

Scritture.interattive @ identità.connettiva

(2001). *Arti Terapie*, Anno VII, n. 2.

di Sergio Stagnitta

La nostra nuova era tecnologica elettrica che estende i nostri sensi e i nostri nervi in un discorso globale può avere grande influenza sul futuro del linguaggio. Essa non ha bisogno di parole come il calcolatore numerico non ha bisogno di cifre. L'elettricità apre la strada a un'estensione del processo stesso della consapevolezza, su scala mondiale e senza alcuna verbalizzazione. È possibile che questo stato di consapevolezza collettiva fosse la condizione dell'uomo preverbale.
(Marshall McLuhan)

Il computer è una macchina molto spirituale perché permette di scrivere quasi alla velocità del pensiero.
(Umberto Eco)

Esplosione poliadica

Nello scrivere questo lavoro vorrei prima proporre una delimitazione del campo di studio che risulti, in ultima analisi, essere un vertice di osservazione dinamico in cui collocare una ricerca che ha per tema la narrazione e la costruzione dell'identità ai "tempi di Internet". Il primo tentativo è quello di cercare di osservare la nuova era tecnologica da un punto di vista psicologico, inteso non come studio dell'individuo ma studio delle *relazioni tra individui*. Vorrei proporre una visione complessa della interazione telematica utilizzando un saggio scritto da Francesco Corrao nel 1981 dal titolo "Struttura poliadica e funzione gamma" nel quale l'autore dà una definizione del concetto di "pensiero di gruppo". La struttura dalla quale nasce questo concetto può divenire estremamente importante per definire un certo tipo di comunicazione-narrazione che avviene attraverso il mezzo telematico. Corrao afferma che l'unità minima di relazione può essere considerata una diade: "nel linguaggio psicologico si definisce con diade: "l'unità qualitativa che classifica la interrelazione dinamica di una coppia di persone, e cioè un gruppo di due persone." Nello Studio delle relazioni dinamiche interpersonali, si possono arbitrariamente selezionare alcuni tipi o classi di relazione, ed in tal caso ogni "pattern" combinatorio costituirà una diade. Ad esempio: se si sceglie la relazione definita dal binomio "amore/non amore", le diadi di una coppia di persone A e B saranno le seguenti:

- a) A ama B/ B ama A
- b) A non ama B/ B non ama A
- c) A ama B/ B non ama A
- d) A non ama B / B ama A.

Quando le relazioni sono più di quattro, il numero e la complessità delle diadi implicate diventa troppo grande, ed è scarsamente rappresentato mediante il linguaggio comune." (F. Corrao, 1981, p. 35). L'unico modo per definire un sistema di relazioni altamente sofisticato, in cui sono presenti infiniti patterns è quella che lui chiama "struttura poliadica", in logica si dice "poliade" un enunciato costituito da più di tre termini. Questa dimensione chiaramente è possibile riscontrarla in qualsiasi relazione, ma sembra altrettanto opportuna per definire un tipo di "relazione telematica" nella quale molte persone entrano in contatto

Saggi di consulenze psicologiche

contemporaneamente, creando degli intrecci spesso difficilmente confrontabili con quelli che avvengono attraverso il contatto diretto. Difficilmente confrontabili nel senso che producono un "sistema di relazione altro" e quindi specializzato in funzione del mezzo di utilizzo. Non è dunque una differenza qualitativa ma un nuovo processo comunicazionale.¹ Sempre Corrao afferma: "l'osservazione diretta e/o sincronica della struttura poliadica è resa difficile per i seguenti motivi: a) si tratta di una struttura "di sfondo" spesso latente o virtuale, cui si sovrappongono figure più pregnanti (ad esempio diadi, triadi); b) si tratta di una configurazione ipercomplessa, estremamente variabile, "inabituale" dal punto di vista percettivo, emotivo e cognitivo, quindi con caratteri di indefinitezza, incertezza, evanescenza; c) implica una simultaneità di auto ed etero-osservazione. [...] La modalità di osservazione adeguata sembra consistere in un assetto mobile e divergente di tipo asintotico, cioè caratterizzato da accomodazioni continue, corrispondenti alle variazioni continue "ad infinitum" della struttura." (F. Corrao, 1981, p. 36). Corrao aggiunge che la visione di una simile struttura di relazione così complessa deve contemporaneamente focalizzarsi sul contenuto e sul contenente, sull'interno e l'esterno e quindi sulla parte e sul tutto.

