

Costruire un testo dalla mappa all'impaginato

Come si costruisce
un testo informativo
o argomentativo

Il progetto che è alla base del testo

Gli interventi che si sono susseguiti nel corso della prima giornata di questo seminario hanno messo in evidenza cosa sia necessario fare per produrre un testo argomentativo o informativo che sia al contempo unitario (e cioè *coerente e coeso*) ed efficiente (e cioè capace di comunicare i propri contenuti senza richiedere al destinatario un impegno esegetico eccessivo). Nella prima e nella seconda presentazione si è soprattutto sottolineata – lo ricordiamo sinteticamente – l'importanza, ai fini della qualità testuale, di un progetto di scrittura chiaro e completo: non è possibile, infatti, redigere un documento funzionale senza che si sia identificato chiaramente l'argomento preciso su cui esso dovrebbe vertere, senza che si sia formalizzata una tesi compiuta, senza che se ne sia definita la finalità e senza che si sia fissato un ordine razionale per il susseguirsi degli elementi informativi/dimostrativi. Il progetto che è alla base del testo - anche di questo si è già detto - dovrebbe peraltro rendersi evidente - incarnarsi, per così dire - in una scaletta, ossia in un *outline* testuale o in una mappa procedurale, che lo rendano tangibile in primo luogo all'autore e naturalmente, per suo merito, al destinatario della comunicazione. E quest'ultimo, poi, dovrebbe essere accuratamente "studiato", in modo che sia possibile scegliere la modalità di trasmissione delle informazioni più adatta ed

efficace.

Insomma: scrivere un buon testo è un compito abbastanza complesso, che richiede attenzione e concentrazione. Eppure, se affrontato con metodo, esso si rivela più facile del previsto. In questa esercitazione cercheremo di dimostrarlo richiamandoci a quanto è stato detto negli interventi della prima giornata e tentando, allo stesso tempo, di dare un po' di carne e di polpa allo scheletro di quelle argomentazioni puramente teoriche. Simuleremo, a questo fine, l'attività di costruzione di un breve testo argomentativo: ci metteremo, cioè, nei panni di un ideale studente posto di fronte alla consegna del suo professore e cercheremo di ricostruire l'*iter* attraverso il quale egli arriva a portare a termine il suo compito. Incominceremo, dunque, con l'analisi del tema generale che gli è stato richiesto di trattare; passeremo quindi con lui – attraverso una sessione di *brainstorming* – all'identificazione di un tema ristretto; ne definiremo insieme le finalità; opteremo per un modello testuale *ad hoc*; produrremo la “gabbia” per il documento e ci dedicheremo alla sua stesura. Provvederemo, infine, insieme allo studente, alla sua revisione facendo attenzione soprattutto alle sue caratteristiche logiche, testuali e paratestuali: giungeremo in questo modo alla realizzazione di uno scritto che – se certamente ancora lontano dalla perfezione – si potrà quantomeno considerare adeguato, come vedremo, alle sue finalità comunicative.

La consegna

Cominciamo, dunque, la nostra simulazione dal contesto operativo: ci troviamo in una classe ed il docente di italiano ha assegnato ai suoi studenti un esercizio finalizzato alla conquista di alcune abilità testuali. Esso - che è stato ovviamente preceduto da alcune ore di lezione in cui si sono fornite alla classe le conoscenze di base necessarie al suo svolgimento - consiste nella redazione di un saggio informativo/argomentativo di non più di sei cartelle su un tema molto ampio: *la comunicazione nell'era di Internet*. Ai ragazzi viene richiesto di scegliere – a partire dal macrotema – un argomento ristretto, tale cioè da poter essere affrontato compiutamente nello spazio a disposizione ed in un tempo non superiore a 6, 8 ore di impegno individuale o eventualmente – per talune fasi, come quella preliminare del *brainstorming* – di gruppo.

L'elaborazione del tema generale

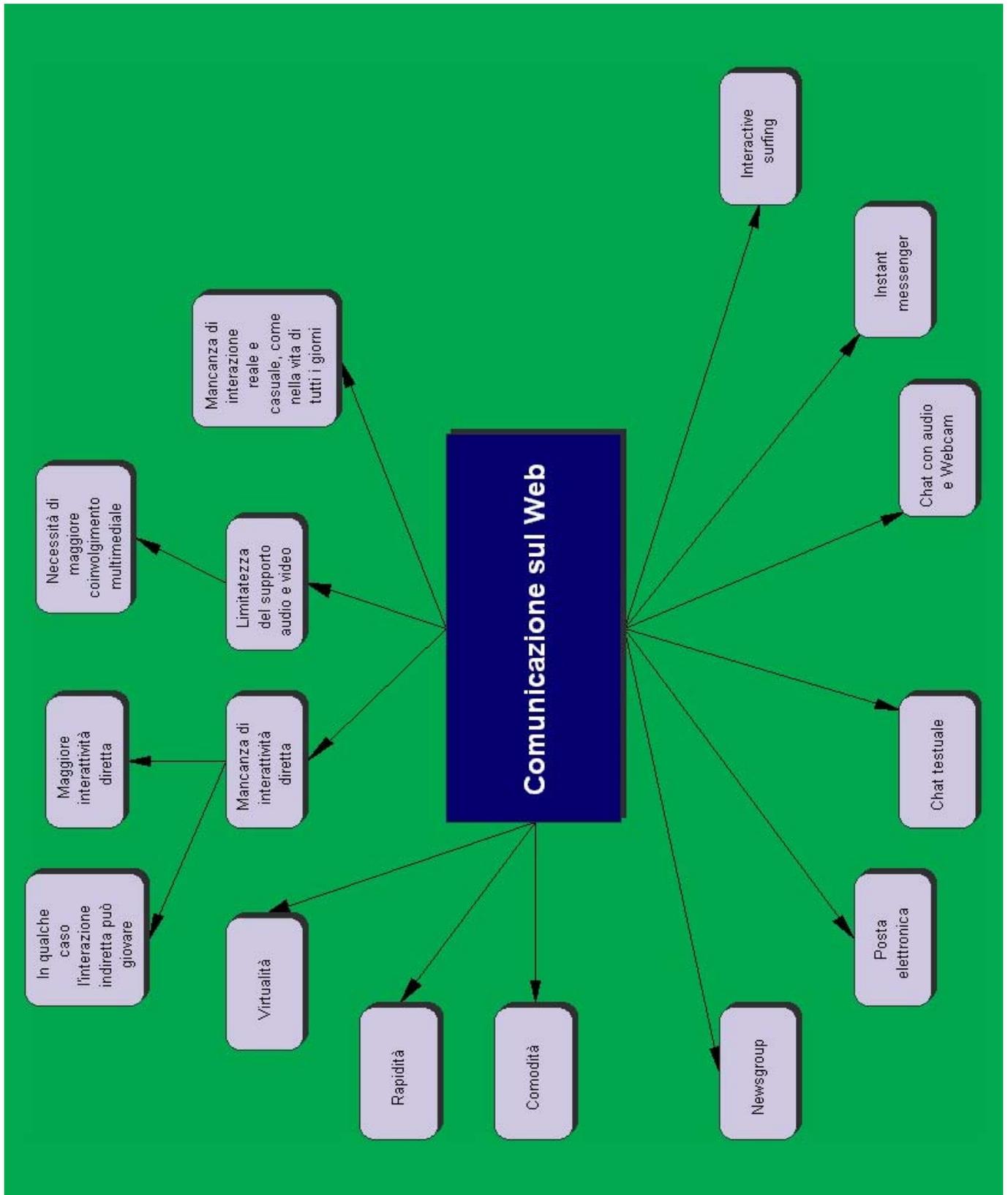
L'identificazione del tema ristretto avverrà, nella nostra finzione, mediante l'uso di mappe concettuali e di un *software* per la loro generazione. Agli studenti che non siano dotati di adeguata strumentazione è chiaramente concesso di creare i grafici a mano, sui tradizionali fogli A4, con matite e righelli.

Per il nostro studente, la prima operazione da compiere è quella di selezionare un tema ristretto: egli si avvarrà, a questo fine, del supporto che gli può venire dalle mappe mentali. Si impegnerà, cioè, come gli è stato spiegato in una lezione precedente, in una sessione di *brainstorming* della durata di mezz'ora ed in essa cercherà di “esplorare” creativamente l'argomento proposto in modo da reperire, soprattutto

Tavola 1 (alla pagina seguente) ►

Una mappa mentale generata con il programma *Inspiration*: essa, che corrisponde alla prima fase del *brainstorming*, mostra il tema generale in bella evidenza nel centro del diagramma..

per associazione, un certo numero di idee che ne rappresentino uno sviluppo o un aspetto. Tali idee, dalle quali verrà estratto il tema ristretto, verranno registrate in un diagramma al cui centro si troverà l'argomento generale oggetto di analisi (quello propostogli dal suo insegnante) e nella cui periferia saranno collocate le nuove idee reperite attraverso la sua ricognizione mentale. Esse costituiranno, così, una sorta di



“raggiata cognitiva”, che avrà un aspetto simile a quello dell’immagine rappresentata alla pagina seguente.

L’aver fissato un termine di circa 30 minuti alla sua attività di *brainstorming* ha, per lo studente, una ragione essenzialmente pratica: il processo di generazione di idee infatti - soprattutto in un contesto collaborativo e nel lavoro di gruppo - potrebbe in linea teorica continuare all’infinito, ma prostrarlo per troppo tempo non porterebbe a grandi vantaggi, almeno ai fini della composizione del suo testo: avendo uno spazio limitato a disposizione, infatti, generare un numero eccessivo di idee significherebbe solo doverle più tardi, e cioè in fase di scelta effettiva dell’argomento ristretto attorno a cui fare vertere lo scritto, eliminare.

