

La rivoluzione tradita e ritrovata

Vindice Deplano (Mafrau Formazione)

Nessuna giuria si è ancora pronunciata al riguardo, ma il sito di Theodor "Ted" Nelson ha certamente la home page più brutta dell'intera Rete: un titolo a caratteri cubitali e tre link interni, il tutto racchiuso da un bordo grigio al centro di una pagina desolatamente bianca. Tra i link, dopo una biografia che più spartana non si può, ecco un enigmatico "I don't buy in", traducibile alla buona con "Non la bevo", riferito al Web di Internet. La faccenda è davvero sorprendente, perché Ted Nelson non è un signor nessuno: carismatico portabandiera della controcultura informatica underground degli anni '60, pioniere della liberalizzazione delle informazioni, è padre del Progetto Xanadu, il primo ipertesto basato sui computer digitali, e dello stesso termine "ipertesto", utilizzato in una conferenza del 1965 per definire un "testo non lineare". Siccome il Web è proprio un ipertesto, anzi la madre di tutti gli ipertesti, quel "Non la bevo", insospettisce. E diventa il punto di partenza per scoprire che il Web sarebbe potuto essere diverso se non avesse deluso le aspettative del suo stesso creatore.



"I don't buy in"

Le valutazioni di Ted Nelson non lasciano spazio a equivoci: "Il Web non è un ipertesto," esordisce, "ma un insieme di cartelle colorate". La Rete è nelle mani dei webmaster, tecnici che "difficilmente sono in grado di capire le regole del testo". E il linguaggio Xml, la base del nuovo meraviglioso "web semantico"? Niente da fare "non è un'evoluzione, ma un hamburger gerarchico". Nelson parla del Web come di un amore tradito e incita alla lotta per tornare allo spirito originario: quello di Xanadu.

Visionari di razza, i padri dell'ipertesto. Già negli anni '30, senza disporre di computer digitali, Vannevar Bush (cognome frequente oltreoceano: niente a che vedere con la stirpe dei Signori della guerra) pensava a un sistema di archiviazione e collegamento tra microfilm che avrebbe accresciuto la memoria dell'umanità. E Douglas Engelbart (nome famoso il suo: gli dobbiamo, tra l'altro, l'invenzione del mouse), autore negli anni '60 del primo ipertesto funzionante, aveva obiettivi ancora più ambiziosi: aumentare la capacità di pensiero, esternalizzando e rendendo manipolabile la conoscenza, assecondando la sua natura associativa.

E anche il Progetto Xanadu è figlio di un sogno: pubblicare e interconnettere tutta l'informazione del mondo, liberando il testo dalla dimensione lineare del foglio di carta (o della tavoletta di argilla, che è lo stesso) in cui è stato relegato per millenni. Perché ogni informazione scritta acquista senso solo alla luce di un fitto reticolo di altre informazioni (idee, eventi, convenzioni ed emozioni): il testo, così come appare nei libri, non è che un ipertesto con le radici tagliate.

L'idea di ipertesto planetario ha una conseguenza importante: la fine del ruolo di autore contrapposto a lettore, ruolo nato dalle forti barriere poste dal sistema editoriale, dove è facile leggere, molto meno scrivere e pubblicare. Invece, dentro Xanadu chiunque può leggere, scrivere, collegarsi al lavoro altrui o citarlo all'interno del proprio (pagando una quota, seppur minima, di diritti). Xanadu è un mondo paritario, vagamente utopico (tanto è vero che Nelson, dopo infinite vicissitudini, ci sta ancora lavorando dagli anni '60) che però ha ispirato molte realizzazioni moderne, dai primi sistemi commerciali per fare ipertesti su personal computer (HyperCard, Microcosm e altri) alla rivoluzione del Web di Internet.

Una rivoluzione dal successo travolgente, paragonabile all'invenzione della stampa, ma che ha in parte tradito le idee di partenza.

Tim Berners-Lee e i problemi del Web

Per noi che ci siamo finiti dentro senza quasi conoscere altro, il Web è l'ipertesto per definizione, tanto da non immaginare neppure che ci potrebbe essere di meglio. I suoi problemi? Due: leggere e scrivere.

Leggere. Ecco un'attività sorprendentemente facile: un mouse e via saltando di link in link. Chi si è preso la briga di fare questo calcolo, ha verificato che, in teoria, con poco più di una ventina di clic è possibile raggiungere qualunque informazione disponibile in rete. In pratica un testo privo di collegamenti sparisce nel nulla, introvabile per i lettori e per i motori di ricerca, destinato a un oblio ben più profondo di un libro che, se non altro, può riaffiorare in una biblioteca o tra le bancarelle di Porta Portese. Nell'ipertesto del Web il "potere di link" è squilibrato: l'autore di una pagina può collegarla ad altre, il lettore no. Allo stesso modo il lettore non può mai sapere se un testo è completo, avere qualche garanzia sull'attendibilità delle informazioni, essere certo dell'identità dell'autore.

