

# *Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*

a cura di  
Virginia PIGNAGNOLI e Silvia ULRICH

Introduzione di  
Cristina TRINCHERO



«QuadRi»  
Quaderni di RiCOGNIZIONI

Gli studi riuniti nel presente Quaderno sono stati realizzati nell'ambito del progetto di ricerca *Open Literature. Progetto di promozione della cultura digitale negli studi umanistici* (Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne), sostenuto dalla Fondazione CRT, e hanno incontrato nel XXI Congresso dell'Associazione Internazionale di Letteratura Comparata – AILC (Università di Vienna, 21-27.07.2016) uno spazio di discussione e confronto.

Si ringraziano la Fondazione CRT e l'AILC per la gentile concessione del logo.



**ICLA2016**  
**VIENNA**

*Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*, a cura di Silvia Ulrich e Virginia Pignagnoli (a cura di), Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino, Torino 2016 – ISBN 978-88-7590-105-9

In copertina: *Abitudini*, © Virginia Pignagnoli 2016

Progetto grafico e impaginazione: Arun Maltese ([www.bibliobear.com](http://www.bibliobear.com))

«QuadRi»  
Quaderni di *RiCOGNIZIONI*  
IV  
2016

## I «QUADERNI DI RICOGNIZIONI»

«*Quadri*» – *Quaderni di RiCOGNIZIONI* è la collana curata dal Comitato scientifico e dalla Redazione di *RiCOGNIZIONI. Rivista di lingue, letterature e culture moderne*, edita online dal Dipartimento di Lingue e Letterature straniere e Culture moderne dell'Università di Torino. La rivista e i suoi *Quaderni* nascono con l'intento di promuovere ri-cognizioni, sia trattando da prospettive diverse autori, movimenti, argomenti ampiamente dibattuti della cultura mondiale, sia ospitando interventi su questioni linguistiche e letterarie non ancora sufficientemente indagate. I *Quaderni di RiCOGNIZIONI* sono destinati ad accogliere in forma di volume i risultati di progetti di ricerca e gli atti di convegni e incontri di studio.

ISSN: 2420-7969

### COMITATO DI DIREZIONE

**Direttore responsabile** • Paolo Bertinetti (Università di Torino); **Direttore editoriale** • Carla MARELLO (Università di Torino)

### COMITATO DI REDAZIONE

Pierangela ADINOLFI (Università di Torino), Alberto BARACCO (Università di Torino), Elisabetta BENIGNI (Università di Torino), María Felisa BERMEJO CALLEJA (Università di Torino), Silvano CALVETTO (Università di Torino), Gianluca COCI (Università di Torino), Elisa CORINO (Università di Torino), Peggy KATELHOEN (Università di Torino), Massimo MAURIZIO (Università di Torino), Patricia KOTTELAT (Università di Torino), Enrico LUSSO (Università di Torino), Roberto MERLO (Università di Torino), Alessandra MOLINO (Università di Torino), Daniela NELVA (Università di Torino), Matteo REI (Università di Torino)

### SEGRETERIA DI REDAZIONE

Alberto BARACCO (Università di Torino), Elisa CORINO (Università di Torino), Roberto MERLO (Università di Torino), Daniela NELVA (Università di Torino), Matteo REI (Università di Torino)

### COMITATO SCIENTIFICO

Ioana BOTH (Universitatea «Babeş-Bolyai», Cluj-Napoca), Suranjan DAS (Università di Calcutta), Salvador GUTIÉRREZ ORDÓÑEZ (Universidad de León), Andrea CAROSSO (Università di Torino), Emanuele CICCARELLA (Università di Torino), Thierry FONTENELLE (Translation Center for the Bodies of the European Union, Luxembourg), Natal'ja Ju. GRJAKALOVA («Puškinskij Dom», Accademia delle Scienze di San Pietroburgo), Philip HORNE (University College, London), Krystyna JAWORSKA (Università di Torino), Ada LONNI (Università di Torino), Maria Grazia MARGARITO (Università di Torino), Fernando J.B. MARTINHO (Università di Lisbona), Francine MAZIÈRE (Université Paris 13), Riccardo MORELLO (Università di Torino), Francesco PANERO (Università di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino), Virginia PULCINI (Università di Torino), Giovanni RONCO (Università di Torino), Michael RUNDELL (Lexicography MasterClass), Elmar SCHAFFROTH (Universität Düsseldorf), Mikołaj SOKOŁOWSKI (Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa), Michelguglielmo TORRI (Università di Torino), Claudia Maria TRESSO (Università di Torino), Jorge URRUTIA (Universidad «Carlos III», Madrid), Inuhiko YOMOTA (Kyoto University of Art & Design), François ZABBAL (Institut du Monde Arabe, Paris)

### EDITORE

**Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne**

Palazzo delle Facoltà Umanistiche

Via Sant'Ottavio, 20, Torino

SITO WEB: <http://www.dipartimentolingue.unito.it/>

### CONTATTI

**RiCOGNIZIONI. Rivista di lingue, letterature e culture moderne**

SITO WEB: <http://www.ojs.unito.it/index.php/ricognizioni/index>

E-MAIL: [ricognizioni.lingue@unito.it](mailto:ricognizioni.lingue@unito.it)

Issn: 2384-8987



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

# *Open Literature.* *La cultura digitale* *negli studi letterari*

---

a cura di  
Virginia PIGNAGNOLI e Silvia ULRICH

Introduzione di  
Cristina TRINCHERO



UNIVERSITÀ  
DI TORINO

DIPARTIMENTO DI  
LINGUE E LETTERATURE STRANIERE E  
CULTURE MODERNE

I contributi pubblicati nel presente volume sono stati sottoposti  
a un processo di *peer review* da parte del Comitato Scientifico  
che ne attesta la validità

# SOMMARIO

---

*Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*

a cura di Virginia PIGNAGNOLI e Silvia ULRICH

- 9-12 Cristina Trincherò, *Introduzione*
- 13-33 Cristina Trincherò, *Dal libro al digitale e dal digitale al libro. Percorsi e sperimentazioni puntozero*
- 35-51 Bianca Gai, *Costruire il libro del futuro. Dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale*
- 53-67 Virginia Pignagnoli, *Se il digitale entra nel romanzo. Appunti per una letteratura post-postmoderna*
- 69-88 Silvia Ulrich, *La svolta del digitale nella ricerca letteraria. Social network e blog: alcuni esempi in ambito germanofono*
- 89-100 Carmen Concilio, *Blogging the novel. Il ruolo del blog nel romanzo di Alissa York: Fauna (A Torontonion narrative)*
- 101-118 Roberto Nicoli, *Incompiutezza compiuta. Sulla Twitteratura di Florian Meimberg*
- 119-130 Roberta Sapino, *Littérature(s) numérique(s). Note sullo studio della letteratura digitale in Francia*
- 131-150 Eleonora Marzi, *Tra linearità e causalità: le caratteristiche dell'ipertesto nella letteratura digitale*
- 151-158 Damiano Cortese, *Dal testo al territorio. (Ri)mediazione di patrimoni culturali e creazione di valore*
- 159-177 Jean Marie Carey, *La macchina sogna: storia digitale dell'arte nel web 3.0. Case study: Gli animali di Franz Marc*





# INTRODUZIONE

---

*Cristina* TRINCHERO

Quali forme assumerà il libro nelle prossime fasi dell'era puntozero? Ha ancora senso parlare di libro in un mondo via via più virtuale, smaterializzato, "internettaro"? Quale sarà il futuro della lettura? Qual è – già oggi – l'impatto del Web sul rapporto con l'atto e la consuetudine del leggere? Qual è l'effetto di un mondo puntozero sulla creazione letteraria?

Quali ripercussioni avrà la rivoluzione digitale sulla ricerca accademica e sulle pubblicazioni di argomento scientifico, in particolare nelle discipline apparentemente più distanti dalle tecnologie, cioè in zona umanistico-letteraria? Quale posizione deve assumere chi rappresenta per tradizione una cultura "alta" e un tempo nettamente selettiva – l'Università, il mondo della ricerca nel senso più vasto, la scuola, le biblioteche – nei confronti di un macrocosmo "di massa" come il Web?

Quale processo potrà innescare – di allontanamento perché "tutto è già su Internet", oppure di avvicinamento? – l'*hic et nunc* della Rete nel rapporto del fruitore del patrimonio culturale con il patrimonio stesso?

Questi gli interrogativi affrontati dalla ricerca *Open Literature. Progetto di promozione della cultura digitale negli studi umanistici* (<http://www.openliterature.unito.it>), finanziata dalla Fondazione CRT, che dal 2015 riunisce un gruppo di studiosi del Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne dell'Università di Torino, con una rappresentanza di discipline letterarie in diverse aree linguistico-culturali moderne e di approcci di ricerca umanistica (letterature del passato e contemporanee, teoria e critica letteraria, marketing culturale), affiancati da esperti di Biblioteche digitali, e da giovani ricercatori italiani e stranieri che operano nei medesimi ambiti.

Il presente Quaderno accoglie dieci saggi, suggeriti in un percorso dal generale al particolare, dove indagini e ponderazioni di taglio storico e teorico sono fatte seguire da una selezione di *case studies* specifici, rappresentativi di orientamenti metodologici e di sguardi critici differenti e complementari. Le dieci voci e le proposte di riflessione cui danno espressione intendono offrire in questa sede tanto allo specialista quanto a un pubblico più ampio, pur tuttavia interessato ad accostarsi alle problematiche sollevate dall'"invasione digitale" in zona umanistico-letteraria, una campionatura delle prime conclusioni emerse dal progetto *Open Literature*, rese possibili anche grazie a esperienze e confronti in contesto internazionale assai fruttifere per la maturazione degli snodi prossimi del percorso scientifico, per l'approfondimento bibliografico e per il confronto con esperienze parallele condotte in altre sedi accademiche.

Le conclusioni e le sperimentazioni – da intendersi in termini di analisi condotte sul campo delle manifestazioni letterarie, come nel caso della narrativa post-postmoderna,

del patrimonio culturale materiale e immateriale nel suo dialogo costante tra espressioni artistiche, fonti e testi letterari, delle recenti forme adottate dai “prodotti” scientifici realizzati in seno all’accademia – qui passate in rassegna, esaminate e discusse, rappresentano per il gruppo di ricerca la chiusura di una prima fase di indagine e di studio che ha consentito, dopo un primo stadio più prettamente interlocutorio e formativo, di approdare a un rilancio delle discussioni e di dissodare il terreno per i momenti successivi, maggiormente applicativi – e con progettualità a lunga gittata temporale – del programma di lavoro nelle linee di ricerca contemplate.

Innanzitutto si affronta il discorso sul digitale per la conservazione, valorizzazione, condivisione del patrimonio culturale (nella fattispecie la letteratura nella sua costellazione di generi e loro ramificazioni), con la progettazione e impostazione di “prodotti digitali” di solido e profondo valore scientifico e semantico che siano volti ugualmente, in un’ottica di crescente apertura dell’accademia alla comunità sociale e di avvicinamento di quest’ultima a contenuti “alti” grazie all’accademia, a sviluppare approcci partecipativi, facendo leva proprio sulla natura “open”, pubblica, “per tutti” del digitale; digitale che permette inoltre di raccordare, ottimizzandone e facendone convergere il lavoro, le competenze di esperti in zone permeabili e necessariamente intrecciate (ricercatori in senso lato e bibliotecari, ad esempio), tutte relazionate dal fatto di riferirsi al documento, sia esso materiale di archivio, sia esso libro in qualsivoglia forma, cartacea o virtuale.

Strettamente connessa e conseguente a questo primo punto, vi è la considerazione sull’impiego del digitale per la disseminazione della ricerca e per la tessitura di un dialogo a più livelli tra studiosi e studiosi, tra studiosi e discenti, tra studiosi e grande pubblico, sfruttando i canali fino a ieri impensabili per gli universitari, come i blog, twitter, i wiki. E poi ancora, il digitale diretto (anche) alla massa che – per molti forse inaspettatamente – riceve nutrimento dal libro e che al libro può riportare, se le buone pratiche riescono a sfruttare e a far fruttare, grazie alle infinite risorse della tecnologia, il potenziale economico (in ambito turistico e suoi indotti) insito nella letteratura quando viene letta nelle sue interconnessioni con il patrimonio storico-artistico.

Non ultima, viene la riflessione attorno al reticolo di forme di scrittura che si dipana proprio grazie al digitale, grazie alla cui tecnica può trarre nuova linfa una creazione letteraria post-postmoderna che il postmoderno sembrava aver fatto sospettare esangue, esaurita, incapace di produrre innovazione; e grazie al digitale pare poter ristabilire il dialogo con un lettore più coinvolto, cheché in un contesto di rapporto autore/testo, autore/lettore, testo/lettore indubbiamente assai più articolato e problematico rispetto alle epoche passate.

Corsi e ricorsi della Storia: quesiti emersi e paure millantate all’alba delle precedenti rivoluzioni culturali dell’umanità si (r)innovano, con altre fattezze, nell’attuale immersione nella rivoluzione digitale. E si scopre che, in realtà, “tutto è già stato detto”, previsto, intuito, pensato, risolto, in un percorso che dal libro va al digitale e che dal digitale torna al libro, dove il concetto di libro non potrà mai estinguersi ma piuttosto subire costanti metamorfosi (saggi di Cristina Trincherò, *Dal libro al digitale e dal digitale al libro. Percorsi e sperimentazioni puntozero*, e di Bianca Gai, *Costruire il libro del futuro. Dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale*). Si matura coscienza del fatto che un blog e un tweet possono perfettamente sposarsi con una scrittura letteraria e con

costruzioni narrative lungi dall'essere superficiali, raffazzonate, frettolose, insignificanti come gli stereotipi e le cattive pratiche vogliono ogni fraseggiare puntozero (il contributo di Carmen Concilio, *Bloggng the novel. Il ruolo del blog nel romanzo di Alissa York: Fauna* (A Torontonion Narrative), incentrato sul romanzo di un'autrice canadese che intreccia la scrittura tradizionale con la tecnica del *bloggng*, e lo studio di Roberto Nicoli, *Incompiutezza compiuta. Sulla Twitteratura di Florian Meimberg*, dissezione di un'opera sperimentale di autore tedesco che attraverso il canale del "banale" tweet recupera l'antica tradizione narrativa della forma breve creando micro-racconti di inattesa densità stilistica); così come la scrittura puntozero, nelle sue infinite configurazioni, si radica e si evolve nelle più remote risorser del linguaggio e della stilistica, e come il *networking* ispirato ai valori di condivisione, partecipazione e collaborazione, facilita quel dialogo e quel confronto che sin dai tempi più antichi sono la caratterizzante prima della Ricerca scientifica in ambiente umanistico (il saggio *La svolta del digitale nella ricerca letteraria. Social network e blog: alcuni esempi in ambito germanofono* di Silvia Ulrich). Ci si rende poi conto che il digitale oggi, in un'età dove da decenni esistono sempre meno scuole, correnti, movimenti, manifesti, stimola più che mai la scrittura e la riflessione sulla scrittura, dando nel contempo origine a nuove teorizzazioni capaci di riprendere, rianimare e di caricare di significati lungimiranti discorsi estetici e critici soltanto apparentemente interrotti alcuni decenni or sono (approfondiscono questo discorso anche con studi mirati a esempi in area letteraria angloamericana, francese e italiana, i lavori di Virginia Pignagnoli, *Se il digitale entra nel romanzo. Appunti per una letteratura post-postmoderna*, di Roberta Sapino, *Littérature(s) numérique(s). Note sullo studio della letteratura digitale in Francia*, e di Eleonora Marzi, *Tra linearità e causalità: le caratteristiche dell'ipertesto nella letteratura digitale*). Si acquista consapevolezza, infine, che finalmente proprio grazie alla possibilità del digitale di operare a più livelli, il patrimonio culturale materiale e immateriale, artistico e letterario apparentemente a rischio in un'era dove i valori paiono andare in tutt'altra direzione che in quella della Cultura, può essere riscoperto ergendosi inaspettatamente come motore di indotti economici (l'intervento di Damiano Cortese *Dal testo al territorio. (Ri)mediazione di patrimoni culturali e creazione di valore*, e quello di Jean-Marie Carey, *La macchina sogna: storia digitale dell'arte nel web 3.0. Case study: Gli animali di Franz Marc*).

Si scopre, infine, che le domande intrise di esitazioni e pure di inquietudini, come accade in qualsiasi evoluzione e rivoluzione epocale, poste quando la ricerca era ancora soltanto in fase progettuale, hanno trovato una risposta in esperimenti ed esperienze stratificatesi nei decenni e che oggi, rilette e raccordate, si configurano come le radici da cui si genera una cultura "open".

Alcuni dei saggi di questo volume (Concilio, Gai, Marzi, Trincherò e Ulrich) sono altresì esito di un confronto scientifico che ha avuto origine nel Panel *Fremde Literaturen im Web 3.0 – Foreign Literatures in Web 3.0 – Littératures étrangères dans le web 3.0* organizzato da Silvia Ulrich nell'ambito del XXI Congresso dell'Associazione Internazionale di Letteratura Comparata (AILC), svoltosi all'Università di Vienna dal 21 al 27 luglio 2016. L'occasione della convergenza tra questo Panel e il progetto *Open Literature* ha permesso all'intero gruppo di ricercatori rappresentati in questo volume di ampliare la discussione sulle *Digital Humanities*, attingendo a diversi ambiti linguistico-

culturali. Questo dimostra da un lato come gli interessi del progetto locale si aprano a una ricerca sui nuovi media e sulle loro ricadute in ambito letterario, che all'estero è in corso già da tempo; dall'altra, dimostra come il polo torinese possa offrire, grazie al progetto *Open Literature*, una piattaforma sperimentale e innovativa anche nel contesto europeo.

In una cornice diversa ma parimenti arricchente, componenti dell'équipe di ricerca hanno preso parte attiva alle iniziative organizzate nell'ambito del Festival del Pubblico Dominio, svoltosi a Torino dal 29 novembre al 3 dicembre 2016, manifestazione congiunta realizzata dalle Biblioteche civiche torinesi, dall'Università degli Studi e dal Politecnico. Inserendosi nell'ottica della "terza missione" e intrecciando occasioni di informazione, approfondimento, confronto e discussione aperte sia al grande pubblico sia ai vari attori nel macrocosmo culturale (docenti, bibliotecari, studenti, editori, ecc.), l'evento ha dimostrato come ricerche, esperienze e studi realizzati in contesto accademico possano impattare favorevolmente, trovando nuovi stimoli nel riscontro diretto con la dimensione della recezione, sulla comunità territoriale, nell'ottica di pervenire alla realizzazione di una formazione culturale davvero partecipativa.

# DAL LIBRO AL DIGITALE E DAL DIGITALE AL LIBRO

Percorsi e sperimentazioni *puntozero*

---

*Cristina* TRINCHERO

**ABSTRACT** • This paper considers the evolution of the book and the idea of the book as vehicle of knowledge through the centuries, with an attention to the literary anticipations of the current scenario as found in the writings of a selection of French authors from the 18<sup>th</sup>-19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> century. The main aim of this article is to open up a discussion, based on some exemplary case studies, on some new perspectives for academic research in the digital era.

**KEYWORDS** • book [the story of], literature, digital annotation, forerunners

## 1. Metamorfosi cartacee e digitali

Concepito come uno spazio per la condivisione di informazioni, il web 1.0 sviluppato alla fine dei già lontani anni '80 del XX secolo è un web statico e monodirezionale, «per sola lettura»<sup>1</sup>. Il passaggio all'odierna Rete, la 2.0, ha portato con sé un salto qualitativo cruciale, concependo il web come un sistema pluridirezionale dotato di elevato livello di interazione, che grazie all'associazione tra elemento “passivo” dei dati archiviati e disseminati, ad applicazioni come e-mail, blog, forum, chat, wiki, piattaforme di condivisione dei media (Flickr, Youtube, ecc.) e ai *social* (Facebook, Twitter, Google+, ecc.), punta sulla caratterizzante *condivisa* e *partecipativa*: da Internet come mezzo comunicativo si passa a Internet come spazio dove si cumulano segni di passaggi, di percorsi, di dialoghi, e il cybertesto, da semplice «testo fruibile in rete» che consente di agire solo meccanicamente, cliccando, diventa uno strumento anche sociale. Nel momento in cui questo profilo si consolida, si precisa e si estende, il processo evolutivo va accelerando e, sin dal 2006 – dieci anni or sono! – va sviluppandosi il mondo 3.0, con un'ulteriore metamorfosi capace di trasformare il web in *database*, un *web semantico* e *geospaziale* che sfrutta le tecnologie di intelligenza artificiale mettendole al servizio della conoscenza. I contenuti del web, da sparsi e poi condivisi, diventano così conoscenze

---

<sup>1</sup> Sul percorso di evoluzione del *puntozero*, cfr., almeno, Aghaei, Nematbakhsh e Farsani 2012.

raccordate, messe in connessione tra loro grazie a modalità di ricerca e di analisi automatica basate sul significato: una prerogativa che mai si sarebbe immaginata tra le possibilità di un sistema meccanico e matematico. E se per la realizzazione di un Internet semantico lungo lavoro resta da compiersi, si fa già strada il profilo del web 4.0: un *web ubiquitous* che, sulle premesse e le funzionalità dei suoi predecessori, vuole permettere di connettere in modo automatico gli individui in base alle attività che stanno svolgendo al fine di aiutarli a collaborare e raggiungere scopi comuni e condivisi. Lungi dalla staticità del suo antenato, il nuovo web diventa servizio sempre più intelligente, che genera l'*ubiquità*, sfruttando le modalità di fruizione nell'ottica di una *personalizzazione*, modellandosi cioè sul profilo del fruitore, il quale potrà beneficiare di servizi ad hoc conformi sulla sua *identità individuale* e sfruttare appieno le risorse della macchina, concretando una simbiosi tra utilizzatore e strumento.

Dove porteranno i successivi *puntozero* non sembra ancora essere stato discusso. Sta di fatto che l'accelerazione recente, quella della terza rivoluzione della storia umana, è straordinariamente compatta e rapida, fulminante, se si ponderano i tempi e le modalità di metamorfosi della comunicazione, della conservazione e della diffusione della conoscenza, della scrittura stessa. Se fino a pochi secoli avanti Cristo l'Europa poggiava su un sapere e un'informazione essenzialmente orali, di cui non abbiamo traccia oggi se non per induzione dalle culture scritte, è cosa nota che sulla terra la scrittura, prima forma di comunicazione e trasmissione, nasce circa 4000 anni fa, assume forme diverse attraverso i secoli e le civiltà (cuneiforme, geroglifica, per ideogrammi e pittogrammi, alfabetica) e utilizza supporti diversi (pietra, pergamena, papiro, cera, seta, carta, fino a diventare digitale). Inventata dai Cinesi, la carta viene introdotta nello spazio del Mediterraneo soltanto nel IX secolo, grazie alla civiltà araba, e assume vesti differenti fino al Quattrocento. La prima rivoluzione epocale della civiltà nostra è segnata dal passaggio dal rotolo al codice: non più sviluppato in lunghezza, il testo del dispaccio, della legge, della poesia viene ridotto e adattato alla forma della pagina, dosato, ponderato, facendo così della lettura, sia essa individuale o collettiva (un lettore attorniato da un uditorio che partecipa all'ascolto di ciò che il lettore – talora anche autore – proferisce a volte alta) un atto riflessivo. Imprime un'accelerazione drastica nella diffusione e nella condivisione del sapere la seconda rivoluzione che traghetta la civiltà medievale nella civiltà moderna: l'invenzione della stampa con Gutenberg nella seconda metà del XV secolo, con tutte le sue implicazioni: nascita dell'oggetto-libro, democratizzazione, riproducibilità, trasportabilità, accessibilità, diffusione del sapere e della notizia. La terza rivoluzione, il passaggio dal libro al digitale, nella seconda metà del Novecento affianca al testo cartaceo il cybertesto, avvia la sequenza della serie *puntozero*, con l'immediatezza, l'interattività e le infinite possibilità di stoccaggio attraverso forme mutanti del libro che assumono varie denominazioni: *e-book*, libro digitale, libro elettronico, supporto di lettura, *e-reader*.

Nel saggio *Il futuro del libro*<sup>2</sup>, datato 2009, Robert Darnton ripercorre le tre

---

<sup>2</sup> Cfr. Darnton 2011. L'attenzione dello studioso si focalizza in particolare sul futuro della biblioteca nell'era digitale.

rivoluzioni della civiltà occidentale, riflettendo sulle metamorfosi del libro, dei luoghi per la sua conservazione, le modalità di fruizione e diffusione: il digitale e la comunicazione per via elettronica rappresentano una rivoluzione culturale e sociale di portata pari a quella dell'invenzione della stampa a opera di Gutenberg; dal manoscritto al libro allora, dal libro cartaceo al virtuale oggi, che Darnton osserva con ottimismo ed entusiasmo, come se proprio grazie al digitale fosse possibile una rinascita del libro a nuova vita. Con buona pace dei timori ormai plurisecolari circa la scomparsa dell'oggetto-libro quale veicolo di letture e saperi nel mondo del futuro, sebbene la perdita del contatto fisico con la carta e la smaterializzazione dell'oggetto dell'ambiente alimentare oggi più che mai inquietudine e disorientamento. Robert Darnton ricorda inoltre, senza nulla togliere alle possibilità del digitale, la capacità di tenuta del libro (maneggevole, comodo, affascinante, resistente al deterioramento): la carta stampata torna già soltanto quando si stampa un articolo di periodico on line o di un volume digitalizzato per poter meglio riflettere sul testo. Il cyberspazio non esclude allora mai la carta, la pila di fogli. Una capacità di tenuta e una funzionalità che smentiscono le previsioni di quasi delirio tecnologico elaborate da Marshall McLuhan nel 1962, intrise di moderni fervori e antichi timori.

## 2. La fine del libro? Visioni e previsioni

La letteratura di anticipazione, nel tracciare scenari futuri, anche in merito al libro ha sempre oscillato tra entusiasmi e diffidenze, slanci e dubbi.

Sullo sfondo dell'Ottocento positivista infervorato di scienza e tecnologia, negli ambienti francesi che ruotano attorno a Jules Verne (che più di tutti seppe immaginare il futuro), si incontra una figura apparentemente minore, al tempo invece piuttosto nota e attiva: Octave Uzanne. Critico d'arte, saggista, bibliofilo, raffinata personalità nel mondo che contava nella Parigi tra Otto e Novecento, dove si distinse come sottile osservatore di tendenze e costumi sociali<sup>3</sup>, Uzanne fu autore di un racconto dal titolo apocalittico uscito nel 1895, *La fin des livres*<sup>4</sup>.

Nella Londra di fine Ottocento, una compagnia di intellettuali trascorre una serata a disquisire sugli scenari economici, sociali e culturali imminenti e futuri. Dopo l'esperto

---

<sup>3</sup> Octave Uzanne (1851-1931) fu fondatore e animatore di diversi periodici di riferimento nella storia della bibliofilia e dell'arte tipografica, come "Le Livre", "Le Livre moderne" e "L'Art et l'Idée". Fu corrispondente per "L'Echo de Paris" e "Le Figaro", e collaborava con i principali ambienti culturali del suo tempo, fra cui la Société des Amis des Livres e la Bibliothèque de l'Arsenal, per poi fondare a sua volta la Société des Bibliophiles Contemporains (1889-1894) e la Société des Bibliophiles Indépendants (1896-1901). Nell'insieme della sua opera Uzanne dedica parecchie pagine a riflessioni sul libro, la sua diffusione, la ricezione e la fruizione in un'epoca di veloce evoluzione delle tecniche, degli interessi e delle abitudini sociali.

<sup>4</sup> In merito, rimandiamo al nostro saggio *Sistemi di lettura globale: Octave Uzanne e La fin des livres*, in *Ritorno a Babele: esercizi di globalizzazione* nel 2013. Il saggio in questione e l'intero volume sono fruibili in open access su <https://aperto.unito.it/handle/2318/140486#.WDaxI7LhB0w> [<https://aperto.unito.it>].



di politica e il naturalista vegetariano, il poeta e l'utopista, chiude il giro di profezie un anonimo narratore-bibliofilo su «ce qu'il adviendra des lettres, des littérateurs et des livres d'ici quelque cent ans» (Uzanne 2009: 82)<sup>5</sup>. La risposta prende la forma di una dissertazione dove, illustrando una schiera di marchingegni realmente esistiti, già collaudati o prossimi alla sperimentazione, oppure di pura fantasia, e destinati, a dire del narratore, a soppiantare il volume cartaceo nell'arco di un secolo, si delinea un nuovo approccio alla lettura e ai contenuti librari: dal reale *phonographe* all'immaginario *phono-opéragraphe de poche* (pioniere dell'audiolibro trasferibile su supporto multimediale) fino al *kinétographe* che andava testando Edison. Di singolare lungimiranza, *La fin des livres* disegna la quotidianità futura in un testo intriso degli entusiasmi e delle diffidenze verso le derive tecnologiche. Visionario, Uzanne è capace di preventivare le difficoltà materiali che avrebbero posto i nuovi strumenti di accesso alla cultura, prima fra tutte l'alimentazione senza fili dei dispositivi elettrici con cui ciascuno avrebbe recato con sé ovunque un *libro sonoro*: i *phonographe* destinati a sostituire i volumi cartacei avranno perciò da essere «portatifs, légers et résistants» (ivi: 90), in grado di contenere l'equivalente di un romanzo di 500 pagine per la lettura da passeggio. E intuisce una sede di lettura molto vicina all'odierno concetto di biblioteca-mediateca, dove il tradizionale libro viene affiancato da strumenti di fruizione della conoscenza tecnologici che fanno leva sull'elemento sonoro e visivo: «Les bibliothèques deviendront les phonographothèques ou bien les clichéothèques» (ivi: 94). Cambierà persino la natura della libreria: in luogo di un negozio con metri di scaffali, tanti distributori disposti nelle strade erogheranno dei cilindretti su cui saranno stati registrati i libri; il passante desideroso di una nuova "lettura" con modica spesa potrà rifornirsi di un romanzo come di una bevanda.

Eppure, il libro sembra lontano dall'esaurire la sua funzione sopraffatto dai *media*, perché il bibliofilo Uzanne, appassionato di edizioni raffinate, cultore del libro come "oggetto bello" per contenuti e veste grafica, nel suo breve racconto si proietta in un mondo che parrebbe senza carta, dove l'approccio al testo, letterario o giornalistico, avverrebbe principalmente attraverso canali e sensi inabituali; eppure uno strumento non esclude l'altro: la lettura cartacea sarà sempre amata e coltivata, casomai sarà integrata dai nuovi supporti che potranno soddisfare le nuove esigenze pratiche emerse (usabilità e trasportabilità, diremmo oggi) di un pubblico vieppiù composto dai soggetti disparati e dagli interessi diversi: «Aujourd'hui, tout le monde lit, depuis la laitière qui vend son lait le matin, au coin de la rue, jusqu'à la duchesse sur sa chaise longue; dans notre société actuelle, le Roman est indispensable» (*ibidem*). Così, giunge a concludere che il libro in forma cartacea e il concetto di libro in sé, che la lettura e lo studio, che il romanzo

---

<sup>5</sup> Citiamo dalla recente ristampa, con testo originale francese e traduzione italiana a fronte. La prima edizione del racconto figura all'interno del volumetto di *Contes pour les bibliophiles*, raccolta di racconti pubblicata a Parigi, nel 1895, presso, con illustrazioni del disegnatore – e autore di narrazioni di anticipazione – Albert Robida. Cfr. la versione digitalizzata realizzata dalla Bibliothèque Nationale de France, disponibile su Gallica: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k123180j.r=uzanne%20la%20fin%20des%20livres>.



commerciale quanto il saggio dello studioso destinato agli specialisti non sarebbero affatto scomparsi: semplicemente avrebbero cambiato forma e trovato modalità diverse di accesso, affiancabili a quelle tradizionali, senza sostituirle e annullarle, semplicemente per obbedire alle mutate esigenze.