La narrazione telematica si inserisce pienamente in questa complessità strutturale. Anzi ci permette di evidenziare con maggiore chiarezza il tipo di assetto mentale che un individuo deve predisporre per entrare in contatto con questo universo o "galassia multimediale". Questa osservazione introdotta da Corrao si inserisce in un contesto culturale tipico, se vogliamo, dello sviluppo teorico di tutto il Novecento. "Nel 1905 la teoria della relatività annunciò la dissoluzione dello spazio uniforme newtoniano come illusione o finzione, indipendentemente dalla sua utilità. Einstein pronunciò la condanna dello spazio continuo o "razionale" e aprì la strada a Picasso, ai fratelli Marx e a "MAD" (rivista di fumetti)." (M. McLuhan, 1964, p. 174). Questo lavoro si occuperà in particolare di osservare le interazioni telematiche che utilizzano principalmente la scrittura come medium di comunicazione, fino a determinare quella che possiamo definire: una nuova modalità comunicativa o "nuova oralità".

La nuova oralità

Sappiamo dagli studi di Walter J. Ong che la scrittura è una tecnologia e che come tutte le tecnologie: "non sono semplici aiuti esterni, ma comportano trasformazioni delle strutture mentali, e in special modo quando hanno a che vedere con la parola." (W. J. Ong, 1982, p. 124). Ong ha parlato di società a oralità primaria e di società ad oralità secondaria. Intendendo con le prime, società che non hanno mai conosciuto la scrittura e con le seconde, "oralità" che nascono dopo l'invenzione dell'alfabeto. (Cfr. W. J. Ong, 1982). Questa distinzione sembra affievolirsi con la nascita dell'era elettronica. Intanto sottolinea Ong: "questa nuova oralità - elettronica - ha sorprendenti somiglianze con quella più antica per la sua mistica partecipatoria, per il senso della comunità, per la concentrazione sul momento presente e perfino per l'utilizzazione delle formule." (W. J. Ong, 1982, p. 191). Chiaramente Ong sta parlando di medium quali il telefono, la televisione o la radio, ma spostando questi concetti un po' più avanti nel tempo e concentrando l'attenzione principalmente sull'utilizzo del computer e in particolare delle strutture telematiche, emerge un dato molto interessante. L'uso della scrittura attraverso il computer si avvicina molto all'uso della narrazione dei primi testi nati dopo l'invenzione dell'alfabeto. Testi cioè ancora intrisi di quel pensiero e di quella struttura sociale basata sull'oralità. Sappiamo dallo stesso Ong che la differenza fondamentale tra la cultura orale e quella della scrittura è data dal fatto che mentre la parola parlata è sempre rivolta ad una persona quella scritta può essere solipsistica. Lo scrittore immagina un pubblico, ma scrive immerso in un suo mondo solitario. Inoltre la scrittura permette delle correzioni a posteriori, cosa molto difficile nel linguaggio parlato, nel senso che possiamo correggere una nostra espressione ma non possiamo cancellarla definitivamente. Il testo scritto può mantenere memoria di un racconto mentre quello orale è legato indissolubilmente al "qui ed ora". In questo secondo caso possiamo avere solo una rievocazione o ricordo. Inoltre il testo

¹ "Tutti i media sono metafore attive in quanto hanno il potere di tradurre l'esperienza in forme nuove." (M. McLuhan, 1964).