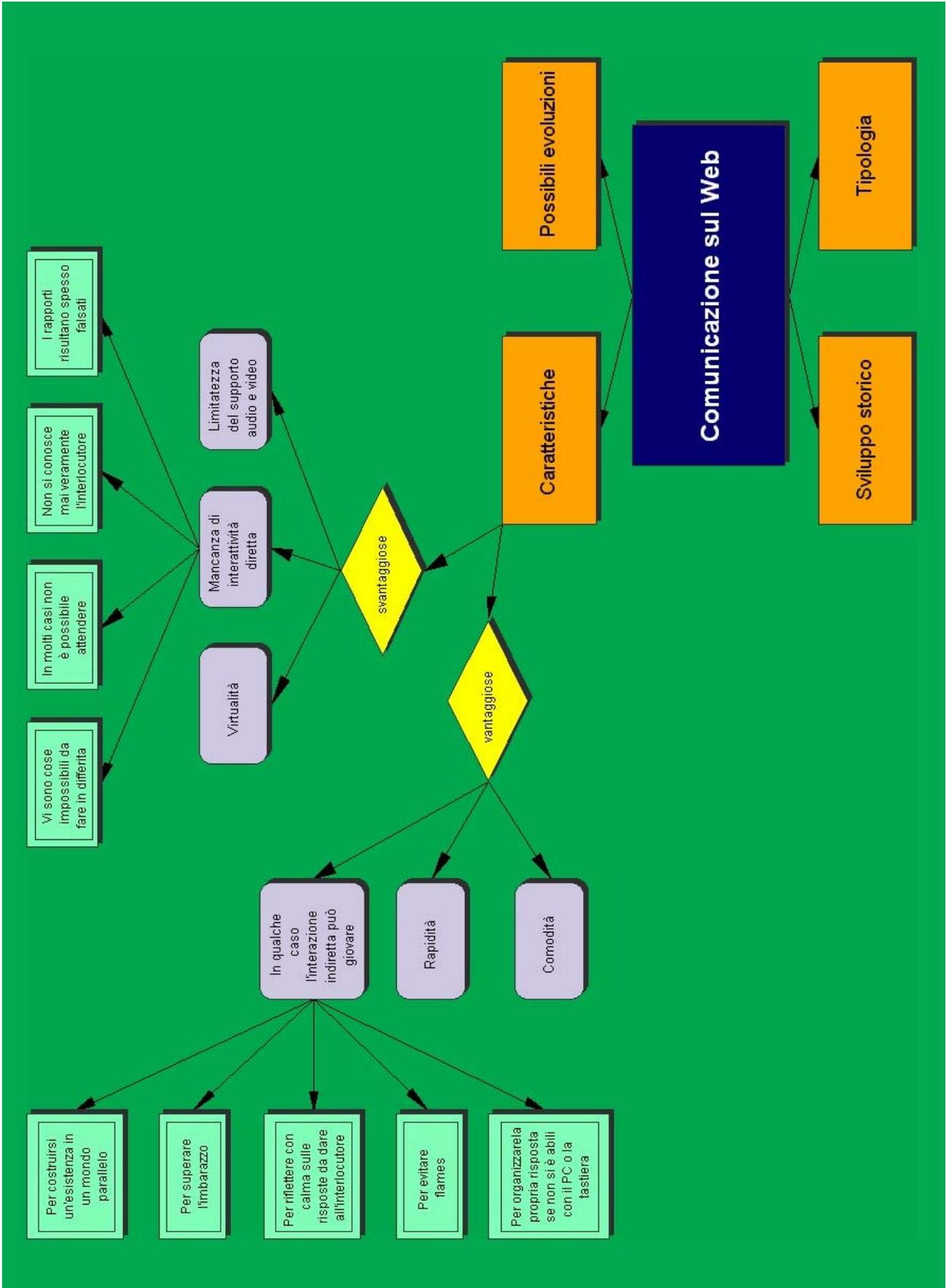
Per questa ragione il nostro studente pensa bene di interrompere, ad un certo punto, la fase di ricerca dei contenuti e di passare a quella successiva, che prevede il loro ordinamento. Le idee generate appaiono infatti, sulla mappa, prive di ogni ordine; un assetto razionale, però, va in qualche modo reperito se si vuole che esse possano davvero costituire il nocciolo di un saggio argomentativo o informativo. Occorre, quindi, operare una tassonomia.

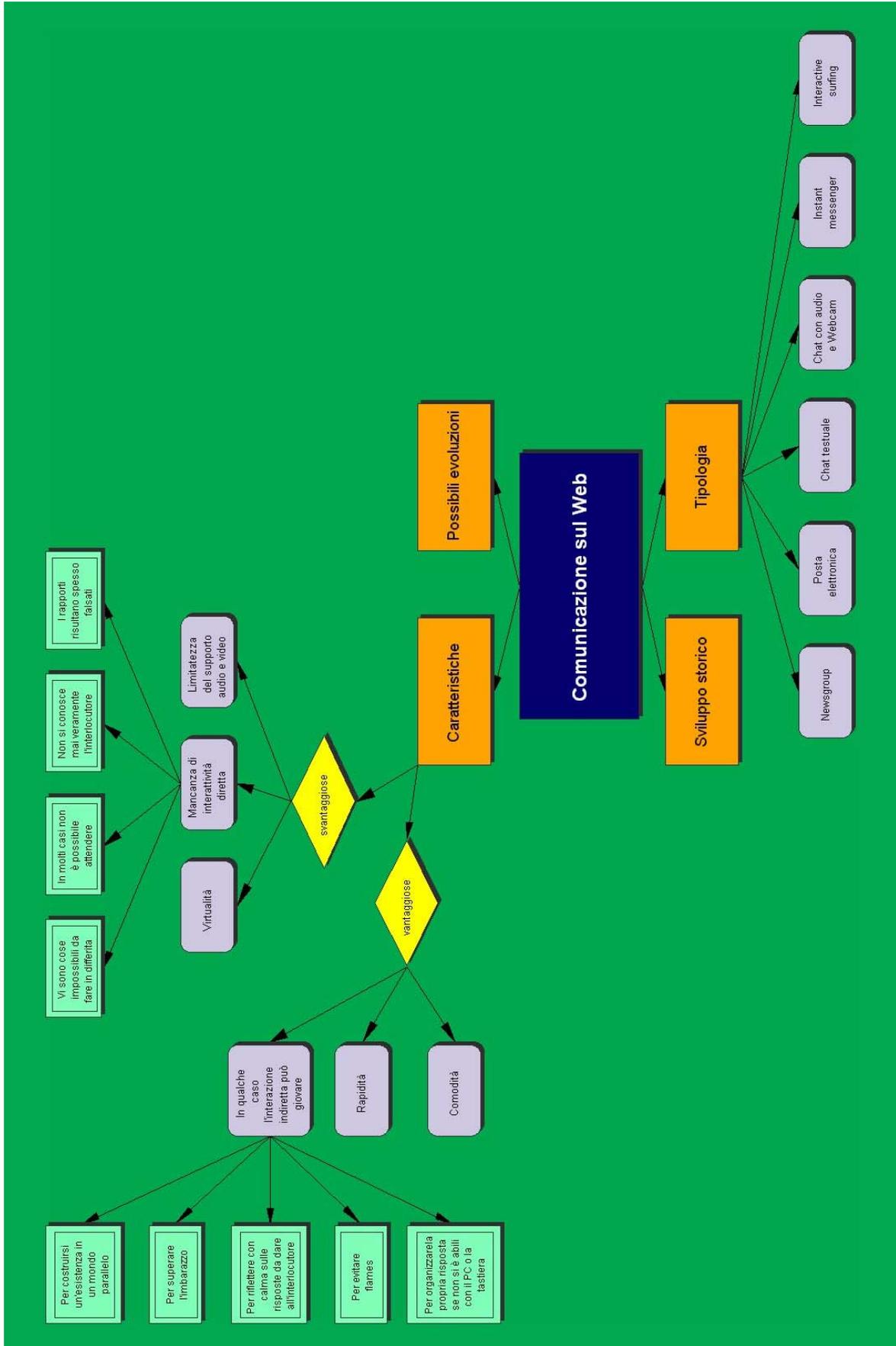
Il compito, d’altronde, non è difficile: si tratta in buona sostanza - come è stato spiegato alla studente in precedenza dal suo professore - di individuare i *pattern* logici (le strutture connettive) che sono sottese alle idee generate nella fase di *brainstorming* e di renderli visibili, utilizzando ancora una volta una mappa. In particolare, i concetti potranno essere raggruppati ed ordinati secondo criteri di causa-effetto, o di sviluppo cronologico, o di finalità; quelli di rango superiore potranno essere disposti più in alto e quelli che ne dipendano essere collocati più in basso; oppure i primi potranno stare al centro del diagramma e gli altri esservi disposti intorno: qualunque strategia rappresentativa si decida di utilizzare è comunque indispensabile cercare di utilizzare simboli diversi per ciascuno “strato” concettuale da cui sarà costituita la mappa.

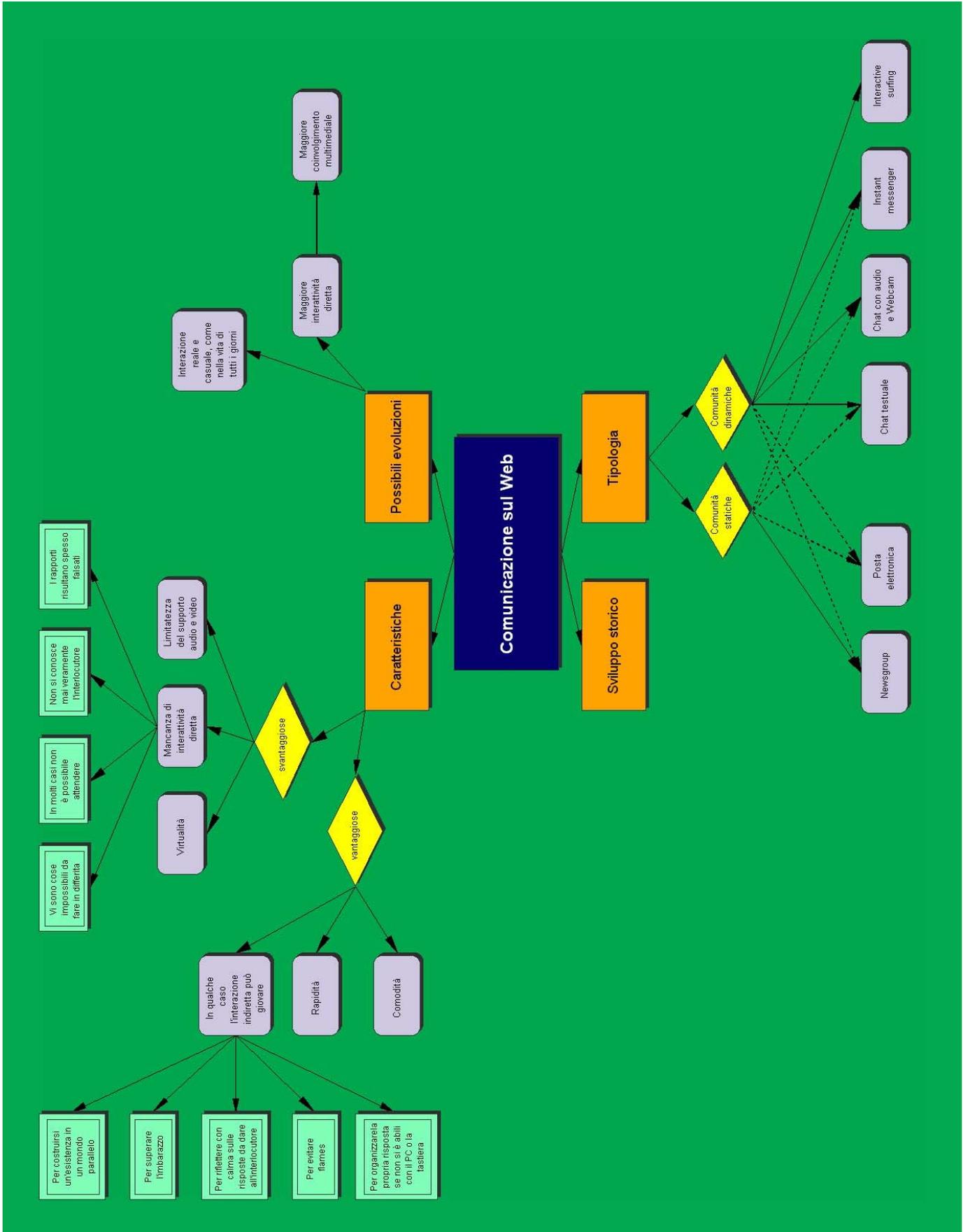
Il nostro studente, dunque, si mette al lavoro: riflette sul diagramma che ha creato durante il *brainstorming* e valuta le idee che vi sono raffigurate graficamente: le raggruppa e le disgiunge, non senza integrarle e svilupparle, quando ciò gli sembri opportuno. Produce più di un grafico, in sequenza: il risultato della sua operosità è una serie di diagrammi simili a quelli rappresentati nelle pagine che seguono: in essi il tema di partenza ha conservato l’aspetto primitivo, ma tra esso e le idee concepite in fase di *brainstorming* si sono interposti, poco alla volta, altri livelli concettuali intermedi,

Tavole 2,3 e 4 (alle pagine seguenti) ►

La mappa mentale elaborata in fase di *brainstorming* diventa un diagramma cognitivo: i concetti, rappresentati da altrettante figure geometriche, vengono raggruppati tra di loro secondo criteri variabili. La strutturazione dei contenuti suggerisce, poi, ulteriori espansioni del reticolo noetico.