Entusiasta verso lo stupefacente sviluppo delle tecnologie, nel 1929 Paul Valéry affida al breve saggio *La conquête de l'ubiquité* la riflessione sulla metamorfosi dell'accesso delle arti e delle lettere – al Bello, per dirlo con le sue parole – in atto, nella progressiva realizzazione di una possibilità di fruizione e ri-fruizione ubiqua, «en tout point du globe», «n'importe où» e «à volonté» (Valéry 1948: 86), ripetuta in momenti successivi, più fecondi, dell'opera d'arte, attraverso i nuovi strumenti che consentano di «revivre dans un milieu vivant assez peu différent de leur création» e di «choisir le moment d'une jouissance» (*ibidem*), cioè del piacere estetico. Nel 1929 l'ubiquità dell'arte è concretata soltanto in ambito musicale: radio e grammofono portano la diretta di un concerto o una registrazione pressoché ovunque e rendono aperto a tutti e in qualsiasi momento il piacere estetico dell'ascolto. Ma «On en verra bien d'autres», perché la modernità dovrà concentrarsi sulla realizzazione della consultazione ubiqua, infinita e simultanea di testi, e sulla contemplazione altrettanto ubiqua, infinita e simultanea dei capolavori pittorici, scultorei e architettonici, quasi in un'intuizione di quello che sarà il potenziale di riproducibilità del suono, dell'immagine e del testo offerto dal digitale. La prossima diffusione di nuovi mezzi di comunicazione avrebbe presto consentito, secondo Valéry, di trasportare o, più precisamente, ricostituire in ogni luogo, il sistema di sensazioni generato da un'opera d'arte, una performance, una pagina. Così, la società futura beneficerà di risorse tecnologiche capaci di suscitare un flusso di immagini visive o di sensazioni uditive con un semplice gesto (oggi possiamo dire il *clic*), in un aumentato potere di riprodurre e diffondere le opere, già compiuto nel caso della musica, sganciando la fruizione dell'opera d'arte dall'*hic et nunc* della sua collocazione materiale o della sua esecuzione per renderla accessibile nel momento spirituale più favorevole. Paul Valéry era nettamente 4.0.

Prossimo ai tempi nostri, Italo Calvino nelle sue affascinanti *Lezioni Americane* tratteggia il promemoria per il prossimo millennio, enumerando di fatto già tutte le caratteristiche del mondo digitale più raffinato: «1. Lightness, 2. Quickness, 3. Exactitude, 4. Visibility, 5. Multiplicity, 6. Consistency». Al primo posto, Calvino colloca la *leggerezza*: la cultura nell'era *puntozero* è caratterizzata dalla leggerezza immateriale del *software*, leggero sin dal nome. La leggerezza del programma, in tutte le evoluzioni del digitale, comanderà sempre la macchina, l'elemento pesante – *hardware* – che assorbe il libro e che fa temere un dissolvimento della profondità dei contenuti. La stessa leggerezza del programma, che è la mente umana in fondo, perché è la mente umana a pensarlo e strutturarli, eviterà la fine della scrittura e della lettura millantate da immaginazioni apocalittiche (Calefato 2011: 3-4)<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> È noto che le *Lezioni americane*, svolte ad Harvard nel ciclo delle Charles Eliot Norton Poetry

### 3. Lo scenario attuale: questioni cartacee e digitali nei “prodotti” della ricerca accademica

A distanza di decenni da queste pagine, la dimensione digitale della terza era ha realizzato le previsioni di Paul Valéry circa la diffusione di tutte le arti e delle lettere, e dato forma concreta, pur se con caratteri tecnici diversi, allora tecnicamente impensabili, agli strumenti e ai canali di comunicazione e di diffusione concepiti nel secondo Ottocento e passati in rassegna da Octave Uzanne. Oltre che di nuove modalità di fruizione dell’arte e della letteratura, si vanno esplorando nuovi modi di “fare letteratura” e di “fare arte”: fra cui forme multi e ipermediali di scrittura creativa e di performance artistica che sfruttano le infinite possibilità dei riusi digitali<sup>7</sup>. E ancora, nell’ambito della conservazione e della divulgazione della conoscenza umanistica e scientifica, si delineano e si rendono necessarie nuove modalità di riproduzione della tradizione culturale (ad esempio, le digitalizzazioni di libri oggi rari, esauriti, e/o che versano in difficili condizioni di conservazione) e nuovi modelli di strutturazione e di comunicazione degli esiti della ricerca, sia per obbedire a finalità didattico-divulgative, sia per creare nuovi “prodotti” scientifici più ricchi e funzionali, diffusi e condivisi nell’accademia.

Tutto un insieme di problematiche si impone, svelando la complessità che si cela dietro al semplice clic. Innanzi tutto, questioni prettamente tecniche: piattaforme e strumenti, programmi e moduli, tema basilare che non discuteremo in questa sede. Poi le fondamentali, delicatissime questioni innestate dalla necessità del rispetto dei diritti nel momento in cui “esce” nella Rete: cosa può andare su Internet e cosa è fruibile ad accesso aperto, quali sono gli Open data e cosa si intende, nell’ambito della ricerca accademica, con Open Research Data<sup>8</sup>. In merito all’oggetto in discussione, cioè i percorsi e le sperimentazioni *puntozero* della ricerca accademica in ambito letterario, si pongono soprattutto questioni legate ai contenuti, ovvero le nuove frontiere e le problematiche sollevate da nuove forme di “prodotto” accademico consentite dal digitale, fra cui i testi letterari annotati e arricchiti, condivisi e partecipativi. Per lo studioso attuale, questi rappresentano una delle evolutive più interessanti e stimolanti per la saggistica scientifica e la scrittura accademica tra le infinite possibilità date dal digitale, in termini di costruzione più funzionale del libro sia quando si tratta dell’edizione critica di un testo sia quando l’oggetto è un saggio. Costruzione ma anche fruizione, accessibilità, espansione, uscita dai limiti della cronologia, dei vincoli dell’edizione stampata e da rivedere, aperta ai

---

Lectures, si delineano come una riflessione sul terzo millennio e sul futuro del libro: «Forse il segno che il millennio sta per chiudersi è la frequenza con cui ci si interroga sulla sorte della letteratura e del libro nell’era tecnologica cosiddetta postindustriale» (Calvino 1988: 1).

<sup>7</sup> Sul riuso digitale sono interessanti gli apporti di Bianca Gai; cfr. ad esempio il saggio contenuto in questo quaderno, *Costruire il libro del futuro: dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale*.

<sup>8</sup> Sull’argomento rimandiamo, almeno, al sito di ateneo, nello specifico alla pagina dedicata all’Open Access, per materiali, rimandi a normativa e spiegazioni: <http://www.oa.unito.it/new/open-data>.

costanti ritorni su ricerche concluse e riprese grazie a scoperte recenti e nuovi materiali emersi, agli aggiornamenti bibliografici e documentali, persino alla discussione e al confronto tra studiosi al di là delle occasioni convegnistiche e seminariali. Se nell'era *puntozero* la biblioteca viene intesa come una grande sfera, uno spazio con contenuti materiali e immateriali, capace attraverso la Rete di raccordare documenti lontani, la scrittura accademica che poggia sul digitale può beneficiare proficuamente di quella sua natura *open*, cioè aperta, sempre *in progress*, garantita dalle tecnologie, la quale è perfettamente coerente con la natura aperta e in continua progressione dell'atto di far ricerca stesso.

Già si è formata una letteratura sul tema, dove si discute ad esempio sul profilo di un 'testo annotato': «In the context of both DLs and electronic editing, the term annotation indicates the process of adding some kind of information to an existing digital resource. It can be a tag, a comment or some kind of structured metadata» (Barbera 2013: 45-56).

Il testo annotato certo non è un'invenzione dell'era digitale. I marginalia dei testi letterari o di altro argomento sono, si sa, una pratica remota che nelle civiltà occidentali risale al Medioevo e al lavoro degli amanuensi. Questa attività di scrittura collaborativa e condivisa stratificabile a più livelli si evolve nel tempo e nel mondo *puntozero* cambia la sua veste, esplora le possibilità informatiche, si avvale di strumenti nuovi, pur restando cristallizzata in un'idea antichissima.

Fin dai primi secoli dopo Cristo era in uso il corredare i manoscritti con note a margine esplicative e di commento, glosse, annotazioni grammaticali, *scholia* che non appartenevano necessariamente alla mente e alla penna dell'autore del manoscritto, bensì ad altri studiosi che su un certo testo manoscritto erano approdati e che avevano reputato opportuno completarlo, arricchirlo, ornarlo persino, agendo in maniera collettiva e realizzando un'opera scientifica condivisa. La natura sociale della pratica dell'annotazione possiede dunque origini assai remote.

Con il passaggio dal manoscritto al libro, la pratica dell'annotazione associa l'attività "pubblica", riprodotta accanto al testo di un altro autore – pensiamo alle note filologiche in un'edizione critica, a una premessa, a una postfazione – a quella "privata", ovverosia tutti gli appunti a margine che qualunque lettore è uso riportare quando legge e soprattutto quando studia: sottolineature, segni, rimandi, pieghe alle pagine, oggi i post-it e ogni possibile segnalibro oppure appunto destinato a marcare una pagina, un passo, una frase, una parola. Le diverse tipologie di annotazione, da quelle più antiche sul manoscritto a quelle realizzate in un'edizione critica fino a quelle che si appongono a margine del testo di un libro stampato, rispondono ai diversi bisogni del lettore e toccano quindi livelli diversi di lettura, di studio, di approfondimento.

Così, il digitale non inventa niente: fornisce semplicemente un *medium* nuovo per fare le stesse cose che si sono sempre fatte, beneficiando possibilità che la tecnologia permette in più rispetto al cartaceo, circoscritto e limitato nello spazio della pagina, del numero di pagine e della copia, nel tempo del momento della pubblicazione. La piattaforma <http://homermultitext.blogspot.it/> offre un curioso esempio di stratificazione di annotazioni in epoche molto lontane tra loro, affiancate nel progetto <http://www.homermultitext.org/about.html>: manoscritti dell'*Iliade* annotati a mano in un lavoro condiviso e già *social*, presentati e analizzati in un sito tematico di progetto loro

dedicato, cui collabora un gruppo di studiosi contemporanei che di quelle *Iliadi* anticamente commentate e arricchite fanno un lavoro arricchito e condiviso in forma digitale. Come se la stessa pratica secolare non fosse altro che rinnovata grazie all'evoluzione delle tecnologie.

Spostandosi sul piano delle pubblicazioni con finalità prettamente didattica, il panorama editoriale odierno include la forma del *c-book*, *collaborative book*: «Il c-book è costituito da un supporto didattico multimediale (core-book) inserito in un ambiente virtuale (piattaforma di apprendimento) che ne consente l'arricchimento sia tramite tecniche di annotazioni individuale che attraverso l'interazione di gruppo»<sup>9</sup>. Il *puntozero* permette di massimizzare, di espandere all'infinito, di estendere questa pratica che diamo per scontata, in infiniti modi e con infiniti accessi e destinatari.

Le possibilità offerte da questi nuovi prodotti scientifici non potranno farne passare inosservati i limiti e i rischi, la ponderazione sulla qualità e l'affidabilità dei loro contenuti, le profonde differenze che li separano comunque dai testi annotati cartacei e dai testi cartacei tout court. Alcune riflessioni si impongono, fissando la questione sia dal punto di vista degli autori delle annotazioni (gli studiosi che formano la comunità scientifica) sia da quello dei destinatari (gli studenti, se si fa riferimento a scritti accademici con finalità didattica; dottorandi e giovani ricercatori, con scopo di ricerca; studiosi accademici, con scopo di ricerca e/o didattica).

La prima questione è la più evidente, di ordine strutturale e pratico, perché concerne la forma e l'accesso ai contenuti: i testi che prevedono annotazioni condivise secondo un'ottica collaborativa per loro natura ricordano la composizione dei *cadavre exquis* di memoria surrealista, ovvero una impalcatura che è una giustapposizione di tanti frammenti, di paragrafi, righe, frasi senza legame. Sorge immediata la domanda circa la necessità, l'eventualità e la modalità di tessere dei raccordi (contenutistici? formali?) che possano coordinarla. Caratteristica dell'ipertesto è il fondarsi su una «[...] connettività reticolare attraverso cui i singoli nodi (testi) sono connessi in una rete di relazioni che conferisce loro un senso ulteriore rispetto alla somma delle singole parti» (Bettetini 1999: XVIII). È una scrittura non sequenziale, che procede per diramazioni frammentate e che permette – anzi esige – una lettura parimenti non lineare: il contenuto è segmentato e i vari segmenti sono collegabili soltanto attraverso i legami matematici – i giochi di clic – dati da chi disegna l'architettura dell'ipertesto. Un'altra modalità di collegamento, declinabile in infinite possibilità individuali, è invece quella data da chi legge, dal fruitore

---

<sup>9</sup> Ne parlano svariate proposte editoriali in ambito scolastico. Cfr. ad esempio quanto discusso da Marco Tommasi in *Libri di testo digitali: scenari e proposte*, in *Tecnologie e Metodi per la Didattica del Futuro* Atti 27a DIDAMATICA 2013 (Pisa, 7-8-9 Maggio 2013, Area della Ricerca CNR), consultabile su <http://lnx.isismanzini.gov.it/wp-content/uploads/2014/03/Libri-di-testo-digitali-Didamatica-2013.pdf>, dove si legge, fra le altre cose, del progetto sperimentale di associazione del testo multimediale e interattivo a una piattaforma di apprendimento per riordinare in condivisione attività svolte sul libro digitale, con specifica attenzione all'utilizzo di tecniche di annotazione on e off-line.

dell'ipertesto, che leggerà le sequenze di frammenti secondo i suoi interessi e bisogni nella consultazione.

«Il libro era lì», scrive Andrew Piper, autore di *The Book Was There*, saggio quanto mai illuminante in questi percorsi di riflessione (Piper 2013). Tutto era già stato previsto e scritto. Prima della creazione del web 1.0, di tipo di testo accademico parla già Roland Barthes in *S/Z*, saggio datato 1970. Riferendosi invece più prettamente alla scrittura romanzesca, quindi alla creazione letteraria, nelle pagine di Italo Calvino e di José Luis Borges (basti citare *Se una notte d'inverno un viaggiatore* e *Il castello dei destini incrociati*) si coglie già quel senso della «molteplicità potenziale del narrabile» (Bettetini 1999: 44) intrinseca al testo *cyber*. Sia esso scrittura saggistica accademica oppure creazione narrativa, l'ipertesto, dimenticando il limite temporaneo del rettangolo dello schermo, inquadramento temporaneo di una porzione del documento, è una pagina infinita<sup>10</sup> fatta di elementi eterogenei, testuali e iconografici, visivi e sonori, che rimandano, in un gioco di incastri, a strati di testi e materiali. E nessuno potrà mai misurare quante pagine si celano, restano da leggere, si possono aggiungere all'infinito dietro alla pagina senza confini che scorre nel perimetro dello schermo: inevitabile il senso di spaesamento di fronte a un mare magnum di dati, immagini, rimandi, strade, stimoli, in un percorso che assume le sembianze di un labirinto, quanto più lontano vi è dalla rassicurante misura del numero di pagine, e di righe e di parole in una pagina, del testo cartaceo, i cui contenuti sembrano esaurirsi e chiarirsi nello spazio e nella forma del volume.

Ma d'altro canto, nel momento in cui si elabora un testo arricchito, è necessario rovesciare l'ottica e depennare l'idea tradizionale di testo critico come un documento lineare, una successione organica di elementi. Ne ha parlato già nel 1999 Christian Vanderhorpe, nella monografia *Du papyrus à l'hypertexte, essai sur les mutations du texte et de la lecture*, dove ha a lungo discusso sulla mutazione delle condizioni di lettura imposte dagli ipertesti: a essi riconosce il merito di fare della lettura un'esperienza più completa, tant'è che gli sembra più opportuno utilizzare il termine *fruizione*, capace di implicare altre esperienze (ad esempio un ascolto di una musica o di una voce, oppure la visione di un'immagine) diverse rispetto al puro testo esposto dalla lettura lineare cui si è abituati (Vanderhorpe 1999).

#### **4. Il libro *puntozero*: dal cartaceo al digitale e dal digitale al cartaceo.**

Il testo arricchito è un insieme di elementi: affiancati, associati, interconnessi, giustapposti, successivi; e occorre assumerlo come tale. E d'altro canto il sapere, là dove si sceglie di produrre un testo arricchito in condivisione, è posseduto e messo in comune, a più mani, e occorre tenere conto anche di questo. La lettura non è mai un monologo, ci

---

<sup>10</sup> Rimandiamo alle ricerche di Bianca Gai attorno agli *e-book* e al «libro infinito», soprattutto il saggio *Il libro infinito. La narrativa scopre l'ebook* (Gai 2013). Si veda inoltre il video on line su <http://www.storiacontinua.com/scrittura-creativa/il-libro-infinito-quando-la-narrativa-scopre-lebook/>.

ricorda Ezio Raimondi ne *L'etica del lettore* (Raimondi 2007: 13): è sempre un incontro, tra due persone almeno, chi scrive e chi legge. L'annotazione, l'analisi, il commento condiviso e partecipativo formano spazi di incontro tra più individui; così, manoscritti o testi digitali/digitalizzati diventano persino collanti sociali, creatori di connessioni e di legami tra persone oltre che tra documenti, informazioni, appunti, immagini.

Dal libro al digitale ma nel contempo dal digitale al libro: il volume monografico, l'articolo su periodico, il saggio in volume, i vecchi strumenti, in via cartacea oppure in forma digitale, «sono lì» per questo. Il testo digitale arricchito consente di agire come collante, di riunire, di aggiornare, di raccordare materiali e studi. In parte può sostituirli, permettendo di scegliere se leggere su uno schermo oppure andare a consultare l'originale in una biblioteca, o scaricare e stampare la versione cartacea di un testo digitalizzato. Ma non totalmente, anche in relazione della temuta dematerializzazione dei documenti: in realtà i documenti cartacei, concreti, possono (devono) tornare in forma materiale, in quanto scopo del digitale è porsi come deposito e ricordo, come rimando bibliografico a documenti testuali caricati in rete e a materiali cartacei reperibili nelle sedi dove sono fisicamente conservati. Il cartaceo è il fine del digitale e il digitale è l'aggiornamento del cartaceo.

Il libro dunque è morto? La risposta è no: il libro era, è e rimane lì, rinasce tanto nella veste tradizionale cartacea quanto nelle versioni e integrazioni digitali, in un rapporto di reciprocità. Come era già stato scritto. Nel dialogo *Non sperate di liberarvi dei libri* (Eco 2009), Umberto Eco ricorda ai lettori spaventati da un'apocalisse segnata dalla scomparsa dei libri cartacei che l'affezione al volume materiale è indistruttibile e che più i bisogni e le varianti di distrazione saranno diffusi, più il libro riacquisterà valore e legittimazione. A conforto delle inquietudini generate dall'affermazione del digitale, egli ricorda che il supporto durevole dell'informatica è più effimero rispetto al prodotto su carta, per il noto ed evidente invecchiamento fisiologico dei supporti incapaci di "leggere" i vecchi programmi. Ne tratta diffusamente anche Robert Darnton nella già citata monografia *Il futuro del libro*: la terza parte, dedicata al passato, intona un «inno alla carta» là dove osserva che, a fronte di ogni forma di conservazione diversa – microfilm, digitalizzazione – il libro e il manoscritto tradizionali sono capaci di sopravvivere meglio sia al deterioramento sia all'evoluzione delle tecnologie che rendono inutilizzabili materiali teoricamente salvati dalla distruzione. Così, tornando alle parole simpaticamente provocatorie di Umberto Eco, il libro viene paragonato al cucchiaino, al martello, alla ruota, alle forbici: quegli strumenti di base che, una volta inventati, al di là di tutte le tecnologie che li affiancano integrandone le funzioni, non è possibile farne a meno. Se è possibile e più vario cucinare con gli elettrodomestici più raffinati e se le macchine possono sostituire i vecchi attrezzi, il cucchiaino e la ruota restano insostituibili nella loro forma-base, sebbene tanto l'uno quanto l'altra si siano evoluti e si evolveranno in infinite forme e materiali.

Persiste comunque chi invece proclama che nel 2035 il libro e il periodico saranno completamente dematerializzati, non più cartacei e digitali, ma esclusivamente digitali (Soccavo 2007: 50-51); questo afferma Jean-Louis Servan-Schreiber, fondatore con Bernard Pivot della rivista «Lire», in un'intervista del novembre 2005 in occasione del trentennale della fondazione del periodico. A nutrire questa previsione contribuisce il potere incantatorio del testo digitale che ben evidenzia la monografia di Dominique Autié,



*De la page à l'écran. Pour accompagner l'évolution de l'écrit sur les (nouveaux) supports de l'information*, datata 2003 nella sua riedizione, ma uscita nel 2000. Uno schermo è capace di tenere incollata una persona per ore su un blog, sulle pagine Facebook, oppure di attrarre il lettore facendolo banalmente navigare saltabecando da un argomento all'altro, molto più a lungo rispetto alla struttura «tabulatoire» della pagina stampata su carta (Autié 2003: 25). Lo schermo ha rivoluzionato il concetto di pagina: cambia l'orientamento, che passa da verticale a orizzontale; non ci sono margini, cioè confini materiali, alla cui assenza si sopperisce con la grafica (impiego di colori e caratteri diversi, iconografia, simboli) nel tentativo di rendere il testo digitale più ergonomico e accattivante. Poi il testo digitale è animato e veloce grazie all'apertura di finestre e collegamenti, e "buca" lo schermo, in quanto il sistema di rimandi ipertestuali induce ad andare "dietro" al testo che si sta consultando (ivi: 44), seguendo la cosiddetta «orientation vectorielle de l'hyperlecture» (ivi: 47-49). Se il cartaceo segue un incedere verso destra e dall'alto al basso, il digitale potenzialmente permette a ogni parola, anzi a ogni segno, di richiamare masse di informazioni, nuove immagini, nuove pagine, facendo addentrare il lettore nella foresta dell'albero dell'informazione e della conoscenza. I rimandi non rinviano alla pagina successiva, materialmente gestibile, bensì a oltre lo specchio dello schermo in un *mare magnum* senza limiti, generando così quella tensione capace di attirare il fruitore risucchiato in quel labirinto di spunti e scoperte da cui si fatica a uscire. Così che spesse volte, quando si alzano gli occhi e ci si allontana dal labirinto della lettura digitale, non si è più in grado di ricomporre un percorso preciso, disorientati e confusi per l'andirivieni di clic, nonostante i rudimenti di informatica insegnino che nel disegnare l'architettura di qualsiasi sito sia fondamentale il rispetto della «regola dei tre clic», per cui da una interfaccia si dovrebbero raggiungere le varie sezioni con soli tre collegamenti, e con altrettanti tre clic dovrebbe essere possibile tornare al punto di partenza dell'esplorazione.

Uno sguardo al passato non può esimerci dal ricordare che, ancora una volta, tutto è già stato sperimentato: nel momento in cui ci si sofferma a descrivere la pagina digitale evidenziandone le differenze rispetto alla comune pagina cartacea, è inevitabile ricordare che il testo digitale guarda al manoscritto medievale e al vecchio incunabolo per l'amplissimo spazio dedicato alla parte iconica, con tutto il valore che viene assegnato all'immagine e al suo potere esemplificativo, oltre che ornamentale, quando affianca e completa uno scritto. Ma al di là di queste continuità, è l'ipertesto che ha rovesciato completamente la forma del libro. L'imponente studio di George P. Landow, *Hypertext 3.0*, ristampa arricchita e aggiornata del 2006 di un saggio datato ben 1997, *Hypertext 2.0* (Landow 2006) contiene la definizione e l'analisi più esaurienti di ipertesto, in un richiamo alla necessità di abbandonare i sistemi concettuali fondati sull'idea di centro, margine, gerarchia e linearità, per sostituirli con la multilinearità, i collegamenti e le reti. Il cybertesto non è più lineare, bensì a strati; procede per caselle e incasellamenti a diversi livelli di profondità che invece il libro non rende possibili per ragioni concrete. Seguendo la dinamica delle anticipazioni e soprattutto delle corrispondenze tra riflessioni critiche sulla scrittura, sorge spontaneo ricordare che, pur se ben lontano da ogni sguardo sul digitale e focalizzandosi sul discorso sulla critica letteraria, Northrop Frye aveva riflettuto sull'esistenza in un testo di diversi livelli di lettura, proprio perché la lettura letteraria non può avvenire a livello unico. Un ipertesto appare più che mai coerente con questi percorsi

poiché permette proprio di impilare o affiancare diversi strati di interpretazione, o di informazione, o di documentazione<sup>11</sup>. Livelli che possono essere infiniti in ragione del carattere inesauribile di ogni testo letterario, che a ogni lettura e a ogni lettore può aprirsi a interpretazioni diverse o ad aggiunte di dettagli.

Provocatoriamente, lungi dal preconizzare un divorzio tra libro e digitale, tra monografia cartacea e testo *puntozero*, si giunge a concludere che il libro cartaceo è sempre stato per sua natura... ipertestuale: un libro ne implica una pluralità di altri, è una ragnatela infinita di rimandi e collegamenti, creati dall'autore quando cita, evoca, annota, elenca, nomina, ma anche dal lettore, la cui mente ragiona, collega, richiama, associa sulla base della propria formazione culturale, delle letture, delle esperienze e della sensibilità. Per riprendere ancora una volta Italo Calvino e le sue *Lezioni americane*, noi altro non siamo che «una combinatoria di esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni» (Calvino 1988: 120). A maggior ragione uno studio accademico. Roland Barthes ha ricordato come l'io che legge e analizza un testo mai è soggetto vergine, giacché si compone dell'insieme di letture incontrate sul suo cammino (Barthes 1970: 20). Anche Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, del 1969, concepiva il testo in termini di reti e connessioni: il libro non ha frontiere perché rimanda sempre ad altri libri. Un libro pensa in maniera ipertestuale! Fanno eco le parole di Borges, il quale parla del libro in termini di estensione della memoria e dell'immaginazione, e ci rammenta che in una biblioteca troviamo un luogo magico dove spiriti stregati si svegliano quando noi li chiamiamo, tornando a vivere quando si legge, si cerca, si analizza, si commenta (Borges 2003). È, infine, il concetto di «*texte étoilé*»: un testo inteso come una costellazione di rimandi e di contenuti di natura varia, ipertestuali e ipermediali.

Nel già citato *Gutenberg 2.0*, Lorenzo Soccavo lancia uno sguardo ottimista sul destino del libro nell'era digitale in ragione del permanere eterno dell'*idea del libro*, cioè della sua essenza, pur se attraverso metamorfosi successive che gli conferiscono fattezze diverse. Il libro del futuro non sarà più un oggetto bensì un iper-oggetto multidimensionale. Analizzando l'età prima dell'avvento della stampa meccanica e della produzione industriale dell'oggetto-libro, egli trova curiosi collegamenti con il tempo attuale: ai ruoli dell'età pre-Gutenberg fa corrispondere ruoli contemporanei: *scriptor* (il copista, oggi lo specialista del copia-incolla), *compiler* (colui che inseriva informazioni supplementari riferendosi ad altre fonti e che aggregava i testi, oggi *agrégateur des contenus*), *commentator* (chi commenta un testo altrui messo in condivisione, come nei blog) e *auctor* (l'autore, impegnato però in un processo che è condiviso). In qualche modo i monaci del Medioevo, che copiavano, commentavano, inserivano glosse, ornavano ed esplicitavano attraverso immagini in un'operazione a più mani, avevano praticato il wiki senza disporre dell'informatica (Soccavo 2007: 30).

Il libro si pone dunque sotto il segno della continuità nell'evoluzione. In quanto iper-

---

<sup>11</sup> Fra le molte fonti che cita Landow, il Barthes di *S/Z*, dove di fatto già si traccia un'ideale testualità del futuro *computer hypertext*.



oggetto, testo arricchito e accresciuto, il libro è destinato a trasformarsi nel luogo di intersezione di temi e sentieri di analisi e di ricerca, e il loro prolungamento al di là dei confini dell'oggetto. Gli *hyperlink* in fondo sarebbero varianti più elaborate ed estensibili delle note a pie' di pagina, delle parentesi, delle appendici, inserendo infiniti materiali su livelli diversi e strati sovrapposti e collegati (Darnton 2011: 101-102). Una proposta interessante in merito alla strutturazione dei saggi accademici on line e delle edizioni critiche digitali viene avanzata da Robert Darnton, che individua una successione di sei livelli precisi: lo strato di superficie potrebbe essere l'esposizione sintetica del soggetto o comunque il testo di partenza, disponibile sempre in *paperback*; il secondo strato proporrebbe versioni ampliate di aspetti dell'argomentazione, esposti in maniera non sequenziale, come in una narrazione, bensì come unità autonome che si inseriscono nello strato n. 1; il terzo strato sarebbe composto dalla documentazione, ciascuna introdotta da pagine interpretative; il quarto strato potrebbe prevedere un livello teorico o storiografico, con selezione di saggi e analisi precedenti sul tema. Il quinto potrebbe assumere un valore didattico, con suggerimenti per la discussione a lezione. Il sesto potrebbe contenere recensioni, corrispondenze tra autore ed editore, lettere dei lettori, materiale paratestuale e metatestuale destinato ad arricchirsi a mano a mano che si aggiungono lettori di categorie diverse. Un testo di questo tipo, la monografia elettronica, è pensato per tipologie di letture diverse: del solo testo, oppure in verticale (o *anche* in verticale), in profondità, leggendo saggi, documentazione e materiali di supporto (ivi: 103-105). Ogni testo, a ogni livello, potrà essere stampato: se il sistema informatico costituirà lo strumento per saggiare il materiale e per fare ricerche testuali e intertestuali, la lettura prolungata e analitica avverrà invece su supporto cartaceo.

Più che testo elettronico, nell'era del *puntozero* evoluto pare opportuno parlare di spazio elettronico, in grado di permettere collegamenti con *database*, documenti e ogni multimedialità. Così, come si legge sempre nelle previsioni di *Gutenberg 2.0*, si profila un progetto ambizioso: «Passer du livre-objet au livre-bibliothèque, du livre unique au livre interactif, du livre figé au livre multimédia, et du livre personnel au livre en réseau, c'est-à-dire du livre individuel au livre participatif» (Soccavo 2007: 30), cogliendo tutte le potenzialità del libro. Nulla è infatti più interattivo di un libro cartaceo per l'infinità di collegamenti con un universo scatenati dal libro; se, inteso come puro insieme di righe e di pagine, il libro appare statico, in realtà è un oggetto eternamente mobile grazie a chi lo legge.