Saggi di consulenze psicologiche

scritto, soprattutto dopo l'invenzione della stampa, può essere ripetuto all'infinito, mantiene una sua stabilità al punto che Platone lo considerava uno strumento nocivo. "L'autore di un testo - afferma Ong - potrebbe essere sfidato se fosse possibile raggiungerlo, ma di fatto egli non può essere raggiunto in nessun libro. Non esistono modi diretti di confutare un testo. Anche dopo una confutazione totale e distruttrice, esso dirà ancora esattamente le stesse cose di prima. Questo è uno dei motivi per cui l'espressione "il libro dice" ha assunto popolarmente lo stesso significato di "è vero". E questo è anche uno dei motivi per cui i libri sono stati bruciati più volte nel corso della storia. Un testo che dichiari che ciò che il mondo intero conosce è falso, fintantoché esso esiste, ripeterà questa menzogna. I testi sono intrinsecamente ostinati." (W. J. Ong, 1982, pp.119-120). *La scrittura telematica propone in un certo senso una sintesi tra la cultura orale e quella scritta, superando in alcuni casi i limiti specifici delle due forme di narrazione e imponendo un nuovo modello di percezione-conoscenza.* "Alimentando corrispondenze On-line e conferenze elettroniche, insinuandosi nelle reti, fluido, dinamico, deterritorializzato, immerso nell'ambiente oceanico del cyberspazio, il testo contemporaneo ricostituisce, anche se in modo diverso e su scala infinitamente più vasta, la copresenza del messaggio e del suo contesto vivente caratteristica della comunicazione orale." (P. Lévy, 1995, p. 29). Sappiamo, cioè, che attraverso la scrittura telematica noi possiamo comunicare direttamente al nostro interlocutore o destinatario, esattamente come nell'interazione orale. Inoltre spesso il testo che io inserisco in rete, ad esempio nelle chat, è praticamente quasi in diretta (comunicazione sincrona)², prima scrivo una stringa di testo e dopo pochi secondi è visibile a tutti, questo tempo mi permette di correggere un'espressione, cancellandola definitivamente come nei testi scritti, mantenendo però l'immediatezza della narrazione orale. L'ultimo punto riguarda la possibilità di interloquire con l'autore e modificare il testo. Abbiamo visto che questo non è possibile con un testo scritto. L'unica possibilità di modificare un testo è quello di eliminare tutte le copie esistenti e ristampare le correzioni. In rete tutto ciò è estremamente semplice, bastano pochi passi per sostituire delle frasi o l'intero contenuto di un testo (almeno l'originale presente On-line). A tal punto che molti si sono chiesti se risulti eticamente corretto sostituire delle espressioni a dei lavori ormai pubblicati in rete (forse è l'ultima resistenza del testo classico). Tutto ciò chiaramente non vuol dire che il testo telematico sostituirà quello classico, ma si tratta di una nuova tecnologia con nuove regole e magari nuovi e differenti limiti.

Brainframes telematico

Derrick de Kerckhove, allievo di McLuhan, propone un modello per descrivere i cambiamenti dei processi mentali a seguito dell'instaurarsi di una nuova tecnologia. Per far questo utilizza quello che lui definisce: brainframes: "l'idea sottesa a questa nozione è che le tecnologie di elaborazione di informazione "incornicano" il nostro cervello in una struttura e che ciascuna di esse lo sfidi a fornire un modello diverso, ma egualmente efficace, di interpretazione. [...] Un brainframes è qualcosa di diverso da un atteggiamento o da una mentalità, pur essendo tutto questo e molto di più. Pur strutturando e filtrando la nostra visione del mondo, esso non è esattamente un paio d'occhiali di tipo particolare - dato che il brainframes non è localizzato nella struttura superficiale della coscienza, ma nella sua struttura profonda." (D. de Kerckhove, 1991, pp. 10-11).

Questo significa che il brainframes creato dalla cultura alfabetizzata ha prodotto dei cambiamenti fondamentali nel modo in cui noi percepiamo la realtà, così come il brainframes televisivo: "lo schermo video spara fotoni nel cervello degli spettatori fin dalla più tenera età, e ci sono prove tali da suggerire che ciò influenzi il modo in cui usiamo i nostri occhi." (D. de Kerckhove, 1991, pp. 11). A seguito delle indicazioni proposte precedentemente, rispetto alle differenze e similitudini tra testo telematico, oralità e scrittura, possiamo immaginare la

² Una precisazione, in Internet: "nel caso in cui l'interazione sia immediata, cioè il messaggio digitato sia immediatamente visibile sullo schermo del computer dell'interlocutore, si parla di comunicazione "sincrona", altrimenti di comunicazione "asincrona" (Computer Mediated Communication di Susan Herring, 1996).

Saggi di consulenze psicologiche

strutturazione di un brainframes alfabetico. de Kerckhove parte dall'ipotesi che l'emisfero destro è deputato all'elaborazione di stimoli e informazioni indipendenti dal tempo, quello sinistro tratta ed elabora informazioni "cronologicamente ordinate". Da questo de Kerckhove cerca di collegare i tipi di scrittura, in particolare la direzione delle ortografie, con la specializzazione emisferica del cervello. In effetti tutte le grafie che rappresentano suoni si sviluppano orizzontalmente, quelle che rappresentano immagini vengono scritte verticalmente. Nel primo caso tutte le grafie che non contengono vocali sono scritte da destra verso sinistra, quelle che contengono vocali da sinistra verso destra. "La mia teoria - afferma de Kerckhove - si può riassumere in tre ipotesi fondamentali: 1. è la struttura intrinseca delle ortografie ad esercitare una pressione sulla direzione della scrittura. Sistemi grafici come quelli greco e latino o etiope, che in un primo tempo si ispiravano a sistemi consonantici da destra verso sinistra, alla fine hanno cambiato direzione dell'ortografia, ma solo dopo che al modello originario furono aggiunte le vocali; 2. la scelta della direzione dipende dal fatto se il compito più urgente della lettura si basa sulla combinazione di segni in base al contesto (da destra verso sinistra) o sull'allineamento dei segni in una sequenza (da sinistra verso destra). Questo perché il cervello umano tipo riconosce più rapidamente le configurazioni nel campo visivo sinistro, mentre individua più rapidamente le sequenze nel campo visivo destro; [...] 3. esiste un effetto feedback sul tipo di elaborazione richiesta dal cervello per leggere e scrivere una data ortografia che rispecchia la scrittura. [...] Il fatto che il nostro alfabeto abbia mutato direzione dopo l'introduzione delle vocali suffraga la mia ipotesi: la struttura di questo sistema ortografico ha esercitato una pressione sul nostro cervello in modo da esaltare le capacità di elaborazione sequenziale e "cronologica". (D. de Kerckhove, 1991, p. 38).