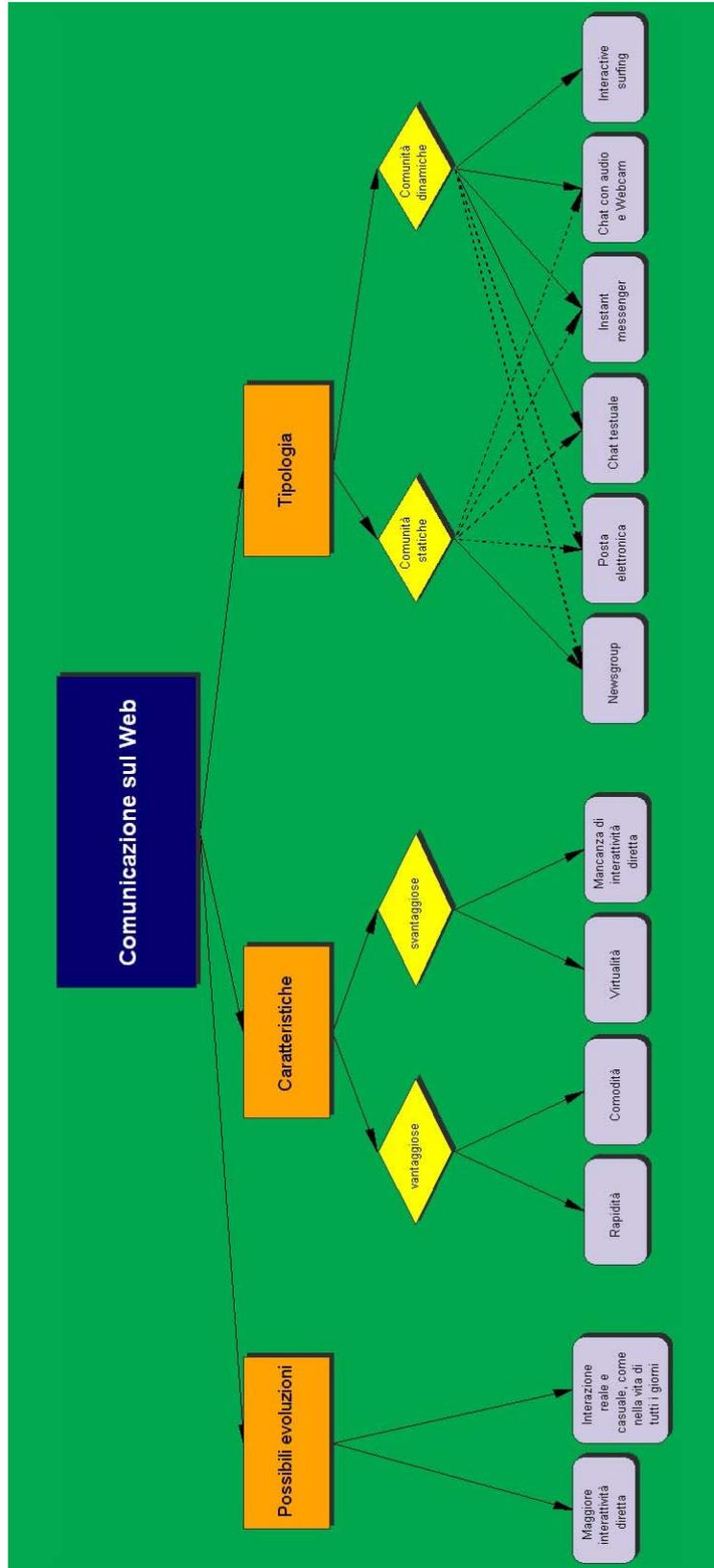
rappresentati da altrettante figure geometriche diverse. Quella che in origine era una semplice mappa mentale è diventata un diagramma cognitivo complesso.

Avendo infine, di fronte a sé uno schema che paia offrire una buona quantità di materiale strutturato, lo studente potrà vagliarlo per individuarvi, nella fase successiva, il tema ristretto del quale era in caccia, l'argomento sul quale dovrà fare vertere il proprio scritto.

Anche in questo caso l'operazione non ha nulla di complicato: il ragazzo dovrà semplicemente eliminare dalla mappa cognitiva che ha creato tutti i rami "secchi", ossia le espansioni dell'idea di partenza che risultino poco interessanti, o che ne costituiscano sviluppo poco noti o mal documentabili. Una volta poi che egli abbia scelto il suo argomento, ristrutturerà la mappa eliminandone le diramazioni ormai inutili in modo che essa rifletta i cambiamenti intervenuti nel reticolo concettuale in via di creazione. Il risultato non dovrebbe essere molto diverso da quello

Tavola 5 (alla pagina seguente) ►

Il vasto diagramma cognitivo cui si era giunto nelle fasi precedenti è divenuto una mappa gerarchica: dal grafo originario sono stati rimossi tutti i rami che puntavano a sviluppo che non sono parsi interessanti o adeguati ai fini della composizione testuale, e ciò che è rimasto è stato riordinato secondo uno schema ad albero rovesciato.



rappresentato nel diagramma collocato alla pagina che segue: dalla mappa cognitiva in formato reticolare si è giunti ad un diagramma gerarchico.

La selezione del tema ristretto

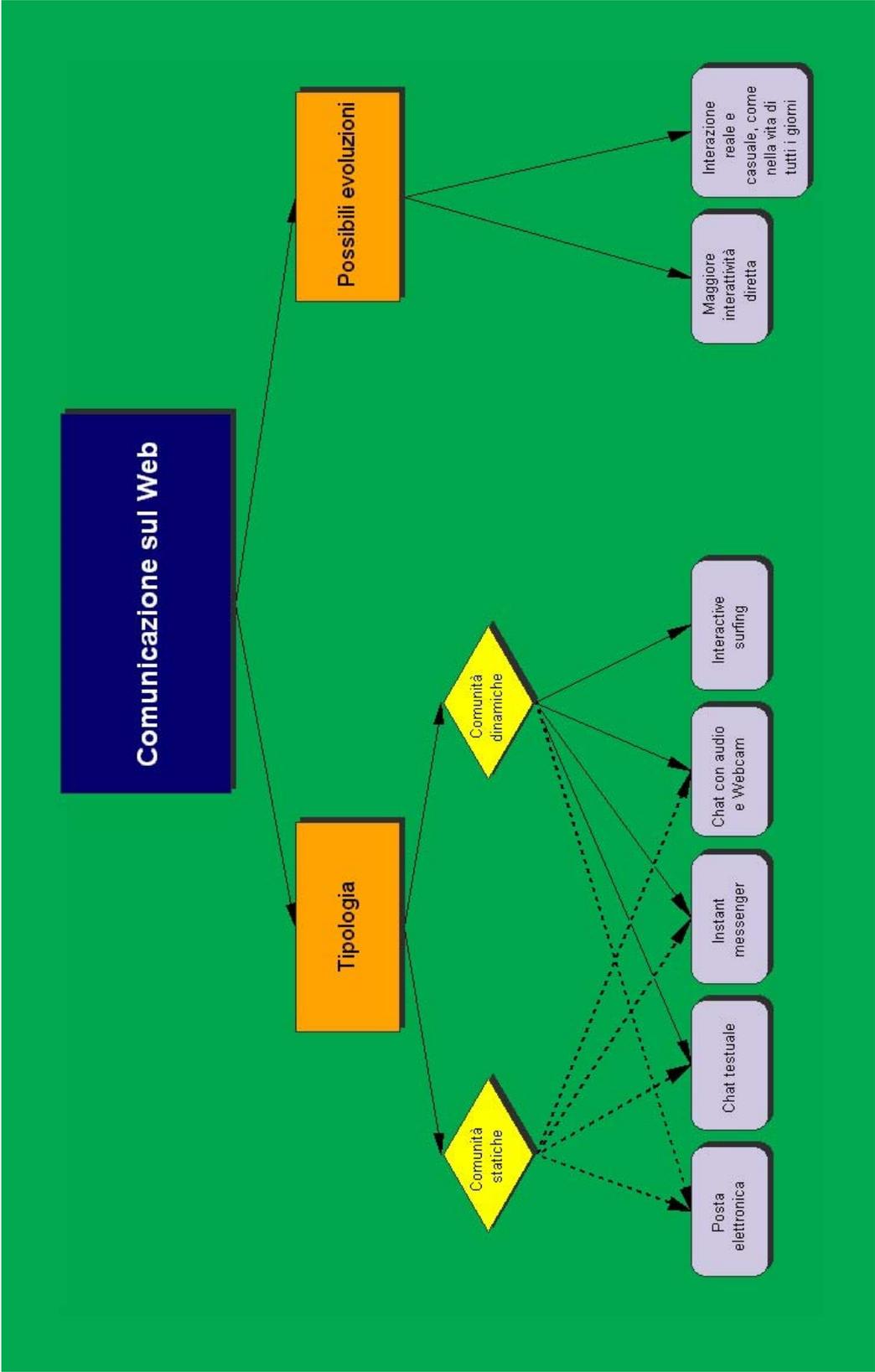
Partendo dalla mappa gerarchica alla cui realizzazione è pervenuto alla fine del lungo itinerario di esplorazione cognitiva illustrato nei paragrafi precedenti, non è difficile, per il nostro studente, raggiungere l'obiettivo che egli si era prefisso: quello, cioè, di identificare un tema ristretto per il suo saggio. È la semplice analisi del diagramma, infatti, a suggerirgli che potrebbe tentare - sulla base dei dati in proprio possesso - di affrontare il tema della comunicazione sul Web dal punto di vista degli strumenti software che la hanno resa e la rendono ancora possibile. Potrebbe anzi essere interessante per lo studente limitarsi a prendere in considerazione *l'evoluzione* degli strumenti software che permettono la comunicazione su Internet: questa ulteriore delimitazione dell'argomento del suo scritto, gli renderebbe più facile non oltrepassare i limiti di spazio impostigli dalla consegna: solo 6 cartelle, come si ricorderà.

Bisognerà, però, che il ragazzo intervenga ancora una volta sulla sua mappa per eliminarne il ramo dedicato alle caratteristiche della comunicazione sul Web: egli ve lo aveva lasciato perché l'argomento gli sembrava interessante, ma vista la piega che hanno preso le cose gli è parso più giusto lasciare cadere la questione, che gli sembra troppo ampia per poter essere inserita nel testo progettato. Ciò non comporta, evidentemente, che in esso non sia possibile dire cosa significhi comunicare in Internet: significa solo che del problema si tratterà solo di scorcio, all'interno di paragrafi e capoversi dedicati alle altre questioni.

Sarà anche necessario ridisporre i temi "Possibili evoluzioni" e "Tipologia" secondo una logica che appare più congruente con il tema ristretto che si è scelto: dal momento, infatti, che si prevede di analizzare la filogenesi degli applicativi impiegati dai cybernaviganti per la loro interazione via Web, è ovvio che ciò che si dirà dovrà seguire un ordinamento cronologico. Le possibili evoluzioni dello scenario reale dunque, collocandosi nel dominio del possibile e del venturo, non potranno che essere

Tavola 6 (alla pagina seguente) ►

Il diagramma ad albero così come appare dopo l'ultima, energica "potatura" e la sistemazione del materiale concettuale in un ordine adeguato al tema ristretto che si è deciso di trattare.



prese in considerazione alla fine del documento.

Apportate le opportune modifiche, l'ultima mappa cognitiva della serie apparirà allo studente simile a quella raffigurata alla pagina che segue.