Uno studio, la tesi, un saggio, una lezione. Tutti elaborati ipertestuali, su carta o verbalmente, che rimandano ad altra carta; oppure anche a elementi digitali. Il *puntozero* è un contenitore che permette di concretare diversamente quello che esiste da sempre<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Occorre ricordare che il termine *Hypertext* è stato coniato negli anni '60 da Theodor H. Nelson, il quale lo ha inteso appunto come una scrittura non sequenziale impostata su diramazioni. Il termine *Hypermedia* descrive poi un testo evoluto che include anche informazioni visive, suono, animazione. V. <http://hyperland.com/>.

## 5. Il lettore digitale nella comunità *puntozero*.

La vera sfida odierna non è in realtà la sopravvivenza del libro, quanto piuttosto la rivoluzione della pratica della lettura e dell'accesso ai testi. Lorenzo Soccavo definisce il libro 2.0 facendo ricorso ad alcune parole chiave, interazione-comunicazione-integrazione, quali caratterizzanti del lettore *puntozero*, il lettore *attivo*:

Nous entendons par Livre 2.0 un dispositif de lecture qui, tout en apportant au lecteur le même confort de lecture et les mêmes avantages qu'un livre traditionnel, lui permet, s'il le souhaite, de devenir un lecteur *actif* et, par exemple, de commenter ou d'enrichir le texte d'apports personnels ou extérieurs, de *communiquer* et d'*interagir* avec d'autres lecteurs, de *s'intégrer à des communautés de lecteurs*, d'obtenir dans l'instant des informations complémentaires sur l'auteur ou toutes données... (Soccavo 2007: 47).

In effetti, nel caso delle letture e dei commenti condivisi a opere letterarie, parliamo di un lettore che finalmente si affranca dalla veste di passività, perché chiamato a scrivere a sua volta, a cercare, commentare, intervenire, dare un senso al testo, fornire il proprio apporto integrandosi e confrontandosi con altri. Tutto era già stato detto: lo si legge ne *L'opera aperta* di Umberto Eco, che risale al 1962, e in Roland Barthes, nel saggio *S/Z*, dove appaiono giustappunto i concetti di lettore attivo-reattivo e di «*texte scriptible*», improntato all'apertura, opposto a un «*texte visible*», circoscritto dalla finitezza e dalla chiusura, dal punto fermo. «*Scriptible*», cioè che può essere scritto o riscritto, perché «[...] l'enjeu du travail littéraire (de la littérature comme travail), c'est de faire du lecteur, non plus un consommateur, mais un producteur de texte» (Barthes 1970: 10), superando il divorzio il «*fabricant*» delle lettere e l'«*usager*», il fruitore, il lettore che porta a un atteggiamento passivo del lettore<sup>13</sup>. Anche Ezio Raimondi nel saggio *Un'etica del lettore* riflette su questo punto: il lettore dovrà assumere «[...] la sua veste di personaggio attivo e esperto, che attraverso la pratica del testo prende coscienza del proprio tempo e del proprio ruolo fuori dal testo, dalla sensualità sonora dell'esperienza verbale alla prassi sensibile dell'intelligenza emotiva» (Raimondi 2007: 61).

Riportando il discorso sulla scrittura saggistica accademica, nuovo problema si pone allora: in che modo organizzare la produzione di testi digitali annotati? Come stabilire livelli e categorie? Nel momento in cui l'annotazione condivisa non è accademica, o comunque circoscritta a esperti, come moderare e controllare l'affidabilità e la qualità dei commenti al fine di evitare di lasciar cadere nel qualunquismo e nella superficialità, nel sovrabbondare di parole alle volte vuote di significati alti. Il rischio di una perdita della consapevolezza dei livelli: c'è da una parte la discussione amicale e c'è dall'altra lo studio davvero documentato e scientifico. Che non si realizzi allora quanto aveva prospettato McLuhan, cioè che il mezzo diventi *sempre* messaggio e che svuoti il messaggio dei suoi contenuti (McLuhan 1976). Tanto per riportarci per un istante al piano della quotidianità

---

<sup>13</sup> Ezio Raimondi ricorda l'idea di lettore come autore «ampliato» elaborata già da Novalis (Raimondi 2007: 23).

più comune, pensiamo al rapporto con Facebook, risorsa di infinita praticità per la comunicazione e la sua condivisione: quanti pubblicano delle foto per effettivamente dividerne il contenuto con altre persone – cioè per condividere la bellezza di un paesaggio, di un’opera d’arte, di uno scatto ben riuscito – e quanti le pubblicano invece «perché adesso si usa fare così», cioè perché i mezzi che abbiamo a disposizione e che ci circondano, ci seguono, ci avvisano sembrano «obbligare» a questo gesto?

La ridefinizione del ruolo del lettore, o anzi la concretizzazione del ruolo auspicato per il lettore, inevitabilmente induce a riflettere su poli opposti nella storia culturale: a un estremo, il momento della consacrazione dello scrittore, critico e giudice dei costumi del suo tempo, investito di una funzione morale e civile, portatore di una visione del mondo, un’autorità con venature di impegno, secondo il concetto di «consacrazione dello scrittore» avviato nel Settecento e che conosce l’apogeo attorno al 1830, come ben illustrato da Paul Bénichou (Bénichou 1973); all’altro estremo, riferendosi alle lettere dagli anni Sessanta del Novecento in avanti, l’idea di una «morte dell’autore», di cui leggiamo invece in Roland Barthes. Nello scritto breve *La mort de l’auteur*, egli lamenta infatti che «Le lecteur, la critique classique ne s’en est jamais occupée: pour elle, il n’y a pas d’autre homme dans la littérature que celui qui écrit [...]; nous savons que, pour rendre à l’écriture son avenir, il faut en renverser le mythe: la naissance de l’auteur doit se payer de la mort de l’Auteur» (Barthes 2001: 45).

Nel sistema complesso dello spazio digitale, la prima incognita da affrontare concerne il dialogo tra commentatori e destinatari. Certamente ad alcuni livelli si opera definitivamente la de-sacralizzazione dell’autore, in questo caso dello studioso e del lettore. Ma come discernere il valore del commento di una mano esperta (specialista della materia, studioso competente) e quello di una mano che si sta formando (un dottorando, un giovane studioso, addirittura uno studente), se a priori non si stabiliscono delle condizioni e degli «accessi». E, in seconda battuta, chi decide se esiste un limite per i contenuti quando l’estensione del libro digitale è infinita. Ci troviamo davanti alla realizzazione materiale, checché de-materializzata, del concetto di testo come tessuto di citazioni, come insieme di riferimenti e rimandi a opere precedenti che non hanno più confini, non essendo più circoscritti alla pagina fisica e al numero di pagine di un volume o di un articolo.

Ponderando le questioni che si pongono dinanzi all’adozione del *puntozero* per finalità accademiche, quale nuova tipologia di *prodotto scientifico*, quella del limite, cioè della dimensione, sembrerebbe da escludere a priori: ogni lavoro sul web è un’opera aperta, quindi non è concepibile pensarla limitata da confini contenutistici. Il che se da un lato ne costituisce il vantaggio, dall’altro rappresenta un rischio, quello del sovraccarico di informazioni, che Lorenzo Soccavo chiama «infobésité» (Soccavo 2011: 47) e della ripetizione di informazioni, ad esempio nei «blogs perroquets», dove gli stessi contenuti sono duplicati alla potenza, creando un inevitabile senso di spaesamento in colui che naviga in cerca di risposte chiare a un quesito di ricerca. Più che di limiti, si tratta di verificare se possibile dare un ordine a un probabile caos. Facendo riferimento nello specifico all’identità della biblioteca nell’età digitale, Soccavo sviluppa le caratteristiche della bibliosfera, «Ordonner le chaos de l’instantanéité, éviter l’illisible et l’amnésie. Documentariser au-delà de l’entertainment. Il s’agit enfin d’intégrer demain... la

bibliosphère»; e di qui la sua teoria della «bibliothèque unique qui tisse sa toile sur la planète entière» (ivi 2011: 20). In una visione futuristica neanche troppo lontana dal presente, il libro uscito dalla terza rivoluzione culturale della civiltà sarà un *contenuto* e non più un contenitore (ivi 2011: 44).

Imprimere un ordine al caos, coordinare la frammentarietà, evitare la dispersione trascinano con sé un'altra questione imprescindibile: quella del filtro dell'informazione e della documentazione. Nel momento in cui si realizza un documento, un libro-contenitore, *open*, condiviso e partecipativo, a chi spetta di verificare la qualità dei contenuti, il cui controllo rimane fondamentale al fine di garantire un livello qualitativamente alto dei materiali e della loro esposizione? Se è ovvia la praticità immediata di Wikipedia ed è apprezzato il suo spirito di esperienza partecipativa e *in progress*, opera davvero *sociale*, non sempre se ne ricordano i limiti: dal momento che chiunque può scrivere, aggiungere, emendare, le inesattezze sono inevitabili, persino gli errori grossolani. Al di là di questo colosso che nasce come enciclopedia libera e va assunto come tale, prevedendone le imperfezioni, altre forme di annotazione condivisa e partecipativa – dai testi letterari digitali arricchiti ai blog accademici – precisano l'identità, o perlomeno i ruoli, degli autori degli interventi. Così, il *Candide 2.0* (<http://candide.nypl.org/text/>) enumera nomi e provenienze degli autori che collaborano ai commenti, permettendo di identificare per ogni annotazione la penna che l'ha redatta, là dove è descritto il team alla base del progetto (<http://candide.nypl.org/text/about>) ma soprattutto nella pagina dove sono presentati i «giardinieri» che coltivano il giardino del testo digitale annotato (<http://candide.nypl.org/text/gardeners>), i *featured commenters* con un profilo noto e scientificamente affidabile; una pratica indicizzazione consente altresì una navigazione procedendo per studioso, così che in un solo clic è possibile estrarre tutti i commenti di un collaboratore (ad esempio: <http://candide.nypl.org/text/comments-by-reader?user=Alice+Boone%2C+Curator%2C+Candide+at+250%3A+Scandal+and+Success&comment-browser=users>). Sezioni descrittive dei cybertesti annotati possono inoltre prevedere suggerimenti sulle categorie di pubblico cui tali testi sono destinati: se si tratta di un ipertesto con finalità didattiche rivolto a studenti, oppure se un'opera digitale aperta a diversi strati di lettura e quindi a differenti tipologie di fruitori.

Le soluzioni sopracitate riescono a ovviare al problema della necessaria scrematura che richiede la moltitudine di possibili inserimenti nel mondo *cyber*. Alla base, resta un presupposto: lo spirito critico individuale, la ragione ordinatrice che, di fronte a un tracimare di contenuti, duplicati, copiati, riprodotti all'infinito discerne comparando e riflettendo criticamente. Un punto fermo che oggi si impone e che tuttavia – anch'esso – era già stato discusso secoli fa. Alla vigilia della Rivoluzione francese Louis Sébastien Mercier aveva immaginato la Parigi dell'anno 2440 nel romanzo-ucronia *L'An 2440. Rêve s'il en fut jamais*. Nel capitolo XXVIII, *La bibliothèque du roi*, il viaggiatore-narratore che si sveglia all'improvviso nella Parigi del terzo millennio e che esplora, capitolo dopo capitolo, la nuova città e la nuova società, fa esperienza di una biblioteca alleggerita e sfoltita, una biblioteca quasi senza libri:

[...] au lieu de ces quatre salles d'une longueur immense et qui renfermaient des milliers de volumes, je ne découvris qu'un petit cabinet où étaient plusieurs livres qui ne me parurent

rien moins que volumineux. Surpris d'un si grand changement, je n'osais demander si un incendie fatal n'avait pas dévoré cette riche collection (Mercier 1999: 163).

Dinanzi allo stupore di chi pensava di contemplare interminabili scaffali ricolmi di pubblicazioni, il bibliotecario, «véritable homme de lettres», fornisce una spiegazione:

Convaincus par les observations les plus exactes que l'entendement s'embarrasse de lui-même dans mille difficultés étrangères, nous avons découvert qu'une bibliothèque nombreuse était le rendez-vous des plus grandes extravagances et des plus folles chimères. De votre temps, à la honte de la raison, on écrivait, puis on pensait. Nos auteurs suivent une marche tout opposée [...]. Le parti qu'il nous restait à prendre était de réédifier l'édifice des connaissances humaines. Ce projet paraissait infini; mais nous n'avons fait qu'écarter les inutilités qui nous cachaient le vrai point de vue [...].

En effet, que contenait cette multitude de volumes? Ils étaient pour la plupart des répétitions continuelles de la même chose (ivi: 163-164).

Nel romanzo di Mercier si enfatizza l'essenzialità dello spirito critico, opposto alla passiva assimilazione delle opinioni altrui, che impone di valutare, soppesare, confrontare, selezionare, eliminare se il caso. Più che mai oggi, dinanzi a quel regno del possibile che ci pone la Rete, occorre fare appello alla selezione e allo spirito critico, al confronto e alla ricerca della qualità. Per arrivare alla selezione, nel romanzo si racconta di una scelta drastica: tutti i testi valutati come superficiali, inutili o persino pericolosi sono stati impilati, come in una nuova torre di Babele, e bruciati, in un «sacrifice expiatoire offert à la vérité» (ivi: 165). La soluzione adottata in una Parigi dove le Lumières si concretano finalmente suona certo drastica: pur tuttavia il problema appare simile a quello di cui andiamo discutendo oggi nell'era del web – valutare e selezionare nella sovrabbondanza – appoggiandosi all'attendibilità delle fonti di informazione. Essere bibliografici: l'esortazione di Robert Darnton, che intitola *L'importanza di essere bibliografici* il capitolo IX del suo studio sul futuro del libro, insiste – l'identità e la formazione di storico quale Darnton è lo reclamano – sulla necessità di interrogarsi sempre sulle origini dei materiali e di verificare le fonti.

Già a fine Settecento, assai lontani dall'immaginare altri strumenti di accesso alla lettura e al sapere, era affiorata in ogni caso l'urgenza oggi impellente di una ponderazione selettiva e critica delle fonti. Se potenzialmente il digitale, mentalmente informatico e matematico, può apparire un veicolo *ordinateur* – inevitabile ricordare che in lingua francese il termine *computer* è tradotto correntemente in *ordinateur* – in realtà, se non plasmato dalla mente umana in maniera davvero razionale, esso spalanca le porte a un nuovo caos. Nello stimolante *Reading the Book of Mozilla*, saggio del 2011, Alan Galey annota in tutta schiettezza che «Digital texts were supposed to be above the messiness of the world, but scholars of electronic textuality [...] have dragged them back to earth» (Galey 2011: 196). Una febbre da digitalizzazione sembra propagarsi oggi: si vuole digitalizzare tutto e conservare tutto, le biblioteche scansionano, gli archivi pure, nelle infinite maglie della Rete si incontrano innumerevoli copie degli stessi volumi informatizzati in più sedi. La digitalizzazione fine a se stessa appare utile soltanto in parte: è importante per la conservazione, se affiancata dalla comunque più longeva carta, e per

la diffusione, così che un volume conservato in una biblioteca dall'altra parte del pianeta diventa per tutti alla portata di qualche clic. Ma la digitalizzazione acquisisce un valore culturale e viene a indossare una veste educativa, formativa, sociale, culturale nel senso più vasto, nel momento in cui forma la base di partenza per una lettura semanticamente alta; quando cioè il riuso digitale dei testi entrati in pubblico dominio permette di lavorarci sopra, facendovi convergere saperi e informazioni.

## 6. Studi accademici digitali: sperimentazioni di annotazione in corso

La pratica del testo annotato in forma digitale sta acquisendo in diverse sedi progettuali crescente considerazione e sperimentazione. A fare la differenza tra i lavori attualmente già fruibili e altri in fase di testaggio, due elementi. Da una parte, permangono le necessità dettate dalla tipologia di testo che si vuole annotare e quindi il "taglio" che la mano annotante, individuale o in collaborazione, imprime: la pura digitalizzazione di un testo antico, affiancata dalla trascrizione a opera di uno studioso, con semplici indici di parole (*taggatura*) richiede l'adozione di moduli tutto sommato semplici. Al contrario, nel momento in cui si intende realizzare un'edizione filologica di un'opera letteraria con apparato di note, e soprattutto con commenti e annotazioni che accompagnano il testo, forniscono bibliografie, aggiungono iconografia, permettono collegamenti a cataloghi, repertori, siti, oppure a saggi di letteratura disciplinare digitalizzata, si impone la necessità di individuare innanzi tutto tecnicamente dei moduli informatici capaci di consentire la chiarezza nell'organizzazione dei contenuti e dunque la facilità di fruizione da parte dell'utente; nel contempo occorre garantire l'identificazione dei destinatari del lavoro di annotazione (studenti, e di quale ordine e grado? grande pubblico? specialisti?), tanto quanto del profilo (cioè le competenze) di chi annota, consentendo quell'infinita possibilità di espansione condivisa che è la caratterizzante del *puntozero*. Il progetto del *Candide 2.0* si profila forse oggi una delle sperimentazioni più efficaci e riuscite nel panorama degli studi letterari coltivati in ambiente digitale: un lavoro critico e filologico sul testo è stato associato, nel progetto, alla costruzione di un'annotazione che sia *anche* collaborativa e partecipata, con una stratificazione di commenti a più livelli e di più mani e provenienze: certamente un progetto capace di coinvolgere studiosi e lettori stimolando l'intervento personale, pur se sempre scientificamente verificato.

Assurgesse a postulato una forma informatica adeguata: un PDF annotabile, o un file in Word cui si è abituati per la correzione di bozze e per la divulgazione veloce di lavori tra addetti, se concettualmente e materialmente è un testo annotato, all'atto pratico si rivela un ur-testo digitale limitante, elementare e statico.

Spigolando nel web le prime esperienze in questa direzione dei lavori accademici, nell'ambito dell'italianistica la «galassia Ariosto» è indagata secondo un approccio *puntozero* nell'ampio progetto del Centro di Elaborazione Informatica di Testi e Immagini nella Tradizione Letteraria di Pisa (<http://www.ctl.sns.it>): [http://www.ctl.sns.it/progetto\\_ERC\\_galassia\\_ariosto.html](http://www.ctl.sns.it/progetto_ERC_galassia_ariosto.html). Le risorse del web consentono in questo progetto di costruire una storia della letteratura in prima analisi «visiva», che punta sull'iconografia che accompagna le edizioni susseguitesesi nel tempo, creando una «Visual History of Italian Literature» inclusiva di una mappatura di luoghi e paesaggi (<http://www.furioso16.it/>



paesaggio/), oltre a trailer e sintesi di un percorso espositivo, *Viaggio attraverso le immagini dell'Orlando Furioso* (<http://www.cil.sns.it/mostrafurioso/index.html>) organizzato all'interno della ricerca.

In zona francese, presso la Sorbonne è attivo HyperApollinaire (<http://obvil.paris-sorbonne.fr/projets/hyperapollinaire>), che intende raccordare l'opera letteraria del poeta con tutta la documentazione possibile sulla e attorno alla sua attività, unendo una costellazione di materiali apollinairiani e inerenti le Avanguardie: «L'HyperApollinaire offre aussi au lecteur, la plus large des annotations, afin de donner une dimension nouvelle à la contextualisation à la fois interne et externe des œuvres». Accanto ai testi in versi e in prosa, si vuole mettere a disposizione del fruitore il catalogo della biblioteca di Guillaume Apollinaire, la digitalizzazione dei periodici cui ha collaborato e delle riviste da lui fondate, un corpus di testi critici che attestino la ricezione delle sue opere da parte dei contemporanei: il tutto trascritto, o collegato e raccordato, grazie alle ramificazioni testuali rese possibile dall'ambiente digitale.

In sede torinese, e in un'ottica didattica di formazione degli studenti in lingue e letterature straniere a un impiego virtuoso delle risorse e dei canali comunicativi della Rete, è stato organizzato un esperimento di annotazione de *Le Petit Prince* di Antoine de Saint-Exupéry nell'ambito di una dissertazione di laurea triennale in Scienze della Mediazione linguistica impostata sulla comparazione fra diverse traduzioni italiane del racconto<sup>14</sup>. L'esperimento condotto dalla studentessa sfrutta la piattaforma Hypothes (<https://via.hypothes.is/http://www.saintexupery-domainepublic.be/?p=62>), dove la digitalizzazione dell'originale del racconto, entrato di recente in pubblico dominio e corredata dall'iconografia di disegni dell'autore, è oggetto di un processo di annotazione che permette di discutere e raffrontare soluzioni traduttive talora molto diverse rilevate in tre versioni italiane, contestualizzandole nel loro tempo. L'annotazione di argomento prettamente linguistico sui processi traduttivi e sulle soluzioni adottate nel 1949 (edizione Bompiani), nel 2014 (edizione Bompiani) e nel 2016 (edizioni Blonk) sarà, nell'ottica di un lavoro *in progress* e partecipativo, successivamente affiancata da un lavoro di analisi testuale che mira a fornire al fruitore una guida di lettura al testo che tenga in conto delle chiavi interpretative date dalla critica nei decenni, con i dovuti richiami alla letteratura scientifica e, quando possibile, attraverso collegamenti ipertestuali ad articoli su riviste on line o digitalizzate, a cataloghi di biblioteche e a siti dedicati all'autore e a *Il Piccolo Principe*. Il progetto, sviluppato nel contesto della didattica della lingua e della letteratura francese, si delinea in un'ottica di riordino e di raccordo, oltre che di condivisione, di materiali, aggiornamento progressivo e partecipativo, rivolto alla discussione aperta, e in direzione degli sviluppi che va assumendo la pratica dell'annotazione su testi digitali di

---

<sup>14</sup> Federica Pogliano, *Il Piccolo Principe: pubblico dominio e nuove traduzioni*, dissertazione di Laurea triennale in Scienze della Mediazione Linguistica, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, a.a. 2015-2016 [disciplina: Lingua e traduzione – Lingua francese; primo relatore Marita Mattioda, secondo relatore Cristina Trincherò].

opere letterarie. Una dimensione *in progress* e destinata a crescere, come attesta anche la letteratura scientifica sulla questione del testo annotato, collegata alla linguistica computazionale e all'informatica, con l'elaborazione di proposte, ad esempio quella del *c-book (collaborative book)*<sup>15</sup>.

Infine, il gruppo di ricerca *Open Literature* dell'Università degli Studi di Torino (<http://www.openliterature.unito.it>) sta oggi permettendo l'avvio di un processo di annotazione e arricchimento di corpus di scritti letterari (prosa, teatro, poesia) attraverso prove di applicazione di Hypothes e wiki a un corpus di testi digitalizzati, fra i quali i documenti fruibili su [www.omeka.unito.it](http://www.omeka.unito.it), appartenenti a nuclei specifici di fondi bibliotecari dell'Università di Torino, riuniti dal collante tematico della letteratura, della prosa e del teatro al tempo delle Avanguardie, con sguardo anche sulla traduzione di testi stranieri in lingua italiana. Nell'ottica di far tesoro delle buone pratiche riscontrate in esperienze straniere nell'ambito dell'annotazione digitale, le prove di annotazione e commento saranno realizzate a più mani, da esperti a più livelli di competenze (laureandi, giovani studiosi, ricercatori e docenti, con bibliotecari a supporto per l'approfondimento delle risorse elettroniche). Le prove di annotazione saranno prossimamente rese disponibili in una sezione dedicata del sito [www.openliterature.unito.it](http://www.openliterature.unito.it).

## BIBLIOGRAFIA

- Aghaei S., Nematbakhsh M. A., Farsani H. K. (2012), *Evolution of the World Wide Web: from Web 1.0 to Web 4.0*, in "International Journal of Web & Semantic Technology (IJWest)", vol. 3, n. 1, January 2012 [<http://airccse.org/journal/ijwest/papers/3112ijwest01.pdf>].
- Autié D. (2003), *De la page à l'écran. Pour accompagner l'évolution de l'écrit sur les (nouveaux) supports de l'information*, Montréal, Elaeis [prima edizione 2000; 2003: nuova edizione arricchita].
- Barbera M., Meschini F., Morbidoni C., Tomasi F. (2013), *Annotating Digital Libraries and Electronic Editions in a Collaborative and Semantic Perspective*, in *Digital Libraries and Archives*, 8th Italian Research Conference, IRCDL 2012 (Bari, Italy, 9-10 febbraio 2012), Berlin, Heidelberg, Springer Verlag [[http://dspace.unitus.it/bitstream/2067/2331/1/paper\\_annotation\\_last.pdf](http://dspace.unitus.it/bitstream/2067/2331/1/paper_annotation_last.pdf)].
- Barthes R. (1970), *S/Z*, Paris, Seuil.
- Barthes R. (2001), *La mort de l'auteur*, in *Œuvres complètes*, III, Paris, Seuil [prima edizione: 1968].
- Bénichou P. (1973), *Le Sacre de l'écrivain, 1750-1830. Essai sur l'avènement d'un pouvoir spirituel laïque dans la France moderne*, Paris, Corti.
- Bettetini G., Gasparini B., Vittadini N. (1999), *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani.
- Borges, Jorge Luís (2003), *Finzioni*, Milano, Adelphi.

---

<sup>15</sup> Si veda ad esempio <http://lnx.isismanzini.gov.it/wp-content/uploads/2014/03/Libri-di-testo-digitali-Didamatica-2013.pdf>.



- Calefato P. (2011), *Metamorfosi della scrittura. Dalla pagina al web*, Bari, Progedit.
- Calvino I. (1988), *Lezioni americane. Sei proposte per il nuovo millennio*, Milano, Garzanti.
- Darnton R. (2011), *The Case for Books. Past, Present, and Future*, New York, PublicAffairs, 2009; traduzione italiana: *Il futuro del libro*, Milano, Adelphi [prima edizione italiana: 2009].
- DIDAMATICA (2013), *Libri di testo digitali: scenari e proposte*, in *Tecnologie e Metodi per la Didattica del Futuro Atti 27a DIDAMATICA 2013* (Pisa, 7-8-9 Maggio 2013, Area della Ricerca CNR) [<http://lnx.isismanzini.gov.it/wp-content/uploads/2014/03/Libri-di-testo-digitali-Didamatica-2013.pdf>].
- Eco U., Carrière J.-C., De Tonnac J.-P. (a cura di) (2009), *Non sperate di liberarvi dei libri*, Milano, Bompiani.
- Gai B. (2013), *Il libro infinito. La narrativa scopre l'ebook*, in *Ritorno a Babele: esercizi di globalizzazione*, a cura di Cristina Trincherò, Torino, Neos edizioni, 2013: 175-203 [disponibile su <https://aperto.unito.it/handle/2318/140486#.WDaxI7LhB0w>].
- Galey A. (2011), *Reading the Book of Mozilla: Web Browsers and the Materiality of Digital Texts*, in *The History of Reading*, vol. 3: *Methods, Strategies, Tactics*, edited by Rosalind Cone and Shafquat Towheed, foreword by Simon Eliot, London, Palgrave Macmillan.
- Gamaleri G. (a cura di) (2006), *Understanding McLuhan, l'uomo del villaggio globale*, Roma, Edizioni Kappa.
- Landow G. P. (2006), *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, The John Hopkins University Press.
- McLuhan M. (1969), *The Interior Landscape. The Literary Criticism of Marshall McLuhan 1943-1962*, edited by Eugene Mc Namara, New York, McGraw-Hill [traduzione italiana: *Il paesaggio interiore. La critica letteraria*, Milano, SugarCo, 1983].
- McLuhan M. (1976), *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Roma, Armando [prima edizione: 1962].
- Piper A. (2013), *Il libro era lì. La lettura nell'era digitale*, traduzione di S. Ballerio, Milano, Franco Angeli [2012]
- Mercier, Louis Sébastien (2009), *L'An 2440. Rêve s'il en fut jamais* [1771], Paris, La Découverte.
- Raimondi E. (2007), *Un'etica del lettore*, Bologna, Il Mulino.
- Siemens R., Schreibman S. (edited by) (2013), *A Companion to Digital Literary Studies*, Malden, Blackwell.
- Soccavo L. (2007), *Gutenberg 2.0: le futur du livre. Six siècles après Gutenberg une nouvelle révolution va changer votre façon de lire...*, contribution de Constance Krebs, préface de Paul Soriano, Paris, M21 éditions.
- Soccavo L. (2011), *De la bibliothèque à la bibliosphère: les impacts du livre numérique dans le monde des bibliothèques*, Andrézieux-Bouthéon, Morey éditions.
- Trincherò C. (2013), *Sistemi di lettura globale: Octave Uzanne e La fin des livres*, in *Ritorno a Babele: esercizi di globalizzazione*, a cura di Cristina Trincherò, Torino, Neos edizioni, 2013: 157-174 [disponibile su <https://aperto.unito.it/handle/2318/140486#.WDaxI7LhB0w>].
- Uzanne O. (2009), *La fin des livres* [1895], Milano, La Vita Felice.
- Valéry P. (1948), *La conquête de l'ubiquité* [1928], in *Pièces sur l'art*, Paris, Gallimard [47<sup>a</sup> edizione].
- Vanderhorpe C. (1999), *Du papyrus à l'hypertexte, essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte.
- Viala A. (1985), *Naissance de l'écrivain. Sociologie de la littérature à l'âge classique*, Paris, Editions de Minuit.

**CRISTINA TRINCHERO** is Associate Professor of French Literature at the University of Turin, Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures. Her research activity concerns: authors' archives and press as sources to reconstruct and study cultural relations between France and Italy in the 18<sup>th</sup>, 19<sup>th</sup> (at the time of *Risorgimento*) and early 20<sup>th</sup> century; 18<sup>th</sup>-century French novel; French drama in the early 20<sup>th</sup> century; digital humanities.

**E-MAIL** [cristina.trincher@unito.it](mailto:cristina.trincher@unito.it)

# COSTRUIRE IL LIBRO DEL FUTURO

Dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale

---

*Bianca GAI*

**ABSTRACT** • This paper focuses on the evolution of the book format from print to digital *medium*, exploring three main topics: the overcoming of the idea of the page frame, the influence of mobile and GPS technology on book features and the application of virtual and augmented reality within the print format. For each topic, the analysis looks back to Nineteenth Century Avant-garde anticipations of the digital book. These considerations on the Avant-gardes are considered the starting point of the current digital revolution in book publishing and the literary field.

**KEYWORDS** • avant-garde literature, e-Literature, locative media, virtual reality, augmented reality.

## 1. Per una definizione di libro

Per tentare di individuare quali siano le principali evoluzioni in atto oggi nella storia del libro, è indispensabile cominciare dalla sua definizione. Impresa ardua poiché non ne esiste una concezione univoca, ma anzi la nozione di libro, profondamente polisemica, si presta a una gamma di articolazioni diverse. Talvolta si preferisce privilegiare il libro come oggetto materiale, seguendo l'etimologia dei termini che indicano il concetto nelle varie lingue (*biblos*, il nome del papiro egiziano; *liber*, che in latino si riferisce a una parte della corteccia del tronco; *bokis*, il tedesco per "faggio"): secondo questo approccio, il libro rappresenta il supporto fisico della scrittura, caratterizzato da una strutturazione in pagine fisse, definite da meccanismi di contenimento. Così scrive per esempio il *book designer* Philip Smith:

Bookness: The qualities which have to do with a book. In its simplest meaning the term covers the packaging of multiple planes held together in fixed or variable sequence by some kind of hinging mechanism, support, or container, associated with a visual/verbal content called a text (Smith 2006).