Identità telematiche: esperienze On-line e Off-line

Il salto proposto nella comunicazione telematica e in particolare nella scrittura riguarda essenzialmente la nascita dell'ipertesto con la sua scrittura non sequenziale. Afferma Lévy: "la struttura dell'ipertesto non dà conto soltanto della comunicazione. Anche i processi sociotecnici hanno una forma ipertestuale, così come altri fenomeni. L'ipertesto è forse una metafora che vale per tutte le sfere della realtà in cui sono in gioco dei significati." (P. Lévy, 1990, p. 31). Lo stesso autore propone, per descrivere l'ipertesto, sei principi astratti: 1. *Principio di metamorfosi*. Cioè la rete ipertestuale è in continua trasformazione. 2. *Principio di eterogeneità*. Cioè la rete ipertestuale è eterogenea sia in termini di utilizzo di strumenti come il testo, le immagini, la musica ecc., sia in termini di attori coinvolti. 3. *Principio di molteplicità e di incastro delle scale*. "L'ipertesto si organizza secondo un modello frattale". 4. *Principio di esteriorità*. "La sua crescita, la sua diminuzione, la sua composizione e ricomposizione permanente dipendono da un esterno indeterminato: aggiunta di nuovi elementi, collegamento con altre reti, eccitazione di elementi terminali (ricevitori)". 5. *Principio di topologia*. L'ipertesto funziona secondo il principio di prossimità. È l'ipertesto medesimo che crea l'intera rete. "La rete non sta nello spazio, è lo spazio". 6. *Principio di mobilità dei centri*. "La rete non ha centro, o meglio, ha sempre diversi centri che sono come altrettanti punti luminosi continuamente in movimento". (P. Lévy, 1990, pp. 31-32).

Se noi utilizziamo questi elementi prendendo come punto di riferimento Internet possiamo provare a fare qualche riflessione specifica in particolare sulla modificazione che questi strumenti creano nei nostri vissuti personali e soprattutto relazionali. Le modifiche riguardano più in particolare la nostra identità personale e quella che chiameremo con in termine: "identità connettiva". Possiamo provare a rintracciare alcuni processi specifici della nuova "cultura telematica":

1. **Anonimato**
2. **Punti di vista (spazio-temporali)**
3. **Neo-oralità**
4. **Interattività**
5. **Connettività**

6. *Clonazione*

Consideriamo come esempio uno degli strumenti più utilizzati nella rete: i MUD (Multi User Dungeon). Sono giochi di ruolo nei quali ogni partecipante si costruisce una nuova identità e interagisce in vere e proprie comunità telematiche. Intanto diciamo che i MUD utilizzano una comunicazione "sincrona". Seconda caratteristica, altrettanto importante, i MUD utilizzano esclusivamente una comunicazione di "solo testo". Nonostante l'avanzare della tecnologia, i giochi di ruolo su Internet tendono a mantenere una dimensione immaginativa, non saturata da immagini preconfezionate o da suoni standard. Il terzo aspetto riguarda invece la dimensione parallela di vita telematica: il nostro personaggio una volta entrato nella comunità o "in città" non ne esce nemmeno dopo che ci siamo disconnessi. Infatti, anche quando fisicamente usciamo dal gioco il personaggio continua a vivere e compare agli altri semplicemente come persona che dorme, coricato nella stanza che abbiamo visitato prima di disconnetterci. Questo significa che viene riprodotta una realtà virtuale parallela. Utilizzando questo contesto, cercherò di analizzare i 6 punti proposti:

Anonimato. Al momento della registrazione, per accedere al gioco, diamo un Nickname che ci permette di non essere riconosciuti da nessuno. Nelle prime fasi del gioco ci costruiamo una identità dando al nostro personaggio caratteristiche fisiche e psichiche. La scelta del Nickname o, spesso, User Name è tipica di tutta la rete Internet. Noi, volendo, possiamo gestire tutte le nostre relazioni in totale anonimato. Questo naturalmente modifica il nostro modo di relazionarci e di comunicare con gli altri.

