

# SCRIVERE, CHE PASSIONE!

Pacchetti di software per la organizzazione del testo permettono di creare le basi per nuove forme di pensiero, oltre che di comunicazione.

Paul Ford

**N**el 1984, l'industria dei personal computer era talmente circoscritta da venire descritta, con sufficiente accuratezza, in una sola pubblicazione, il *Whole Earth Software Catalog*. Si diceva chiaramente che «su un dischetto, non molto gradevole d'aspetto, si può concentrare il prodotto di ore di progettazione». E sotto la voce "Organizing" si poteva consultare una nota particolare, in cui era presentato un programma chiamato ThinkTank, creato da Dave Winer.

ThinkTank era un software di organizzazione testuale ideato appositamente per personal computer. In precedenza, si erano già visti programmi di *outlining* (il più conosciuto, l'NLS di Doug Engelbart, venne presentato nel 1968 in occasione di una dimostrazione denominata retrospettivamente *The Mother of All Demos*, insieme alla prima sperimentazione ipertestuale pubblica). Ma il software di Winer era rivolto a tutti. Le reazioni al *Whole Earth Software Catalog* furono entusiaste: «Un intreccio di idee che si incastrano alla perfezione», scrisse un critico. Un altro enumerava una lista di possibilità: «Incipit. Controllo della scrittura. Messa a punto di descrizioni o presentazioni. Appunti da utilizzare in una fase successiva. Brainstorming». ThinkTank non era solo uno strumento per tracciare le linee essenziali del testo, ma prometteva di cambiare il modo di pensare.

## Fargo: per persone "schematiche"

Gli *outlines* sono un tipo di alberi mentali. Al primo livello si tratta di una riga di testo. Il livello 1.1 è subordinato all'1 e l'1.1.1 è a sua volta subordinato all'1.1; l'1.2, come l'1.1, è subordinato alla riga iniziale. E così via. Ovviamente, alcune tipologie di organizzazione schematica esistevano già prima del software (il filosofo Ludwig Wittgenstein scrisse un intero libro, il *Tractatus Logico-Philosophicus*, in forma gerarchica).



Illustrazione: Jon Han

Ma con un programma di organizzazione del testo non si deve ricorrere a un confuso sistema di numerazione, perché il computer svolge questi compiti al posto dell'utente. Si possono impostare gerarchie, idee che danno vita a nuove idee, come foglie di più rami. Mentre si lavora, è possibile nascondere alcune parti della struttura, per mantenere il documento agile. Inoltre, su un computer qualsiasi elemento può venire spostato su un altro programma per un diverso scopo. Le voci possono diventare parti di una tesi o slide per una presentazione o post per un blog. Volendo, si può prendere l'intero albero testuale e inserirlo in un altro *outline* per dare vita a una foresta.

L'anno successivo alla pubblicazione della recensione di ThinkTank da parte di *Whole Earth* fu particolarmente intenso per l'industria dei personal e Winer, che vendette un'azienda a Symantec, divenne uno dei primi blogger e creatore di software per blog, occupando una posizione di primo piano nella standardizzazione e implementazione del Web. Oggi, 30 anni più tardi, è ancora tra i protagonisti del nuovo software per organizzare le informazioni secondo una struttura gerarchica. Winer descrive il suo ultimo *outliner*, denominato Fargo (su Internet Fargo.io), come «il punto d'arrivo di una vita dedicata al lavoro».

A prima vista, Fargo è una pagina Web con una piccola icona triangolare al di sotto di una semplice barra di menu. Si scrive in Fargo come si può scrivere su qualsiasi altro programma, cliccando sullo schermo e digitando. Il testo appare alla destra del triangolo. Se si preme il tasto Return, appare un nuovo triangolo in basso, un'altra riga dell'*outline*. Se si clicca su Tab, questa linea si sposterà e diventerà subordinata alla linea al di sopra. Con i tasti Shift + Tab si tornerà a un livello superiore della gerarchia. Winer spera che tutti questi alberi arriveranno a formare delle foreste. «Voglio uno spazio che sia condivisibile», dice Winer, riferendosi a scrittori, designer e programma-



chi scrive e non al gruppo. Un utente di Medium abbozza un post e lo condivide con gli amici per ricevere delle “note” di ritorno. Non c'è alcuna casella di testo da riempire. In realtà, il post di Medium sembra lo stesso quando è stato scritto e quando viene pubblicato. (È una caratteristica di tutti questi nuovi sistemi quella di manipolare direttamente la struttura della pagina Web, rendendo la pagina stessa lo strumento di composizione e salvando di passaggio in passaggio. La vecchia casella di testo è ormai morta).

Una volta che il post di Medium viene pubblicato, gli altri utenti possono apporre delle note, che sono simili ai commenti dei blog, ma non appaiono per default (si tratta anche di note marginali, più che di chiose alla fine del post). È l'autore a decidere se mostrare o meno un commento. Il risultato è che Medium favorisce un particolare processo di composizione in cui l'autore esercita il controllo. Medium è uno strumento per la scrittura pubblica e personale. Il sistema promuove meccanismi di feedback, sia prima che dopo la pubblicazione, ma stabilisce anche limiti sull'utilizzo delle font, le dimensioni delle immagini e il layout. Medium dispone di un team editoriale composto di giornalisti professionali che scrivono sulla piattaforma. Il post di Medium si situa a metà strada tra il post dei blog e un articolo giornalistico.