Altre definizioni invece si concentrano sul libro come oggetto testuale, prescindendo quindi dagli aspetti tangibili del *medium*, per concepire il libro come un contenuto strutturato e sequenziale di una certa lunghezza (Roncaglia 2010: 46-56). Ciò che

accomuna però le due tipologie di definizioni – libro come oggetto fisico o libro come oggetto testuale – è una visione del manufatto librario come entità compiuta e a sé stante, un'unità autonoma e conchiusa sia dal punto di vista materiale che dal punto di vista intellettuale. L'autonomia e compiutezza del libro risulta tuttavia problematica nell'attuale scenario di mutamento dei mezzi di comunicazione: la contaminazione con i media digitali infatti restituisce oggetti che, pur riconoscibili come libri secondo le definizioni citate, abbandonano completamente l'unitarietà fisica e concettuale maturata in seno a quella particolare tecnologia di libro che è il codice a stampa.

Immaginando il futuro del libro, per esempio, lo storico Robert Darnton, che pur ci avvisa circa l'«ingannevole senso di dominio sul tempo e sullo spazio» comunicato dai testi digitali, non esita a scardinare i «limiti» della forma-libro concepita attualmente, per illustrare un affascinante progetto di libro piramidale. Un contenitore di questo tipo, che contenga più livelli di approfondimento, permetterebbe di recuperare in una sola pubblicazione tutte le schede di analisi documentaria compilate per la redazione di una monografia scientifica, ogni singolo strato informativo che la forma-libro tradizionale obbliga a semplificare (Darnton 2011: 84-86).

Un “e-book”, a differenza del codice a stampa, può contenere molti strati disposti a piramide. I lettori possono scaricare il testo e dare una scorsa allo strato più superficiale, che è scritto come qualunque monografia [...]. Se si imbattono in qualcosa che vorrebbero approfondire, con un clic possono passare allo strato sottostante, dove troveranno un saggio o un'appendice supplementari. Possono continuare così per tutto il libro, scendendo sempre più in profondità, esplorando *corpora* di documenti, apparati bibliografici, storiografici, iconografici, musiche di sottofondo, tutto quello che mi sarà possibile fornire ai lettori per ampliare il più possibile la comprensione del mio soggetto. E alla fine il mio soggetto sarà diventato il loro, perché sceglieranno i loro personali percorsi di esplorazione e di lettura, orizzontali, verticali e diagonali, dovunque li portino i link elettronici.

Il libro piramidale di Darnton, memore delle teorie postmoderne dell'ipertesto, scardina l'idea dell'omogeneità contenutistica del libro per inventare una nuova unità dinamica, personalizzata dall'intervento di ciascun lettore e aperta all'incursione di materiali eterogenei rispetto alla parola scritta.

L'offerta dell'editoria commerciale *mainstream*, così come le proposte culturali di molti progetti di digitalizzazione del libro cartaceo avanzate da istituzioni culturali, sembrano tuttavia disattendere in parte queste premesse, producendo spesso formati statici, “imprigionati” da tecnologie di difesa del diritto d'autore (quali i DRM – Digital Right Management – sistemi di controllo dell'accesso pensati per applicare il diritto d'autore e i diritti connessi ai contenuti digitali, che ne limitano molto, però, l'accessibilità) o da standard proprietari come il PDF, che non fanno che riprodurre, e anzi aggravare, la staticità che una forma-libro pensata per la carta necessariamente assume se traslata *tout court* in ambiente digitale.

Esistono tuttavia progetti che accolgono invece la sfida lanciata dal digitale all'oggetto libro. Si individuano in questa sede tre principali filoni di sperimentazione: la rielaborazione critica del concetto di pagina, la fruizione del libro su dispositivi mobili e

l'ibridazione del libro con tecnologie di realtà virtuale. L'intento sarà indagare se gli esempi che saranno illustrati, che rielaborano materiali tipici della cultura libraria, possano rientrare nella categoria di libro, oppure se sia necessaria una sua riformulazione. Come si vedrà, nel tentativo di prefigurare il libro del futuro queste elaborazioni non si pongono in divergenza con quanto già ideato da teorici e scrittori del passato, ma anzi in una relazione di stretta continuità, riprendendo in particolare le prove più avanzate dei movimenti di avanguardia del Novecento, che anticiparono gli sperimentatori contemporanei nell'esigenza di re-immaginare il libro alla luce delle tecnologie del loro tempo.

## 2. Il libro scompaginato

La pagina è stata per millenni l'elemento costitutivo del libro, la cui funzione grafica si è sviluppata nel tempo in una funzione cognitiva: l'inquadratura spaziale del testo garantita dalla paginazione scandisce infatti l'ordine logico delle parole nella mente del lettore, facilitando l'apprendimento e la memorizzazione del contenuto. Se, virtualmente, il digitale rende obsoleta la pagina, dilatandone i confini su un piano potenzialmente infinito offerto all'esplorazione del lettore, spesso i testi digitali continuano a presentare simulacri di pagine: i siti web sono basati su una struttura a pagine, i *browser* si consultano tramite cornici a finestra, gli *ebook* mantengono la intelaiatura sequenziale delle schermate (Piper 2013: 61-75).

Il superamento del limite della pagina aveva già ispirato le creazioni delle avanguardie storiche. L'esempio più eclatante è l'opera di Raymond Queneau *Cent mille milliards de poèmes*, una delle più importanti realizzazioni della «letteratura potenziale» teorizzata dall'OuLiPo. Ciascuna pagina del volume riporta un sonetto, i cui versi sono pubblicati su linguette separate che il lettore è chiamato a ricombinare con i versi degli altri sonetti inclusi nell'opera, in tutto dieci, per un totale di  $10^{14}$  sonetti possibili. Già a partire da Queneau, dunque, la pagina non è riconosciuta come limite della scrittura, ma sono individuati altri tipi di *contraintes*, di limitazioni imposte all'invenzione letteraria secondo la concezione *oulipienne*. Sono postulati quindi nuovi dispositivi di contenimento della scrittura: la formulazione prestabilita del dettato poetico, abbinata alla possibilità di rimescolare i versi tramite una combinatoria di tipo esponenziale, che si fonda sulla frammentazione della pagina in unità più semplici.

Si svincola analogamente dalla concezione tradizionale di pagina il romanzo *Composition n. 1* di Marc Saporta. Costituito da un insieme di pagine di argomento autonomo lasciate senza legatura, il romanzo può essere mescolato come un mazzo di carte da ciascun lettore, chiamato a ricostruire l'ordine degli eventi, elemento che l'autore considera più rilevante rispetto al contenuto degli eventi stessi. La combinatoria usata da Saporta, più spinta di quella prescelta da Queneau, è di tipo fattoriale, cioè senza combinazioni precostituite, ma completamente governata dal caso (Clément 2001). Pur mantenendo la pagina come unità di base del libro, in *Composition n. 1* è infranta la consuetudine della sua concatenazione in una successione lineare fissa data dalla rilegatura, che è sostituita dall'ordine casuale risultato delle manipolazioni contingenti di ciascun

atto di lettura. La novità dirompente dell'opera è valida ancora oggi, se la casa editrice indipendente Visual Editions l'ha selezionata, oltre che per una nuova edizione cartacea, per una rivisitazione in formato digitale. La versione per iPad, che riprende l'infrazione dell'idea di pagina inaugurata dall'opera originale, è costituita da un'unica schermata a scorrimento rapido che il fruitore riesce a leggere solo avvalendosi di una nuova forma di manipolazione, tipica del digitale, il puntamento del dito sullo schermo del dispositivo<sup>1</sup>.

Memore dell'insegnamento delle avanguardie, la letteratura elettronica gioca spesso con l'inquadratura fisica costituita dalla pagina. La tradizione del libro cartaceo è infatti sempre presente nelle opere di *e-Literature*, che sono spesso costruite a partire da aspettative che il lettore ha ereditato da modelli di scrittura su supporto cartaceo – la struttura grafica delle lettere, le norme editoriali, le forme letterarie delle opere su carta – che vengono riprese e trasformate dal digitale (Hayles 2008: 4).

La convenzione più radicata del libro, la pagina, è per esempio il paradigma compositivo fondante dell'opera di Judd Morrissey *The Jew's Daughter* (2000)<sup>2</sup>. La ripresa dell'articolazione grafica della pagina cartacea è evidente dalla prima schermata, che funziona da sommario delle sezioni, definite in assonanza con il cartaceo come *dedication*, *page*, *colophon* (vedi Fig. 1). Corrispondente all'opera vera e propria è la sezione *page*: un'unica schermata testuale in cui alcune parole o parti di parole sono evidenziate in blu, a simulare non solo la pagina cartacea ma anche la struttura del link ipertestuale del web. Quando il lettore punta il mouse sulle aree in blu, alcune frasi si sostituiscono nella pagina a quelle precedenti, più velocemente della capacità dell'occhio di catturare con esattezza la sostituzione (vedi Fig. 2). Il titolo dell'opera allude all'*Ulysses* di Joyce, tramite il riferimento a una ballata, *The Jew's Daughter*, inclusa nell'episodio 17.



Fig. 1, Judd Morrissey, *The Jew's Daughter*, [http://judisdaid.com/thejewsondaughter/tjd\\_2.html](http://judisdaid.com/thejewsondaughter/tjd_2.html).

<sup>1</sup> Cfr. i video promozionali dell'opera cartacea <https://www.youtube.com/watch?v=oiDrTItpuh0> e digitale <https://www.youtube.com/watch?v=ZcYHQ25IkfI>.

<sup>2</sup> Consultabile online al link <http://www.thejewsondaughter.com/>.

Si ricollega cioè alla scommessa di Joyce di riprodurre il dinamismo del “flusso di coscienza” della mente umana attraverso lo scorrere delle pagine di un romanzo. Anche *The Jew's Daughter* riconosce la cornice dalla pagina scritta come paradigma fondamentale nella costruzione della coscienza dell'uomo, proponendo tuttavia un meccanismo diverso, non più legato al codice a stampa ma piuttosto a una logica di tipo palinsestuale, in cui il movimento della mente non si dà come progressivo accumulo di parti distinte, ma come risultato di sovrapposizioni di strati disomogenei, che si alternano in una dimensione spazio-temporale complessa (Hayles 2008: 74-80).

Così, è la pagina l'entità sottoposta a rielaborazione da *Screen* (2003), opera di un gruppo di artisti e sviluppatori diretto da Noah Wardrip-Fruin<sup>3</sup>. Si tratta di un'installazione progettata per l'ambiente virtuale CAVE, una stanza attrezzata con proiettori che consente all'utente la visualizzazione di immagini 3D pur mantenendo la percezione del proprio corpo, senza necessità di usare una strumentazione complessa, come un casco per la realtà virtuale, ma limitandosi a un paio di occhiali che realizzano una visione 3D stereo occludendo gli occhi alternativamente, in sincronizzazione con i proiettori. Sulle tre pareti della stanza sono proiettati testi discorsivi incentrati sul tema della memoria, letti inizialmente da una voce meccanica fuori campo. A poco a poco le parole iniziano a staccarsi dai testi di appartenenza per roteare intorno al lettore, che può colpirle e riposizionarle sulle pareti con la mano, il cui movimento è controllato da un guanto che ne traccia il movimento (vedi Fig. 3).

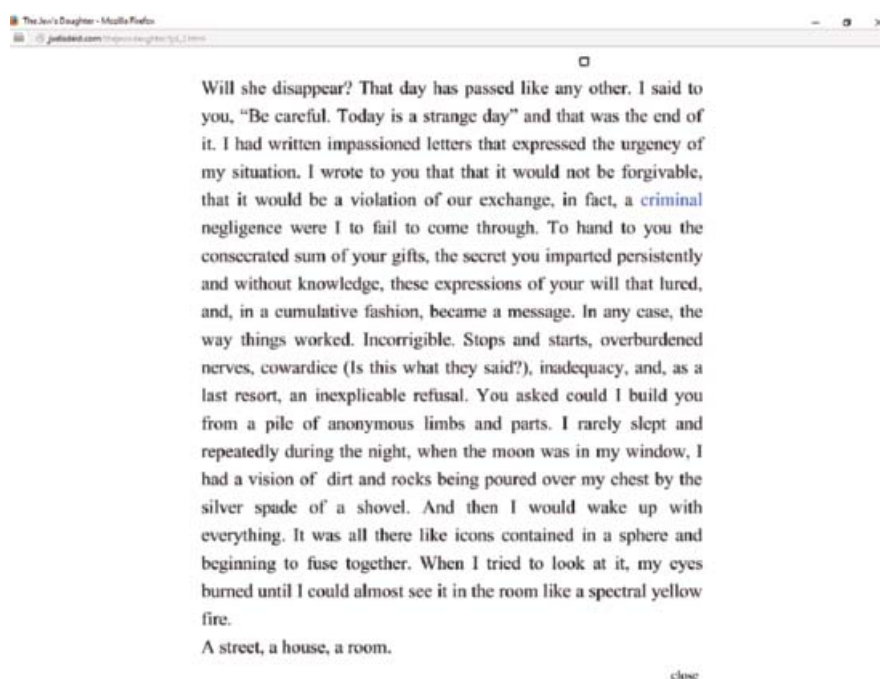


Fig. 2, Judd Morrissey *The Jew's Daughter*, [http://judisdaid.com/thejewdaughter/tjd\\_2.html](http://judisdaid.com/thejewdaughter/tjd_2.html)

<sup>3</sup> [http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin\\_screen.html](http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html), <https://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>



L'opera si ispira al funzionamento di molti videogiochi interattivi, che tuttavia è in parte disatteso perché le azioni dell'utente non controllano esattamente la direzione delle lettere, che possono assumere anzi posizioni diverse rispetto a quelle iniziali, creando neologismi e nuove formulazioni semantiche.

Nell'opera, la pagina a due dimensioni del testo cartaceo è amplificata in un ambiente tridimensionale che circonda il lettore. L'interazione con il testo scritto, che nel processo della lettura tradizionale riguarda minimamente il corpo, coinvolto solo nel lieve movimento oculare e nel gesto meccanico del voltare pagina, diventa un'azione corporea di trasformazione attiva delle parole, trattate non più soltanto come segni grafici ma come oggetti reali passibili di manipolazione. La pagina si evolve così da sostrato inerte a interfaccia di interazione reciproca tra opera e fruitore. Si fa cioè "strumento testuale" (*textual instrument*) secondo la nuova categoria formulata dall'autore stesso, il quale si avvale, per *Screen* e per opere simili, della metafora musicale – e della polisemia del lemma inglese "play" (giocare/suonare) – per inventare un nuovo *medium* per la scrittura: «a textual instrument is a tool for textual performance which may be used to play a variety of compositions», risalendo nell'individuazione dei suoi modelli ancora una volta all'eredità delle avanguardie, a John Cage, a Jackson Mac Low, a William S. Burroughs e a *Cent mille milliards de poèmes* di Queneau, primo esempio di strumento testuale della storia (Wardrip-Fruin: 2003). Strumento tridimensionale di una *performance* che coinvolge a tutto tondo la corporeità del lettore, la pagina può essere così *giocata* o *suonata* dal lettore, cioè eseguita all'interno di «un'esperienza testuale» – come scrive l'autore – che si pone su un livello multisensoriale.



Fig. 3, Judd Noah Wardrip-Fruin, *Screen*,  
[http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin\\_screen.html](http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html).

### 3. Il libro in movimento

È stato detto che esiste un paradosso per cui più la lettura è dematerializzata, e quindi decentrata e priva di qualsiasi radicamento in luoghi reali, più tende a recuperare e intensificare il senso del luogo (Piper 2012: 137). Sebbene tale attenzione al luogo sia un'evidente conseguenza delle nuove tecnologie della lettura, è tuttavia una condizione che si innesta profondamente nelle sperimentazioni tipografiche delle avanguardie



letterarie del Novecento. Basti pensare alle soluzioni scritte e compositive di William Burroughs, il quale in un'intervista inclusa in *The Third Mind*, opera di fondazione teorica della tecnica del *cut-up* e riferimento essenziale per le correnti contemporanee di *e-Literature*, così argomentava a proposito del «coordinate book»:

I do a lot of exercises in what I call time travel, in taking coordinates, such as what I photographed on the train, what I was thinking about at that time, what I was reading and what I wrote. [...] I will record this in three columns in a notebook I always take with me. One column will contain simply an account of the trip, what happened [...]. The next column presents my memories: that is, what I saw thinking of at that time, the memories that were activated by my encounters. And third column, which I call my reading column, gives quotations from any book that I take with me [...]. The scrapbooks and time travel are exercises to expand consciousness, to teach me to think in association blocks rather than words (Burroughs, Gysin 1978: 9 e seg.).

Il tentativo di pensare in termini di associazione tra parole e immagini, al di là del predominio della logica verbale che guida la cultura occidentale, si realizza in una scrittura che incorpora graficamente, sulla pagina, la dimensione spaziale esperita attraverso il viaggio. Durante il viaggio, lo spazio esterno, reale, irrompe sulla pagina integrandosi con la dimensione mentale dei ricordi e con il sostrato puramente culturale delle letture del momento. Il processo associativo stimolato dal movimento decostruisce il supporto per eccellenza del pensiero logico, la forma-libro, che perde la scansione in pagine singole per articolarsi in una struttura tripartita. Resa indispensabile da una scrittura che si costruisce in movimento, è ipotizzata qui una concatenazione delle parti per legami associativi che anticipa l'ipertestualità del web.

La mobilità della lettura, già preconizzata dalle avanguardie, è aumentata esponenzialmente con la disponibilità crescente di contenuti digitali, in particolare gli *ebook* veicolati da dispositivi come il Kindle, attraverso i quali è possibile non solo la fruizione ma anche l'acquisto immediato di contenuti digitali in qualsiasi luogo. La lettura in movimento avviene anche attraverso *device* non dedicati, come i dispositivi *mobile*, che grazie alla tecnologia GPS sono in grado di funzionare da interfaccia per informazioni testuali georeferenziate. Nonostante si stia affermando ovunque una prassi di lettura ubiqua, e anche una maggiore contestualizzazione rispetto al luogo nel caso di dati geolocalizzati, si assiste di norma, però, a una semplice estensione nello spazio delle sedi tradizionalmente deputate alla lettura. In pochi casi il libro digitale si avvale in modo davvero creativo delle possibilità offerte dal suo essere collocato nel contesto quotidiano del lettore. Anzi spesso, è stato sostenuto, la lettura tramite dispositivo *mobile* non solo non interviene a connettere la scrittura allo spazio fisico del lettore, ma anzi amplifica il suo senso di disconnessione con l'ambiente, incoraggiandolo piuttosto a decontestualizzare il luogo reale in cui è situato. Gli esempi più innovativi di *locative media* sfruttano invece il conflitto di due dinamiche opposte: da una parte l'effetto di assorbimento della lettura, che si realizza in particolare nelle narrazioni – in grado di trasportare il lettore in luoghi altri rispetto alla contingenza reale, per effetto del meccanismo del «trasporto narrativo» –, dell'altra il radicamento nel luogo introdotto dalla fruizione in mobilità (Greenspan 2011).

L'intento finale della radicalizzazione del conflitto tra evasione in luoghi fittizi e connessione con i luoghi reali, in molti esempi di *locative media*, è un'azione di riforma utopica dei processi cognitivi e dei modi di interfacciarsi del lettore allo spazio circostante. *Subversive mobile stoytelling* è per esempio il titolo della proposta teorica dell'artista e docente universitario americano Brian House (2014), esponente del genere dell'*SMS fiction*. L'argomentazione del manifesto teorico parte dal successo che la tecnologia SMS ha conosciuto per la veicolazione di contenuti narrativi in Giappone, dove alcuni esponenti dell'*SMS novel* hanno svettato nelle classifiche di vendita degli ultimi anni. Composti e fruiti direttamente su cellulare, gli *SMS novel* giapponesi rappresentano una sorta di *feuilleton* digitale, in cui un testo romanzesco di per sé statico è diffuso periodicamente tramite cellulare. Superando questo antecedente, il *mobile storytelling* teorizzato da Brian House si riallaccia, invece, alla nozione di *cybertext*, che definisce secondo Espen Aarseth le opere in grado di rimodularsi in base agli *input* inviati dal lettore (Aarseth 1997). In particolare, l'autore evoca le sperimentazioni di *chatbox* capaci di intrattenere conversazioni plausibili con l'utente – come il *software* ELIZA (1966), che eseguiva un'analisi psicologica a partire dalle risposte digitate dall'utente –, e l'*interactive fiction*, il cui esempio più celebre è il gioco *Zork* (1979), in cui l'utente si muove nello spazio virtuale reagendo mediante comandi da tastiera alle descrizioni testuali di un mondo fittizio.

Anche i modelli di riferimento del *subversive mobile storytelling* risalgono alle avanguardie del Novecento. Antecedente fondamentale è la “psicogeografia” del Situazionismo, teorizzata in particolare da Guy Debord, che studiava l'effetto dell'ambiente geografico sulle emozioni e sui comportamenti degli individui, avvalendosi della creazione di mappe alternative ai luoghi reali allo scopo di sovvertire la percezione standardizzata dello spazio così come imposta dalle costrizioni psicologiche e sociali. L'afflato rivoluzionario dei Situazionisti è ripreso, secondo Brian House, che a sua volta risale a Lev Manovich (2001), dall'arte partecipativa degli anni '60 (*happening*, installazioni, arte performativa), forme che si ritiene anticipino l'arte interattiva contemporanea. In particolare, le possibilità aperte dall'uso creativo della messaggistica SMS sarebbero preconizzate dagli *happening* di Allan Kaprow, dagli “scores” di George Brecht e dalle poesie di Yoko Ono, esercizi concettuali consistenti nell'imporre al partecipante comandi e obblighi non abituali, al fine di riorganizzare la sua visione dei luoghi e del tessuto sociale che lo circonda.

Prescrizioni imperative legate al luogo, sulla scia delle avanguardie novecentesche, sono i comandi impartiti al lettore dall'opera *Hundekopf* (2005), creata dal collettivo Knifeandfork che unisce gli artisti Brian House e Sue Huang<sup>4</sup>. L'opera è costituita da una serie di messaggi SMS che vengono inviati ai cellulari degli utenti in movimento sulle linee del treno S-Bahn di Berlino (dette familiarmente “hundekopf”, cioè testa di cane), secondo una sequenza contestualizzata rispetto al percorso del treno. L'integrazione del *software* di invio degli SMS con il sistema di monitoraggio delle ferrovie berlinesi ha consentito di sincronizzare gli invii dei messaggi con le fermate, in modo da recapitare

---

<sup>4</sup> Consultabile al link: <http://knifeandfork.org/hundekopf/>.

all'utente di volta in volta un testo significativo rispetto al panorama visibile dal treno. I messaggi SMS invitano a offrire uno sguardo nuovo ai luoghi abituali attraversati e alle persone che condividono gli stessi spazi (vedi Fig. 4).



Fig. 4, Knifeandfork, *Hundekopf* <http://knifeandfork.org/hundekopf/>

Ancora più significativa l'opera successiva, *The Wrench* (2008), che introduce rispetto alla precedente una componente narrativa molto più marcata e una piena interattività<sup>5</sup>. L'opera riadatta il romanzo di Primo Levi *La chiave a stella* nella forma di una narrazione interattiva, che attiva un colloquio via SMS tra il partecipante e una versione contemporanea del protagonista, l'operaio in viaggio per il mondo Tino Faussonne. Lo scambio non è tuttavia predefinito, ma le battute di Tino sono generate da un *software* di intelligenza artificiale, sviluppato dagli artisti, che ne costruisce i dialoghi in maniera antropomorfa e modellata sulla psicologia del personaggio di Primo Levi. Il discorso di un personaggio narrativo è quindi nell'opera generato di volta in volta da un *software*, che si basa su un programma di *natural language processing* e recupera da Internet dati rilevanti rispetto alla situazione spazio-temporale del fruitore (per esempio mediante sistemi RSS feed): Tino Faussonne chiede aiuto al partecipante per risolvere problemi reali, lo invita a riformulare il suo giudizio sullo spazio che lo circonda, lo interpella poeticamente su temi esistenziali. L'evoluzione tracciata per la lettura romanzesca si fonda

<sup>5</sup> Consultabile al link: <http://knifeandfork.org/thewrench>.

qui sull'esperienza del libro cartaceo, per trasformarsi in una azione performativa calata nella vita reale del lettore:

After opening a book or starting a movie, the fiction of the experience is contained within the bounds of the media. *The Wrench*, however, disrespects this barrier [...]. Is designed to take advantage of the fact that text-messaging as a medium is situated in the lives of its users. What happens beyond the interface of the phone is not extra-diegetic, but the subject of the story itself (House 2007).

L'intento finale è riconfigurare l'esperienza quotidiana dell'utente investendo la stessa creatività esercitata da un lettore di un cybertesto, per innescare una sovversione dell'ordine costituito attraverso un mezzo poetico, «a poetic of transformation of the mundane» (House 2007). L'investimento per *Hundekopf*, così come per *The Wrench*, è quindi innanzitutto di valenza socio-politica: i manifesti distribuiti a Berlino per coinvolgere i partecipanti nel progetto li esortavano a partecipare a un movimento di resistenza (molti dei messaggi cominciano infatti con la formula sintattica “The Resistance is...”). Un'azione di resistenza con la “r” minuscola suscitata al centro della vita quotidiana di una realtà urbana: «not a naive idealizing of resistance, but resistance situated at the level of the ordinary and the experiential» (Raley 2010: 308).

Promuovere una reciprocità creativa con lo spazio è l'obiettivo di un altro esempio di *locative media* elaborato con *Storytrek*, uno strumento per la produzione e la lettura di “storie spaziali”, che rispondono in tempi reali al movimento fisico del lettore e al suo mutevole contesto geospaziale, sfruttando le funzionalità GPS dei dispositivi *mobile* (Fig. 5). La navigazione tramite link delle narrazioni ipertestuali è sostituita qui da *pattern* narrativi attivati dalla posizione, dall'itinerario e dalla direzione di movimento dell'utente. L'utente naviga il sistema semplicemente muovendosi in qualsiasi spazio urbano o naturale, mentre la storia procede sullo schermo del suo cellulare, evolvendosi in risposta a movimenti non strutturati. Nelle narrazioni ipertestuali, l'avanzamento della storia è provocato dal *linking* delle varie sezioni (lexia) della storia, selezionate dal lettore. Invece nelle narrazioni spaziali costruite con *Storytrek*, l'azionamento volontario dei link ipertestuali è sostituito dal movimento libero del fruitore, cioè da un processo dinamico e contestualizzato. In particolare, in *Crisis 22*, opera realizzata con *Storytrek* da un gruppo di artisti della Carleton University (Ottawa), la storia horror del protagonista si sviluppa secondo i movimenti del lettore in uno spazio reale, che gli appare insieme realistico e allegorico. Se il fruitore si muove in avanti, il sistema restituisce una narrazione al presente che racconta di un vagabondaggio in una città per raggiungere il luogo di un appuntamento. Se invece risale sui suoi passi, tornerà indietro anche nella storia, che proporrà un *flash-back* della vita del protagonista. Deviando invece da un percorso rettilineo, leggerà una digressione, mentre una volta fermo, il dispositivo innescherà un monologo interiore del protagonista (vedi Fig. 6).



Fig. 5, Interfaccia di programmazione di Storytrek (Greenspan 2011).



Fig. 6, *Crisis 22* (Greenspan 2011).

L'esperienza narrativa, quindi, è data dall'intersezione della storia con l'ambiente in cui si muove il lettore. L'ideale ultimo è ancora di tipo politico-utopico, perché persegue un'esigenza di riforma visionaria del tessuto sociale di appartenenza del lettore, mediante la trasformazione della lettura decontestualizzata tipica del modello cartaceo in un'interazione creativa con lo spazio, in grado di configurare immaginari alternativi:

Whereas printed utopias achieve such spatial play discursively and rhetorically, StoryTrek invites the user to enact utopian negations through a "procedural rhetoric" [...] that takes full-body motion as input. Readers stroll, run, leap and zigzag across their physical terrain, activating fictional worlds through their mobile devices. As is characteristic of utopian spatial



play in general, these fictional worlds do not replace the real world outright with fully formed utopian alternatives, but rather engage reality in a dialectic, neutralizing it point-by-point to prepare the ground on which new social configurations might emerge (Greenspan 2011: 24).

#### 4. Il libro virtuale

Il weekend dell'8 Novembre 2015, il *New York Times* ha inviato a più di un milione di abbonati, insieme al giornale, un paio di Google Cardboard, il set low cost integrabile con lo smartphone per la visualizzazione di contenuti in realtà virtuale. Scaricando un app gratuita, gli abbonati hanno avuto accesso al film *The Displaced*, che tratta il problema delle migrazioni dal punto di vista di tre bambini, immergendo lo spettatore direttamente nel loro mondo. È il primo esempio di uso di tecnologie di *virtual reality* nel giornalismo di qualità, ma anche il primo caso di diffusione di massa di contenuti in realtà virtuale. Anche nella produzione editoriale di nicchia la realtà virtuale è già applicata da alcuni anni nella produzione di libri d'artista. Camille Scherrer, con *Souvenirs du Monde des Montagnes* (2008), ha usato una webcam per proiettare strati virtuali sulle pagine<sup>6</sup>. Yuki Suzuki ha creato *The Barcode Book* (2010), libro costituito unicamente da barcode che avviano tracce audio<sup>7</sup>. La casa editrice Siglio Press ha prodotto *Between Page and Screen* (2010), un libro pop-up digitale che nella versione cartacea non contiene parole ma solo codici bianchi e neri interpretabili da una webcam, che ne proietta il contenuto sullo schermo del pc<sup>8</sup>.

Il sogno di un'esperienza immersiva e multisensoriale per lo spettatore animava già il Futurismo negli anni '30 del Novecento:

Noi facciamo circolare gli spettatori intorno a molti palcoscenici tondi su cui si svolgono simultaneamente azioni diverse con una vasta graduatoria di intensità con una perfetta organizzazione collaborante di cinematografia – radiofonia – telefono – luce elettrica – luce neon – aeropittura – aeropoesia – tattilismo – umorismo e profumo [...]. Una ribalta alta due metri e larga 10 m. corre circolarmente a distanza di 5 m dalle pareti interne che un poco curve offrono numerosissimi e movimentati schermi alle proiezioni cinematografiche e alle proiezioni di aeropittura, di aeropoesia e alla televisione. Il centro della platea contiene undici palcoscenici rotondi e senza quinte alti due metri intorno ai quali ogni spettatore nella sua poltrona-tavolo girevole si muove seguendo con successione veloce le diverse azioni dei diversi palcoscenici intercomunicanti sotterraneamente.

Il “teatro totale” postulato da Marinetti prevedeva momenti di azione diretta degli spettatori e spostamenti fisici da una zona all'altra di una complessa architettura teatrale, resi possibili da un sistema di ascensori. Oltre al movimento reale, il Futurismo intuiva già – intravedendone le prime avvisaglie nel cinema, nella radio, nella televisione – le

---

<sup>6</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=dIQCLAVoi\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=dIQCLAVoi_c).