Punti di vista. "La disponibilità di molteplici punti di vista colloca un oggetto in un contesto e perciò ne anima il significato. Questo, naturalmente, era il principio del cubismo." (D. de Kerckhove, 1991, p. 103). Questo aspetto è particolarmente importante. Riguarda proprio l'architettura del cyberspazio. In rete cade l'ottica del punto di vista fisso. Nella rete possiamo spostarci deliberatamente in luoghi che geograficamente sarebbero estremamente lontani. Nei MUD, ad esempio, possiamo utilizzare uno strumento (noto per la sua forza evocativa) e cioè il "teletrasporto" che ci permette movimenti attualmente impossibili nella dimensione Off-line. Ma questo da solo non basta: ci siamo mai chiesti quale punto di vista utilizziamo quando incontriamo una persona o più persone in rete (On-line). Da quale punto di vista guardiamo questa o queste persone? Un ultimo aspetto è quello della possibilità di uscire da qualsiasi luogo virtuale in un modo che si avvicini molto all'idea di "svanire nel nulla". Quante volte abbiamo desiderato di "scompare" (letteralmente) durante una conversazione ad esempio imbarazzante, strana, o magari che ci fa paura. Ecco, uno degli elementi più importanti nello studio di Internet è proprio la possibilità di uscire immediatamente da una conversazione o da una situazione senza lasciare traccia alcuna di sé.

Neo-oralità. Abbiamo visto precedentemente la differenza, proposta da Ong, tra la cultura orale e quella scritta. Più avanti nel testo (paragrafo "scrittura connettiva e comunicazione telematica") vedremo alcuni esempi di linguaggio telematico. Quello che posso aggiungere è che lo strumento Internet prevede un tipo di comunicazione estremamente veloce. Abbiamo quindi la necessità di comprimere al massimo le nostre frasi (immaginate di dover raccontare un sogno o una esperienza particolare attraverso un "sms" sul cellulare, 160 caratteri, spazi compresi, per dire tutto). Naturalmente questo, in generale, è il linguaggio utilizzato nei MUD.

Interattività. "Un ipertesto è una matrice di testi potenziali, di cui solo alcuni si realizzeranno per effetto dell'interazione con un utente." (P. Lévy, 1995, p. 30). In effetti è difficile produrre una vera interazione³ perché essa comunque sarà sempre circoscritta in delle architetture predefinite, possiamo fare soltanto quello che l'autore, ad esempio dell'ipertesto, ha previsto. Ma se l'interazione riguarda l'intera rete le cose cambiano notevolmente. Una struttura gestita da milioni di persone propone qualcosa di molto simile a eventi poco pre-organizzati e soprattutto apre la possibilità di esperienze veramente originali.

³ Serve infatti quella che Kierkegaard ha chiamato la "reduplicazione": non solo "padronanza del mezzo comunicativo", per cui si pensa di "dominare il mezzo che domina la comunicazione", ma piuttosto far "avvenire una situazione", far accadere un evento, trasformare l'esistenza. (Fulvio Cesare Manara).

Saggi di consulenze psicologiche

Connettività. "Il segreto è che la rete riesce a far convivere sul piano psicologico due cose generalmente inconciliabili come l'individuo e la massa. Su Internet c'è tanta folla, eppure il singolo non si sente né fagocitato né respinto; partecipa della massa senza temere la forza del numero, e la massa partecipa di lui senza soffocarlo. Questo è appunto ciò che io chiamo connettività! E qui si capisce bene la differenza che passa tra connettività elettronica e collettività o comunità in senso sociale o politico. Queste si sono sempre basate sull'inclusione di alcuni e sull'esclusione di altri, mentre la connettività non respinge nessuno. Quando Romolo intimò a Remo di non oltrepassare quel solco, non determinò forse un'esclusione? Intendiamoci, non è che ogni comunità in senso sociale o politico si formi regolarmente contro qualcuno; però è normale pensare che chi non vi appartiene ne sia escluso. La comunità si definisce per l'esclusione. O almeno, non possiamo evitare l'esclusione. (D. de Kerckhove, 1999). Senza enfatizzare troppo esperienze spesso limitanti (sappiamo ad esempio, che la rete unisce ma è molto presente anche il sentimento di estraneità), possiamo però ritenere a ragione, seguendo de Kerckhove, che è sicuramente superato il principio di fine '800 di massa amorfa e priva di intelligenza.