La scelta di una tipologia testuale e la formalizzazione della tesi

Stabilito quale debba essere il tema ristretto attorno al quale verterà il suo documento, il nostro studente è ormai in condizione di decidere se il suo testo debba avere un'inclinazione eminentemente argomentativa o informativa e se, in quest'ultimo caso, vi debba essere presente una componente valutativa; fatto questo potrà finalmente formalizzare la sua tesi. In altre parole, allo studente non resta che decidere se limitarsi a dimostrare al suo interlocutore ideale una particolare proposizione o se limitarsi a fornirgli una serie di notizie strutturate e magari assoggettate ad una valutazione complessiva (scelta della tipologia testuale) e, quindi, scrivere quello che ha intenzione di fare in un nitido periodo di tre o quattro proposizioni (la tesi) con cui aprire il suo elaborato.

Nello specifico, il nostro autore, dopo una breve riflessione, ha deciso di volere *provare* un assunto che gli sta particolarmente a cuore: opta dunque per il saggio argomentativo, e decide di voler mostrare come Internet - tendendo a privilegiare, negli ultimi tempi, gli strumenti che consentono uno scambio di informazioni più immediato, diretto e casuale - stia contribuendo anche a modificare la composizione e la natura delle comunità telematiche tradizionali, a rivoluzionare il modo di incontrarsi e di interagire degli utenti della Rete.

La raccolta delle informazioni

La ragionevolezza del convincimento del nostro giovane, naturalmente, dovrà essere dimostrata attraverso un discorso che presenti assiomi e deduzioni o fatti ed induzioni, o gli uni e gli altri assieme, in un'argomentazione organica e compiuta. È necessario, in ogni caso, che lo studente si procuri una quantità adeguata di materiale utile alle proprie finalità probatorie, che lo analizzi, che lo valuti e che riesca a definirne le modalità di presentazione più funzionali ai propri scopi.

Il materiale potenzialmente fruibile per condurre una dimostrazione come quella che gli interessa, in un contesto non particolarmente formale è molto; possono essere utili, tra le altre cose, brevi esempi di tipo narrativo, tabulati e dati numerici e citazioni tratte da testi autorevoli; si dovrà invece evitare di includere nel documento elementi spuri o collaterali, che ne indebolirebbero la tenuta argomentativa.

La ricerca delle informazioni avviene, nella nostra simulazione, abbastanza rapidamente: lo studente discute del tema che gli sta a cuore con i propri amici, consulta i principali motori di ricerca Internet, legge alcune riviste di Informatica e consulta un volumetto dedicato al Web che ha trovato nella biblioteca di istituto. Analizza, dispone in ordine di rilevanza e scheda rapidamente con il suo Pc le informazioni che ha trovato. Dal momento che ha deciso di seguire, nella sua esposizione, il filo conduttore dell'evoluzione del software per le comunicazioni in rete, decide anche - a ragione - di ordinare le schede a seconda degli applicativi cui esse si riferiscono: prima quelle che riguardano i pacchetti più vecchi, poi quelle

dedicate a quelle più recenti. A questo punto, soddisfatto, si concede una pausa: tutto è ormai pronto per la stesura della scaletta di lavoro.

La preparazione della scaletta di lavoro: il grafico

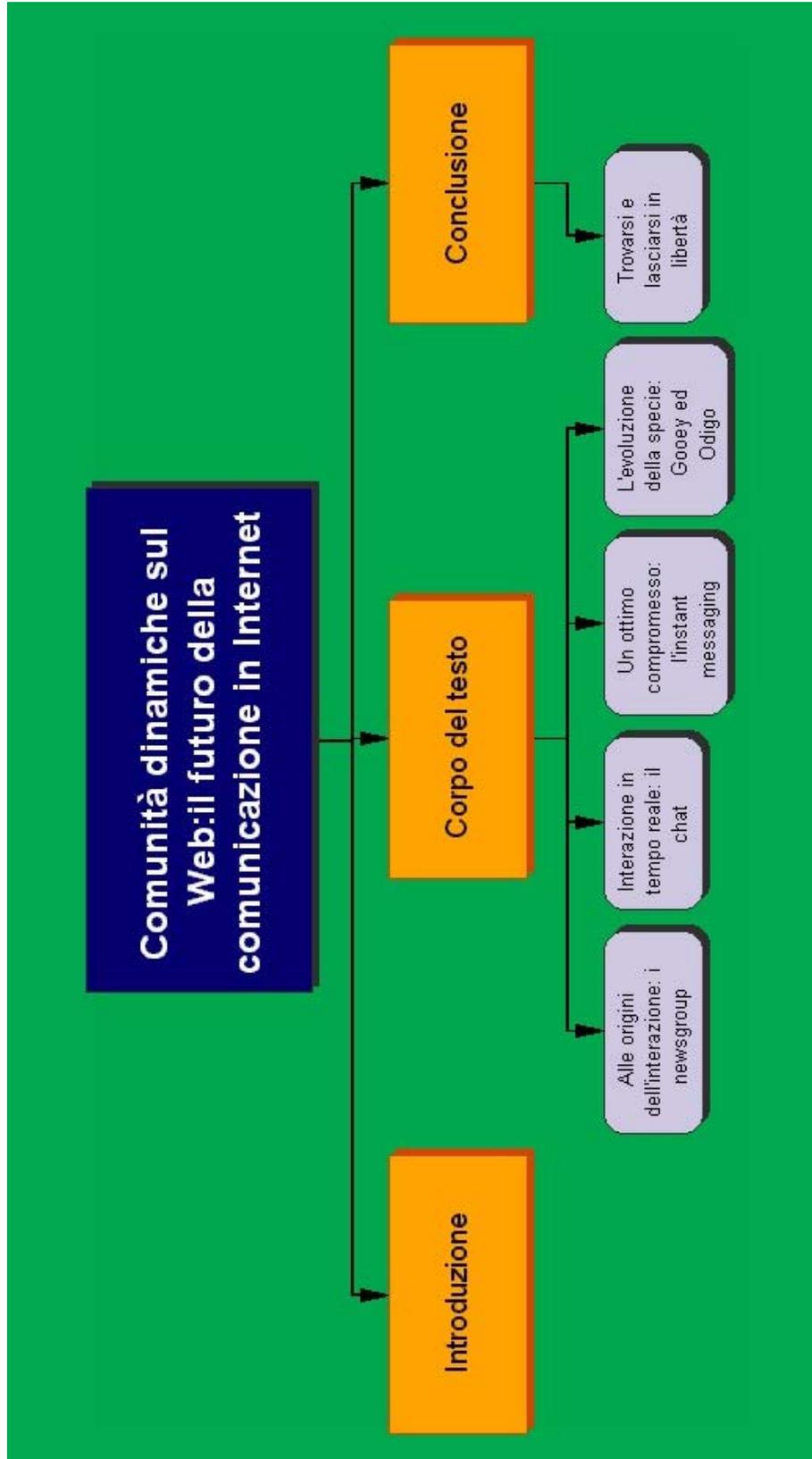
Ci si è già soffermati nel corso delle presentazioni della prima giornata del convegno sulla necessità che i testi (tutti, ma in particolare quelli saggistici di tipo informativo o argomentativo) siano composti secondo un modello modulare, che preveda la presenza di unità distribuite gerarchicamente, ciascuna delle quali convogli una determinata quantità di informazioni. Si è in particolare sottolineato, nel corso del primo *slide-show*, che un testo informativo/argomentativo dovrebbe essere suddiviso, di norma, in tre sezioni fondamentali: introduzione, corpo del testo e conclusione, e si è evidenziata la necessità che la sua struttura dovrebbe essere chiara ed evidente.

Questa esigenza viene fatta propria anche dal nostro studente, al quale è stato spiegato con chiarezza come si debba articolare un saggio informativo/argomentativo: gliene è stato mostrato un modello standard e gli è stato detto di attenersi, almeno finché non avrà maturato tutte le abilità e conquistato la sicurezza e l'indipendenza creativa che gli permetteranno, se necessario, di liberarsene. Il ragazzo, che ha fatto tesoro delle lezioni dedicate dal suo insegnante al "processo della scrittura", non ha dubbi: il suo elaborato prevederà la presenza di tutte e tre le partizioni di base, ed egli cercherà di individuare sin dall'inizio alcune delle articolazioni interne al "cuore" del suo futuro saggio - *il corpo del testo* - che verrà, dunque, suddiviso in un certo numero di sottoparagrafi, ciascuno dei quali dovrà corrispondere ad un'unità di informazione e ruotare attorno ad una frase tematica; naturalmente ogni sottoparagrafo sarà finalizzato alla dimostrazione dell'assunto di partenza.

Dopo avere riflettuto sulla mappa gerarchica appena realizzata, lo studente ha steso, a partire da essa, una mappa testuale, nella quale ha rappresentato le sezioni che costituiranno il suo documento e ne ha resa evidente la gerarchia: il diagramma finale assomiglia a quello che noi abbiamo rappresentato sulla pagina che segue. Nella casella più grande, quella in cui sino ad ora era presente un semplice riferimento all'argomento generale della trattazione, è ora comparso un titolo: esso è ancora solo

Tavola 7 (alla pagina seguente) ►

Il diagramma ad albero che mostra lo schema del saggio del nostro studente: vi sono rappresentate sia le partizioni principali che quelle secondarie, e vi è presente un titolo, ancora indicativo.



Comunità dinamiche sul Web: il futuro della comunicazione in Internet

Introduzione

Corpo del testo

Conclusione

Alle origini dell'interazione: i newsgroup

Interazione in tempo reale: il chat

Un ottimo compromesso: l'Instant messaging

L'evoluzione della specie: Goovey ed Odigo

Trovarsi e lasciarsi in libertà

La preparazione della scaletta di lavoro: l'*outline* testuale

Quanto fatto potrebbe già essere sufficiente perché il giovane passi alla stesura della prima bozza. Egli, tuttavia, non vuole lasciare nulla al caso e ritiene utile approntare per il suo documento anche un *outline* testuale, una sorta di sommario, cioè, che verrà poi inserito entro una sorta di prefatoria molto formalizzata, in cui verranno indicati, oltre agli estremi della consegna, anche i dati salienti del suo progetto scritto: egli sarà certo, in questo modo, di non dimenticarsi di nessun aspetto della consegna in fase di realizzazione del documento, e di aderirvi in maniera rigorosa.

Dal momento che ha creato le sue mappe con *Inspiration*, l'*outline* del testo è già pronto: gli è sufficiente dunque un taglia-incolla dal pacchetto grafico al suo wordprocessor preferito per ottenere una scaletta completa. Se si fosse valso, in sede di progettazione, di un applicativo differente, o se avesse tracciato le sue mappa a mano, non dovrebbe fare altro che trasferirne il contenuto in una serie di enunciati nidificati, ottenendo un elenco simile al seguente:

Comunità dinamiche sul Web: il futuro della comunicazione in Internet

Introduzione

Corpo del testo

Alle origini dell'interazione: i newsgroup

Interazione in tempo reale: il chat

Un ottimo compromesso: l'instant messaging

L'evoluzione della specie: Goovey ed Odigo

Conclusione

Trovarsi e lasciarsi in libertà

Tavola 7 ▲

L'*outline* testuale del documento in fase di redazione

In esso si impiegano, ad indicare il “rango” di ciascun enunciato (che corrisponderà, naturalmente, ad un paragrafo, e cioè ad uno o più capoversi del testo), semplici rientri ed alcuni accorgimenti tipografici particolari (il corpo maggiore per il titolo generale, il grassetto per i titoli di primo livello, il chiaro per i titoli di secondo livello).

All'*outline*, come si è detto, viene poi premesso dal nostro studente una specie di protocollo, nel quale vengono chiaramente indicati:

- i vincoli cui è soggetto il testo (quelli di ampiezza *in primis*);
- lo scopo che l'autore si è prefisso di raggiungere mediante la sua redazione (*dimostrare* qualcosa, *persuadere* di qualcosa, *informare* su qualcosa...) e la *audience* per la quale il testo è stato pensato;
- la classe tipologica in cui il testo dovrà rientrare (saggio breve, articolo di giornale...);
- la tesi, così come è stata formalizzata in precedenza.

