

STORIES93.COM

STORY IN ITALIAN

PIER VITTORIO TONDELLI

COMPUTER

Da qualche tempo mi sto interessando di informatica, di personal computer e di software in vista di una riorganizzazione del mio lavoro alla macchina da scrivere con un buon programma di videoscrittura. Leggo ora un po' più disinvoltamente alcune riviste specializzate come Computer Msx, Micro & Personal Computer, Personal Computer Club... Chiedo suggerimenti ai Giovanotti Mondani Meccanici (Glessi & Zingoni), che hanno portato la computer art nel fumetto e ora, vedo sulla rivista Mondo Uomo, anche nella moda. Leggo manuali e libri fra cui il bellissimo e fondamentale Micromania di Charles Platt, "fondamentale" soprattutto perché ironico e divertente.

In particolare, mi appunto dettagliatamente tutti i tipi di operazioni che il mio futuro personal dovrebbe sbrigarmi in modo da scegliere macchina e programma più vicini al mio standard lavorativo e cerebrale. Avrei bisogno, per esempio, di un programma che mi permettesse di archiviare separatamente gli articoli che stendo per le riviste dalle pagine che scrivo per me: schedature di libri, archivio corrispondenza, appunti più o meno quotidiani che, a distanza di anni, sedimentando, potrebbero confluire in qualche dispositivo romanzesco.

Vorrei organizzarmi un "diario" in modo da non dover più ricorrere ai cassette, in cui infilo i fogli di carta e le "illuminazioni" come le schede in un'urna. Non vorrei più ricorrere alla fotocopiatrice del cartolaio sotto casa per tenermi i testi che spedisco e che, di solito, appaiono lievemente mutilati sulle riviste; e, infatti, essendo pigro e snobbando quel duplicatore, non posseggo traccia di centinaia di interventi. Inoltre vorrei un programma che mi consentisse l'uso di un vocabolario personalizzato, in cui inserire non soltanto parole in lingue straniere difficili da usare nella grafia corretta senza ricorrere al dizionario, ma anche, nei tentativi romanzeschi, nomi di personaggi.

Se avessi lavorato con il computer, la prima edizione di Rimini non avrebbe contenuto una mezza dozzina di refusi, "Aerled" in luogo di "Aelred", nome proprio di origine scozzese, difficile da scrivere esattamente (sulla tastiera la "e" e la "r" sono adiacenti) e da emendare anche per un diligente correttore di bozze. (E così pure "Anselme" non sarebbe diventato "Anthelme" o "Albert" a seconda delle mie lune, obbligandomi a noiosissime correzioni e riletture.)

E poi? Che mi servirebbe? Tante altre cose: che tipo di stampante? Quale capacità di memoria? Quali floppy disk? Insomma, alla mia veneranda età elettronica (un

trentenne che cominci a trafficare in queste cose è paragonabile a uno scrivano ottuagenario che inizi a battere a macchina), vorrei semplicemente ovviare alla grande dispersione, anche caratteriale, che faccio del mio lavoro.

Gabriel García Márquez ha scritto il suo ultimo romanzo lavorando al computer e, a questo proposito, Umberto Eco annotava nella sua "Bustina di Minerva": "Una macchina che permette di scrivere molto in fretta [...] qualche influsso sullo stile non potrà non averlo." E, quindi, un influsso sulle strutture del pensiero e anche sulla nostra lingua. In ciò, non vedo niente di scandaloso. Anzi, mi sembra una buona sfida che la contemporaneità ci lancia. Claudio Marabini su *Il Resto del Carlino* del 12 gennaio scorso, scorrendo di nuove tecniche di scrittura, annota: "L'addio all'inchiostro ha eliminato la salutare pausa necessaria a intingere la penna", concludendo poi che, di fronte alle inevitabili mutazioni, "è però lecito rammentare quanto utile potesse essere quella pausa necessaria a intingere la penna, gli occhi per un attimo fissi al mistero del discorso che si forma, della storia che nasce". Sarebbe come se, narrando oralmente una storia, dovessimo arrestarci continuamente per fissare il mistero della comunicazione verbale, con il rischio quindi di diventare balbuzienti. Ma, anche scrivendo al computer, potremmo essere spaventati dalla terrificante capacità di memoria dei circuiti integrati o dal fatto che un "semplice" passaggio di energia elettrica determini parole e storie.

Il computer è una macchina stupida che, al momento, non può eseguire più di quanto siamo costretti a ordinarle. Applicata alla scrittura non potrà certo risolvere problemi di creatività, di invenzione romanzesca, di ispirazione e di fantasia. È invece probabile, come sto cominciando a capire sulla mia pelle, che faccia perdere più tempo di quanto se ne vorrebbe risparmiare. Ma ciò non mi spaventa. Come dice Platt: "Indipendentemente da ciò che in un primo tempo si pensasse di poter fare con un computer, si finisce sempre per giocare ai videogame."