Secondo problema: scrivere. Se immettere pagine in rete è più semplice che pubblicare un libro (un punto a favore del Web), scrivere significa, se non essere programmatori (come accadeva non molto tempo fa), almeno saper usare un web editor, che non è proprio alla portata di tutti: tra leggere e scrivere il salto è maggiore che non nel mondo della carta.

Questi problemi erano ben chiari a Ted Nelson, ma anche allo stesso creatore del Web. Alla fine degli anni '80 l'ipertesto c'era, Internet pure, ma nessuno aveva pensato a metterli insieme prima di un giovane ricercatore del Cern di Ginevra, Tim Berners-Lee, chiaramente ispirato da Nelson (che considerava un "visionario di professione"). Realizzò un sistema di protocolli di rete (Http: Hyper Text Trasfer Protocol) e linguaggi (Html: Hyper Text Markup Language) che dopo un po' di tentativi battezzò Www:

World Wide Web ("Un nome così complicato non farà mai presa", profetizzarono a torto gli amici del Cern).

Una volta definita l'infrastruttura, servivano gli strumenti per utilizzarla. Ricorda Berners-Lee: "Il mio primo obiettivo fu la creazione di un client Web, cioè il programma che avrebbe permesso la creazione, la navigazione e l'editing delle pagine di ipertesto. Doveva ricordare un word processor... Io prevedevo un sistema in cui la condivisione di quanto sapevi o pensavi potesse essere altrettanto facile quanto apprendere ciò che un altro sapeva...". Proprio così: creazione, navigazione ed editing in uno stesso programma, che già nel Natale del 1990 funzionava benissimo, ma solo su personal computer Next (un gioiello fuori standard che, infatti, è scomparso).

Ma l'ambiente dei programmatori e delle aziende affascinati dal nuovo Web la pensava diversamente e Berners-Lee fu costretto a incassare una delusione dopo l'altra. Nel 1992, un gruppo di studenti finlandesi realizzava un browser per Unix, un altro browser arrivava da uno studente di Berkeley. L'anno dopo scese in campo il Ncsa (National Center for Supercomputing Applications) dell'Università dell'Illinois, dove Ercic Bina e Marc Andreessen realizzarono Mosaic, il primo browser a grande diffusione (antenato diretto di Netscape), quello su cui la maggior parte di noi ha iniziato a navigare. Ottimi programmi, stabili ed efficienti. Ma si trattava, appunto, di browser (letteralmente "sfogliatori") destinati a rendere possibile la lettura. E solo quella.

"Anche se i browser stavano iniziando a prendere piede, nessuno di quelli che ci lavoravano sopra cercava di inserire funzioni di editing e scrittura", scrive ancora Berners-Lee. Motivo? La creazione di un editor apriva grandi prospettive di rientro economico, mentre "sprecare energie sul lato collaborativo del Web non sembrava permettere milioni a palate". Inutilmente Berners-Lee spingeva per correggere questa limitazione, scontrandosi con un reiterato "Impossibile", tipica espressione dei programmatori che non hanno voglia di fare qualcosa.

In un campo in cui la tecnologia si riflette immediatamente in comportamenti e, quindi, in cultura condivisa, la mancanza di un editor inserito nei browser fu il colpo di grazia per il sogno dell'ipertesto universale aperto a tutti. Ed ecco, abbandonando ogni velleità rivoluzionaria per seguire il senso comune del business, un Web dove pochi scrivono e molti leggono.

Blog: la riscossa?

Cosa sarebbe oggi il Web se le utopie di Berners-Lee, ma anche di Nelson ed Engelbart, avessero preso il sopravvento? Impossibile saperlo. Forse qualche indicazione può arrivare da un fenomeno che sta esplodendo in Rete ed è destinato, secondo i più ottimisti, a trasformarla. E' il "blog", nato, ancora una volta, da una innovazione tecnica. Il termine "blog" o più correttamente "weblog" deriva da "to log" cioè "registrare cronologicamente". Il blog, insomma, è una specie di diario di bordo gestito con programmi particolari (i "blogger") che permettono di costruire e mettere in rete un sito in pochi minuti e di aggiornarlo giorno per giorno in tempo reale. Sono, per certi versi, le funzioni di editing che Berners-Lee avrebbe voluto integrate nei nostri Internet Explorer o Netscape.