La scaletta dunque, a lavori conclusi, ha finito per assumere l'aspetto di quella che si vede alla pagina seguente. Ora non resta al ragazzo che mettersi a scrivere.

**Comunità dinamiche sul Web:
il futuro della comunicazione in Internet**

Limiti e caratteristiche: testo di circa 6 cartelle, suddiviso in capitoli e paragrafi titolati ma non numerati

Tipologia testuale: saggio breve argomentativo

Tema ristretto: l'evoluzione degli applicativi software che permettono la comunicazione su Internet, a partire dagli strumenti più datati e meno interattivi per giungere a quelli più moderni e decisamente più orientati verso lo scambio di informazioni in tempo reale

Tesi: dimostrare come Internet tenda a privilegiare i programmi che consentono un'interazione più immediata, diretta e casuale degli utenti in linea attraverso una serie di riferimenti all'evoluzione dei pacchetti software dedicati allo scambio di informazioni. Mostrare anche che ciò sta anche modificando la natura e la struttura delle comunità attive sul Web.

**Comunità dinamiche sul Web:
il futuro della comunicazione in Internet**

Introduzione

Corpo del testo

Alle origini dell'interazione: i newsgroup

Interazione in tempo reale: il chat

Un ottimo compromesso: l'instant messaging

L'evoluzione della specie: Gooey ed Odigo

Conclusione

Trovarsi e lasciarsi in libertà

Tavola 8 (qui sopra) ▲

Una scaletta completa di "protocollo"

La stesura della prima bozza

Avendo il nostro studente preparato un solido progetto, la scrittura del saggio risulterà per il nostro studente relativamente poco faticosa. Egli, come è ovvio, terrà conto di tutte le informazioni che gli sono state dal suo insegnante: sa, ad esempio, di dover includere, nell'introduzione, un paragrafo di avvio, un periodo o una serie di periodi che definiscano chiaramente la tesi e – se del caso – una sezione che presenti, in forma schematica, il successivo svolgimento dell'argomentazione o della descrizione (gli inglesi la chiamano *blueprint*, 'cianografia') e ne tiene naturalmente conto. Nel corpo del testo, poi, ha già ben chiara la necessità di includere in ogni capoverso una frase tematica (correlata, ovviamente alla tesi e necessaria ad un suo graduale e ragionato sviluppo) e non gli sfugge il bisogno di collegare ciascuna porzione del testo alle precedenti mediante legamenti, insistenza sinonimica, uso di nomi generali o altro ancora. Nella conclusione, infine, ha già deciso - accogliendo i suggerimenti del suo insegnante - di riformulare la tesi e di inserire un periodo di chiusura, che potrà essere collegato a quello di avvio o svolgersi in un'affermazione a qualche titolo interessante e sempre correlata all'argomento in oggetto.

Una volta messosi al lavoro, la stesura del testo non richiede al ragazzo più di un'ora, un'ora e mezza. Il risultato della sua fatica di autore è quello che segue:

.....
 indicativo (il titolo definitivo sarà apposto solo quando egli licenzierà il suo saggio), e potrà essere modificato nel corso della scrittura.

Comunità dinamiche nel World Wide Web: il futuro della socializzazione in Internet

Dopo la nascita e lo sviluppo di grandi comunità "statiche" come quelle dei *newsgroup* e l'integrazione nel WWW di quelle più interattive – ma pur sempre "statiche" e tendenzialmente stabili – come quelle *chat*, grazie allo sviluppo della tecnologia dell'*instant messaging* stanno sorgendo in Internet sempre più ampie collettività dinamiche: si tratta di gruppi "provvisori" formati da utenti che si incontrano per lo più casualmente nel corso delle loro navigazioni Web e che non necessariamente torneranno ad incontrarsi di nuovo. L'esistenza di tali comunità atipiche è resa possibile da una nuova classe di programmi, le cosiddette *interactive surfing applets*, i cui migliori rappresentanti sono attualmente Gooy e Odigo.

Proprio grazie alla loro diffusione si sta prefigurando una vera rivoluzione nelle modalità di socializzazione via Internet. Le comunità virtuali, abbandonati i *loci deputati* di un tempo, stanno divenendo sempre più accessibili ed aperte: perdono la loro caratteristica staticità e, dal momento che si spostano sul Web, sono più facili da raggiungere di quelle tradizionali. Essendo collegate all'impiego di programmi di uso intuitivo, esse possono essere fruite

anche senza che sia richiesta agli utenti una particolare *expertise* e poiché divengono “mobili”, ridefinite e ridefinibili di volta in volta, hanno davvero qualcosa di naturale: trovare persone che condividono i propri interessi e comunicare con loro diventa, così, per il cybernavigante, una cosa facilissima ed assolutamente spontanea.

Le prime vere e proprie “compagnie” Internet si sono consolidate nei *newsgroup*, servizi di messaggistica elettronica a tema resi disponibili da appositi *server* dislocati un po’ in tutto il mondo. I *newsgroup* consentivano effettivamente, sia pure con modalità peculiari ed in differita, un’interazione da 1 a 1 e da 1 a molti: per entrare a farvi parte l’utente doveva però essere in possesso di buone conoscenze informatiche, possedere del software specifico e – cosa più importante – avere sempre il tempo, la voglia ed il denaro per intrattenersi in lunghe sessioni *online* alla ricerca degli argomenti e dei *posting* che lo interessavano.

Inoltre, dal momento che i *newsgroup* costituivano una sezione ben precisa dell’universo telematico di Internet, prendere parte attivamente ad uno o più di essi rendeva materialmente impossibile visitare altri settori della Rete: chi frequentava molto le bacheche elettroniche, dunque, doveva rinunciare a tutto il resto, ivi compresa la navigazione solitaria con i *browser* con il suo *surplus* informativo. Il passo successivo nella crescita di comunità virtuali Internet, queste più marcatamente interattive delle precedenti, si realizzò con la diffusione dei *server* e dei *client chat*, soprattutto di quelli con interfaccia grafica, di impiego molto comodo. Con questi programmi il contatto tra due o più utenti avveniva in tempo reale: i navigatori si connettevano ad un computer remoto, creavano una “stanza” per la comunicazione o “entravano” in una già “aperta” e cominciavano a scambiare messaggi in forma testuale con i loro interlocutori.

Per quanto effettivamente basate – a differenza di quelle legate ai *newsgroup* – su uno scambio di informazioni in tempo reale, le comunità *chat* rimanevano statiche (per farne parte gli utenti dovevano connettersi a determinati *server*, e solo a quelli) e tendevano a divenire, con il passare del tempo, stabili: gli incontri, cioè, potevano essere anche occasionali, ma in genere chi prendeva parte a scambi di questo tipo tendeva a tenersi in contatto regolare con persone che già conosceva o che aveva conosciuto. *Chattare*, comunque, come già essere utenti regolari di un *newsgroup*, non solo richiedeva conoscenze specifiche e programmi appositi, ma presupponeva una certa disponibilità di tempo libero; chi si collegava stabilmente ad un *server chat*, inoltre, come chi frequentava i *newsgroup*, doveva rinunciare alla navigazione Web.

Una soluzione parziale al problema della mutua esclusività del *Web-surfing* e del *newsgroup-parsing* o dell'*online-chatting* è giunta dai sistemi di *Instant messaging* come ICQ: grazie ad essi, una volta che l'utente sia in linea – anche mentre “naviga” – diviene “visibile” agli altri possessori dell'*instant messenger* e può essere da loro raggiunto con qualche *click* del mouse per una chiacchierata o per una serie di altre operazioni come lo scambio di e-mail, l'invio di file o, se è in possesso dei moduli software necessari, persino per una conferenza audio e video.

Secondo Gino Roncaglia, autore di un noto manuale dedicato ad Internet, «ICQ serve a tenere in contatto gli amici o i colleghi 'di rete'. Quando capita di essere collegati insieme, è possibile accorgersene, 'chattare' senza difficoltà, e compiere una serie di operazioni ulteriori come lo scambio di file. [...] La disponibilità di uno strumento di questo tipo semplifica enormemente l'uso di programmi di telefonia e videotelefonia in rete. Non a caso, la Mirabilis ha creato una versione di ICQ appositamente studiata per integrarsi con *Netmeeting* (il software per videoconferenze della Microsoft)» (il brano si legge in CALVO ET ALII, *Internet 2000*, Bari, Laterza, 1999: 184).

La differenza tra il tipo di interazione resa possibile da ICQ (e analoghi) e quella permessa da applicazioni *chat* come IRC o – tanto più – da un semplice *newsreader* come *Outlook express* è evidente: intanto con gli *instant messenger* la comunicazione è realmente interattiva ed avviene – se lo si vuole – in tempo reale. Poi per usare questi programmi non è più necessario apprendere complesse procedure di settaggio: una volta installato, infatti, il software si incarica di collegarsi con il proprio *server* e di rendere immediatamente disponibili, in maniera del tutto trasparente all'utente, le risorse necessarie alla comunicazione con gli altri internauti in linea. Inoltre non è più indispensabile rinunciare alla navigazione per godere dei benefici dell'interazione telematica: il modulo di *instant messaging* è sempre attivo in background e permette a chi lo usa di interfacciarsi con altri *ICQers* – noti o meno, fissi o occasionali – in ogni momento. Gli *instant messengers*, infine, rendono disponibili all'utente una serie di funzioni aggiuntive (come lo scambio di posta elettronica, la trasmissione di file, la creazione di canali di comunicazione diretta *one-to-one*, l'apertura di audio e videoconferenze: vi abbiamo già fatto cenno) che costituiscono un notevole valore aggiunto.

L'unica cosa che mancava ai programmi di *instant messaging* perché essi divenissero veri e propri strumenti di interazione “reale” tra utenti Internet era la capacità di interfacciarsi attivamente con

l'attività di *web-surfing*: ed è proprio a colmare questa nicchia di mercato che sono entrati in gioco Gooey, Odigo e gli altri programmi di *interactive surfing* di cui si è detto nel primo capoverso. Come Icq e gli applicativi di *instant messaging*, Gooey e Odigo consentono interazione in tempo reale, non richiedono particolari conoscenze e permettono all'utente di comunicare con gli altri internauti – noti, ignoti, fissi o occasionali – in maniera trasparente *mentre* egli naviga. I due programmi però – e ciò ne costituisce la specificità più rivoluzionaria – non si limitano ad *affiancare* la navigazione nel Web, ma vi si integrano profondamente finendo per costituire un elemento caratteristico dell'esperienza del *browsing*.

In altre parole, le due *applet* in questione sono in grado di dire a chi surfeggia quante e quali altre persone stanno, in un determinato momento, visitando la sua stessa pagina Web. Così, mentre curiosa tra le pieghe di un sito, il cybernauta, è in grado, grazie a questi programmi, di avvertire la presenza di altre persone, presumibilmente spinte a leggere quelle pagine Web dai suoi medesimi interessi; ed è in grado – sempre che gli vada – di contattarle per un *chat*, per scambiare cioè una battuta o per commentare ciò che ha sotto gli occhi.

La rivoluzione si è così compiuta: le comunità statiche (legate ai *newsgroup*) e quelle interattive e stabili (connesse al *chat*)

.....

continuano a vivere nei loro *horti conclusi*, ma la tecnologia dell'*Instant messaging* ha reso possibile la fuga dai malinconici salottini telematici e la costituzione di comunità dinamiche i cui utenti si incontrano casualmente e mentre navigano nel Web: le comunità virtuali, in questo modo, si fanno sempre più aperte e ridefinibili e per il cybernauta persino la grande rete si popola di presenze umane.