Clonazione. Vorrei utilizzare questo termine in virtù delle nuove scoperte sulla clonazione. Quello che voglio mettere in risalto è la possibilità in rete di essere contemporaneamente presenti in più luoghi e con differenti identità (anche se l'origine comune di tutti questi personaggi, parte sempre da un unico corpo fisico). Possiamo con un Nickname essere all'interno di un gioco di ruolo, con un altro nome scrivere o ricevere una e-mail da un amico, contemporaneamente chattare in un sito americano e in tutto questo magari leggere un articolo scientifico di una rivista telematica.

Tutti questi processi, tenendo conto di ciò che abbiamo descritto prima con de Kerckhove sul brainframes, inevitabilmente producono dei fenomeni di trasformazione sul nostro sistema cerebrale e quindi sull'intera nostra personalità-identità. Possiamo parlare quindi di una identità connettiva, favorita da questi processi sicuramente destabilizzanti da un punto di vista "ordinario".

Autobiografia ipertestuale

Nella rete Internet è possibile trovare migliaia di siti personali. Si tratta principalmente di siti di singoli individui costruiti con lo scopo di divulgare le proprie competenze professionali o semplicemente per condividere esperienze o hobbies. Ci sono anche tantissimi siti di adolescenti, appassionati dei più disparati argomenti, che decidono di pubblicare (On-line) le proprie esperienze. Molti di questi spazi Web personali, soprattutto quelli degli adolescenti, hanno anche una chat interna per raccogliere amici intorno a specifici argomenti. Vorrei proporre di osservare questo tipo di siti come racconti autobiografici, come nuovi modi di raccontarsi, che possiamo definire con il termine di: "autobiografia ipertestuale" (cfr. R. Venturini, in questo numero). Probabilmente, come affermava Lévy, queste strutture ipertestuali sono isomorfe alle strutture socio-tecniche, ma ci permettono di riconoscere livelli di coscienza spesso estremamente profondi e condivisi o condivisibili. Pochissime persone, tranne grandi personaggi, scrivono, nel corso della propria vita, un racconto autobiografico, molti lo ritengono un genere letterario motivato soltanto da grandi imprese o da una vita estremamente stimolante. Attraverso le nuove tecnologie e grazie all'introduzione della multimedialità ipertestuale, è diventato estremamente semplice pubblicare in rete. Tutto questo oggi è facilitato anche dal fatto che lo spazio Web è possibile ottenerlo gratuitamente insieme a tantissime applicazioni che Internet distribuisce "generosamente" o meno. Molta gente può quindi rendersi visibile, comunicare le proprie esperienze o sentimenti, pubblicare foto personali e di persone care che ha conosciuto durante la vita, può inserire suoni, raccontare sogni e così via. L'autobiografia ricostruisce la nostra storia consegnandoci il potere di una comprensione personale attraverso il racconto e la diffusione della nostra stessa vita.

Scrittura connettiva e comunicazione telematica

Una modalità di narrazione che si sta sviluppando in rete e che si differenzia realmente da altri medium di comunicazione è la "scrittura connettiva". Si tratta della costruzione di testi collettivi, (costruzione attraverso la relazione), ciascun partecipante può utilizzare il testo o la frase di un altro per ampliarlo, tagliarlo, collegarlo ad altri testi scritti da lui o presi su Internet. È possibile creare link (collegamenti) con qualsiasi pagina della rete. Tutto rigorosamente On-line. Carlo Infante⁴ afferma: "Scrivere nel Web offre delle opportunità in più di quelle che trovi con gli altri, soliti, modi. Puoi linkarti (connetterti) con quella parte di testo su cui vuoi prendere posizione. Vuoi sviluppare un approfondimento sul repertorio o sull'autore che t'interessa: puoi trovare nel Web, attraverso i tanti motori di ricerca, ulteriori risorse informative. [...] Oggi con Internet iniziano a profilarsi molte opportunità in grado di espandere la teoria e la pratica di una scrittura in cui si fondono i due livelli: quello di espressione e quello di comunicazione. Scrivendo nel Web si edita all'impronta, si è in circolo, leggibili da chiunque e dovunque. Non male. Ci sono delle peculiarità in più da rilevare: riguardano le condizioni originali della scrittura in ambito telematico: l'immediatezza, l'ipertestualità e la connettività. L'immediatezza è data dal fatto che quando si scrive On-line si è proiettati nel gioco della comunicazione, non c'è spazio, non c'è tempo per l'autoreferenzialità. È una condizione meno mediata mentalmente, questa della scrittura nel Web perché coincide con un "pensare in linea" che ti porta, ti mette in gioco. [...] L'ipertestualità è il processo informatico che ha realizzato, al di fuori della nostra mente, le funzioni mentali più naturali: quelle associative. [...]. La connettività, l'attitudine propria del libero scambio di comunicazione telematica e della partecipazione collaborativa o human networking, può infatti aprire ad un nuovo approccio con l'espressione creativa." (Carlo Infante: <http://www.teatron.org>).⁵