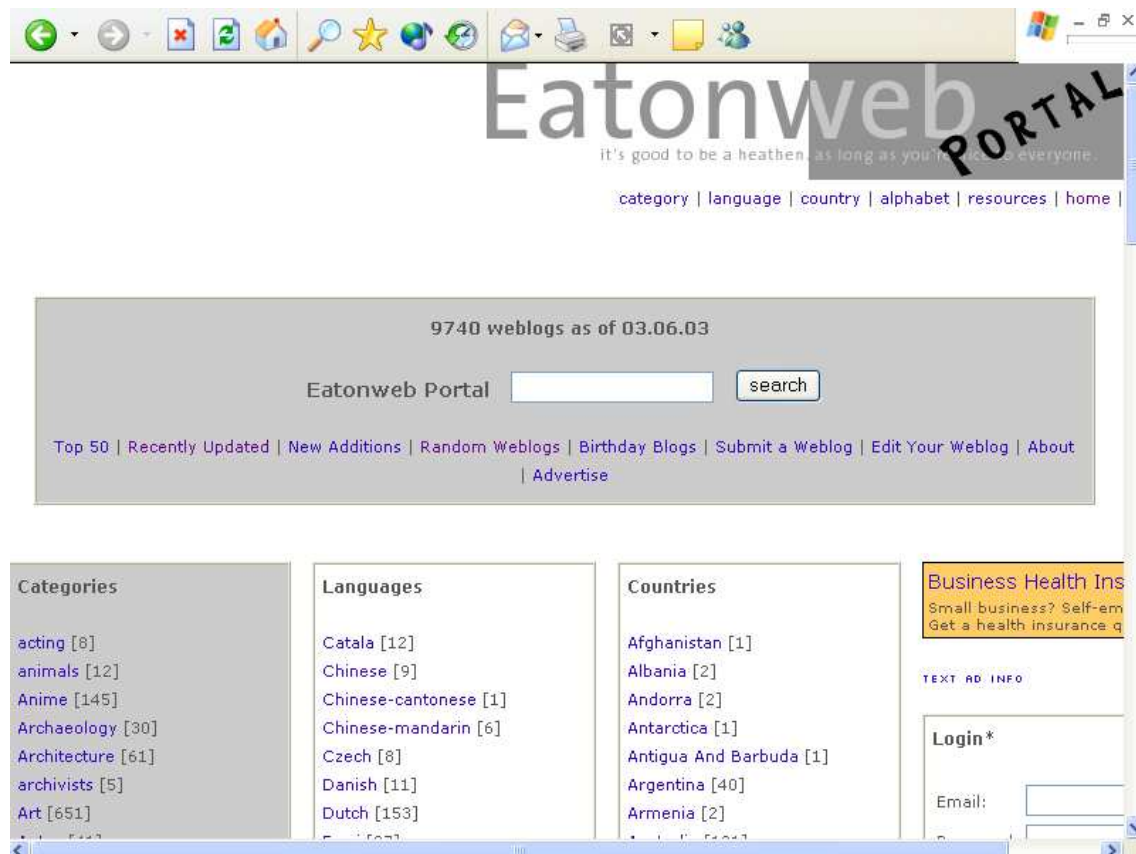
Così negli ultimi mesi sono fioriti decine di migliaia di siti personali, in cui nuovi autori (che quasi sempre compaiono con nome e cognome, sfuggendo al mascheramento tipico delle chat) parlano di politica, marketing, sesso, ricette, tecnologia, libri, luoghi e soprattutto, di sé. Pensieri che si trasformano facilmente in parole, creando un universo che sta tra il giornalismo e il diario intimo (ma pubblico).

Chiunque può creare il proprio blog e renderlo raggiungibile, iscrivendolo a portali specializzati come Eatonweb. Proprio Eatonweb, che suddivide i blog per categoria,

lingua e Paese, ne collega 6.200 negli Usa, circa 500 nel Regno Unito, 100 in Italia ma anche in Afghanistan, Irak e Cuba.

Così possiamo venire a sapere che nel Sahara Occidentale c'è un certo Ashley Benigno che pubblica *Notes from Somewhere bizarre*, un blog di "contaminazione culturale", dove, il 3 marzo 2003, ha annotato con evidente soddisfazione: "Italian anti-war activists take up trainstopping".

Se la moda non passerà in pochi mesi, varrà la pena di immergersi nel mare dei blog per tentare di saperne di più.



Infografia

- Tim Berners-Lee, 1999, *Weaving the web. L'architettura del nuovo Web*, Feltrinelli.
- Gianfranco Betettini, Barbara Gasperini, Nicoletta Vittadini, 1999, *Gli spazi dell'ipertesto*, Bompiani.
- *Eatonweb* <<http://portal.eatonweb.com/>>.
- Landow, 1999, *Hypertext 2.0. L'ipertesto*, Bruno Mondadori.
- *Progetto Xanadu* <<http://xanadu.net>>.
- *Ted Nelson Home Page* <<http://ted.hyperland.com/>>.