Il controllo dell'articolazione del testo

Dopo avere portato a termine il suo lavoro, il nostro studente si concede una pausa: sa benissimo, infatti, che passare immediatamente alla fase successiva del suo impegno di

redazione - quella della revisione - sarebbe controproducente: molte mancanze, anche di sostanza, passerebbero inosservate. Avendo dunque lasciato decantare il testo, ritorna ad analizzarlo a mente serena, il giorno dopo, o almeno dopo alcune ore, ed incomincia a correggerlo - come gli è stato consigliato dal suo professore - verificandone le caratteristiche logico-semantico-pragmatico-stilistiche generali e l'assetto.

Egli si chiede, in particolare, se la tesi sia stata formulata con chiarezza e se il documento sia stato suddiviso razionalmente in macro-e microsezioni. Nello specifico, si domanda se la partizione in paragrafi sia ragionevole; se ciascuno di essi contribuisca effettivamente al procedere della sua dimostrazione; se ogni paragrafo, a sua volta, sia stato segmentato in capoversi in modo accorto, in maniera, cioè, da fare corrispondere a ciascuno di essi un'unità di informazione. Verifica inoltre di aver previsto alcune sezioni di collegamento tra un paragrafo; di avere posto in evidenza,

Argomento: l'evoluzione degli applicativi che permettono la comunicazione su Internet (da quelli più datati e meno interattivi per giungere a quelli più moderni, orientati verso lo scambio di informazioni in tempo reale) e la parallela trasformazione delle modalità di interazione sul Web.

Tesi: dimostrare come Internet tenda a privilegiare i programmi che consentono un'interazione più immediata, diretta e casuale degli utenti in linea attraverso una serie di riferimenti all'evoluzione dei pacchetti dedicati allo scambio di informazioni. Mostrare anche che ciò sta anche modificando la natura e la struttura delle comunità Web.

Dopo la nascita e lo sviluppo di grandi comunità "statiche" come quelle dei *newsgroup* e l'integrazione nel WWW di quelle più interattive - ma pur sempre "statiche" e tendenzialmente stabili - come quelle *chat*, grazie allo sviluppo della tecnologia dell'*instant messaging* stanno sorgendo in Internet sempre più ampie collettività dinamiche: si tratta di gruppi "provvisori" formati da utenti che si incontrano per lo più casualmente nel corso delle loro navigazioni Web e che non necessariamente torneranno ad incontrarsi di nuovo. L'esistenza di tali comunità atipiche è resa possibile da una nuova classe di programmi, le cosiddette *interactive surfing applets*, i cui migliori rappresentanti sono attualmente *Gooney* e *Odigo*.

Proprio grazie alla loro diffusione si sta prefigurando una vera rivoluzione nelle modalità di socializzazione via Internet. Le comunità virtuali, abbandonati i *loci deputati* di un tempo, stanno divenendo sempre più accessibili ed aperte: perdono la loro caratteristica staticità e, dal momento che si spostano sul Web, sono più facili da raggiungere di quelle tradizionali. Essendo collegate all'impiego di programmi di uso intuitivo, esse possono essere fruite anche senza che sia richiesta agli utenti una particolare expertise e poiché divengono "mobili", ridefinite e ridefinibili di volta in volta, hanno davvero qualcosa di naturale: trovare persone che condividono i propri interessi e comunicare con loro diventa, così, per il cybernavigante, una cosa facilissima ed assolutamente spontanea.

con espliciti segnali linguistici, la continuità del testo; di avere impiegato materiale di supporto adeguato alla dimostrazione del suo assunto e di averlo presentato in maniera logica al destinatario della sua comunicazione. L'operazione di controllo deve essere eseguita scandendo accuratamente l'elaborato: noi lo seguiremo in questa analisi.

L'identificazione di argomento, fine e tesi

PRIMA SEZIONE:

INTRODUZIONE

Capoverso di avvio: presenta l'argomento e cerca di interessare il lettore; contiene anche il *blueprint*, ossia la presentazione in forma schematica del contenuto del testo. Include anche la *Tesi*.

Dopo la nascita e lo sviluppo di grandi comunità "statiche" come quelle dei *newsgroup* e l'integrazione nel WWW di quelle più interattive – ma pur sempre "statiche" e tendenzialmente stabili – come quelle *chat*, grazie allo sviluppo della tecnologia dell'*instant messaging* stanno sorgendo in Internet sempre più ampie collettività dinamiche: si tratta di gruppi "provvisori" formati da utenti che si incontrano per lo più casualmente nel corso delle loro navigazioni Web e che non necessariamente torneranno ad incontrarsi di nuovo. L'esistenza di tali comunità atipiche è resa possibile da una nuova classe di programmi, le cosiddette *interactive surfing applets*, i cui migliori rappresentanti sono attualmente Goocy e Odigo. Proprio grazie alla loro diffusione si sta prefigurando una vera rivoluzione nelle modalità di socializzazione via Internet. Le comunità virtuali, abbandonati i *loci deputati* di un tempo, stanno divenendo sempre più accessibili ed aperte: perdono la loro caratteristica staticità e, dal momento che si spostano sul Web, sono più facili da raggiungere di quelle tradizionali. Essendo collegate all'impiego di programmi di uso intuitivo, esse possono essere fruite anche senza che sia richiesta agli utenti una particolare *expertise* e poiché divengono "mobili", ridefinite e ridefinibili di volta in volta, hanno davvero qualcosa di naturale: trovare persone che condividono i propri interessi e comunicare con loro diventa, così, per il cybernavigante, una cosa facilissima ed assolutamente spontanea.

**SECONDA
SEZIONE:
CORPO TESTO**

Primo paragrafo: contiene la prima frase tematica, il cui argomento corrisponde al primo di quelli citati nel *blueprint*.

Argomento: i gruppi di socializzazione sorti intorno ai *newsgroup*.
Fine: dimostrare che pure essendo moderatamente interattive, le comunità *newsgroup* erano statiche e stabili. Parteciparvi richiedeva inoltre un certo *know-how* e risultava in un'attività telematica esclusiva di tutte le altre.

Secondo paragrafo: contiene la seconda frase tematica, il cui argomento corrisponde al secondo di quelli citati nel *blueprint*.

Argomento: i gruppi di socializzazione sorti intorno al *chat*.
Fine: dimostrare che pure essendo spiccatamente interattive, le comunità *chat* erano ancora statiche e stabili. Parteciparvi richiedeva sempre un certo *know-how* e risultava in un'attività telematica esclusiva delle altre.

Le prime vere e proprie “compagnie” Internet si sono consolidate nei *newsgroup*, servizi di messaggistica elettronica a tema resi disponibili da appositi *server* dislocati un po' in tutto il mondo. I *newsgroup* consentivano effettivamente, sia pure con modalità peculiari ed in differita, un'interazione da 1 a 1 e da 1 a molti: per entrare a farvi parte l'utente doveva però essere in possesso di buone conoscenze informatiche, possedere del software specifico e – cosa più importante – avere sempre il tempo, la voglia ed il denaro per intrattenersi in lunghe sessioni *online* alla ricerca degli argomenti e dei *posting* che lo interessavano.

Inoltre, dal momento che i *newsgroup* costituivano una sezione ben precisa dell'universo telematico di Internet, prendere parte attivamente ad uno o più di essi rendeva materialmente impossibile visitare altri settori della Rete: chi frequentava molto le bacheche elettroniche, dunque, doveva rinunciare a tutto il resto, ivi compresa la navigazione solitaria con i *browser* con il suo *surplus* informativo.

Il passo successivo nella crescita di comunità virtuali Internet, queste più marcatamente interattive delle precedenti, si realizzò con la diffusione dei *server* e dei *client chat*, soprattutto di quelli con interfaccia grafica, di impiego molto comodo. Con questi programmi il contatto tra due o più utenti avveniva in tempo reale: i navigatori si connettevano ad un computer remoto, creavano una “stanza” per la comunicazione o “entravano” in una già “aperta” e cominciavano a scambiare messaggi in forma testuale con i loro interlocutori.

Per quanto effettivamente basate – a differenza di quelle legate ai *newsgroup* – su uno scambio di informazioni in tempo reale, le comunità *chat* rimanevano statiche (per farne parte gli utenti dovevano connettersi a determinati *server*, e solo a quelli) e tendevano a divenire, con il passare del tempo, stabili: gli incontri, cioè, potevano essere anche occasionali, ma in genere chi prendeva parte a scambi di questo tipo tendeva a tenersi in contatto regolare con persone che già

Secondo paragrafo (segue)

che aveva conosciuto. *Chattare*, comunque, come già essere utenti regolari di un *newsgroup*, non solo richiedeva conoscenze specifiche e programmi appositi, ma presupponeva una certa disponibilità di tempo libero; chi si collegava stabilmente ad un server *chat*, inoltre, come chi frequentava i *newsgroup*, doveva rinunciare alla navigazione Web.

Terzo paragrafo: contiene la terza frase tematica, il cui argomento corrisponde al terzo di quelli citati nel *blueprint*.

Argomento: i gruppi di socializzazione resi possibili dai programmi di *instant messaging*.

Fine: dimostrare che le comunità sorte grazie agli *instant messaging* sono interattive al massimo grado; l'uso dei programmi è molto semplice e non richiede particolari conoscenze. Pur non essendo necessariamente stabili, le comunità costituite grazie a programmi come ICQ tendono ad essere statiche. La partecipazione ad esse, però, non è esclusiva di altre attività telematiche.

Una soluzione parziale al problema della mutua esclusività del *Web-surfing* e del *newsgroup-parsing* o dell'*online-chatting* è giunta dai sistemi di *Instant messaging* come ICQ: grazie ad essi, una volta che l'utente sia in linea – anche mentre “naviga” – diviene “visibile” agli altri possessori dell'*instant messenger* e può essere da loro raggiunto con qualche *click* del mouse per una chiacchierata o per una serie di altre operazioni come lo scambio di e-mail, l'invio di file o, se è in possesso dei moduli software necessari, persino per una conferenza audio e video.

Secondo Gino Roncaglia, autore di un noto manuale dedicato ad Internet, «ICQ serve a tenere in contatto gli amici o i colleghi ‘di rete’. Quando capita di essere collegati insieme, è possibile accorgersene, ‘chattare’ senza difficoltà, e compiere una serie di operazioni ulteriori come lo scambio di file. [...] La disponibilità di uno strumento di questo tipo semplifica enormemente l'uso di programmi di telefonia e videotelefonia in rete. Non a caso, la Mirabilis ha creato una versione di ICQ appositamente studiata per integrarsi con *Netmeeting* (il software per videoconferenze della Microsoft)» (il brano si legge in CALVO ET ALII, *Internet 2000*, Bari, Laterza, 1999: 184).

La differenza tra il tipo di interazione resa possibile da ICQ (e analoghi) e quella permessa da applicazioni *chat* come IRC o – tanto più – da un semplice *newsreader* come *Outlook express* è evidente: intanto con gli *instant messenger* la comunicazione è realmente interattiva ed avviene – se lo si vuole – in tempo reale. Poi per usare questi programmi non è più necessario apprendere complesse procedure di settaggio: una volta installato, infatti, il software si incarica di collegarsi con il proprio *server* e di rendere

**Terzo paragrafo
(segue)**

all'utente, le risorse necessarie alla comunicazione con gli altri internauti in linea. Inoltre non è più indispensabile rinunciare alla navigazione per godere dei benefici dell'interazione telematica: il modulo di *instant messaging* è sempre attivo in background e permette a chi lo usa di interfacciarsi con altri *ICQers* – noti o meno, fissi o occasionali – in ogni momento. Gli *instant messengers*, infine, rendono disponibili all'utente una serie di funzioni aggiuntive (come lo scambio di posta elettronica, la trasmissione di file, la creazione di canali di comunicazione diretta *one-to-one*, l'apertura di audio e videoconferenze: vi abbiamo già fatto cenno) che costituiscono un notevole valore aggiunto.

