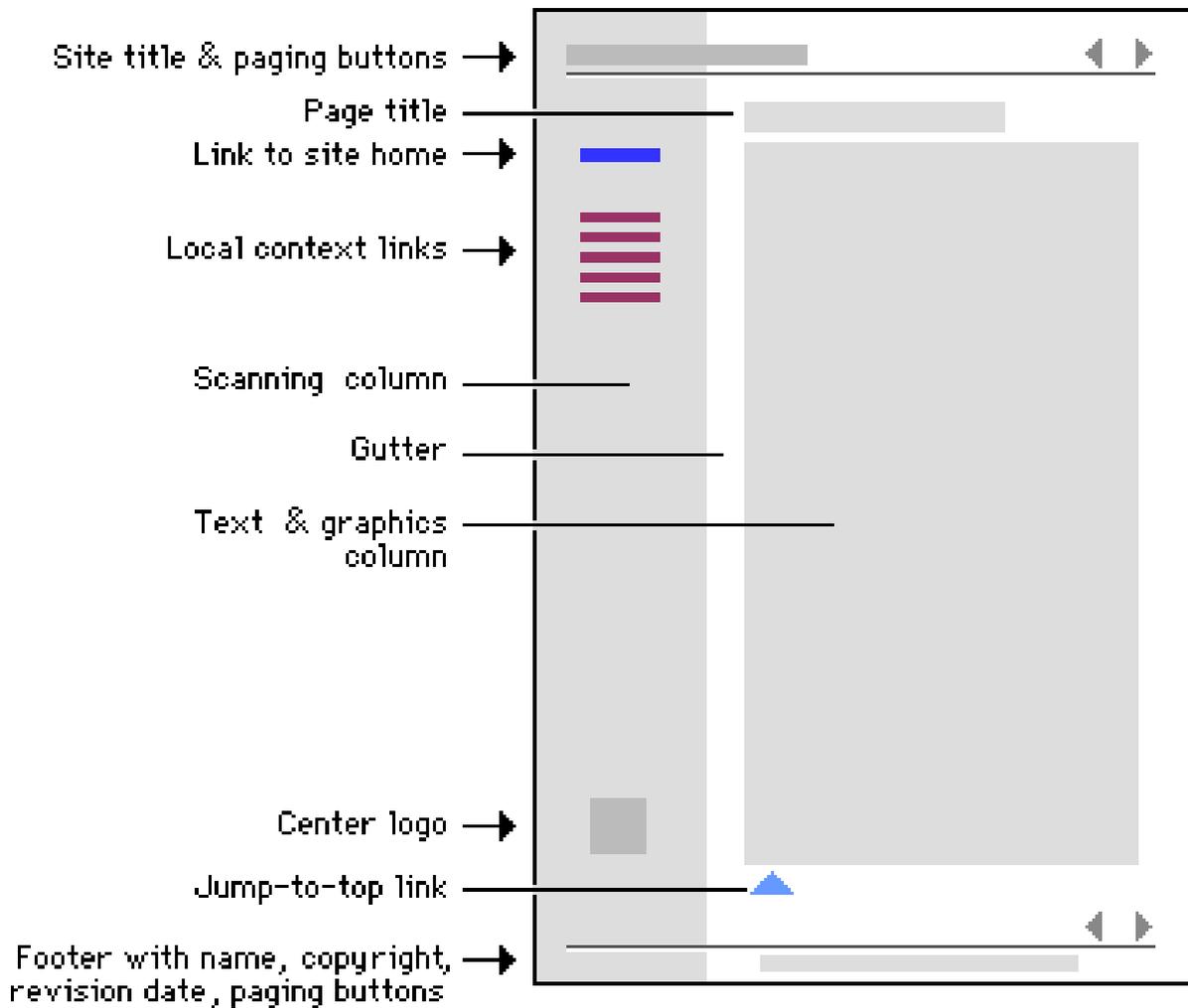


Diagramma di collegamento (esempio)



Griglia della pagina

da: Lynch, P.J., S. Horton, *Web style guide*, Yale University Press, 2001



Bibliografia

- Cosenza, G., *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, 2004
- Lynch, P.J., S. Horton, *Web style guide*, Yale University Press, 2001
- Maiocchi, M., *Ipertesti*, Franco Angeli, 1999
- Perissinotto, A., *Il testo multimediale*, UTET, 2000