## L'eterna ricerca del testo perfetto

Non è semplice stare dietro a tutte le diverse proposte di strumenti di scrittura oggi in circolazione. Svbtle è una nuova piattaforma di blogging, ancora solo per inviti, che presenta agli utenti un'interfaccia minimalista e incoraggia i lettori a indicare i post più validi. Marquee (on-line a marquee.by) è una «piattaforma flessibile perfetta per raccontare storie». Scroll Kit è «un nuovo tipo di editor di contenuti, che permette di creare e personalizzare pagine senza conoscere una sola riga di codici HTML». Quip è un'applicazione di scrittura collaborativa che si esegue su un sistema operativo iOS, ideata da un ex-CTO di Facebook. Ghost, infine, è un'altra piattaforma di blogging, una versione moderna di WordPress.

Perché così tanti sviluppatori di software creativo s'interessano agli strumenti per la composizione scritta? Perché il Web è in fase di maturazione e i suoi strumenti per la produzione di contenuti sembrano sempre più limitati a un crescente numero di utenti. Agli albori del Web la scrittura era concisa, leggera, evanescente. I blogger parlavano di dove andavano, cosa vedevano, cosa mangiavano. Gli strumenti per la creazione di contenuti si sono evoluti a sostegno di uno stile espressivo, trionfante su Twitter e Facebook, che privilegiava la brevità. Invece, imprenditori come Winer, Williams e Brown sono impegnati a produrre strumenti che favoriscano la riflessione profonda. Il loro obiettivo è che gli utenti meditino, rivedano e collaborino, vale a dire scrivano come si è sempre scritto e come i pionieri della rivoluzione digitale si aspettavano accadesse. Tutti questi nuovi strumenti di pensiero sono la riprova del desiderio diffuso di smetterla con i fugaci cinguettii di Twitter o i post di Facebook e di ritornare al “duro lavoro” di costruzione di un testo scritto, paragrafo per paragrafo.

Non molto tempo fa, Ted Nelson, un pioniere dell'informatica a cui si deve la coniazione del termine ipertesto, ha tenuto una conferenza al MoMA PS1 nel Queens, sede distaccata del Museum of Modern Art di New York. Si è trattato di una riflessione malinconica sul fallimento del sogno umanista legato alla diffusione dei computer. «Non conosco nessuno della mia generazione di utenti informatici che

si sia adattato», ha detto durante la sua conferenza, «perché avevamo tutti delle visioni originali». La visione di Nelson è quella di un sistema chiamato Xanadu, composto di documenti interconnessi: ogni parte di un qualsiasi documento si dovrebbe collegare a qualunque altra parte e chi scrive dovrebbe ricevere modeste ricompense se i suoi lavori vengono letti. Nelson detesta i formati ora dominanti – HTML, PDF e Microsoft Word – per la loro limitatezza.

«Credo che ogni citazione debba venire immediatamente collegata alla sua fonte». Nelson pensa a qualcosa di più dei semplici link, che si muovono in una sola direzione, passando da un documento all'altro. Invece, egli vuole documenti direttamente incastonati uno nell'altro – “transclusi”, nel suo linguaggio – in modo che la fonte originale di un'idea sia sempre presente.

Nelson ha una voce da annunciatore radiotelevisivo e l'aspetto di un apostolo perseguitato. «Per questa ragione», dice in riferimento alla sua “visione” dei collegamenti tra le citazioni, «gli informatici tradizionali mi definiscono pazzo, giullare o paria». Poi, tra un crescente imbarazzo, si è messo a smanettare sul suo computer, non riuscendo a lanciare un demo del suo sistema ipertestuale. Sembrava di assistere alla rivincita dell'industria dei computer.

È semplice disdegnare prodotti che non godono del consenso del pubblico. Ma è anche possibile guardare all'insieme del lavoro di Nelson – i libri autopubblicati, i suoi demo, i suoi discorsi – e vedere un sistema di pensiero che esiste al di fuori della cultura del consumo informatico prevalente, apprezzandolo per quello che è: un tipo di arte che permea il pensiero di chi se ne lascia coinvolgere.

Doug Engelbart, un amico di Nelson, morto a luglio del 2013, nei necrologi è stato descritto come il pioniere dell'ipertesto e uno degli inventori del mouse. Ma il programmatore Bret Victor, un erede dei principi etici di Engelbart, ne ha parlato in termini del tutto diversi. «Se si vuole attribuire un senso ai progetti di Engelbart alla luce dei sistemi attuali, non si arriverà a nulla», scrive nella sua commemorazione, «perché questi sistemi non tengono conto delle finalità che ispiravano il lavoro di Engelbart». Il mouse era solo un mezzo per arrivare a uno scopo: uno strumento di navigazione nello spazio bidimensionale dell'NLS, un ambiente software da lui progettato alla fine degli anni Sessanta, in cui si parlava di argomenti allora quasi incomprensibili quali teleconferenze, ipertesti e collaborazione in tempo reale, tutti orientati ad “accrescere l'intelletto umano” o a favorire nuove modalità di pensiero.

Per coincidenza, l'uomo che ha filmato *The Mother of All Demos* di Engelbart è stato Stewart Brand, fondatore del *Whole Earth Software Catalog*, in cui, nel 1984, Brand offriva una spiegazione della potenza del software di una chiarezza mai raggiunta prima: «Il software, quando è sfruttato intensivamente, arriva a rappresentare una estensione del nostro sistema nervoso. Le sue caratteristiche si integrano con le nostre caratteristiche. La ragione per cui il termine “personale” si adatta a queste macchine è che esse diventano parte della nostra persona». Infine, quasi sotto forma di un *post scriptum*, aggiunge: “Acquirenti, fate attenzione!”. ■

*Paul Ford, scrittore e programmatore informatico a Brooklyn, sta lavorando a un saggio sulle pagine Web.*

*Ha scritto una recensione sulla nuova interfaccia per smartphone di Facebook nel numero di luglio/agosto della edizione americana di MIT Technology Review.*