Quarto paragrafo:
contiene la quarta tematica, il cui argomento corrisponde al quarto di quelli citati nel *blueprint*.

Argomento: i gruppi di socializzazione resi possibili dai programmi di *interactive surfing*.

Fine: dimostrare che i gruppi di interazione sorti grazie ai programmi di *interactive surfing* sono interattivi al massimo grado; l'impiego delle *applet* è intuitivo e le comunità che si creano in virtù dell'uso di questi programmi non sono né necessariamente stabili né statiche, perché la nuova tecnologia rende possibile una completa integrazione tra la navigazione Web e lo scambio di informazioni in tempo reale.

L'unica cosa che mancava ai programmi di *instant messaging* perché essi divenissero veri e propri strumenti di interazione "reale" tra utenti Internet era la capacità di interfacciarsi attivamente con l'attività di *web-surfing*: ed è proprio a colmare questa nicchia di mercato che sono entrati in gioco Gooey, Odigo e gli altri programmi di *interactive surfing* di cui si è detto nel primo capoverso. Come Icq e gli applicativi di *instant messaging*, Gooey e Odigo consentono interazione in tempo reale, non richiedono particolari conoscenze e permettono all'utente di comunicare con gli altri internauti – noti, ignoti, fissi o occasionali – in maniera trasparente *mentre* egli naviga. I due programmi però – e ciò ne costituisce la specificità più rivoluzionaria – non si limitano ad *affiancare* la navigazione nel Web, ma vi si integrano profondamente finendo per costituire un elemento caratteristico dell'esperienza del *browsing*.

In altre parole, le due *applet* in questione sono in grado di dire a chi surfeggia quante e quali altre persone stanno, in un determinato momento, visitando la sua stessa pagina Web. Così, mentre curiosa tra le pieghe di un sito, il cybernauta, è in grado, grazie a questi programmi, di avvertire la presenza di altre persone, presumibilmente spinte a leggere quelle pagine Web dai suoi medesimi interessi; ed è in grado – sempre che gli vada – di contattarle per un *chat*, per scambiare

TERZA SEZIONE:

Conclusione: comprende la riformulazione della tesi ed un periodo di chiusura, che si riallaccia a quello di apertura che conteneva il *blueprint*.

La rivoluzione si è così compiuta: le comunità statiche (legate ai *newsgroup*) e quelle interattive e stabili (connesse al *chat*) continuano a vivere nei loro *horti conclusi*, ma la tecnologia dell'*Instant messaging* ha reso possibile la fuga dai malinconici salottini telematici e la costituzione di comunità dinamiche i cui utenti si incontrano casualmente e mentre navigano nel Web: le comunità virtuali, in questo modo, si fanno sempre più aperte e ridefinibili e per il cybernauta persino la grande rete si popola di presenze umane.

Il nostro autore inizia, dunque, il suo esame dal primo paragrafo, quello introduttivo: la ricerca dei suoi elementi-caposaldo - argomento e tesi - non è molto difficile: essi appaiono in bell'ordine già in apertura:

La partizione in sezioni

Supporto: esempio

Il passo successivo nella crescita di comunità virtuali Internet, queste più marcatamente interattive delle precedenti, si realizzò con la diffusione dei *server* e dei *client chat*, soprattutto di quelli con interfaccia grafica, di impiego molto comodo. Con questi programmi il contatto tra due o più utenti avveniva in tempo reale: **i navigatori si connettevano ad un computer remoto, creavano una "stanza" per la comunicazione o "entravano" in una già "aperta" e cominciavano a scambiare messaggi in forma testuale con i loro interlocutori.**

Supporto: esempio

Per quanto effettivamente basate - a differenza di quelle legate ai *newsgroup* - su uno scambio di informazioni in tempo reale, le comunità *chat* rimanevano statiche (per farne parte gli utenti dovevano connettersi a determinati *server*, e solo a quelli) e tendevano a divenire, con il passare del tempo, stabili: **gli incontri, cioè, potevano essere anche occasionali, ma in genere chi prendeva parte a scambi di questo tipo tendeva a tenersi in contatto regolare con persone che già conosceva o che aveva conosciuto.** *Chattare*, comunque, come già essere utenti regolari di un *newsgroup*, non solo richiedeva conoscenze specifiche e programmi appositi, ma presupponeva una certa

disponibilità di tempo libero; chi si collegava stabilmente ad un server *chat*, inoltre, come chi frequentava i *newsgroup*, doveva rinunciare alla navigazione Web.

Una soluzione parziale al problema della mutua esclusività del *Web-surfing* e del *newsgroup-parsing* o dell'*online-chatting* è giunta dai sistemi di *Instant messaging* come ICQ: **grazie ad essi, una volta che l'utente sia in linea – anche mentre “naviga” – diviene “visibile” agli altri possessori dell'*instant messenger* e può essere da loro raggiunto con qualche *click* del mouse per una chiacchierata o per una serie di altre operazioni come lo scambio di e-mail, l'invio di file o, se è in possesso dei moduli software necessari, persino per una conferenza audio e video.**

Supporto: esempio

Supporto: citazione autorevole

Secondo Gino Roncaglia, autore di un noto manuale dedicato ad Internet, «**ICQ serve a tenere in contatto gli amici o i colleghi 'di rete'. Quando capita di essere collegati insieme, è possibile accorgersene, 'chattare' senza difficoltà, e compiere una serie di operazioni ulteriori come lo scambio di file. [...] La disponibilità di uno strumento di questo tipo semplifica enormemente l'uso di programmi di telefonia e videotelefonia in rete. Non a caso, la Mirabilis ha creato una versione di ICQ appositamente studiata per integrarsi con *Netmeeting* (il software per videoconferenze della Microsoft)**» (il brano si legge in CALVO ET ALII, *Internet 2000*, Bari, Laterza, 1999: 184).

La partenza è molto buona, quindi. E l'organizzazione del testo? La parte di documento che segue l'introduzione presenta un corpo del testo suddiviso in paragrafi ciascuno con la propria frase tematica? E ed esiste una conclusione? Verifichiamolo, con il nostro studente, prendendo in considerazione le sezioni del documento una per una:

La validità del supporto

Niente da dire, il testo è stato costruito ordinatamente. Ed il supporto? È davvero ampio e significativo? Ad una prima valutazione pare di sì: in ogni capoverso del corpo-testo, infatti, sono presenti esempi, sezioni narrative o citazioni da fonte autorevole:

Un'introduzione, quattro paragrafi argomentativi, una conclusione; ed all'interno di

ciascun capoverso, esempi e citazioni: tanto si trova nel documento del nostro studente, che mostra quindi, senza dubbio, di avere appreso la lezione e di sapere scrivere buoni testi argomentativi. Il senso di soddisfazione che egli prova dopo avere portato a termine il controllo del suo elaborato, però, non è completo: tutti gli elementi che egli ha riconosciuto analizzando il testo, infatti, gli appaiono come “nascosti” sotto la sua superficie e forse, senza un’analisi accurata, il lettore non si sarebbe neppure reso conto dell’attività di formalizzazione e di organizzazione che egli ha profuso nella stesura del brano. Perché il brano tecnico che abbiamo appena letto divenga realmente leggibile manca - lo studente se ne rende conto - solo una cosa: un aspetto più curato. Il ragazzo, cioè, non sembra avere dedicato, nella composizione del suo scritto, una sufficiente attenzione alle caratteristiche paratestuali del documento; il suo insegnante, però, gliene aveva segnalato l’importanza. È possibile rimediare in qualche modo?

I segni esteriori della coerenza

“Fare qualcosa” non solo è possibile, ma è anche facile. Il nostro studente, infatti, sa esattamente - perché gli è stato spiegato - quali siano gli accorgimenti grafici (gli “artifici” o le “caratteristiche paratestuali” di cui abbiamo detto in precedenza) che consentono di evidenziare la struttura di un testo: un sistema di titolazione gerarchico, ad esempio, oppure l’impiego di elenchi puntati e numerati. Anche un uso ragionato di tabelle ed immagini può giovare alla causa della chiarezza perché consentono di condensare un grande numero di informazioni e rende la pagina più gradevole, spezzando i grandi blocchi di testo in cui, in assenza di questi elementi, l’elaborato finirebbe per consistere.

Il giovane, quindi, per migliorare l’aspetto del suo documento, decide di introdurre dei titoli di paragrafo, un capoleggera, dei rientri ed alcune immagini con didascalia. Il risultato del suo tentativo è decisamente confortante, e si può vedere nelle pagine che seguono.

Comunità dinamiche nel World Wide Web: il futuro della socializzazione in Internet

Dopo la nascita e lo sviluppo di grandi comunità “statiche” come quelle dei *newsgroup* e l’integrazione nel WWW di quelle più interattive – ma pur sempre “statiche” e tendenzialmente stabili – come quelle *chat*, grazie allo sviluppo della tecnologia dell’*instant messaging* stanno sorgendo in Internet sempre più ampie collettività dinamiche: si tratta di gruppi “provvisori” formati da utenti che si incontrano per lo più casualmente nel corso delle loro navigazioni Web e che non necessariamente torneranno ad incontrarsi di nuovo. L’esistenza di tali comunità atipiche è resa possibile da una nuova classe di programmi, le cosiddette *interactive surfing applets*, i cui migliori rappresentanti sono attualmente Gooey e Odigo.

Proprio grazie alla loro diffusione ai sta prefigurando una vera rivoluzione nelle modalità di socializzazione via Internet. Le comunità virtuali, abbandonati i *loci deputati* di un tempo, stanno divenendo sempre più accessibili ed aperte: perdono la loro caratteristica staticità e, dal momento che si spostano sul Web, sono più facili da raggiungere di quelle tradizionali. Essendo collegate all’impiego di programmi di uso intuitivo, esse possono essere fruite anche senza che sia richiesta agli utenti una particolare *expertise* e poiché divengono “mobili”, ridefinite e ridefinibili di volta in volta, hanno davvero qualcosa di naturale: trovare persone che condividono i propri interessi e comunicare con loro diventa, così, per il cybernauta, una cosa facilissima ed assolutamente spontanea.

Alle origini dell’interazione: i *newsgroup*

Le prime vere e proprie “compagnie” Internet si sono consolidate nei *newsgroup*, servizi di messaggistica elettronica a tema resi disponibili da appositi *server* dislocati un po’ in tutto il mondo. I *newsgroup* consentivano effettivamente, sia pure con modalità peculiari ed in differita, un’interazione da 1 a 1 e da 1 a molti: per entrare a farvi parte l’utente doveva però essere in possesso di buone conoscenze informatiche, possedere del software specifico e – cosa più importante – avere sempre il tempo, la voglia ed il denaro per intrattenersi in lunghe sessioni *online* alla ricerca degli

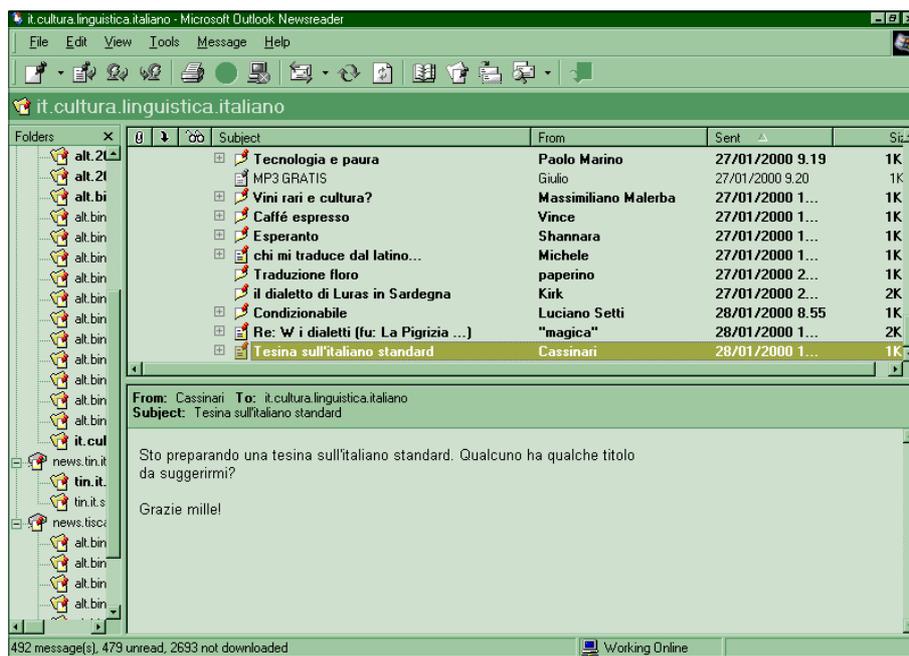


Figura 1: un *client* per la lettura di messaggi *newsgroup*

argomenti e dei *posting* che lo interessavano (figura 1).