Siamo testimoni quindi della nascita di una nuova scrittura che si svilupperà anche attraverso la costruzione di una nuova sintassi.⁶ Esistono in rete molti termini tipici di una nuova cultura (nati in particolare dalle comunità Web), come l'utilizzo di espressioni definite "emoticon" cioè simboli convenzionali (testuali) che correlano un'emozione ad un'espressione particolare (Alcuni tra i più importanti "emoticons" o "smileys" sono presentati nell'immagine). Ad esempio per interpretare questa faccia :-)) e tutti gli altri smileys bisogna ruotare di 90 gradi a sinistra il capo. Appariranno così: Gli occhi : Il naso - La bocca sorridente) Non esiste un vero dizionario standard per gli smileys ma è possibile trovare in rete elenchi estremamente fantasiosi. Questi strumenti convenzionali apparentemente non hanno nessun significato se non come semplice gioco, ma in effetti sono fondamentali in un certo tipo di comunità Web e credo trasformeranno notevolmente il nostro linguaggio telematico: "Basti un esempio: 1. frase senza emoticons: "Ho visitato il tuo sito e non mi è piaciuto per nulla;" 2. frase con emoticons - "Ho visitato il tuo sito e non mi è piaciuto per nulla ;:-)." Soltanto nel secondo caso l'interlocutore capirà che si tratta di uno scherzo e che, in realtà, il sito è stato apprezzato. Ecco perché le emoticons rappresentano un cardine della comunicazione telematica."⁷ Da una parte queste espressioni sostituiscono delle emozioni che non possono essere comunicate con il corpo, il viso in particolare, dall'altra stanno creando uno stile ormai consolidato in rete, cioè ridurre al minimo le parole da utilizzare, adeguandosi, in un certo senso, alla velocità degli strumenti telematici. Un ulteriore esempio sono invece l'uso degli "acronimi" in sostituzione di intere frasi che vengono chiamati anche: **T**LA (**T**hree **L**etter **A**cronym). Le **T**LA vanno scritte sempre in "maiuscolo" e senza punti di "separazione". Questi acronimi utilizzano principalmente la lingua inglese; ad esempio in sostituzione dell'espressione "prima" ("before" in inglese) viene utilizzata l'espressione "**B4**", oppure invece dell'espressione "un minuto solamente" si utilizza l'espressione **JAM** (**J**ust **A** Minute). Alcuni acronimi sono totalmente fuori

⁴ Carlo Infante è giornalista, critico teatrale, produttore e studioso di nuovi media.

⁵ Carlo Infante (2000).

⁶ Un esempio è l'uso della lingua inglese presente in rete, che si sta continuamente differenziando da quella originale, per l'aggiunta e la trasformazione di termini nuovi. "Con il termine "lingua inglese" si fa generalmente riferimento alla lingua standard. L'utilizzo dei calcolatori ha portato all'introduzione di una nuova varietà d'inglese denominata Computer Mediated Communication."

⁷ La citazione e l'immagine sulle "emoticons" si trova all'indirizzo: http://digilander.iol.it/elisae/Italiano/dipartimento_di_lingue.htm

Saggi di consulenze psicologiche

contesto e non intuitivamente riconoscibili se non all'interno di una "comunità Web", ad esempio l'acronimo **GA** (in inglese **Go Ahead** e letteralmente "va avanti") viene utilizzato nei "talk" (dialoghi) quando due persone cercano di scrivere contemporaneamente. Usando questo acronimo si cede il diritto di andare avanti all'altro. Infine possiamo trovare gli acronimi che si riferiscono ad assonanze foniche ad esempio: l'acronimo **CUL (See You Later)** che significa "ci vediamo dopo" viene costruito basandosi sul presupposto che la lettera C in inglese si pronuncia allo stesso modo della parola "See" e che la lettera U si pronuncia come la parola "**You**". Questo tipo di comunicazione tende a creare un messaggio più immediato, possiamo dire più vicino alla narrazione orale, ecco perché questo lavoro parte dall'assunto fondamentale che Internet sta producendo un nuovo linguaggio che abbiamo definito come "nuova oralità".