<sup>7</sup> <http://yurisuzuki.com/works/barcode-book/>.

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1s-JFxEmpY>.

potenzialità artistiche di proiezioni virtuali di contenuti di vario genere su schermi. Così come prevedeva la possibilità per lo spettatore stesso di interagire attivamente tramite postazioni munite di tastiere, in grado di attivare esperienze multisensoriali:

Gli spettatori dopo avere agito così da attori recitando anch'essi con la velocità dei loro radio-telefono a guisa di truppe in ordine sparso possono riprendere ognuno la loro poltrona-tavolo girevole su cui corre a portata di mano il veloce nastro tattile delle sensazioni inaspettate corretto o accentuato da un profumatoio a tastiera i cui odori sono ogni volta cancellati da speciali aspiratori (Marinetti 1933).

Se la premonizione di Marinetti si sta realizzando soprattutto in ambito cinematografico, nel contesto editoriale oggi si tende a seguire la direzione tracciata dal *New York Times*, proponendo contenuti in realtà virtuale che sono concepiti come estensione di supporti cartacei tradizionali e che di solito non necessitano di apparecchiature complesse, come caschi o altri strumenti dedicati, ma funzionano con semplici occhiali integrabili con strumenti *mobile*, come i Google Cardboard. Avventurandosi nel campo nuovo della lettura in realtà virtuale, infatti, i lettori preferiscono, si è dimostrato, continuare ad avere come riferimento il libro cartaceo, per la sua tangibilità che appaga l'idea di possesso e garantisce un'alta qualità grafica. Le realizzazioni attuali tendono quindi a fornire una sintesi di cartaceo e virtuale (Ha, Lee, Woo 2011), inserendosi nella categoria della realtà aumentata: «Augmented reality (AR) is a technological approach which enables that the real and the virtual be viewed in the same place by supporting the real world with 3D virtual objects and enhances the user perception» (Hakan A., Kesim M. 2016). Definendo un *continuum* che va dal libro reale, interamente fisico, al libro virtuale, in cui il formato è completamente elettronico e non è presente alcun elemento di fisicità, il libro aumentato si colloca al centro, così come è definito dal modello messo a punto da Grasset, Dünser, Billinghamurst (2008):



Figure 1: The Physicality continuum

Nei *virtual augmented book*, infatti, un libro fisico è generalmente usato come interfaccia, che si arricchisce in virtù di un contenuto multimediale. Laddove la fisicità è più spinta si parla anche di *mixed-reality book*, in cui è attuata una correlazione stretta e significativa tra pagine fisiche e contenuto virtuale.

Le sperimentazioni sul libro aumentato mantengono quindi un legame forte con



l'eredità del libro cartaceo, ma nello stesso tempo ne rappresentano spesso una riproposizione critica e una rielaborazione creativa. È il caso di *Sherwood Rise* di David Miller, progetto di AR book ideato nel contesto della rete di ricerca accademica "Crossing Media Boundaries: Adaptation and New Media Forms of the Book", finanziata dall'UNESCO e supportata dall'Università inglese di Bedfordshire, che dal 2012 riunisce ricercatori che indagano il modo in cui storie e idee che sono state trasmesse attraverso il libro cartaceo sono adattate per la comunicazione attraverso i media elettronici<sup>9</sup>. *Sherwood Rise* è un'opera in realtà aumentata che indaga l'applicazione di tecnologie diffuse allo *storytelling* multilineare, esplorando gli effetti dell'AR sulla narrazione e sulla costruzione di personaggi fittizi. Si tratta di una narrazione interattiva transmediale basata su diversi media e formati: quotidiano a stampa, dispositivo *mobile*, email, sito web, blog, suono, musica, *graphic novel*, illustrazione e tecnologia di realtà aumentata (realizzata con il *software open-source* Junaio e il sistema operativo Android). L'opera si origina a partire da una breve storia che situa nella contemporaneità la vicenda di Robin Hood: il dissenso degli strati più poveri schiacciati dalle *élites* e la rivolta sociale sono rappresentati nel mondo di oggi da un gruppo di hacker sovversivi, chiamati "The Merry Men". Il fruitore riceve via email ogni giorno, per tre giorni consecutivi, un'edizione del quotidiano *The Truth* che è invitato a stampare: passando con lo scanner del suo tablet o smartphone sul QR code riportato sul giornale, il lettore visualizza una serie di "layer narrativi" in realtà aumentata che si sovrappongono al testo giornalistico, rivelandone le lacune e le falsità (vedi Fig. 7).



Fig. 7, D. Miller, *Sherwood Rise*, [http://davemiller.org/sherwood\\_rise/](http://davemiller.org/sherwood_rise/)

<sup>9</sup> <http://www.unesco.org.uk/unesco-chair-in-new-media-forms-of-the-book-university-of-bedfordshire-2012/>

Alcuni bottoni presentati dal contenuto in AR richiedono inoltre la selezione di una serie di risposte da parte del lettore, che vengono registrate in un *database*. Il sistema calcola così un punteggio che misura il grado di coinvolgimento del lettore con le notizie sovrimpresse all'edizione cartacea, e quindi la sua adesione alle idee dei dissidenti. In base al punteggio ottenuto, si modificano le edizioni dei quotidiani inviati i giorni seguenti, così come si adattano le versioni del sito dedicato a The Merry Men e i contenuti di email fittiziamente inviate dai personaggi all'indirizzo di posta fornito dal lettore (vedi Fig. 8).



Fig. 8, D. Miller, *Sherwood Rise*, [http://davemiller.org/sherwood\\_rise](http://davemiller.org/sherwood_rise)

La realtà aumentata, che disconnette la linearità della lettura introducendo un elemento interattivo e ludico, entra a far parte in maniera integrata di un'esperienza di lettura multimediale. Consente inoltre l'introduzione di nuove voci nell'intreccio narrativo di base. E infine la realtà aumentata decodifica il medium di partenza, sia dal punto di vista del contenuto, perché è in grado di decrittare la verità invisibile sottostante alle notizie dei quotidiani, sia dal punto di vista formale, poiché funziona da diaframma tra il supporto cartaceo tradizionale e i contenuti digitali. L'interesse primario che muove gli artisti coinvolti nel progetto, come per le opere di *mobile narrative* esaminate nel paragrafo precedente, è di tipo politico. Le applicazioni in realtà aumentata codificate delle grandi multinazionali dell'informazione riformulano costantemente i luoghi in cui ci muoviamo, secondo sempre nuove dinamiche di potere. Il suo riuso creativo consente al contrario una riappropriazione dello spazio, così come della verità sottostante al discorso dei media, nel caso di *Sherwood Rise*. Dave Miller, il coordinatore del progetto, oltre a citare esempi accademici che studiano, nelle discipline geografiche, l'impatto dell'AR nella costruzione sociale dello spazio, si riferisce all'attivismo politico legato alle sperimentazioni creative della realtà virtuale (Miller 2013). E in particolare al gruppo ManifestAR, un collettivo di artisti internazionali che lavorano con le forme emergenti della realtà aumentata per creare un'arte pubblica, che possa intervenire a trasformare gli spazi collettivi e le istituzioni attraverso oggetti virtuali visualizzati mediante tecnologie comunemente diffuse (come

app per la realtà virtuale, videocamere e sistemi di geolocalizzazione presenti sui dispositivi mobile):

With AR we install, revise, permeate, simulate, expose, decorate, crack, infest and unmask Public Institutions, Identities and Objects previously held by Elite Purveyors of Public and Artistic Policy in the so-called Physical Real (<https://armanifesto.wordpress.com/>).

*Sherwood Rise* individua quindi nella pubblicazione a stampa un oggetto ancora appannaggio dei poteri forti, ma insieme pone le basi della sua trasfigurazione utopica. Lo scopo dell'opera è innanzitutto, allora, quello di esplorare la forma-libro come sistema culturale e sociale: il libro rappresenta un "pacchetto" di idee e storie, le cui convenzioni registrano e garantiscono la provenienza e la proprietà del contenuto, le modalità di accesso da parte dei lettori, i modi della trasmissione delle informazioni. Il libro funziona cioè da codice di contenimento sociale. *Sherwood Rise* non vuole offrire, al contrario, alcuna architettura prestabilita per la lettura, ma intende invece innescare un processo di esplorazione degli elementi della narrazione da parte del fruitore. L'uso della realtà virtuale è centrale quindi nella trasformazione della lettura in un processo dinamico e nella decostruzione della scrittura su supporto cartaceo tradizionale come meccanismo di potere politico e sociale (Weedon *et alii* 2014).

## BIBLIOGRAFIA

Link verificati il 26/11/2016

### A. Fonti

- Knifeandfork (2005), *Hundekopf*, <http://knifeandfork.org/hundekopf/>  
 Knifeandfork (2008), *The Wrench*, <http://knifeandfork.org/thewrench/>  
 Miller D. (2012), *Sherwood Rise*, <http://davemiller.org/ar/truth/index.html> (cfr. anche [http://davemiller.org/sherwood\\_rise/](http://davemiller.org/sherwood_rise/))  
 Morrisey J. (2000), *The Jew's Daughter*, <http://www.thejewdaughter.com/>.  
 Wardrip-Fruin N. *et alii* (2008), *Screen*, [http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin\\_screen.html](http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html) (confronta anche <https://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>).

### B. Letteratura secondaria

- Aarseth E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The John Hopkins University Press.  
 Burroughs W., Gysin B. (1978), *Interview with William S. Burroughs*, in *The Third Mind*, New York, The Viking Press.  
 Clément J. (2001), *La littérature au risque du numérique*, in "Document numérique", 1, vol. 5: 113-134.  
 Darnton R. (2009), *Il futuro del libro* [tit. orig: *The Case for Books. Past Present and Future*, 2009], trad. it., Milano, Adelphi.  
 Grasset R., Dünser A., Billinghamurst M. (2008), *The Design of a Mixed-Reality Book: Is It Still a*

- Real Book?*, in *Mixed and Augmented Reality*. ISMAR 2008. 7th IEEE/ACM International Symposium.
- Greenspan B. (2011), *The New Place of Reading: Locative Media and the Future of Narrative* in “Digital Humanities Quarterly”, 5.3 (<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000103/000103.html>).
- Ha. T., Lee. Y., Woo. W. (2011), *Digilog Book for Temple Bell Tolling Experience Based on Interactive Augmented Reality*, in “Virtual Reality” 15 (4): 295-309.
- Hakan A., Kesim M. (2016), *The Classification of Augmented Reality Books: a Literature Review*, in *Proceedings of the INTED2016 Conference, 7th-9th March 2016*, Valencia, Spain.
- Hayles N.K. (2008), *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Indiana.
- House B. (2007), *Subversive Mobile Storytelling*, <http://knifeandfork.org/thewrench/sms/> (pubblicato in *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*, eds. M. Berry and M. Schleser, Basingstoke, Palgrave Pilot, 2014).
- Manovich L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- Marinetti F.T. (1933), *Teatro totale futurista*, in “Futurismo”, II, 19, 15 gennaio.
- Miller D. (2013), *Sherwood Rise, Augmented Reality transmedia book*, presentazione disponibile al link: <http://www.slideshare.net/augmenteddave/sherwood-rise>.
- Piper A. (2013), *Il libro era lì. La lettura nell’era digitale* [tit. orig. *Book Was There. Reading in Electronic Times*, 2012], trad. it., Milano, Franco Angeli.
- Raley R. (2010), *Walk This Way. Mobile Narrative as Composed Experience*, in *Beyond the Screen*, eds. J. Schafer und P. Gendölla, Trascript Verlag.
- Roncaglia G. (2010), *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Roma, Laterza.
- Smith P. (2006), *The Whateness of Bookness*, testo online disponibile qui <http://www.philobiblon.com/bookness.shtml>.
- Wardrip-Fruin N. (2003), *From Instrumental Texts to Textual Instruments*, in *Proceedings of Digital Arts and Culture 2003*, Melbourne, Australia.
- Weedon A., Miller D., Franco P.C., Moorhead D., Pearce S. (2014), *Crossing media boundaries: Adaptations and new media forms of the book*, in “Convergence. The International Journal of Research in the New Media Technologies”, vol. 20, 1: 108-124.

**BIANCA GAI** is honorary research fellow at the University of Turin, where she recently received her Ph.D. in Comparative Literature. She works at the Digital Library of the University of Turin and is an expert in electronic academic publishing and digital communication. Her research interests focus on 18th-century French literature and the evolution of the book in the digital age. Her latest publications include: “Il libro infinito. La narrativa italiana scopre l’ebook” (Neos Edizioni 2013); “Le collezioni bibliografiche digitali” (Carocci 2013); “University of Turin E-book Pilot Project” (con F. Bungaro, «Library Connect», 10, 2, 2012).

**E-MAIL** bianca.gai@unito.it



# SE IL DIGITALE ENTRA NEL ROMANZO

Appunti per una letteratura post-postmoderna

---

*Virginia* PIGNAGNOLI

**ABSTRACT** • This essay explores the literature/digital nexus from a narratological perspective and asks: how does the digital enter the traditional printed novel? The concept of the paratext – with the new categories of material peritexts and digital epitexts – serves as a theoretical frame to be discussed along with Paul Dawson’s proposal for a discursive narratology and James Phelan’s rhetorical approach to narrative in the attempt to fruitfully combine the two for a contextualized and cultural-aware narrative analysis.

**KEYWORDS** • paratexts, digital, epitexts, narrative, post-postmodern

## 1. Introduzione

La letteratura del ventunesimo secolo deve inevitabilmente confrontarsi con il digitale e con ciò che esso comporta, dal rischio che il libro stampato diventi ben presto un oggetto obsoleto alle possibilità extra-testuali che si aprono ad autori e lettori attraverso Internet e i nuovi media. Tuttavia, quando si parla di letteratura e digitale è facile soffermarsi per prima cosa su tutte quelle nuove forme di produzione letteraria che il digitale ha reso possibile. Sono emersi nuovi *device*, nuovi *software*, nuovi modi di creare letteratura. Basti pensare alla letteratura elettronica, a partire già da *Afternoon* di Michael Joyce (1987) o a *Patchwork Girl* di Shelley Jackson (1995), primi esempi di romanzi ipertestuali realizzati digitalmente. O al mondo della *fiction* interattiva che per essere fruita ha bisogno che il lettore digiti dei comandi sulla tastiera, interagendo materialmente con l’opera. Si pensi ai romanzi multimodali digitali come *TOC* di Steve Tomasula (2009), ai libri arricchiti da leggere sul proprio dispositivo elettronico o ai romanzi che nascono su siti di *fan fiction* (esemplare è il poi diventato best-seller *Cinquanta sfumature di grigio* di E.L. James [2011]). Inoltre, spesso si tende a pensare al fatto che il nostro modo di leggere ha subito e sta subendo delle trasformazioni. Katherine N. Hayles parla di «iper-lettura» per descrivere il tipo di lettura che adottiamo online quando sovrapponiamo, frammentiamo, scansioniamo, scorriamo testi (Kayles 2012: 12). In molti poi si sono interrogati se le nuove forme di produzione e fruizione dell’opera narrativa stiano cambiando l’idea stessa di testo letterario o se la lettura nell’era digitale non comprometta la concentrazione necessaria per leggere un romanzo (Birkerts 1994; Carr 2010). La questione è indubbiamente molto complessa e molto ampia.

Questo saggio propone una serie di spunti e considerazioni volti allo studio del rapporto tra il romanzo (o la narrazione di finzione) e il mondo digitale. In seguito alle trasformazioni culturali che il digitale ha portato, cosa succede nel panorama letterario contemporaneo? Quali sono le conseguenze per l'opera narrativa come libro stampato di queste nuove pratiche promosse dai nuovi media, di questi nuovi modi di raccontare? Che strumenti abbiamo per descrivere i fenomeni narrativi che ci si presentano oggi? L'obiettivo è quello di evitare di demarcare una linea di confine netta tra il mondo digitale e quello del libro stampato; al contrario, si cercherà di stabilire in che modo il digitale (inteso non tanto come la tecnologia, quanto le dinamiche e le idee che vi si ricollegano) entri nel romanzo, sia attraverso fenomeni testuali (o paratestuali), sia attraverso quell'insieme di testi e materiali aggiuntivi che l'autore mette a disposizione del lettore attraverso il web e che costituiscono una sorta di controparte digitale al romanzo stesso. Questa idea di cercare di comprendere il funzionamento del testo narrativo inserendolo all'interno di un determinato periodo storico e culturale non è certamente nuova, ma qui s'inserisce tra quegli studi narratologici che vogliono rinforzare la «consapevolezza storica in narratologia» (Korthals Altes 2008: 108) e avere un approccio più consapevole al contesto in cui determinati fenomeni narrativi hanno luogo. La prima parte del saggio propone di guardare a specifiche pratiche contemporanee – come l'uso di elementi grafici e visivi non convenzionali nell'opera di finzione o l'uso di materiale extra nel mondo digitale – attraverso l'idea di paratesto di Gérard Genette ([1987] 1989). Vengono quindi proposte due nuove sottocategorie, il peritesto materiale e l'epitesto digitale, le quali mantengono, ma attualizzano, la divisione originaria del paratesto in peritesto ed epitesto. Queste macro-categorie a loro volta indicano una serie di pratiche (paratestuali) con diverse funzioni. La discussione di tali funzioni e di tali pratiche fa poi emergere una serie di problematicità in parte nuove, e in parte riconducibili ad ambiguità già presenti nella proposta di Genette. Questo discorso teorico viene quindi inserito all'interno di due approcci alla narrazione che offrono entrambi spunti utili per leggere queste dinamiche paratestuali all'interno di un determinato contesto culturale e di quella poetica emergente meglio nota come post-postmodernismo.

## 2. Il paratesto come chiave di lettura e strumento d'analisi

Sebbene concepito prima dell'avvento del digitale<sup>1</sup>, il concetto di paratesto di Genette sembra almeno in parte capace di cogliere alcune delle dinamiche attualmente in corso nel panorama letterario contemporaneo. Il termine paratesto identifica una categoria onnicomprensiva volta a classificare in una tassonomia tutti quegli elementi che, pur non facendo parte del testo narrativo, influenzano la lettura, come il titolo, le note a piè di pagina, l'introduzione, le illustrazioni, ma anche i commenti che l'autore può diffondere sul romanzo, nonché qualsiasi altro testo egli abbia scritto, anche non necessariamente

---

<sup>1</sup> Vedi Genette 1982: 9.



destinato alla pubblicazione. Genette parla proprio di «produzioni» verbali o non verbali che «contornano», «prolungano» il testo per «presentarlo» ma anche per «renderlo presente», per assicurare cioè la sua «presenza nel mondo, la sua “ricezione”» (1989: 3)<sup>2</sup>. La prima distinzione di queste varie produzioni di «rinforzo» e «accompagnamento» riguarda la loro collocazione; Genette distingue due sottocategorie: quella del peritesto che comprende gli elementi situati entro i confini del volume (titolo, note a piè di pagina, introduzione, postfazione, ecc.), e quella dell’epitesto, che comprende tutti gli altri elementi situati non in prossimità del testo (interviste, diari, ecc.). Se è vero che l’idea di accomunare il titolo di un romanzo con il diario intimo dell’autore pubblicato postumo può sembrare un po’ artificiosa, è altrettanto vero che Genette insiste sull’idea che l’importanza del paratesto sia data in primo luogo dalla sua funzionalità: l’essenziale è «l’aspetto funzionale del paratesto. [...] un elemento del paratesto è sempre subordinato al “suo” testo, e questa funzionalità determina l’essenza del suo aspetto e della sua esistenza» (Genette 1989: 13). Inoltre, il confine tra ciò che è “testo” e ciò che è “para” è volutamente labile tanto che, come spiega Genette prendendo in prestito le parole di J. Hillis Miller, «una cosa in *para* non solo si trova simultaneamente da una parte e dall’altra della frontiera che separa l’interno dall’esterno: essa è anche la frontiera stessa» (1979: 219, cfr. in Genette 1989: 3). Se però da una parte l’idea di poter definire, catalogare, differenziare, esaminare questo insieme di elementi paratestuali attraverso una categoria onnicomprensiva ha contribuito a un’ampia diffusione del termine – il quale in anni recenti ha anche visto un rinnovato interesse scientifico dato in parte dall’uso esteso di elementi paratestuali nella *fiction* postmoderna e in parte, come vedremo, proprio dagli studi su letteratura e nuovi media – dall’altra l’indeterminatezza che lo contraddistingue ha anche comportato una serie di critiche e problematicità.

*In primis*, come nota Georg Stantizek c’è la questione del duplice ruolo svolto dall’autore, al contempo agente responsabile degli elementi paratestuali (titolo, note, introduzione, ecc.) ed elemento paratestuale lui stesso, a partire proprio dal nome fino ai suoi diari e alla sua corrispondenza privata (2005: 35). In secondo luogo, come sottolinea Jan Baetens, la categorizzazione di Genette sembra non cogliere quella caratteristica della letteratura moderna che vede nel confine tra testo e paratesto non la creazione di confini netti ma un moltiplicarsi di relazioni: «la paratestualizzazione del testo e la testualizzazione del paratesto» (Baetens 1987: 714). Un commento che trova riscontro nel pensiero di Werner Wolf secondo il quale Genette non tiene sufficientemente in considerazione

---

<sup>2</sup> Successive definizioni in ambito narratologico hanno sottolineato aspetti diversi di questo concetto. D. Herman, B. McHale e J. Phelan, per esempio, limitano la sfera d’azione del paratesto all’interpretazione dei lettori circa il genere letterario, le epoche storiche, l’insieme delle opere dell’autore (2010: 308). P. Abbott, invece, sostiene che l’influenza che gli elementi paratestuali possono avere sull’esperienza di lettura è così grande che essi possono diventare parte della narrazione e anzi, in alcuni casi, una singola informazione paratestuale può trasformarla «senza, allo stesso tempo, cambiarne una singola parola» (2008: 31).

l'aspetto talvolta «defamiliarizzante» dei vari elementi paratestuali, cioè quando, anziché essere “neutralizzati” dalle convenzioni editoriali, questi sono utilizzati a livello di sperimentazione narrativa o proprio per mettere in risalto alcune di queste convenzioni (Wolf 2006: 29). Edward Maloney, per esempio, ha parlato di «paratesti artificiali» proprio per descrivere quegli elementi che sono convenzionalmente paratestuali, ma che talvolta vengono incorporati nel romanzo (2005)<sup>3</sup>. McHale, invece, nel suo studio sulla letteratura postmoderna descrive opere come *Willie Masters' Lonesome Wife* di William H. Gass (1968), e *Brain Damage* di Donald Barthleme (1970) come «testi dalla forma iconica», testi cioè in cui il peritesto è usato a fini espressivi per enfatizzare la tensione ontologica tra il mondo del libro come oggetto e il mondo del testo narrativo che vi è contenuto (McHale 1987: 184). E se in realtà già ben prima del postmoderno abbiamo visto questo genere di sperimentazioni tipografiche e visive – si pensi al *Tristram Shandy* di Laurence Sterne ([1759-67] 1992), alle opere di Apollinaire, ai Dadaisti, a Mallarmé, a William Burroughs, a Raymond Queneau, a Marc Saporta, a Italo Calvino, o a Georges Perec –, è con l'arrivo dei nuovi media digitali che questo uso non convenzionale del paratesto vede un rinnovato interesse anche da parte di testi non necessariamente sperimentali<sup>4</sup>. Questo rinnovato interesse ha portato a definire «multimodali» romanzi come *L'opera struggente di un formidabile genio* di Dave Eggers ([2000] 2001), *Casa di Foglie* di Mark Z. Danielewski ([2000] 2005), *Molto forte, incredibilmente vicino* di Jonathan Safran Foer (2005) perché contengono immagini, disegni e un uso più o meno non convenzionale del paratesto (sebbene il termine multimodale, in realtà, non si riferisce al paratesto bensì alla molteplicità di modi semiotici)<sup>5</sup>.

Qualsivoglia sia la propria chiave di lettura – paratestuale o multimodale – è significativo osservare che questo tipo di elementi, come già succedeva per la *fiction* postmoderna, «mettono in evidenza la materialità del testo, anziché nasconderla» (McHale 2005: 459). In un momento storico cioè in cui la materialità dell'oggetto-libro viene messa in discussione dall'arrivo di una nuova materialità (o immaterialità) elettronica, molti scrittori fanno uso d'immagini e di altri elementi peritestiuali non convenzionali portando necessariamente in primo piano la componente “materiale” del romanzo. Per questo, come dice Hayles, la materialità del libro assume un nuovo ruolo centrale come conseguenza del digitale (2002). E il romanzo contemporaneo che usa elementi peritestiuali in maniera non convenzionale – cioè per enfatizzare la materialità dell'oggetto libro – s'inserisce all'interno di un discorso più ampio sul rapporto tra letteratura e digitale. Discorso che parte dall'idea che non sia possibile quando leggiamo un testo digitale raggiungere la concentrazione necessaria all'atto di lettura (Carr 2010) e arriva all'idea che il mezzo stampa sia ormai sulla via dell'obsolescenza (Fitzpatrick 2006). In questo contesto,

<sup>3</sup> Un esempio recente sono le decine di pagine di note a piè di pagina di *Infinite Jest* di David Foster Wallace ([1996] 2006).

<sup>4</sup> Mi riferisco all'idea di romanzo sperimentale al quale vengono associate le qualità di «sorpresa e affronto, difficoltà e iconoclastia» (Bray, Gibbons e McHale 2012: 2).

<sup>5</sup> Vedi Gibbons 2010, Hallet 2009, Nørgaard 2010.

enfaticamente la materialità del libro includendo modi semiotici diversi (o più semplicemente utilizzando il paratesto in maniera non convenzionale) diventa un modo per tematizzare le problematiche della digitalizzazione o un modo, per dirla con Dave Eggers, per assicurare la sopravvivenza del libro come oggetto materiale (2010: 5)<sup>6</sup>.

In altre parole, quindi, l'idea sottostante questo fenomeno peritextuale è che la materialità del testo è importante a fini narrativi. Nel contesto socio-culturale contemporaneo, tuttavia, anche l'epitesto acquisisce un ruolo nuovo, fino a diventare sempre più significativo per l'esperienza di lettura. Un romanzo pubblicato oggi è infatti quasi certamente accompagnato da una serie di elementi digitali come un sito web (del romanzo o dell'autore) che a sua volta contiene altri elementi – riferimenti musicali, commenti al testo, *link* a blog, interviste, pagine Facebook o Instagram dell'autore, ecc. – volti appunto ad accompagnare il libro. Il paratesto appare quindi oggi uno strumento più che mai rilevante. Di seguito si tenterà pertanto di adeguare questa categoria alle pratiche odierne e di inserirla all'interno di una cornice teorica.

### 3. Il paratesto nell'era digitale

#### 3.1 Peritesti materiali e epitesti digitali

Un modo per ripensare il paratesto alla luce delle nuove pratiche peritextuali ed epitextuali contemporanee è quello di focalizzarci, come già sosteneva Genette, sulla funzionalità dei vari elementi più che sulla loro categorizzazione. Seguendo questo principio, Dorothee Birke e Birte Christ hanno iniziato a tracciare i confini di un campo di ricerca che coinvolge appunto la connessione tra paratesto e narrativa digitale (2013). Secondo Birke e Christ, un primo modo per distinguere gli elementi epitextuali nel mondo digitale è quello di differenziare quelli che svolgono principalmente una funzione «interpretativa» (elementi che offrono al lettore modi specifici di comprendere, leggere, interpretare il testo); quelli che svolgono una funzione «commerciale» (elementi che servono principalmente per pubblicizzare un testo); e quelli con funzione «navigatoria» (che servono cioè per guidare o orientare il lettore). Un altro modo di approcciarsi alla questione, come ho già sostenuto altrove (Pignagnoli 2016: 112-5), è definire – per prima

---

<sup>6</sup> Nell'introduzione a *Art of McSweeney's*, Eggers dice: «Questo libro viene pubblicato in un momento in cui si fanno vari sproloqui circa il tragico futuro del libro, in particolare del libro stampato. In giro ci sono vari pettegolezzi sul fatto che la gente oggi legge di meno e che leggerà ancora di meno in futuro. E che, se proprio leggerà, sarà su degli schermi, non sulla carta. Addirittura ci sono uomini d'affari che spendono le loro giornate a vantarsi di un futuro in cui i libri fisici non esisteranno più. McSweeney's è una piccola impresa dedicata a questi libri fisici che forse non hanno futuro. Passiamo molto tempo a fare revisioni e a produrre libri della migliore qualità nella speranza che, così facendo, le persone possano rimanere sensibili ai piaceri del libro-come-oggetto. Anzi, noi crediamo che l'attenzione che si dà al libro-come-oggetto abbia un ruolo nell'assicurare la sopravvivenza delle parole all'interno delle copertine dei libri» (2010: 5).

cosa – le due nuove accezioni di peritesto e epitesto descritte sopra: da una parte avremo quindi quegli elementi peritestuali non convenzionali che servono a rimarcare la materialità del testo e, dall'altra, quegli elementi epitestuali che l'autore mette a disposizione del lettore (anche potenziale) nel mondo digitale. Ricalcando la distinzione originale peritesto/epitesto possiamo perciò definire “epitesti digitali” quegli elementi paratestuali digitali realizzati o distribuiti ufficialmente dall'autore in supporto al proprio romanzo, che troviamo quindi all'interno dei siti web, dei blog, dei video, delle pagine personali sui *social network* e nelle trasposizioni intermediali (le *app* dei romanzi) e “peritesti materiali” quegli elementi materiali iconici o visivi – cioè la molteplicità dei modi semiotici di un testo letterario, la tipografia non convenzionale, i colori, i disegni, le immagini, le illustrazioni – usati dall'autore in combinazione con il mezzo verbale per mettere in risalto la centralità del libro come oggetto. Caratteristica primaria degli epitesti digitali e dei peritesti materiali, oltre a fornire una terminologia per identificare questo nuovo tipo di paratestualità, è che essi sono specificatamente impiegati dall'autore per fini narrativi, fanno parte cioè delle *risorse* a disposizione dell'autore per comunicare con i lettori, secondo il modello comunicativo recentemente proposto da James Phelan (2011: 71)<sup>7</sup>.

Per esempio, i peritesti materiali vengono spesso utilizzati per materializzare la componente tematica (ma anche etica) della narrazione. Si pensi a romanzi come *Tree of Codes* di Jonathan Safran Foer (2010), dove le parole di un altro romanzo, *The Streets of Crocodiles* di Bruno Schultz ([1934] 2008) vengono eliminate materialmente per enfatizzare il tema della perdita e dell'assenza (sia a livello della storia narrata, sia perché Schultz è vittima dell'olocausto); o all'intero capitolo di *slides PowerPoint* in *Il tempo è un bastardo* di Jennifer Egan ([2010] 2011). Qui, invece di raccontare di una ragazzina che in un futuro non troppo lontano scriverà un diario multimodale, Egan include la riproduzione del diario-*slides*. La realizzazione grafica del testo, in entrambi i casi, non è neutralizzata ma diventa essa stessa espediente artistico per trasmettere ulteriori significati narrativi (per esempio l'idea di un futuro dove il linguaggio scritto avrà sempre meno importanza). Grazie all'uso di peritesti materiali la narrazione può, per usare le parole di Marie-Laure Ryan, «combattere attivamente alcune delle proprietà del mezzo per scopi espressivi» (2006: 30). Anche in romanzi come *The Selected Works of T.S. Spivet* di Reif Larsen (2009) o *The Fifty Year Sword* di Mark Z. Danielewsky l'uso dei peritesti materiali sembra volto a completare il testo: il primo integra il mezzo verbale con dei disegni che narrano graficamente parte della storia, il secondo utilizza diversi colori per indicare le diverse voci narranti.