Inoltre, dal momento che i *newsgroup* costituivano una sezione ben precisa dell'universo telematico di Internet, prendere parte attivamente ad uno o più di essi rendeva materialmente impossibile visitare altri settori della Rete: chi frequentava molto le bacheche elettroniche, dunque, doveva rinunciare a tutto il resto, ivi compresa la navigazione solitaria con i *browser* con il suo *surplus* informativo.

Interazione in tempo reale: il *chat*

Il passo successivo nella crescita di comunità virtuali Internet, queste più marcatamente interattive delle precedenti, si realizzò con la diffusione dei *server* e dei *client chat*, soprattutto di quelli con interfaccia grafica, di impiego molto comodo. Con questi programmi il contatto tra due o più utenti avveniva in tempo reale: i navigatori si connettevano ad un computer remoto, creavano una "stanza" per la comunicazione o "entravano" in una già "creata" e cominciavano a scambiare messaggi in forma testuale con i loro interlocutori.

Per quanto effettivamente basate – a differenza di quelle legate ai *newsgroup* – su uno scambio di informazioni in tempo reale, le comunità *chat* rimanevano statiche (per farne parte gli utenti

dovevano connettersi a determinati *server*, e solo a quelli) e tendevano a divenire, con il passare del tempo, stabili: gli incontri, cioè, potevano essere anche occasionali, ma in genere chi prendeva parte a scambi di questo tipo tendeva a tenersi in contatto regolare con persone che già conosceva o che aveva conosciuto. *Chattare*, comunque, come già essere utenti regolari di un *newsgroup*, non solo richiedeva conoscenze specifiche e programmi appositi, ma presupponeva una certa disponibilità di tempo libero; chi si collegava stabilmente ad un server *chat*, inoltre, come chi frequentava i *newsgroup*, doveva rinunciare alla navigazione Web.



Figura 2: il client ICQ

Un ottimo compromesso: l'instant messaging

Una soluzione parziale al problema della mutua esclusività del *Web-surfing* e del *newsgroup-parsing* o dell'*online-chatting* è giunta dai sistemi di *Instant messaging* come ICQ: grazie ad essi, una volta che l'utente sia in linea – anche mentre “naviga” – diviene “visibile” agli altri possessori dell'*instant messenger* e può essere da loro raggiunto per una chiacchierata con qualche *click* del mouse o per una serie di altre operazioni come lo scambio di e-mail, l'invio di file o, se è in possesso dei moduli software necessari, persino per una conferenza audio e video (figura 2).

Secondo Gino Roncaglia, autore di un noto manuale dedicato ad Internet, «ICQ serve a tenere in contatto gli amici o i colleghi 'di rete'. Quando capita di essere collegati insieme, è possibile accorgersene, 'chattare' senza difficoltà, e compiere una serie di operazioni ulteriori come lo scambio di file. [...] La disponibilità di uno strumento di questo tipo semplifica enormemente l'uso di programmi di telefonia e videotelefonia in rete. Non a caso, la Mirabilis ha creato una versione di ICQ appositamente studiata per integrarsi con *Netmeeting* (il software per videoconferenze della Microsoft)» (il brano si legge in CALVO ET ALII, *Internet 2000*, Bari, Laterza, 1999: 184).

La differenza tra il tipo di interazione resa possibile da ICQ (e analoghi) e quella permessa da applicazioni *chat* come IRC o – tanto più – da un semplice *newsreader* come *Outlook express* è evidente: intanto con gli *instant messenger* la comunicazione è realmente interattiva ed avviene – se lo si vuole - in tempo reale. Poi per usare questi programmi non è più necessario apprendere complesse procedure di settaggio: una volta installato, infatti, il software si incarica di collegarsi con il proprio *server* e di rendere immediatamente disponibili, in maniera del tutto trasparente all'utente, le risorse necessarie alla comunicazione con gli altri internauti in linea. Inoltre non è più indispensabile rinunciare alla navigazione per godere dei benefici dell'interazione telematica: il modulo di *instant messaging* è attivo in background e permette a chi lo usa di interfacciarsi con altri *ICQers* – noti o meno, fissi o occasionali – in ogni momento. Gli *instant messengers*, infine, rendono disponibili all'utente una serie di funzioni aggiuntive (come lo scambio di posta elettronica, la trasmissione di file, la creazione di canali di comunicazione diretta *one-to-one*, l'apertura di audio e videoconferenze: vi abbiamo già fatto cenno) che costituiscono un notevole valore aggiunto.

L'evoluzione della specie: Gooey e Odigo

L'unica cosa che mancava ai programmi di *instant messaging* perché essi divenissero veri e propri strumenti di interazione “reale” tra utenti Internet era la capacità di interfacciarsi attivamente con l'attività di *web-surfing*: ed è proprio a colmare questa nicchia di mercato che sono entrati in gioco Gooey, Odigo e gli altri programmi di *interactive surfing* di cui si è detto nel primo capoverso. Come Icq e gli applicativi di *instant messaging*, Gooey e Odigo consentono interazione in tempo reale, non richiedono particolari conoscenze e permettono all'utente di comunicare con gli altri internauti – noti, ignoti, fissi o occasionali – in maniera trasparente *mentre* egli naviga. I due programmi però – e ciò ne costituisce la specificità più rivoluzionaria – non si limitano ad *affiancare* la navigazione nel Web, ma vi si integrano profondamente finendo per costituire un elemento caratteristico dell'esperienza del *browsing*.

In altre parole, le due *applet* in questione sono in grado di dire a chi surfeggia quante e quali altre persone stanno, in un determinato momento, visitando la sua stessa pagina Web. Così, mentre curiosa tra le pieghe di un sito, il cybernauta, è in grado, grazie a questi programmi, di avvertire la presenza di altre persone, presumibilmente spinte a leggere quelle pagine Web dai suoi medesimi interessi; ed è in grado – sempre che gli vada – di



Figura 3: i *toolbox* di Odigo (all'estremità sinistra) e di *Goey* (a destra)

contattarle per un *chat*, per scambiare cioè una battuta o per commentare ciò che ha sotto gli occhi (figura 3).

Trovarsi e lasciarsi, in libertà

La rivoluzione si è così compiuta: le comunità statiche (legate ai *newsgroup*) e quelle interattive e stabili (connesse al *chat*) continuano a vivere nei loro *horti conclusi*, ma la tecnologia dell'*Instant messaging* ha reso possibile la fuga dai malinconici salottini telematici e la costituzione di comunità dinamiche i cui utenti si incontrano casualmente e mentre navigano nel Web: le comunità virtuali, in questo modo, si fanno sempre più aperte e ridefinibili e per il cybernauta persino la grande rete si popola di presenze umane.

Meglio, no? Non solo, nella nuova redazione, appare più chiara la struttura argomentativa generale, ma l'inserimento di rientri di paragrafo, di titoletti ed immagini “spezza” il grande e scoraggiante monoblocco di testo in cui si articolava il brano nella sua stesura originale e rende la lettura – anche quella veloce – più

In conclusione

Produrre un testo non è difficile: lo è, invece, crearne uno buono e cioè, ben strutturato, saldamente documentato, ricco di informazione, unitario, efficace ed efficiente. Una volta compresi, però, i meccanismi di base dell'unità e dell'efficacia testuale, tale compito risulta relativamente semplice.

Ricordiamo, allora, a mo' di epitaffio, le cinque “regole fondamentali” che si devono rispettare per produrre un documento chiaro e leggibile:

- a) **regola della funzionalizzazione:** il testo deve essere il risultato di un chiaro progetto comunicativo: deve, cioè, proporsi uno scopo preciso, avere una tesi ben definita ed appropriata e supportarla adeguatamente (con esempi, citazioni, inserti narrativi o altro materiale analogo); chi stende il testo dovrà anche preoccuparsi di tenere nella giusta considerazione la sua *audience* (il o i riceventi), le loro aspettative, le loro conoscenze;
- b) **regola della modularità:** il testo deve essere organizzato secondo una logica modulare. Un testo descrittivo, informativo o argomentativo, in particolare, deve sempre articolarsi in tre parti fondamentali:
 - un'*introduzione*, con un paragrafo di avvio, una tesi esplicita, una sezione che presenti in forma schematica il successivo svolgimento dell'argomentazione;
 - una serie più o meno lunga di *capoversi centrali* ciascuno dei quali comprenda una frase tematica e – se del caso – riferimenti a quanto si è già detto e/o dimostrato (ciò rende più facile il riconoscimento del *pattern* dimostrativo o descrittivo);
 - una *conclusione* che riprenda, riformulandola, la tesi ed un periodo di chiusura, che potrà essere collegato a quello di avvio o svolgersi in un'affermazione a qualche titolo interessante e sempre correlata all'argomento in oggetto.
- c) **regola dell'unità concettuale:** i contenuti devono essere collegati tra di loro dal punto di vista logico e da quello del senso complessivo;
- d) **regola dell'unità formale:** tutti gli elementi che fanno parte del testo devono essere connessi tra di loro anche dal punto di vista formale;
- e) **regola dell'evidenza paratestuale:** il testo scritto dovrà essere caratterizzato anche da una “forma” adatta al contenuto: in particolare si dovrà porre attenzione a quegli aspetti del paratesto che meglio di altri convogliano un senso di ordine e di chiarezza argomentativa, quali una paragrafazione ragionata, l'impiego frequente di liste ed elenchi, una titolazione gerarchica ben congegnata, l'inclusione di elementi di apparato (immagini, tabelle, grafici).

Sommario

IL PROGETTO CHE È ALLA BASE DEL TESTO	1
LA CONSEGNA	2
L'ELABORAZIONE DEL TEMA GENERALE	2
LA SELEZIONE DEL TEMA RISTRETTO	11
LA SCELTA DI UNA TIPOLOGIA TESTUALE E LA FORMALIZZAZIONE DELLA TESI	13
LA RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI	13
LA PREPARAZIONE DELLA SCALETTA DI LAVORO: IL GRAFICO	14
LA PREPARAZIONE DELLA SCALETTA DI LAVORO: L' <i>OUTLINE</i> TESTUALE	16
LA STESURA DELLA PRIMA BOZZA	19
IL CONTROLLO DELL'ARTICOLAZIONE DEL TESTO	22
L'identificazione di argomento, fine e tesi	23
La partizione in sezioni	24
La validità del supporto	28
I SEGNI ESTERIORI DELLA COERENZA	30
IN CONCLUSIONE	36
SOMMARIO	37