Incontri digitali

Vorrei concludere questo scritto con una riflessione più di carattere psicologico-clinica. In psicologia tutti i rapporti terapeutici si basano sulla relazione, che significa principalmente incontro tra il racconto-narrazione che porta il paziente e quello dell'analista. Un bellissimo esempio di questo lo troviamo nel libro del semiologo russo Jurij M. Lotman "La Semiosfera" in cui afferma "Perché il dialogo sia possibile è necessaria anche un'altra proprietà. Il testo trasmesso e quello ricevuto in sua risposta devono formare da un terzo punto di vista un unico testo. [...] La coscienza non è possibile senza comunicazione. In questo senso si può dire che il dialogo precede il linguaggio e lo genera." (J. M. Lotman, 1985, p. 68). Abbiamo quindi una narrazione che diventa "costruzione narrativa" nel momento in cui incontra l'altro con il quale è possibile creare uno spazio per la formazione di un nuovo testo. Internet facilita questa modalità di comunicazione, anzi, in un certo senso, la determina prepotentemente.

In quest'ottica stanno nascendo, ancora in fase progettuale in Italia, ma già sviluppati in America, progetti di "Terapie o Counseling On-line". Non esiste chiaramente una teoria di riferimento che possa inquadrare il problema da molti punti di vista. È chiaro però che l'errore più grande sarebbe quello di applicare le teorie psicologiche basate sulla relazione diretta (Off-line) con quelle On-line. È necessario sperimentare nuove applicazioni tenendo conto dello strumento e dello spazio "altro" che abbiamo a disposizione. Intanto è necessario differenziare il tipo di utenza, il linguaggio utilizzato e soprattutto il tipo di relazione (un esempio potrebbe essere il concetto di transfert della teoria psicoanalitica) che si può instaurare. È necessario, inoltre, rivisitare tutte le teorie sul "setting". Vi sono attualmente in rete molte esperienze di relazioni, soprattutto gruppalì, come ad esempio i "forum", i "newsgroup", le "mailing list", le "chat line", o ancora meglio, come abbiamo visto in precedenza, i "giochi di ruolo" (MUD), che permettono ai partecipanti di scambiarsi esperienze, idee, fantasie o desideri, ma soprattutto di giocare con estensioni del proprio corpo. Molte di queste esperienze sono mediate da esperti, altre completamente libere. Tutti questi esempi sembrano essere i precursori di una nuova forma di comunicazione e di emulazione dell'esperienza, sia in rapporto duale che di gruppo.

"In contrasto con le rappresentazioni monistiche dello spazio fisico e virtuale che la scienza e la legge continuano a favorire, noi contrapponiamo le modalità del tecnosociale, della reinvenzione e dell'incontro in uno spazio tecnologico concepito esso stesso come ambiente fisico e sociale, come una sorta di natura." (A. R. Stone, 1995, p. 56).

BIBLIOGRAFIA

CORRAO Francesco (1981). "Struttura poliadica e funzione gamma". In Orme. Volume secondo, Teresa Corrao (a cura di). Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998.

Saggi di consulenze psicologiche

CORRAO Francesco (1991a) "Discorso e persona. Cronotopia della parola". In Orme. Volume secondo, Teresa Corrao (a cura di). Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998.

CORRAO Francesco (1991b) "Trasformazioni narrative". In Rappresentazioni e narrazioni, M. Ammanniti & D.N. Stern (a cura di). Laterza, Roma/Bari, 1991.

DE KERCKHOVE Derrick (1991). Brainframes. Mente, tecnologie, mercato. Baskerville, Bologna, 1993.

DE KERCKHOVE Derrick (1999). "Comunità on-line, virtuali e reali". Rivista telematica Telema Estate/Autunno: <http://www.fub.it/telema>.

INFANTE Carlo (2000). Imparare giocando. Interattività fra teatro e ipermedia. Bollati Boringhieri, Torino.

LÉVY Pierre (1990). Le tecnologie dell'intelligenza. Il futuro del pensiero nell'era dell'informatica. Ombre Corte, Verona, 2000.

LÉVY Pierre (1995). Il virtuale. Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997.

LOTMAN Jurij M. (1985). La Semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti. Marsilio, Venezia.

ONG Walter J. (1982). Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola. Il Mulino, Bologna, 1986.

STONE Allucquère Rosanne (1995). Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di internet. Feltrinelli, Milano, 1997.

Sergio Stagnitta

Psicologo-Psicoterapeuta

e-mail: sergiostagnitta@yahoo.it