---

<sup>7</sup> L'approccio retorico di Phelan considera la narrazione (letteraria) come un «processo comunicativo» (Phelan e Rabinowitz 2012: 30). Recentemente (Phelan 2011; 2014), Phelan ha proposto un nuovo modello comunicativo chiamato «IRA» (implied author → resources → actual audience), secondo il quale l'autore compie specifiche scelte retoriche nella scelta di quali risorse usare (narratore/i, personaggi, discorso indiretto libero, paratesti, ecc.), di fatto situando autore e lettori fuori dal testo, mentre narratore, lettore autoriale, narratario sono tutte risorse «prodotto della scelte comunicative dell'autore» (Phelan 2011: 71).

Del resto, se questi peritesti materiali e questi epiteti digitali sono impiegati per integrare il testo significa che diventano – a tutti gli effetti – parte della narrazione? Il peritesto materiale non vuole poi indicare una categoria completamente nuova, ma un’evoluzione di pratiche già assodate che ora stanno riemergendo con significati nuovi; serve cioè a indicare una realizzazione grafica non convenzionale di elementi peritestuali per porre in primo piano, come dicevamo sopra, la componente materiale del romanzo. Più rilevante risulta quindi osservare quando queste integrazioni al testo, invece che a livello di sperimentazione grafica, avvengono su un mezzo diverso, nel mondo digitale. Il diario-*slides* del romanzo di Egan, per esempio, ha un corrispettivo digitale sul sito web dell’autrice ([jenniferegan.com](http://jenniferegan.com)), dove diventa (o torna ad essere) *slideshow* con colori, suoni e movimenti. Lunghi dall’essere utilizzati solo a scopi pubblicitari, molti romanzi hanno oggi una controparte digitale, come *Only Revolutions* di Danielewsky (2006) che su [www.onlyrevolutions.com](http://www.onlyrevolutions.com) presenta la lettura del romanzo da parte dell’autore con musica ed immagini interattive, o la saga di Harry Potter che su [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com) viene integrata e rielaborata in chiave interattiva. Altri siti di romanzi (o di autori) offrono una sezione “dietro le quinte” dove vengono spiegati vari aspetti legati alla creazione del romanzo, altri ancora mettono a disposizione una *soundtrack* d’accompagnamento alla lettura o forniscono approfondimenti circa il periodo storico in cui il romanzo si svolge (per esempio su [lariotsallinvolved.com](http://lariotsallinvolved.com) per il romanzo *Giorni di fuoco* di Ryan Gattis [2015] o su [maurojaviercardenas.com](http://maurojaviercardenas.com) per *The Revolutionaries Try Again* [2016]).<sup>8</sup> Alle funzioni individuate da Birke e Christ per gli epiteti digitali (interpretativa, navigatoria, commerciale) si potrebbe quindi aggiungere una funzione “integrativa” quando gli epiteti digitali, come negli esempi sopra, sono utilizzati appunto per integrare o completare il testo. Secondo Ellen McCracken, diverso poi è il caso in cui leggiamo un romanzo su un supporto elettronico: «durante il processo di lettura si possono vedere commenti, *rating*, recensioni, e informazioni o commenti sull’autore semplicemente toccando lo schermo del *tablet*» (2013: 110). Infatti, i nuovi epiteti digitali (McCracken include blog, pagine Amazon, Twitter) intendono condurre i lettori verso l’esperienza di lettura del testo ma, durante o dopo il processo di lettura, questo stesso materiale paratestuale può interrompere o estendere la storia verso l’esterno (*ibidem*).

Affinché queste distinzioni possano essere utilizzate come strumento critico è necessario un approfondimento di quelle problematicità a cui si accennava sopra, in quanto tali distinzioni sono categorie ancora vincolate a quel limite “spaziale” della definizione originale, ossia a quell’essere contemporaneamente «da una parte e dall’altra della frontiera» del testo. E se, oltre al materiale strettamente legato al romanzo, prendiamo in considerazione anche il materiale più o meno personale che l’autore condivide – anche giornalmente – su blog o *social network* (vedi Salman Rushdie, Junot Diaz, Margaret E. Atwood, ecc.), non si ripropone il discorso del duplice ruolo dell’autore come agente responsabile degli epiteti digitali e come elemento paratestuale lui stesso? Certamente

---

<sup>8</sup> È opportuno notare che nel caso degli epiteti digitali la comunicazione non coinvolge solo i lettori del romanzo ma un pubblico ovviamente più ampio di utenti del web.

l'idea di condivisione nel mondo digitale – l'idea dietro al cosiddetto web 2.0 – porta con sé un universo di inter-attività, che lo scrittore contemporaneo può decidere se intraprendere o meno. Ma queste attività sono ancora da considerarsi parte del paratesto? O meglio, l'idea stessa di paratesto può essere uno strumento utile per descrivere queste dinamiche autore-lettore nel mondo digitale? In che modo possiamo considerare l'autore che comunica sui *social* epitesto digitale? Per rispondere, o meglio, per tentare di rispondere a queste domande verrà di seguito discusso l'approccio «discorsivo» alla teoria della narrazione proposto da Paul Dawson (2015; 2013) in relazione a quello retorico di James Phelan (2011; 2014).

### **3.2 Paratesto come risorsa retorica o come luogo dove si forma il testo?**

Il mondo digitale, come abbiamo visto, ha portato autori e lettori fuori dai confini del testo stampato. I modelli narratologici classici faticano a includere questa espansione, in parte perché i discorsi critici su nuove categorie e funzionalità degli elementi digitali sono ancora agli inizi e in parte perché tradizionalmente questi modelli escludono l'autore in carne e ossa in favore di una versione più o meno implicita di esso. L'approccio retorico – al quale, come ho accennato (vedi nota 7), si ispira la definizione di epitesti digitali e peritesti materiali come risorse della comunicazione narrativa – in realtà escluderebbe gli elementi epitestuali. Infatti, se nella prima versione del modello comunicativo di Phelan («autore implicito» che comunica a «lettori reali» attraverso una serie di «risorse» usate sinergicamente), tra le «risorse» figura il paratesto (2011: 71), nella versione più recente (2014: 52), il paratesto si riduce a peritesto. L'approccio retorico – che concepisce la narrazione come un atto retorico: «qualcuno che dice a qualcun altro, in una certa occasione e per qualche motivo, che è successo qualcosa a qualcuno o qualcosa» (Phelan 2006: 18) – insiste infatti sull'importanza di distinguere l'autore reale con la sua vita personale, pubblica e privata, dall'autore come figura (implicita) nell'atto creativo. L'utilità di mantenere questa distinzione (che ha come conseguenza un'asimmetria nel modello comunicativo, autore implicito/lettori reali) è anche quella di poter distinguere le «diverse versioni dello stesso autore reale in testi diversi» (Phelan e Rabinowitz 2012: 32)<sup>9</sup>. La figura dell'autore implicito, insomma, è utile come categoria analitica perché offrirebbe una maggiore precisione per comprendere l'intento retorico dietro all'opera narrativa. La comunicazione autore (implicito)–lettori, pertanto, è una comunicazione che si risolve interamente nell'atto di lettura del testo.

Al contrario, l'approccio di Dawson, anziché mantenere la distinzione dentro/fuori i confini del testo, ha una visione radicalmente diversa. La sua proposta per una narratologia «discorsiva» sembra rispondere proprio alla necessità di includere nell'analisi teorica quella molteplicità di discorsi extratestuali che influenzano la comunicazione narrativa. Il paratesto non è più qualcosa di subordinato al testo ma «un tipo di formazione discorsiva,

---

<sup>9</sup> Come l'Hemingway con una certa disposizione verso il genere femminile ne *La breve vita felice di Francis Macomber* e l'Hemingway con una disposizione diametralmente opposta ne *Colline come elefanti bianchi* (Phelan 2012: 32-33).



un set di dichiarazioni testuali in cui le relazioni tra queste dichiarazioni costruiscono il testo come suo oggetto» (Dawson 2013: 237). Il romanzo, in altre parole, diventa un «discorso pubblico» tra altri discorsi che includono «le dichiarazioni pubbliche extratestuali di autori e lettori» (ivi 235). Il modello comunicativo proposto da Dawson ha quindi luogo *nel* paratesto e cerca di raccogliere gli scambi comunicativi tra i vari agenti coinvolti nella molteplicità di discorsi in gioco non solo a livello del testo narrativo ma in un universo paratestuale: c'è uno scambio a livello del testo tra narratore e narratario che s'intreccia con la voce extra-finzionale dell'autore nel peritesto, e con ciò che l'autore – ma anche i lettori – comunicano nell'epitesto (vedi fig.1).

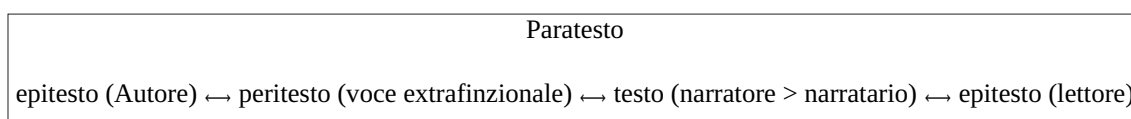


Fig. 1 «Paratesto» (adattato da Dawson 2013: 238).

In altre parole, il paratesto diventa la «zona di transizione» dove i vari scambi comunicativi hanno luogo, scambi in cui il discorso finzionale presente nell'opera narrativa non è più l'oggetto intorno al quale gli agenti si muovono, bensì uno dei vari discorsi che costituiscono la comunicazione narrativa (Dawson 2013: 238).

Dawson arriva a queste conclusioni attraverso lo studio di un fenomeno narrativo tornato in auge in anni recenti attraverso scrittori come Salman Rushdie, Zadie Smith, Jonathan Franzen, Don DeLillo, David Foster Wallace: l'uso del narratore onnisciente<sup>10</sup>. Secondo Dawson, il ritorno del narratore onnisciente nella letteratura contemporanea può intendersi come «un modo in cui gli autori hanno risposto al declino percepito dell'autorevolezza culturale del romanzo degli ultimi due decenni» (Dawson 2013: 5). Le condizioni che hanno determinato questo declino (per reale che sia) comprendono: una crescita (sia in termini di vendite che in termine di «capitale culturale») dei generi non-fiction come i *memoir* e i *personal essay*; la commercializzazione delle case editrici multinazionali e i venditori di libri *online* come Amazon; la concorrenza dei nuovi media, oltre a cinema e televisione; la sfida che il progresso tecnologico – nell'editoria online, nel *print on demand*, negli *e-books*, negli *e-reader* – lancia alla sopravvivenza del libro stampato; l'opinionismo diffuso attraverso blog e recensioni (Dawson 2013: 5). Per Dawson, «tutte queste condizioni contribuiscono a un senso di frammentazione della sfera pubblica e a una riduzione del capitale culturale della letteratura e della funzione letteraria» (*ibidem*). Il ritorno del narratore onnisciente, in virtù del fatto che «tradizionalmente viene visto come la “voce” dell'autore» (ivi 12), da una parte è «sintomatico di un'ansia generale nel mondo letterario circa il capitale culturale della finzione narrativa» (ivi 9), dall'altra è il mezzo attraverso il quale gli autori cercano di ristabilire questa autorevolezza culturale, ovvero «lo *status* degli autori nella sfera pubblica, la loro visibilità e la loro capacità di

<sup>10</sup> La domanda che soggiace la teorizzazione di una narratologia discorsiva – per quale motivo c'è oggi un ritorno del narratore onnisciente? –, come sottolinea Filippo Pennacchio, è quindi più storico-critica che teorica (2015: 38).



influenzare l'opinione pubblica attraverso le loro opere narrative» (ivi 18). L'autorevolezza narrativa – definita come la «facoltà del narratore eterodiegetico di esprimere un giudizio sul mondo finzionale, e insieme l'eco autorevole di questi giudizi nel contesto pubblico o extradiegetico in cui si colloca il lettore» (Dawson 2015: 49) – diventa cioè il modo per ristabilire l'autorevolezza culturale dell'autore, e quindi anche del romanzo<sup>11</sup>. E per comprendere l'autorevolezza narrativa, quindi, non si può prescindere dalla voce dell'autore (in quanto «creatore» del testo). Le intrusioni del narratore onnisciente nel testo, quei commenti che difficilmente possono essere ricondotti a un personaggio, altro non sono che «un'invocazione» della voce dell'autore (2013: 15) che funziona come forza propulsiva verso l'esterno, verso «l'autorevolezza della voce extra finzionale» (ivi 244). Per questo, e qui concludo, secondo Dawson si può individuare un «*continuum* discorsivo» (ivi 14) tra le intrusioni autoriali di un autore e le sue dichiarazioni extra-finzionali provenienti da un suo saggio o da un suo articolo giornalistico, ma anche – aggiungo io – dal suo sito web, blog, profilo Twitter, ecc.

L'approccio discorsivo è tanto radicale che ci si domanda se abbia ancora senso considerare i peritesti materiali e gli epiteti digitali parte del paratesto. Se al centro della nostra analisi non c'è più il testo scritto, bensì la moltitudine di scambi che vanno a formare l'esperienza di lettura, tutti gli scambi (testuali, extrafinzionali, extratestuali) entrano legittimamente nel quadro d'analisi, non tanto per «ancorare una lettura biografica a un romanzo» (Dawson 2013: 239), ma perché è dall'interrelazione tra il testo e l'extratesto che nascono significati narrativi. Allo stesso modo, se seguiamo questo approccio, il problema del duplice ruolo dell'autore come responsabile del paratesto ed elemento paratestuale lui stesso diventa poco rilevante: l'autore non è più «implicito» ma «figura pubblica» che i lettori percepiscono «non solo dal testo narrativo, ma anche da elementi extratestuali» (234)<sup>12</sup>.

L'approccio di Dawson non si discosta del tutto da quello di Phelan nel senso che Dawson parla di «performance retorica» (2015: 49) e, mettendo l'accento su come le varie voci dell'autore (nel testo e nell'extratesto) insieme producono un *continuum* discorsivo che va a formare il romanzo (inteso come «discorso pubblico»), Dawson sembra implicitamente confermare l'intento retorico dell'atto narrativo. D'altro canto, è vero che Phelan sembra escludere l'apertura all'epitesto inteso proprio in senso genettiano (epitesto pubblico *più* epitesto privato) – qui a tutti gli effetti ripreso da Dawson come molteplicità di discorsi autoriali. Tuttavia, se gli epiteti digitali vengono utilizzati con l'intento di accompagnare il testo stampato, essi devono essere considerati tra le «risorse» a disposizione di un autore. Dawson sostiene che le intrusioni del narratore onnisciente,

<sup>11</sup> In inglese il termine usato da Dawson è «narrative authority», ma seguo qui la traduzione di F. Pennacchio di «autorevolezza» e non di autorità perché, come sottolinea Pennacchio, «authority» si riferisce a una narrazione trasmessa da una voce «non tanto autoritaria, quanto piuttosto sincera, competente» (2015: 40).

<sup>12</sup> Allo stesso modo i lettori sono «lettori pubblici» le cui risposte testuali a un testo narrativo vanno a situarsi «a fianco del discorso narrativo» (2013: 232). Possiamo trovare queste risposte testuali all'interno dell'*establishment* letterario (recensioni, articoli); dell'accademia (saggi e monografie); del pubblico generico (lettere, *forum online*, blog, recensioni) (*ibidem*).

quei commenti che inevitabilmente riconducono alla voce dell'autore, fungono da forza propulsiva verso l'esterno, guidando quindi il lettore verso quel mondo paratestuale dove è presente – attraverso altri tipi di discorsi – la voce dell'autore. Allo stesso modo si potrebbe argomentare che un autore oggi usa determinate risorse a sua disposizione per guidare il lettore verso il mondo digitale. Un autore può infatti stabilire questo collegamento tra testo e mondo digitale in vari modi:

- (1) utilizzando elementi multimodali che giustappongono la materialità dell'oggetto libro con la materialità (o immaterialità) del testo digitale;
- (2) inserendo nel testo/peritesto collegamenti ipertestuali che conducono a siti web preesistenti, per esempio Zadie Smith in *NW* ([2012] 2013) – con “<http://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=kierkegaard&ie=UTF-8&oe=UTF-8>”, che porta ai risultati della ricerca Google per la parola Kierkegaard –, siti web del mondo finzionale del testo, e.g. il sito [www.whoisaugustine.com](http://www.whoisaugustine.com) che contiene varie sezioni con musica, *link*, video sui personaggi del romanzo *Ogni cosa è illuminata* di Jonathan Safran Foer (2002), siti web dell'autore/autrice, per esempio [www.jenniferegan.com](http://www.jenniferegan.com) nel peritesto di *Il tempo è un bastardo*;
- (3) attraverso la componente tematica del romanzo, ovvero quando la narrazione tratta direttamente il tema del digitale. Questo succede, come abbiamo visto, con *Il tempo è un bastardo*, un romanzo sul tema delle nuove tecnologie e di come queste stiano cambiando svariati aspetti del nostro modo di vivere. Ma anche con *Purity* di Jonathan Franzen ([2015] 2016) e *Il Cerchio* di Dave Eggers ([2013] 2014), romanzi che contengono una forte componente etica, una sorta di avvertimento morale che mette in guardia i lettori nei confronti della digitalizzazione, sia per quanto riguarda i rapporti umani, sia per quanto riguarda il potere che detengono i grandi monopoli informatici.

La cosa interessante è che mentre Egan usa epiteti digitali per offrire informazioni aggiuntive circa il suo processo creativo di scrittura – per esempio il luogo dove le è venuta l'idea di scrivere la storia, e/o dove ha avuto luogo un evento che ha scatenato l'idea della storia, e/o il luogo dove l'ha materialmente scritta (un bar, una stanza, una poltrona), un breve racconto circa questo evento, altri ricordi circa il tema del capitolo, una colonna sonora (sia sotto forma di suggerimento sia con la presenza di collegamenti ipertestuali a YouTube o iTunes) – sta anche situando il suo romanzo all'interno di questo dibattito (o discorso pubblico) circa la digitalizzazione. Anche Franzen e Eggers collocano *Purity* e *Il Cerchio* in questo dibattito, ma attraverso il non utilizzo di epiteti digitali. Qui, se è vero che la narrazione, nel trattare il tema del digitale, collega il lettore col mondo digitale, non lo fa per condurlo verso altro materiale, perché è proprio attraverso il non uso di epiteti digitali che Franzen e Eggers rafforzano i significati narrativi che vogliono comunicare. Il fatto che il lettore non trovi nessun epitesto digitale in rete non fa che consolidare la portata del messaggio de *Il Cerchio* o di *Purity*: è il non uso delle risorse digitali a rafforzare ciò che Dawson chiama «autorevolezza narrativa»<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Vedi anche Pignagnoli 2017.

#### 4. Conclusione: verso il romanzo post-postmoderno

A prescindere dall'approccio che si vuole adottare, retorico o discorsivo, quando si parla di letteratura del ventunesimo secolo, un discorso sul digitale è difficilmente evitabile. La nuova letteratura «post-postmoderna» va a indicare in primo luogo un passaggio temporale (generalmente si parla di romanzi pubblicati dagli anni duemila), che tuttavia riconosce il legame ancora stretto con ciò che è venuto prima, ossia il postmoderno, come nota Brian McHale (2015: 176-7). Più che una rottura con il passato, infatti, la letteratura post-postmoderna sembra indicare un cambiamento d'interesse (Huber 2014; Timmer 2010; Kirby 2009). Così, la cifra espressiva del romanzo contemporaneo sembra essere quasi opposta a quella ironica del romanzo postmoderno: al suo posto sembra aver preso piede un linguaggio “sincero”. Questo passaggio – ormai è noto – ha le sue origini nel saggio di David Foster Wallace *E Unibus Pluram: Television and U.S Fiction*, dove Wallace già nel 1993 suggeriva agli scrittori contemporanei di trovare un nuovo modo narrativo, perché quello ironico era ormai entrato a far parte del canone e ampiamente sfruttato dalla televisione. Adam Kelly (2016) e Nicoline Timmer (2010) descrivono questa urgenza di «nuova sincerità» riferendosi proprio al fatto che la letteratura del ventunesimo secolo sembra interessarsi più all'uomo e alle sue problematiche che a meta-discorsi letterari o a tentativi di sovvertire convenzioni estetiche. Come nota Kelly però, per quanto l'autore si sforzi di enfatizzare la propria sincerità<sup>14</sup>, in ultima analisi sta sempre al lettore, nella sua esperienza di lettura, riconoscere o meno la connotazione sincera del romanzo e del suo autore (Korthals Altes 2016: 205-6).

Ed è qui che il digitale entra giocoforza nel discorso sul post-postmoderno, perché se il lettore cerca indizi di un linguaggio sincero nel testo, un linguaggio che unisca autore e lettore per renderli, con le parole di Wallace «meno soli a dispetto del mondo contemporaneo» (Wallace in Kelly 2016: 200), è quantomeno plausibile che il lettore voglia cogliere gli indizi che collegano il testo al mondo digitale e il ruolo che la presenza (o l'assenza) dell'autore nel mondo digitale offre. In un saggio recente, Liesbeth Korthals Altes sostiene che l'autore oggi è più «vivo e vegeto» che mai (Korthals Altes 2010: 95) e questa affermazione trova un riscontro concreto nel modo in cui gli scrittori oggi si servono di materiale paratestuale digitale: i nuovi media hanno portato con sé l'idea stessa che il romanzo stampato possa avere una sorta di esistenza parallela nel mondo digitale, un'esistenza che è potenzialmente infinita. Internet sta cambiando il modo in cui leggiamo anche perché il lettore sa che questo materiale extra-testuale può esistere e sa che alcuni autori possono condividere commenti, informazioni, fotografie. Per questo l'uso o meno di epiteti digitali contiene una notevole forza retorica: nel momento in cui l'autore offre qualsiasi tipo di materiale extra sta anche aprendo il proprio testo narrativo verso la possibilità di rendere questo materiale extra – e quindi il testo a cui è legato – infinito. Dunque la scelta di non prendere parte a questo processo di riscrittura (e riletture) continua è una scelta che va nella direzione di offrire un'esperienza di lettura più circoscritta, che si esaurisca in un qualche modo con la fine del romanzo. Mentre la scelta di condividere

---

<sup>14</sup> Si pensi all'invocazione «Io sono vero di cuore!» come epigrafe del *memoir* di Dave Eggers (2000).

informazioni aggiuntive potrebbe servire per creare un'immagine autentica e sincera di sé e dei propri romanzi, ovvero si potrebbe suggerire che l'esistenza digitale di un romanzo (la somma di tutti i suoi epitesti digitali) si giustappone alla percezione del lettore di «sincerità» nella narrazione e che quindi l'autore si serva di questi epitesti digitali per rendere la percezione della propria opera appunto più autentica. Per descrivere come gli epitesti digitali interagiscono con la comunicazione narrativa, pensare al romanzo come a un discorso che si forma nell'interazione con altri discorsi finzionali e non finzionali, come suggerisce Dawson, ha i suoi vantaggi. Tuttavia, identificare, distinguere, classificare gli elementi paratestuali come risorse utilizzate per comunicare determinati significati narrativi ci permette di aggiungere all'analisi – testuale o discorsiva – sul ruolo del digitale nella letteratura contemporanea un certo grado di precisione.

## BIBLIOGRAFIA

- Abbott P. H. (2008), *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Baetens J. (1987), *Seuils* (G. Genette), recensione, in "Poetics Today", 8:3-4: 713-4.
- Birke D., Christ B. (2013), *Paratext and Digitized Narrative: Mapping the Field*, in "NARRATIVE", 21: 65-87.
- Birkerts S. (1994), *The Gutenberg elegies. The fate of Reading in an Electronic Age*, New York, Fawcett Columbine.
- Bray J., Gibbons A., McHale B. (2012), *The Routledge Companion to Experimental Literature*, introduzione, New York, Routledge: 1-18.
- Cardenas M. J. "Mauro Javier Cardenas", Web, 16 novembre 2016 <maurojaviercardenas.com>.
- Cardenas M. J. (2016), *The Revolutionaries Try Again*, Minneapolis, Coffee House Press.
- Carr N. (2010), *The Shallows: How the internet is changing the way we think, read and remember*, London, Atlantic Books Ltd.
- Danielewski M. Z. "Mark Z. Danielewsky's Only Revolutions", Web, 16 novembre 2016 <www.onlyrevolutions.com>.
- Danielewski M. Z. (2012), *The Fifty Year Sword*, New York, Pantheon Books.
- Danielewski M. Z. (2006), *Only Revolutions*, New York, Pantheon Books.
- Danielewski M. Z. (2005), *Casa di foglie* [2000], trad. di F. Anzelmo, E. Brugnattelli e G. Strazzeri, Milano, Mondadori.
- Dawson P. (2015), *Il ritorno dell'onniscienza nella narrativa contemporanea* [2009], trad. di F. Pennacchio, "ENTHYMEMA" 13: 45-63.
- Dawson P. (2013), *The Return of the Omniscient Narrator: Authorship and Authority in Twenty-First Century Fiction*, Columbus, Ohio State University Press.
- Egan J., "Jennifer Egan", Web, 16 novembre 2016, <jenniferegan.com>.
- Egan J. (2011), *Il tempo è un bastardo* [2010], trad. di M. Colombo, Roma, Minimum Fax.
- Eggers D. (2014), *Il Cerchio* [2013], trad. di V. Mantovani, Milano, Mondadori.
- Eggers D. (2010), *Art of McSweeney's*; London, UK, Tate Publishing.
- Eggers D. (2001), *L'opera struggente di un formidabile genio* [2000], trad. di G. Strazzeri, Milano, Mondadori.
- Era404. "Who is Augustine? Exploratory Site for Jonathan Safran Foer's Everything is Illuminated", Web, 16 novembre 2016 <www.whoisaugustine.com>.
- Foer J. S. (2010), *Tree of Codes*, London, Visual Edition.

- Foer J. S. (2005), *Molto forte, incredibilmente vicino*, trad. di M. Bocchiola. Parma,: Guanda.
- Foer J. S. (2002), *Ogni cosa è illuminata*, trad. di M. Bocchiola, Parma, Guanda.
- Franzen J. (2016), *Purity* [2015], trad. di S. Pareschi, Torino, Einaudi.
- Fitzpatrick K. (2006), *The Anxiety of Obsolescence: The American Novel in the Age of Television*, vol. 1, Vanderbilt University Press.
- Gattis R. (2016a), *Giorni di fuoco* [2015], Parma, Guanda.
- Gattis R. (2016b), “All Involved: a novel of the 1992 L.A. riots”, Web, 16 novembre <larriotsallinvolved.com>.
- Genette G. (1989), *Soglie: i dintorni del testo* [1987], trad. di C. M. Cederna, Torino, Einaudi.
- Genette G. (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil.
- Gibbons A. (2010), *Narrative Worlds and Multimodal Figures in House of Leaves: ‘find your own words; I have no more’*, in M. Grishakova, ML Ryan (ed.) *Intermediality and Storytelling*, Berlino e New York, De Gruyter: 285-311.
- Hallet W. (2009), *The Multimodal Novel. The Integration of Modes and Media in Novelistic Narration*, in S. Heinen, R. Sommer (ed.), *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. Vol. 20. Berlin, Walter de Gruyter: 129-153.
- Hayles K. N. (2012), *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago, University of Chicago Press.
- Hayles K. N. (2002), *Writing Machines*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Herman D., McHale B. e J. Phelan (2010), *Teaching Narrative Theory*, New York, MLA.
- Huber I. (2014), *Literature After Postmodernism: Reconstructive Fantasies*, Palgrave, Macmillian.
- James E. L. (2012), *Cinquanta sfumature di grigio* [2011], trad. di T. Albanese, London, Milano, Mondadori.
- Jackson S. (1995), *Patchwork Girl (CDROM)*, Watertown, Eastgate.
- Joyce M. (1987), *Afternoon, A Story (CD-ROM)*, Watertown, Eastgate.
- Kelly A. (2016), *The New Sincerity*, in J. Gladstone, A. Hoberek, D. Worden (a cura di), *Postmodern/Postwar — and After: Rethinking American Culture*, Iowa City, University of Iowa Press: 198-208.
- Kirby A. (2009), *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, London/New York, Continuum.
- Korthals Altes L. (2008), *Sincerity, Reliability, and Other Ironies – Notes on Dave Eggers’ A Heartbreaking Work of Staggering Genius*, in E. D’Hocker e G. Martens (ed.), *Narrative Unreliability in the Twentieth-Century First-Person Novel*. “Narratologia/Contributions to Narrative Theory 14”, Berlin, Walter de Gruyter: 107-128.
- Korthals Altes L. (2010), *Slippery Author Figures, Ethos and Value Regimes. Houellebecq, A Case*, in G. J. Dorlejin, R. Grüttemeier e L. Korthals Altes (ed.), *Figures of Authorship*, Leuven, Peeters: 95-118.
- Larsen R. (2009), *The Selected Works of T. S. Spivet*, London, Random House,
- Maloney E. (2005), *Footnotes in Fiction: A Rhetorical Approach*, Ohio State U ETDs.
- McCracken E. (2013), *Expanding Genette’s epitext/peritext model for transitional electronic literature: Centrifugal and centripetal vectors on Kindles and iPads*, in “Narrative”, 21(1): 105-124.
- McHale B. (2015), *The Cambridge Introduction to Postmodernism*, New York, Cambridge University Press.
- McHale B. (2005), *Postmodern Narrative*, in D. Herman et al. (ed.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London and New York, Routledge: 456-460.
- McHale B. (1987), *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen.
- Miller J. H. (1979). *The Critic as Host*, in H. Bloom, *Deconstruction and Criticism*, New York, Seabury Press: 217-253.



- Nørgaard N. (2010), *Modality. Commitment, Truth Value and Reality Claims Across Modes in Multimodal Novels*, in "JLT", 4/1: 63-80.
- Pennacchio F. (2015), *Paul Dawson. Il ritorno dell'onniscienza nella narrativa contemporanea*, introduzione, "ENTHYMEMA", 13: 38-44.
- Phelan J. (2014), *Voice, Tone, and the Rhetoric of Narrative Communication*, in "Language and Literature", 23 (1): 49-60.
- Phelan J. (2011), *Rhetoric, Ethics, and Narrative Communication: Or, from Story and Discourse to Authors, Resources, and Audiences*, in "Soundings" 94, 1-2: 55-75.
- Phelan J. (2006), *Living to Tell About It*, Ithaca, Cornell University Press.
- Phelan J. e P. J. Rabinowitz (2012), *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*, con D. Herman, B. Richardson, e R. Warhol, Columbus, The Ohio State University Press.
- Pignagnoli V. (2016), *Paratextual Interferences: Patterns and Reconfigurations for Literary Narrative in the Digital Age*, in "Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology (AJCN)", N. 7 & 8, Autumn 2012/2014: 102-119.
- Pignagnoli V. (2017), *Surveillance in Post-Postmodern American Fiction: Dave Eggers's The Circle, Jonathan Franzen's Purity and Gary Shteyngart's Super Sad True Love Story*, in A. Mackay e S. Flynn (ed.), *Spaces of Surveillance: States and Selves*, London Palgrave Macmillan: in stampa.
- Rowling J. K. (2016) "Pottermore" Web. 16 novembre, <pottermore.com>.
- Ryan M. L. (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Schulz B. (2008), *The Street of Crocodiles and Other Stories* [1934], London, Penguin Classics.
- Smith Z. (2013), *NW* [2012], trad. di S. Pareschi, Milano, Mondadori.
- Stanitzek G. (2005), *Texts and Paratexts in Media*, in "Critical Inquiry", 32: 27-42.
- Sterne L. (1992), *La vita e le opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo*, a cura di L. Conetti, Milano, Mondadori.
- Timmer N. (2010), *Do You Feel It Too? The Post-Postmodern Syndrome in American Fiction at the Turn of the Millenium*, New York/Amsterdam, Rodopi.
- Tomasula S. (2009), *TOC: A New Media Novel* (DVD-ROM), Fc2/Black Ice Books.
- Wallace D. F. (2006), *Infinite Jest* [1996], trad. di E. Nesi, Torino, Einaudi.
- Wallace D. F. (1993), *E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction*, in "Review of Contemporary Fiction", 13: 151-194.
- Wolf W. (2006), *Frames, Framings and Framing Borders in Literature and Other Media*, in W. Wolf e W. Bernhart (ed.), *Framing Borders in Literature and Other Media*, Amsterdam, Rodopi: 1-40.

**VIRGINIA PIGNAGNOLI** is a post-doctoral research fellow at the University of Turin and a member of the research group *Open Literature*. Her research focuses on the rhetorical theory of narrative, post-postmodernism and Anglo-American literature. Her latest articles include "Post-Postmodern Fiction and the Rhetorical Approach to Narrative" (*Poetics Today* 2017), "Sincerity, Sharing and Authorial Discourses On the Fiction/Nonfiction Distinction: The Case of Dave Eggers's *You Shall Know Our Velocity*" (Lexington 2016) and "Paratextual Interferences: Patterns and Reconfigurations for Literary Narrative in the Digital Age" (*AJCN* 2016).

**E-MAIL** virginia.pignagnoli@unito.it





# LA SVOLTA DEL DIGITALE NELLA RICERCA LETTERARIA. *SOCIAL NETWORKE* BLOG

Alcuni esempi in ambito germanofono

---

*Silvia* ULRICH

**ABSTRACT** • Starting from Levy's and De Kerckhove's statements about the collective intelligence of the new media, as it is contextualized in the debate about winning back orality, the typical expression belonging to primitive cultures, this paper analyses how the new media – among them, social networks – condition both the contents of popular communication and the academic interaction (blogging), especially among scholars of German Literature in their daily dissemination of research achievements.

**KEYWORDS** • Digital Humanities, academic blogging, open access, German Literature

## 1. La cultura digitale: paradossi e prospettive

Quando nella *lectio magistralis* del 2015 tenuta all'Università di Torino per il conferimento della Laurea *honoris causa* in Comunicazione e Cultura dei Media Umberto Eco affermò che i *social network* danno «diritto di parola a legioni di imbecilli, i quali prima parlavano solo al bar, dopo due o tre bicchieri di rosso, e quindi non danneggiavano la società»<sup>1</sup>, egli implicitamente comprovò la raggiunta autorevolezza popolare del *medium* Internet nel contesto della cultura di massa. In tal modo egli lamentava la conseguente impossibilità di filtrare i messaggi oggetto della comunicazione digitale, prevedendo l'avvento di una futura sindrome di scetticismo tra la gente<sup>2</sup>. L'analisi di Eco tanto pessimistica quanto lungimirante – oltre che suscitare nel pubblico un effetto umoristico e numerose polemiche – a mio parere suona oggi decisamente ottimistica, poiché attribuisce al comune internauta (ma anche a coloro cui le notizie giungono di seconda

---

<sup>1</sup> Cfr. <http://catania.liveuniversity.it/2016/02/20/il-discorso-di-umberto-eco-alluniversita-di-torino-con-i-social-diritto-di-parola-agli-imbecilli-video/> (ultima consultazione: 24.10.2016).

<sup>2</sup> Cito dal medesimo intervento: «“da dove arriva questa notizia?” “È su twitter” “Ah, allora è sicuramente falsa!”»

mano, tramite il passaparola) una certa capacità “critica” di prendere le distanze dal contenuto dei messaggi circolanti nella Rete, fatto che non sempre corrisponde alla realtà; quelle parole, inoltre, richiamarono alla mia memoria il proverbio tedesco «du lügst wie gedruckt» (“menti come la carta stampata”), originariamente riferito alla censura, ma applicabile anche al sensazionalismo giornalistico di epoca posteriore; una prerogativa, quest’ultima, non solo della stampa di basso livello, ma – spinto alle sue estreme conseguenze – anche di tutti coloro i quali, non avendo nulla da dire, scelgono proprio i *social* per farlo.

Eppure, i pionieri che hanno studiato l’impatto di Internet sulla società fin dagli anni Novanta del secolo scorso hanno appurato come il web non sia affatto frutto della stupidità umana, quanto piuttosto di una capacità cognitiva elevata alla massima potenza, “nuda” e priva di “fronzoli”, o – per dirla con due grandi filosofi del *network effect*, Pierre Lévy e Derrick De Kerckhove – intelligenza “collettiva” e “connettiva” (Lévy 1996; De Kerckhove 1993 e 1997; Moraldo 2009). Il fatto è che nella Rete interagiscono istanze sociali e insieme individuali (leggasi autoreferenziali) che hanno portato a reputare Internet la forma “democratica” per eccellenza (Heibach 2003). In particolare, il web 2.0 è “collettivo” poiché è costituito dai contenuti – opinioni, narrazioni, commenti, lamentele, sfoghi emotivi – che ciascun individuo “pubblica” per il semplice fatto di riversarli in Rete. Autoreferenziale, invece, perché il singolo internauta si relaziona con lo strumento digitale come se fosse, appunto, solo uno strumento<sup>3</sup>, o uno specchio pronto a restituirgli un’immagine narcisistica di sé: il «diritto di parola agli imbecilli» perciò non fa che gratificare l’ego di chi crede che basti un megafono per conferire attendibilità e autorevolezza al proprio pensiero. Si delinea così un primo paradosso della Rete, che tuttavia ne anticipa (o ripete) altri: il compromesso tra linearità e multidimensionalità, tra sequenzialità e simultaneità, oppure ancora il mutato rapporto tra “pubblico” e “privato”, che l’avvento di Internet ha portato a una riconsiderazione, partendo innanzitutto dalla cancellazione della privacy e della tutela dei dati personali (Cfr. Piper 2013: 56; Morozov 2016). Messaggi di posta elettronica, materiale video (foto) o audio (musica), affidati – anziché a supporti “fissi” come *hard disk* o chiavette USB – al *Cloud*, ossia a canali di archiviazione e diffusione digitale *open*, sono infatti ancora considerabili di natura privata? (Cfr. Moraldo 2009) Lo stesso vale per le *chat*, i blog personali, i *forum* di discussione, le messaggerie istantanee. L’ambiente digitale del resto ha portato a una ri-semantizzazione di alcuni termini tra cui *pubblicare*, che con Internet e i *social media* è tornato al valore semantico originario<sup>4</sup>, quando si riferiva alla pratica (generalmente orale) di «rendere noto a tutti» divulgando alla collettività<sup>5</sup>; la profonda rivoluzione cui ha dato origine la Rete,

<sup>3</sup> Cfr. lo slogan di Marshall McLuhan «The Medium Is the Message», in McLuhan 1964.

<sup>4</sup> Per disambiguare è frequente il ricorso al calco inglese *postare*. La stessa sorte è toccata anche al verbo *condividere*, ossia «spartire insieme con altri», che con l’avvento dei *social media* ha assunto molteplici sfumature, dalle più ovvie come *pubblicare/postare*, *diffondere ad altri*, *esprimere consenso (like)* fino ad altre più cervelotiche come *omologarsi* e *autogratificarsi*. Ho

soprattutto a partire dalla versione 2.0, riguarda proprio la pratica del pubblicare, riassunta nello slogan: “prima si pubblica, poi si filtra” e che richiama alla mente *ex-negativo* la saggezza popolare espressa nel detto “pensare prima, parlare poi”. L’accezione consolidatasi invece nella pratica accademica fa piuttosto riferimento (implicito) al filtro operato da esperti di un determinato argomento o settore, i quali concedono (o meno) l’*imprimatur* a un’opera dell’ingegno, conferendovi in tal modo autorevolezza.

### 1.1. Voci dall’ambiente digitale: vox populi e vox magistrorum

L’avvento del digitale induce a confrontarsi con il fenomeno di una cultura orale “di ritorno”<sup>6</sup>, destinata a mettere in crisi la millenaria consuetudine umana della scrittura, che ha forgiato il pensiero logico-concettuale sostanzialmente lineare e sequenziale delle civiltà fondate sull’alfabetismo (McLuhan 1986). Quella orale, al contrario, è una cultura “primaria” (in opposizione a “primitiva”), la prima che l’essere umano sperimenti nella vita, e che ha caratterizzato l’evoluzione antropologica anteriore all’invenzione della grafia. Particolarmente felice, infatti, è il paragone esistente tra l’era dei nuovi *media* e la “caverna” preistorica, tra le modalità di interazione e di socialità messe in atto dalle piattaforme digitali e i mitogrammi delle pitture rupestri<sup>7</sup>, perfettamente integrati nella cultura orale in cui hanno avuto origine.

È Walter Ong (1912-2003) ad aver messo per primo in relazione l’oralità con una certa modalità “social” che caratterizza anche (e soprattutto) il web 2.0 (Ong 1986). A differenza dei *media* tradizionali (radio, TV) che hanno subito l’influenza del modello chirografico (*ibidem*), i nuovi *media* (Internet, *chat* e web 2.0), pur fondandosi sul mezzo alfabetico, non ne condividono la relativa struttura concettuale, che è a tutti gli effetti di natura orale. Sui *social network* infatti hanno luogo vere e proprie “conversazioni”: la *vox populi* ha raggiunto un canale di espressione diretto – spesso prosaico, costellato di espressioni colloquiali anche colorite o di vero e proprio turpiloquio<sup>8</sup> – ma nel quale essa

---

rilevato una simile estensione semantica in occasione di un questionario somministrato a un campione di studenti, di cui mostrerò gli esiti in altra sede.

<sup>5</sup> Cfr. Piper 2013: 62-64, in cui l’autore ricorda l’antica pratica di lettura a voce alta delle disposizioni ufficiali di carattere pubblico ad opera degli araldi.

<sup>6</sup> Cfr. Ong 1986: 21. «L’era elettronica è anche un’era di “oralità di ritorno”, quella del telefono, della radio, della televisione, la cui esistenza dipende dalla scrittura e dalla stampa».

<sup>7</sup> Cfr. Guidolin 2005: 90-92. Guidolin cita anche Leroi-Gurhan, secondo il quale le pitture rupestri sono mitogrammi altamente simbolici, nei quali i membri di una comunità si riconoscevano. Da qui nasce anche il legame con l’aspetto sociale della comunicazione orale praticata da membri di comunità ristrette, come in fondo è quella degli odierni *social network*. Su quest’ultimo aspetto cfr. Mazzoli 2009.

<sup>8</sup> Cfr. la tesi di laurea di A. Cassutti discussa a febbraio 2016 all’Università di Torino, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, intitolata *Politica 2.0: strategie linguistiche e comunicative nell’era digitale. Italiano e tedesco a confronto* (primo relatore: prof.ssa M. Costa).

trova una fedele rappresentazione di sé. A differenza della “scrittura” tradizionale, che incute maggiore soggezione e reclama un certo rispetto, la piattaforma digitale 2.0 è evanescente per natura, oltre ad essere facilmente accessibile a chiunque sia per la fruizione passiva che per la produzione attiva di contenuti. Lo stesso ipertesto, il fondamento dei nuovi *media*<sup>9</sup>, scardina la modalità lineare e sequenziale della letto-scrittura convenzionale, conferendo al testo dinamicità e interattività con il lettore, il cui ruolo attivo diventa decisivo nella creazione del senso<sup>10</sup>. Questo perché la mente – il nuovo soggetto interagente del cyberspazio – non solo registra le informazioni dei processi che hanno luogo nei diversi contesti comunicativi, ma le elabora costruendo uno spazio mentale basato sulla rappresentazione interiore per immagini, la cui conseguenza è la riduzione della diacronia a “istanti” e l’analisi delle probabilità (abduzione) delle nostre possibili interazioni con l’ambiente rappresentato (Guidolin 2005: 102).

L’intelligenza che i filosofi della Rete sostengono caratterizzi l’oralità primaria è più articolata e completa rispetto a quella evolutasi con la pratica della scrittura, propria invece delle modalità espressive lineari e sequenziali dell’intelligenza, che dal segno scritto si estendono al pensiero diventando logico-argomentative, ma il cui linguaggio ha perduto la carica emotiva e sensoriale originaria, alla quale invece è debitrice qualsiasi forma di oralità successiva generatasi con l’elettronica. Marshall McLuhan (1911-1980), il capostipite delle riflessioni sulla rivoluzione introdotta dalla scrittura nella storia del pensiero (McLuhan 1976), già nei primi anni Sessanta aveva intuito come il valore aggiunto della cultura alfabetica su quella orale primaria consistesse in un’operazione di razionalizzazione – dividere e restringere lo spazio, separare le funzioni – mentre l’uomo neotribale ai tempi di Internet, esattamente come quello del Paleolitico, «estende la forma del suo corpo, in modo da includere in essa l’universo» (Guidolin 2005: 94) in uno spazio inclusivo e simultaneo. Se dunque il soggetto neotribale potenzialmente ingloba in sé l’universo, Pierre Lévy – che come Ong muove da McLuhan – lo riduce al solo “organo” umano produttore di senso che si risconti nel mondo virtuale:

Nello spazio del Sapere, l’umano si restringe ancora di più: è un solo cervello. Anche *il suo corpo diventa un sistema cognitivo*. Il cervello entra in contatto e si unisce ad altri cervelli, attraverso sistemi di segni, linguaggi e tecnologie intellettuali, partecipa a comunità pensanti che esplorano e creano mondi plurali (Lévy 1976:159; corsivo di chi scrive).

Appena un anno dopo, Derrick De Kerckhove contrappone all’idea di uno spazio mentale unico esposta da Lévy («il corpo diventa un sistema cognitivo») l’effettiva connessione delle menti, che dà così vita non più soltanto a uno spazio di sapere collettivo, bensì “intercognitivo”: uno spazio simbolico, che si sviluppa in senso multidimensionale, aprendosi a una molteplicità di tempi e spazi diversi (cfr. De Kerckhove 1997).

---

<sup>9</sup> Cfr. Landow 1992, rielaborato in due edizioni successive, ripetutamente aggiornate: Landow 1994, 1997 e Landow 2006.

<sup>10</sup> Riflessioni propedeutiche alla nascita dell’ipertesto si trovano nella critica strutturalista e post-strutturalista, in part. in Barthes, Derrida e Foucault. Cfr. Landow 1992: 59.

Le piattaforme di *social network* sarebbero quindi uno strumento popolare e divulgativo, prive di qualunque possibilità epistemologica? Certo che no. L'affermazione di Eco citata in apertura, se da una parte si fa portavoce del legittimo scetticismo dell'*élite* intellettuale nei confronti dell'ambiente digitale, della sua logica e dei suoi limiti, dall'altra offre uno spunto di riflessione sui vantaggi materiali e metodologici che tale ambiente può apportare alla cultura e alle relative pratiche sociali di creazione e condivisione di episteme, sia da parte della cultura di massa (*vox populi*) che di quella scientifico-accademica (*vox magistrorum*). Lo prova *Wikipedia*, l'enciclopedia creata dai suoi stessi utenti, in base al principio – insito nello stesso acronimo “Wiki” (What I Know Is) – secondo cui ciascuno contribuisce al sapere collettivo per ciò che individualmente conosce, o ritiene di conoscere, trasformando la realtà virtuale in uno “spazio intercognitivo del Sapere”. *Wikipedia* tuttavia non presenta alcun filtro alla fonte, pur contemplando la possibilità di correzione da parte dei medesimi utenti (*peer-review*), nella convinzione (o illusione?) che il fatto di essere “pubblica” induca gli utenti a perseguire l'attendibilità. Ecco perché – come pronosticava Eco nella sua prolusione torinese – *Wikipedia* suscita nell'*élite* intellettuale un comprensibile scetticismo. Contro la *vox populi*, perciò, si leva la *vox magistrorum*: un gruppo di studiosi inglesi ha fondato (in silenziosa polemica con *Wikipedia*) *LE. The Literary Encyclopedia. Literature, History and Culture* (<https://www.litencyc.com>) specificamente rivolta al mondo della ricerca accademica<sup>11</sup>, con lo scopo di perseguire proprio quell'attendibilità che invece la Rete non solo sembra aver negato ai contenuti che diffonde, ma sembra aver reso addirittura utopicamente irraggiungibile.

Il paragone tra *Wikipedia* e *LE* getta luce sull'uso “comune” di Internet per la circolazione di informazioni, rispetto a un uso più “specialistico” della disseminazione (e acquisizione) di conoscenza che il *medium* tecnologico permette: l'uno fondato su un'ampia diffusione di informazioni “di carattere generale”, l'altra sull'approfondimento di nozioni pensato idealmente per tutta la collettività, ma di fatto fruibile principalmente da cerchie ristrette e selezionate. Quotidiano e popolare, quindi, contro settoriale ed elitario: un ulteriore paradosso che induce a riflettere sulla distanza esistente tra “cultura delle Rete” e prassi accademica, tra oralità primaria e scrittura scientifica, tra l'irrazionalità emotiva del passaparola incontrollato e la sistematicità e verifica critica delle informazioni. Così se Lévy riconosce alla comunicazione nel cyberspazio un'etica propria, si sa quanto spesso le febbrili e talvolta superficiali dinamiche comunicative della Rete danneggino i singoli individui anziché adoperarsi per la loro “edificazione”<sup>12</sup>. Non è un caso che la tecnologia digitale abbia riproposto all'opinione pubblica questioni legate alla

---

<sup>11</sup> *LE* tuttavia, rispetto a *Wikipedia* che è “open access”, ha il limite di essere esclusivamente in lingua inglese, e di garantire un accesso pubblico solo dietro sottoscrizione di un abbonamento annuale, che è gratuito per il singolo purché sia affiliato a un'istituzione accademica.

<sup>12</sup> Cfr. Il ruolo svolto da alcuni *social network*, ad es. youtube secondo quanto riportano le frequenti notizie di cronaca, sia italiana che estera. Sulla comunicazione spesso priva di contenuti cfr. Moraldo 2009: 22.

responsabilità individuale (es. violazione dei diritti d'autore) o alla morale collettiva (pornografia, pedofilia) per tutelare gli internauti più fragili ed esposti, come i minori (spesso i maggiori utilizzatori di Internet) o, in molti casi, le donne<sup>13</sup>.

## 2. Digital Humanities: letteratura e tecnologia digitale

Michael Hart (1947-2011), informatico e scrittore statunitense, fondando il “progetto Gutenberg” nel 1971 ha dimostrato come il grande valore del computer consista non già nelle possibilità di calcolo proprie della “macchina”, ma nelle sue capacità di *conservare*, *cercare* e *scoprire* tutto ciò che le biblioteche contengono<sup>14</sup>. Emerge così – con largo anticipo sugli sviluppi successivi della Rete<sup>15</sup> – la funzione dichiaratamente “umanistica” del calcolatore elettronico e delle sue proprietà.

A sua volta, la tecnologia digitale problematizza il concetto di “letteratura”. Costituita dall'insieme dei “testi” – la cui etimologia (< lat. *texere*) ricorda le pratiche delle culture orali (Ong 1986:32) – la letteratura (< lat. *litterae*, le lettere dell'alfabeto) indica per antonomasia l'insieme delle opere della tradizione alfabetica scritta di un'intera civiltà. Questo “paradosso” si riverbera sulla svolta digitale. La tecnologia digitale permette infatti il passaggio dall'oralità primaria descritta da Ong a una forma di linguaggio e di relativo processo comunicativo multidimensionale e simbolico «che ricollega, per certi aspetti, la cultura orale delle origini a una nuova forma di cultura “orale”, quella che De Kerckhove definisce “oralità terziaria”» (Guidolin 2005: 103). Si spiega così il motivo per cui la Rete è un compromesso tra oralità e scrittura, ma anche tra provvisorietà e definitività: essa non è pensata per la fissazione perenne dei contenuti, perché non si fonda sulla logica “granitica” della scrittura, ma su quella fluida ed evanescente dell'oralità; d'altra parte, il supporto tecnologico (piattaforma digitale) permette di conservare una traccia della comunicazione, non eterna ma pur sempre abbastanza durevole, tale da far sì che lo scambio comunicativo «non ricominc[i] ogni volta da zero» (Mazzoli 2009: 15). La comunicazione dei nuovi media si può quindi definire «letteratura orale»: una formulazione che dispiaceva a Ong (Ong 1986: 29-34) poiché “ibridava” due tradizioni in fondo ben distinte, ma che la tecnologia digitale riesce invece a conciliare: si pensi ai *social network*, in particolare quelli di *micro-blogging* come Twitter e ai conseguenti esperimenti di *twitteratura*<sup>16</sup>, veri esempi di comunicazione letteraria “verbale” espressa

<sup>13</sup> Cfr. Moraldo 2009: 16; in ambito italofono cfr. anche l'inserito speciale de *Il Corriere*, 7.11.2016: 6.

<sup>14</sup> Cfr. Grassmuck 1995: 55. Un esempio è *Wikisource*, la biblioteca “libera”, che raccoglie – con il medesimo principio collaborativo di *Wikipedia* – testi manoscritti e a stampa in varie lingue e in pubblico dominio digitalizzati e trascritti dalla community dei *Wikisourciani*.

<sup>15</sup> Tra questi, la funzione di mero svago, attestata da Hartmut Winkler nel 1997. Cfr. Winkler 1997.

<sup>16</sup> Cfr. Aciman e Rensin, 2009; il portale [www.twletteratura.org](http://www.twletteratura.org); il saggio di Roberto Nicoli nel presente Quaderno. Ma già in passato i fratelli Jakob e Wilhelm Grimm misero per iscritto il patrimonio di fiabe della tradizione orale germanica (*Kinder- und Hausmärchen*), trascrivendo le



mediante il *medium* scritto; oppure alle stesse locuzioni «informatica umanistica» e «Digital Humanities», fondate sulla medesima ibridazione (cfr. Numerico 2010), poiché sospese tra l'area umanistica e quella tecnico-informatica, in grado di lambire questioni legate alla filologia non meno che alla linguistica computazionale, alla biblioteconomia e alla didattica accademica, alla ricerca scientifica e alla pratica editoriale, e la cui frequente modalità multimediale – permettendo di integrare nel testo alfabetico anche collegamenti (*link*) video e audio – restituisce al palinsesto originario le caratteristiche proprie dell'interazione verbale e della *performance*.

Un aspetto fondante di tale ibridazione è la compresenza di istanze quantitative e qualitative, che interagiscono per effetto della multidisciplinarietà che caratterizza le *Digital Humanities* (ne è un esempio proprio la linguistica computazionale): la raccolta e l'analisi dei dati è una metodologia quantitativa, particolarmente cara alla linguistica, la quale pur analizzando come cambia la comunicazione e l'interazione nella Rete, rinuncia a offrire paradigmi interpretativi sul senso e sui contenuti della stessa. Ma le DH sono meritevoli di indagine scientifica anche grazie all'approccio qualitativo: quest'ultimo ha come obiettivo quello di studiare *come* la comunicazione digitale avvantaggia la produzione e la disseminazione di *quali* contenuti. Con la svolta del millennio, infatti, alcuni studiosi hanno iniziato a esaminare con attenzione le prospettive e i limiti di questa nuova disciplina (cfr. Baum e Stäcker 2015). La nascita delle DH ha polarizzato l'*intelligenza* tra posizioni di netto rifiuto – per amor di fedeltà alla tradizione filologico-testuale o anche solo di severo atteggiamento critico, come mostra Eco – e l'interesse per l'esplorazione di un nuovo ambito di ricerca, motivato dalla curiosità per l'aspetto innovativo che la disciplina promette.

Lo stretto legame delle DH con la letteratura emerge nella fattispecie anche da alcuni concetti propri della pratica e della teoria letteraria<sup>17</sup>, quali “metafora”, “dialogicità” e “intertestualità”, “*Leitmotiv*”, “simbolo”, “autore”, che la rivoluzione elettronica ha portato a guardare con occhi diversi.

### 2.1. In principio era la metafora

Costitutiva per la letteratura, non meno che per la Rete, è la metafora (cfr. Gendolla e Schäfer 2001: 76). Grazie al potenziale cognitivo che le è proprio, la metafora è la figura retorica per eccellenza; lo stesso vocabolo “*testo*” (< *textus*, part. pass. *texere*, “tessuto”) ne è espressione, e si riverbera sui termini “trama” e “intreccio”, mentre la natura “tessile” caratterizza anche il tedesco *Stoff* (“stoffa”, nel senso di “soggetto letterario”) e persino l'inglese *web* (“tela”; ted. *weben* “tessere”). Sul concetto di metafora, inoltre – come

---

numerose versioni ascoltate. Un ulteriore esempio, di gran lunga precedente, di opera “collettiva” consacrata al *medium* sempiterno della scrittura è il poema cortese del *Nibelungenlied*, opera anonima per cui è stata supposta la collaborazione di più autori. Cfr. Mancinelli 1996: 153.

<sup>17</sup> Ambiti messi in relazione per la prima volta da George P. Landow nel 1992. Cfr. Landow 1998.



ricorda Barthes – si fondano sia i principi di dialogicità di bachtiniana memoria e di intertestualità (cfr. Genette, 1997), che quello di ipertesto (cfr. Barthes, 1970; Landow, 1998), che caratterizza invece la lettura non-lineare dei contenuti *on-line*. L’approccio cognitivo ai nuovi media si fonda infatti anch’esso su una metafora, quella della “navigazione”, che si è imposta in tutte le lingue (in tedesco *surfen*) (cfr. Cadioli 1998: 8-11). Sotto l’egida della metafora i destini della letteratura e delle nuove tecnologie s’incrociano: la metafora “nautica” – propria della lettura in ambiente digitale – rimanda alla critica letteraria poiché «ciascun critico è sempre stato “navigante”, dal momento che ha sempre collegato, nello stesso atto della lettura, i testi tra loro, spesso passando (anche fisicamente), dall’uno all’altro, secondo le suggestioni provocate dalla lettura» (*ibidem*). Al di là della variegata nomenclatura (anche “Rete”, a ben guardare, è una metafora) e di ogni possibile tassonomia (un’immagine dell’ipertesto, ad es., è il labirinto, luogo virtuale in cui ci si perde), la natura della metafora si riflette sulla struttura degli ipertesti e sulle modalità con cui si sviluppa la comunicazione, ad esempio, sulle piattaforme di *social networking*. Mi riferisco all’immagine botanica del “rizoma” (cfr. Deleuze e Guattari 1978), che rispetto a quella tessile propone diramazioni non sistematiche, ossia una via alternativa all’ordine cronologico-sequenziale del testo tradizionale; perciò «la letteratura indica il tracciato di una nuova pratica, e suggerisce una nuova immagine di molteplicità, il gambo sotterraneo a diramazioni irregolari, nonché una nuova linea di analisi a zig-zag, a sorpresa» (Risset 1978: 9).

La struttura rizomatica caratterizza spesso i blog e i *forum* di discussione<sup>18</sup>: gli utenti talvolta non rispondono direttamente alle sollecitazioni del tema proposto in discussione, ma i loro interventi si diramano verso quelli degli altri partecipanti. Tuttavia, la metafora rizomatica non è solo una variante strutturale della comunicazione digitale – accanto all’elencazione cronologico-lineare degli interventi tipica invece dei *Boards* – ma è anche una caratteristica estetica del prodotto “finale” della discussione: un osservatore esterno al gruppo dei partecipanti al dibattito – quindi escluso dal coinvolgimento attivo – può seguire *on-line* (anche in modalità asincrona) gli spunti di riflessione emersi dai relativi interventi, ricostruendo la dinamica dello scambio di idee. In tal modo, egli riscontrerà con una certa agilità riferimenti dialogici e intertestuali, in alcuni casi persino vere e proprie citazioni che collegano i singoli *post*, dando coesione a un insieme di “voci” spontanee e improvvisate, e componendo un mosaico il cui senso si dà nell’insieme (Ehrhardt 2009: 124):

---

<sup>18</sup> Esiste una differenza tra “forum di discussione” e “blog”, che però spesso è fluida. Cfr. Ehrhardt 2009, e Schmidt 2009.

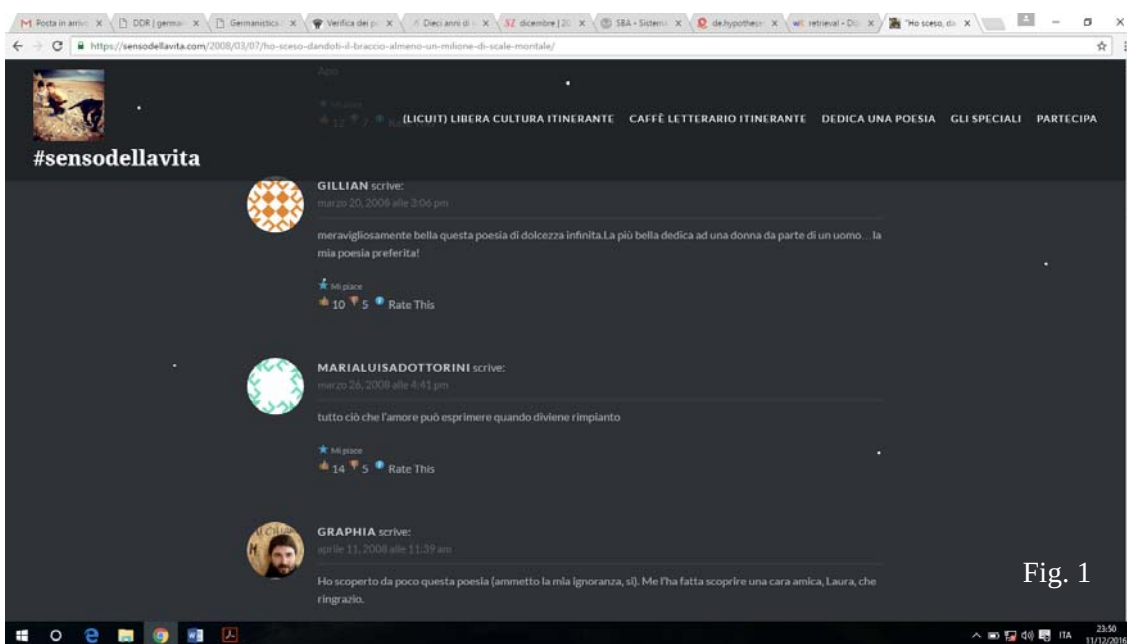


Fig. 1

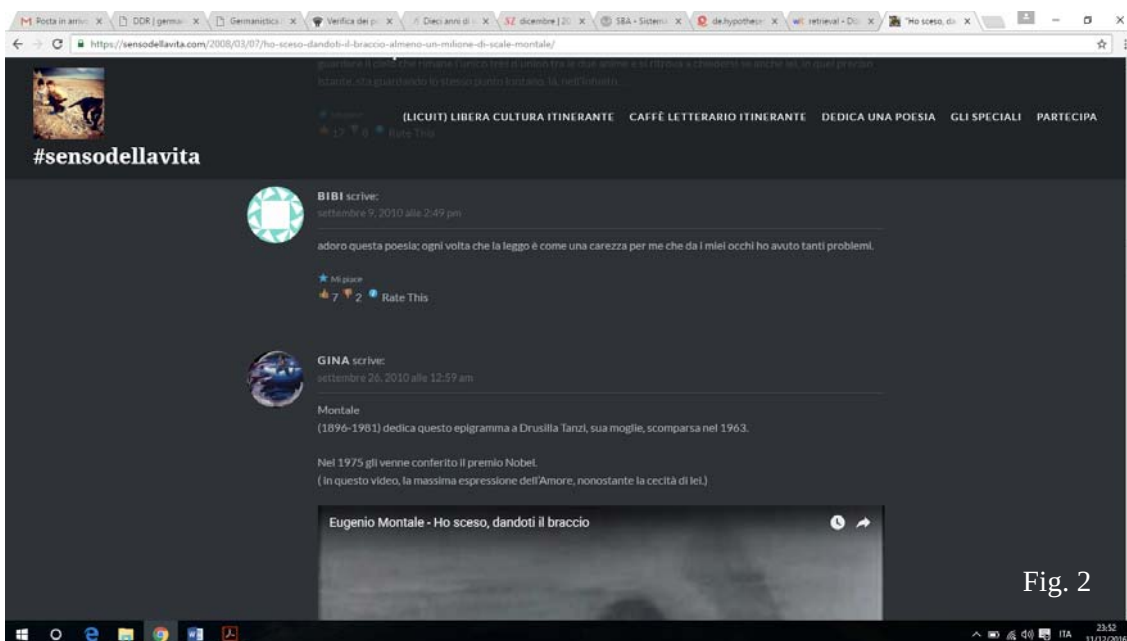


Fig. 2

Fig. 1 e 2: Commenti a un post della poesia di E. Montale *Ho sceso, dandoti il braccio*... I primi tre interventi (Fig. 1) ruotano attorno al tema amoroso; “Bibi” invece fa riferimento alla propria patologia oftalmica, mentre “Gina” aggiunge notizie di carattere storico-letterario (Fig. 2). Cfr. <https://sensodellavita.com/2008/03/07/ho-scenso-dandoti-il-braccio-almeno-un-milione-di-scale-montale/> (ultima consultazione: 11.12.2016)

Fondamentale in questo senso è la presenza di un *Leitmotiv*, un tema conduttore con cui l'amministratore del *forum* apre la discussione, ponendolo come *conditio* per la partecipazione al dibattito, pena l'esclusione del soggetto “disturbante”; ma il riferimento al tema di partenza può essere più o meno esplicito nei vari interventi, cosicché esso

emerge nella sua molteplicità prismatica: da un lato rimanda allo stimolo iniziale, dall'altra ne mostra le possibili evoluzioni e arricchimenti interpretativi dei diversi *blogger*.

La navigabilità dell'ipertesto in ogni direzione, inoltre, conferisce al contenuto il carattere di una «lettura infinita» (Gendolla e Schäfer, 2001: 77). Questo aspetto richiama alla memoria le riflessioni del movimento romantico tedesco: allora, la poesia universale era radicata nel testo e ad esso intrinseca, a causa della sua interdipendenza con i limiti fisici della pagina, mentre ora le possibilità dei contenuti digitali sono divenute estrinseche, poiché il testo s'è fatto illimitato, sia nel senso del supporto materiale, sia in senso cronologico. Così il testo perde la propria autonomia, a favore invece di una funzione permanente di rimando ad altri testi. La stessa metafora del colore “blu”, dopo aver simboleggiato la poesia romantica tedesca, rivive nel colore dei *link*, che schiudono davvero l'illusione di una proiezione dei contenuti (e del lettore che vi si abbandona) verso l'infinito.

## 2.2 L'autore va e viene

Infine, con l'avvento della tecnologia digitale anche il concetto di “autore” subisce una riconsiderazione, in particolare in rapporto al diverso ruolo assunto dal lettore. Considerazioni sulla “morte dell'autore” sono state esposte programmaticamente – ma senza riferimenti all'ancora inesistente Internet – da Roland Barthes nel 1968. Nel saggio *La mort de l'auteur*, egli pone l'accento sull'atto della lettura, in grado di condurre il lettore oltre il presunto “messaggio” dell'autore. Tali riflessioni sono quasi contemporanee – sul versante tedesco – alla nascita dell'“estetica della ricezione”, un diverso approccio agli studi letterari tradizionali promosso da Hans Robert Jauss nel 1967 in occasione del suo insediamento alla cattedra di *Romanistik* dell'Università di Costanza e coltivato dai colleghi della medesima Scuola nel corso degli anni Ottanta e Novanta. In Italia, fu proprio Umberto Eco a promuovere il medesimo approccio alla letteratura, grazie, tra gli altri, al saggio *Lector in fabula* (Eco, 1979). La personalizzazione dell'atto della lettura avviata dalla modalità ipertestuale porta il lettore in una posizione cruciale, non più passivamente recettiva, bensì consapevolmente attiva. Con la svolta del secolo, Peter Gendolla e Jürgen Schäfer – studiosi della nascente cultura digitale tedesca – notano come questo lettore attivo (*Wreader*) non sia poi così libero, poiché autorizzato a compiere scelte pur sempre comprese in una casistica predeterminata dall'autore. Inoltre, l'autore consentirebbe una certa libertà di fruizione del testo solo ad un livello metatestuale, cioè esterno al testo stesso, grazie alla sua capacità di essere in relazione con la cultura “universale”, di certo però non una modificabilità del testo “dal di dentro” (Gendolla e Schäfer, 2001: 77-79). Quest'ultimo aspetto rappresenta l'orizzonte attuale della ricerca letteraria nell'ambiente digitale: pratiche quali l'annotazione testuale o la riscrittura elettronica (es. Twitter) interrogano la critica sulle reali possibilità di trasformazione del testo letterario, fino ad oggi mai praticate. Soprattutto i *social network* mostrano come i ruoli un tempo ben distinti di autore, editore e critico, nel web spesso si confondano (Meßner, 2012: 35).

Della numerosa letteratura circolante nella Rete, si possono individuare tre categorie: 1) i testi sostanzialmente lineari, che potrebbero essere prodotti e distribuiti anche su

supporto cartaceo<sup>19</sup>; 2) gli ipertesti; 3) i cybertesti, i quali, a differenza degli ipertesti, sono fruibili soltanto attraverso il dispositivo elettronico. Questi ultimi si avvicinano assai più a installazioni artistiche interattive, addirittura a videogiochi, implicando l'azione diretta del lettore/giocatore non solo per la fruizione del contenuto, ma per il suo stesso palesamento (cfr. Winko, 1999: 523). Queste tre categorie compongono la fitta schiera della "letteratura elettronica", o "letteratura digitale": prodotto (o genere) letterario nato nel e per mezzo del *medium* Internet, con i relativi aspetti legati alla distribuzione, alla discorsività, ma soprattutto a questioni di natura estetica. Uno dei primi studiosi di letteratura germanofona prodotta interamente *in e per* la Rete è stato lo studioso tedesco Roberto Simanowski, curatore del volume miscelaneo *Digitale Literatur* (2001), seguito tra gli altri da Christiane Heibach, autrice di *Literatur im Internet* (2003). Mentre Simanowski riflette sulle prospettive della *Netzliteratur* e delle caratteristiche estetiche delle *Interfiktions*, l'attenzione di Heibach – che si incentra sulla differenza tra scrittura partecipativa e collaborativa, consistente nella presenza o meno di un moderatore che filtra i contributi prima di postarli – si focalizza in particolare su alcuni *Mitschreibprojekte* (progetti letterari collettivi) tedeschi degli anni Novanta, in particolare quelli poetici (Heibach 2004). Tuttavia, non mi è possibile soffermarmi in questa sede sulla vastissima produzione letteraria della Rete senza giungere a risultati troppo sintetici e poco esaustivi. Prediligerò invece un'analisi delle dinamiche della comunicazione scientifico-accademica, con che si serve anche del *medium* digitale per raggiungere i suoi scopi e chiuderò questo intervento con alcune considerazioni su come la cultura digitale cambia il ruolo del ricercatore e quello più generale della ricerca letteraria.

### 3. Tecnologia digitale e ricerca letteraria

La ricerca scientifica si fonda su conoscenze precise e attendibili in quanto verificabili, ossia su un grado elevato di conoscenza e della relativa "retorica" (Ong 1986: 28) che non solo si discosta dalla genericità delle informazioni circolanti nel web, ma addirittura confligge con esse, soprattutto in rapporto ai suoi fruitori e al ruolo che essa si prefigura di assumere nella società. Per questo motivo è importante che l'accademia utilizzi gli strumenti di comunicazione digitale: essa infatti può farlo in modo consapevole, quindi produttivo. Infatti, oltre a far progredire la "scienza" (leggasi: episteme), attraverso la didattica universitaria, l'accademia può produrre e promuovere innovazione, inducendo altresì le nuove generazioni a fare altrettanto. Per la ricerca letteraria svolta dall'università e per i ricercatori ad essa dediti, la tecnologia digitale rappresenta quindi un vantaggio o uno svantaggio?

---

<sup>19</sup> Secondo Simone Winko sono quelli di autori che non vogliono o non riescono a superare i filtri dell'editoria tradizionale e scelgono la via del *self-publishing* telematico, più semplice e meno costoso. (Cfr. Winko 1999: 520).

Da ormai più di un ventennio l'accademia ha familiarizzato con la possibilità di ricercare materiale bibliografico tramite i servizi OPAC di biblioteche e archivi, che hanno sostituito i repertori bibliografici<sup>20</sup>, con un evidente risparmio in termini di carta, denaro e soprattutto tempo. Oggi si è giunti alla frontiera della "scienza aperta" attraverso la pratica dell'Open Access, l'accesso libero alla ricerca accademica finanziata con i fondi pubblici. Le università hanno stretto accordi con gli editori, i soggetti maggiormente interessati (e penalizzati economicamente) da questo nuovo *trend* della disseminazione dei risultati della ricerca, realizzando siti appositamente dedicati alla pubblicazione della produzione scientifica<sup>21</sup>. L'Open Access, tuttavia, non è sinonimo di *self-publishing*, poiché i meccanismi che ne sono alla base sono identici all'*iter* tradizionale di pubblicazione: la valutazione tra pari (*peer-review*) e il riconoscimento da parte della comunità scientifica di riferimento. Una breve consultazione delle piattaforme di *sharing* mostra come sia ormai una pratica diffusa la condivisione *on-line* della produzione accademica individuale. Academia.edu ([www.academia.edu](http://www.academia.edu)) o Google Scholar (<https://scholar.google.it>) sono esempi di promozione della circolazione 3.0 dei risultati della ricerca anche oltre gli ambiti circoscritti di biblioteche e archivi o dei siti di ricerca istituzionali. In un panorama di contributi alla ricerca sempre più vasto, la reperibilità di materiali è via via più complessa: oltre agli archivi *on line* di testi accademici digitalizzati, tra cui "jstor" (<https://www.jstor.org>), "Periodical Archive Online" (full text: [http://www.proquest.com/products-services/periodicals\\_archive.html](http://www.proquest.com/products-services/periodicals_archive.html)) e "Periodical Index Online" (full title: [http://www.proquest.com/products-services/periodicals\\_index.html](http://www.proquest.com/products-services/periodicals_index.html)), si sono rapidamente diffuse le *mailing list* (ad esempio il *network* «H-Germanistik»). L'accesso libero ai risultati della ricerca, una concezione di diritto d'autore più ampio (grazie, ad esempio, alle licenze *Creative Commons*) e processi di revisione tra pari più trasparenti e meno costosi<sup>22</sup> possono senza dubbio contribuire a superare le ristrettezze in cui talvolta le discipline umanistiche si sono ritrovate, portando di conseguenza a una liberalizzazione del concetto di "scienza" (Baum e Stäcker 2015).

Benché il primigenio interesse scientifico per la comunicazione digitale sia stato di natura prettamente linguistica, focalizzato non tanto sull'oggetto della comunicazione quanto sulla forma della stessa e sulle conseguenze che essa è in grado di esercitare sul contenuto della comunicazione (Ehrhardt 2009: 110), vorrei in questa sede soffermarmi sui contenuti della comunicazione digitale, soprattutto in riferimento alla comunicazione scientifica della ricerca letteraria. Nel web – oltre agli immancabili "esercizi" di dilettanti della scrittura e/o di poeti improvvisati cui si è fatto cenno sopra – sono fruibili opere

---

<sup>20</sup> Un esempio noto ai germanisti era la rivista «Germanistik», edita da Niemeyer, Tübingen fin dal 1960. Da diversi anni ormai, e non solo per la germanistica, è attivo il servizio di interrogazione combinato di cataloghi predisposto dall'Università di Karlsruhe, noto come «Karlsruhe Virtueller Katalog», che localizza risorse bibliografiche cartacee e digitali in territorio tedesco (D-A-CH) e all'estero (compreso il catalogo SBN italiano). Cfr. <http://kvk.bibliothek.kit.edu>.

<sup>21</sup> Per l'Università di Torino cfr. il Repository «AperTo» consultabile alla URL <https://iris.unito.it>

<sup>22</sup> Sulle pratiche della valutazione della ricerca universitaria cfr. l'articolo di M. Spiewak, dal titolo "Nichts als Gutachten im Kopf" apparso su «Die Zeit» 32/2016, 28 luglio 2016: 31-32.

autorevoli, cioè di indiscusso valore letterario, molto spesso circolanti nella forma proto-digitale più diffusa, il documento PDF. Un vantaggio evidente della rivoluzione digitale per la ricerca riguarda inoltre la diffusione in Rete delle versioni digitalizzate delle opere a stampa, specialmente quelle in pubblico dominio, cioè non gravate dai diritti d'autore: in ambito germanofono è stato di recente il caso di Stefan Zweig<sup>23</sup>, preceduto di alcuni anni da Robert Musil, la cui opera nel 2009 è stata interamente digitalizzata<sup>24</sup>. Pioniera nella digitalizzazione e diffusione di letteratura tedesca in pubblico dominio è stata la nota piattaforma «Spiegel on-line» dedicata al Projekt Gutenberg-DE (<http://gutenberg.spiegel.de/>), in Rete dal 1994, cui va il merito di aver permesso ai lettori dei “classici” di familiarizzare con una modalità di lettura molto simile a quella possibile oggi “su dispositivo”, benché non sia mai stata (né lo sia tuttora) caratterizzata dalla modalità ipertestuale, cioè non è intuitivamente navigabile, ma si lascia percorrere con una logica ancora strettamente lineare e sequenziale, al pari dell'analogica versione a stampa. Meritevole di menzione per l'importanza scientifica e per l'utilizzo diffuso nella ricerca letteraria accademica è anche la digitalizzazione del *Deutsches Wörterbuch* di Jakob und Wilhelm Grimm (1998-2003 su supporto CD-Rom e dal 2013 anche *on-line*<sup>25</sup>). L'esempio autorevole più recente (2016) è la digitalizzazione dell'intero *Faust* di Goethe (<http://beta.faustedition.net>) realizzato grazie alla collaborazione tra la Casa di Goethe di Francoforte, la *Stiftung Weimarer Klassik* e l'Università di Würzburg: un'edizione critica che si offre, tra l'altro, come proto-esempio di annotazione testuale, con le varianti testuali visibili scorrendo il mouse sulle porzioni di testo interessate. Un progetto ugualmente autorevole è quello del Friedrich-Schiller-Archiv (<http://www.friedrich-schiller-archiv.de>) ad opera dell'editore «aionas» e del suo rappresentante legale Andreas Fiedler, che offre «la più completa digitalizzazione reperibile nel web dell'opera di Schiller»<sup>26</sup>.

Questi sono solo alcuni dei casi di riversamento *on-line* del patrimonio letterario tedesco. Più spesso, però, le piattaforme digitali si affiancano al *medium* tradizionale, integrandone i contenuti. Un esempio sono i blog che nascono intorno a opere letterarie, anche questi numerosissimi e impossibili da elencare nel dettaglio. Curioso è il caso del carteggio Goethe-Schiller digitalizzato da Giesbert Damaschke, informatico e autore indipendente di testi in materia di Computer e Internet tra il 2006 e il 2009 (<http://www.briefwechsel-schiller-goethe.de>), che in calce a ogni lettera offre la possibilità di lasciare un commento. Alcuni poi sono realizzati dagli stessi editori, come il Blog di Einaudi «Biancamano 2» (<http://biancamano2.einaudi.it>), che fornisce approfondimenti relativi alle novità editoriali. Per la traduzione dal tedesco del romanzo *Tumulto* (2016, tr. it. D. Idra) di H. M. Enzensberger, l'editor Enrico Ganni ha realizzato un «piccolo atlante, consapevolmente lacunoso, fatto di testo, collegamenti e immagini, alcune delle quali sono

---

<sup>23</sup> Oltre a un incremento delle traduzioni, gli editori (es. Adelphi) hanno realizzato opere “derivate” come gli *e-book*.

<sup>24</sup> *Musil digitale Gesamtedition (Klagenfurter Ausgabe)*, con informazioni generali sul progetto reperibili alla URL <http://www.uni-klu.ac.at/musil/inhalt/1.htm> (ultima consultazione: 11.12.2016)

<sup>25</sup> <http://dwb.uni-trier.de/de/die-digitale-version/online-version> (ultima consultazione: 11.12.2016)

<sup>26</sup> <http://www.friedrich-schiller-archiv.de/impressum> (ultima consultazione: 4.12.2016)



ormai parte imprescindibile della storia culturale del XX secolo»<sup>27</sup>; una guida sapiente e autorevole, in grado di coadiuvare il lettore nella comprensione dei riferimenti intertestuali e culturali disseminati nel testo a stampa e che mostra quanto ingiustificato sia il timore che il digitale “seppellisca” il libro, sostituendosi ad esso. Questo esempio tra molti – un altro è il blog «Senza Zuccherò» dell’editore romano Del Vecchio, che ospita *post* relativi alle novità editoriali, anch’esse spesso frutto di traduzione verso l’italiano (<http://www.senzazuccheroblog.it>) – è molto simile ai blog tematici (forum di discussione) che affiancano, ad esempio, le riviste *on-line*, offrendo ai lettori la possibilità di inviare commenti agli articoli: un esempio è «bloc-notes», il blog della rivista telematica «tradurre» (<http://blocnotes.rivistatradurre.it>).

### 3.1. Blogs e social networking per la ricerca letteraria

La conseguenza di una simile evoluzione del modo di fare e di comunicare la ricerca ha portato alla nascita di *format* adeguati al confronto e alla disseminazione dei risultati, siano essi finiti o ancora *in fieri* come i *pre-print*, come già da tempo accade per le scienze “dure”. È il caso del *blogging* accademico, una pratica nuova per i ricercatori delle discipline umanistiche, ma di cui si trovano già alcuni esempi in Rete. Rimanendo in ambito specificamente germanistico, dalla metà degli anni Novanta sono *on-line* due siti che vorrei menzionare: «Germanistica.it» (<http://www.germanistica.it>) e «Germanistica.net» ([www.germanistica.net](http://www.germanistica.net)). Il primo è nato all’Università di Torino dietro l’impulso di Anna Chiarloni – professoressa emerita di Letteratura tedesca all’allora Facoltà di Lettere – che ha iniziato i suoi allievi a familiarizzare con la pratica della diffusione digitale della letteratura tedesca e degli studi ad essa relativi; è una versione ancora 1.0, piuttosto statica e di faticosa implementazione che non viene aggiornata dal 2011, ma è comunque agevolmente consultabile. Il secondo, che si appoggia a una piattaforma 2.0 (Wordpress), è gestito da Michele Sisto – allievo di Anna Chiarloni, attualmente ricercatore presso l’Istituto Italiano di Studi Germanici – e raccoglie *post* propri e di altri ricercatori della comunità scientifica afferente al settore scientifico disciplinare L-LIN/13 – Letteratura tedesca<sup>28</sup>. Entrambi i siti – considerabili blog a tutti gli effetti – hanno (o hanno avuto) come obiettivo principale quello di mostrare la rilevanza di contributi alla ricerca “minori” per mole, ma non per valore euristico, rispetto alle tradizionali pubblicazioni cartacee, come ad esempio le recensioni<sup>29</sup>, oppure gli eventi di disseminazione (convegni, giornate

<sup>27</sup> <http://biancamano2.einaudi.it/tumulto/> (ultima consultazione: 17.11.2016)

<sup>28</sup> Michele Sisto ha anche studiato criticamente le modalità di comunicazione della ricerca accademica nella blogosfera, non strettamente limitata alla produzione scientifica di germanistica. Cfr. Guglieri e Sisto 2011.

<sup>29</sup> Specialmente in ambito umanistico, la recensione ha rappresentato per lungo tempo la forma primigenia della valutazione della ricerca (quando non era ancora quantitativa) e aveva il merito di dichiarare attendibile il contenuto della ricerca stessa. Cfr. anche il sito di recensioni IASL-online (<http://www.iaslonline.de/>), facente capo alle università di Bayreuth, Monaco e Berlino-Humboldt. Dal 2007 IASL-online pubblica anche una pagina di forum di discussione nonché contributi scientifici.



di studio) o ancora specifici contributi discorsivi alla ricerca (es. interviste). Condividendo la logica di fondo dei *social network* – quella cioè di creare connessioni, in particolare tra profili – entrambi hanno una sezione dedicata ai *link* a siti tematici affini, che mostrano l'interdipendenza stretta tra le tematiche della ricerca e i ricercatori coinvolti, anche se afferenti a istituzioni diverse: Università, Centri di Ricerca, Centri Culturali, Associazioni scientifiche: in particolare l'Associazione Italiana di Germanistica (<http://www.associazioneitalianagermanistica.it>) e l'Istituto Italiano di Studi Germanici a Villa Sciarra (<http://www.studigermanici.it>), oppure i collegamenti alle vari sedi italiane del Goethe Institut, o ancora il Centro italo-tedesco per l'eccellenza europea Villa Vigoni ([www.villavigoni.it](http://www.villavigoni.it)), solo per citarne alcuni. Questi siti e blog mostrano come la persona del ricercatore si faccia garante del valore e dell'attendibilità della ricerca stessa, se non addirittura dell'intera disciplina: questo aspetto ha tanto più valore in un panorama in cui una grande percentuale delle "voci dialoganti" sono spesso coperte dall'anonimato o da pseudonimi. Inoltre i blog, anziché aumentare la competizione tra colleghi, intendono favorirne la collaborazione attraverso "conversazioni" su vari aspetti tematici, anche a margine di ricerche più complesse. Essi promuovono altresì la conoscenza reciproca degli ambiti di ricerca che impegnano i ricercatori di una disciplina, creando le premesse per confronti più formali e per successive collaborazioni, più ampie e approfondite.

Altre possibilità di incontro virtuale tra ricercatori sono offerte dalle piattaforme di *Bloggng* accademico come *Hypotheses* ([www.hypotheses.org](http://www.hypotheses.org)), un portale di blog accademici in tre lingue comunitarie (inglese, francese e tedesco), gestite da amministratori attenti che esaminano le richieste di apertura dei blog prima di concedere l'autorizzazione, al fine di garantirne l'attendibilità e la serietà, come mostra l'esempio di seguito proposto:

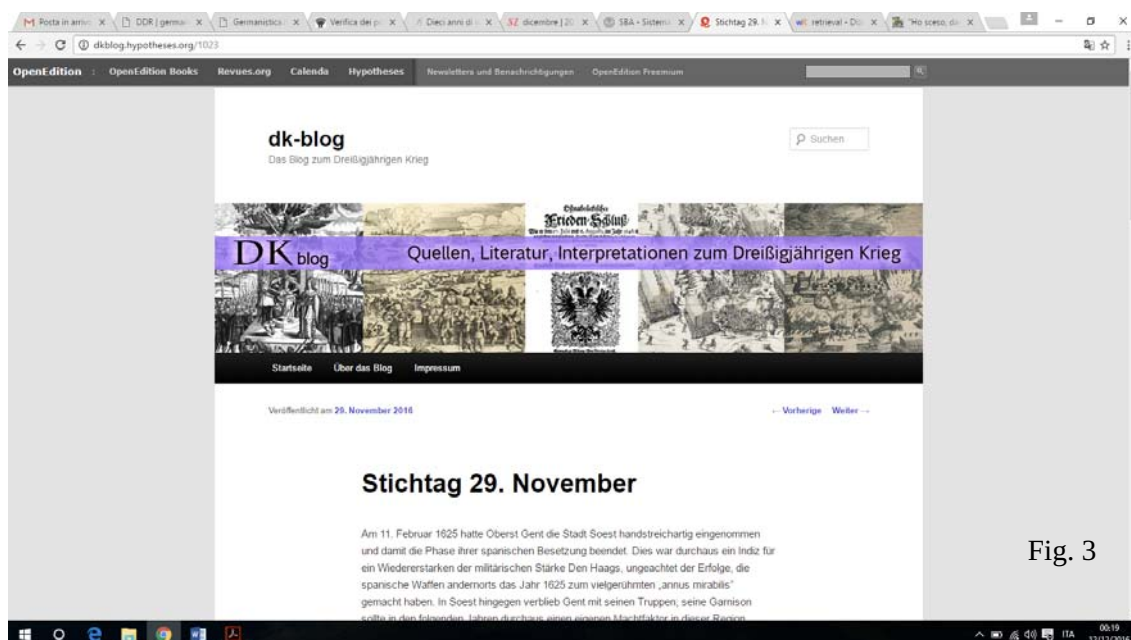


Fig. 3

Figg. 3 e 4: un esempio (tra i tanti della piattaforma) è questo Blog tematico sulla Guerra dei Trent'anni (ultima consultazione: 11.12.2016). Oltre all'attendibilità garantita dal filtro al momento dell'apertura, il *blogger* indica anche come citare il blog/i *post*, chiaro riferimento alla necessità di ottenere un Impact-factor (fig. 4)

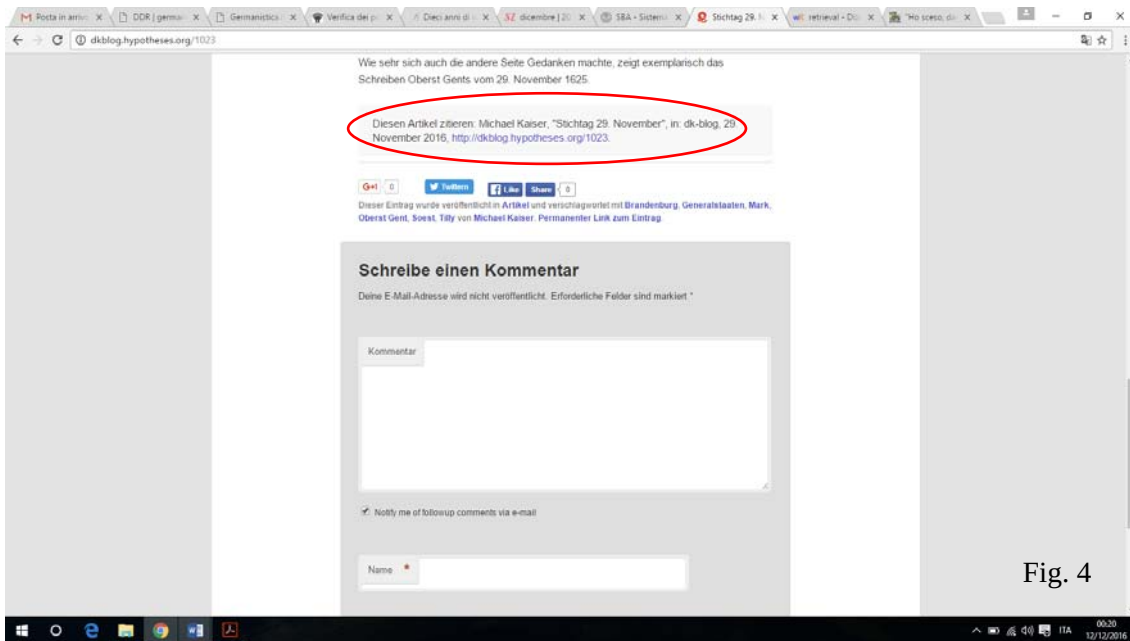


Fig. 4

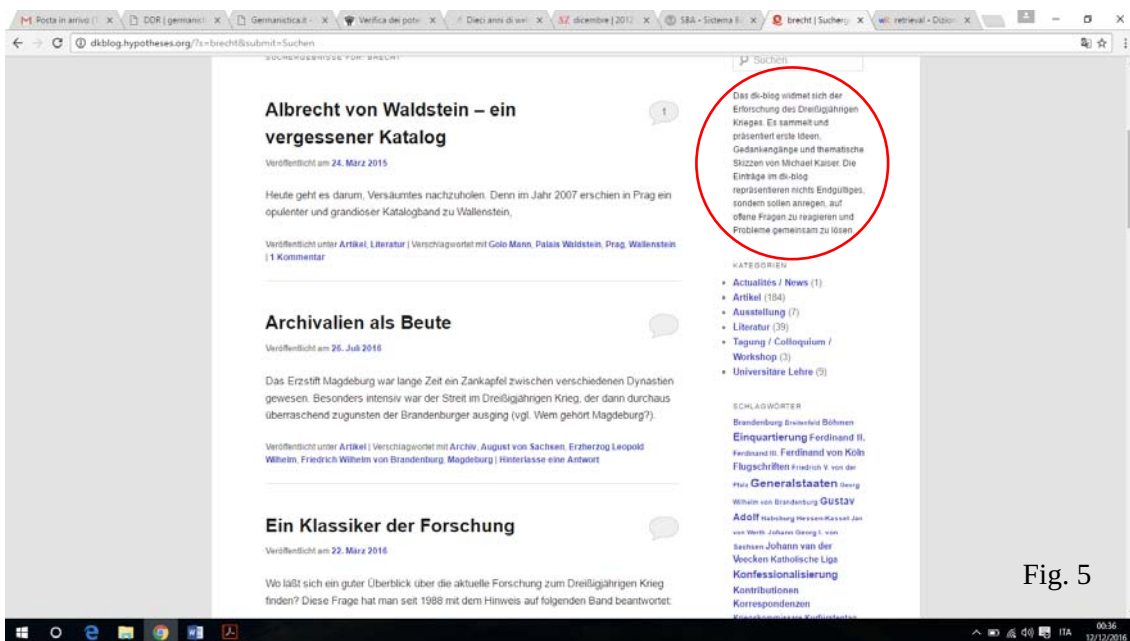


Fig. 5

Fig. 5: Anche questo Blog accademico mostra una struttura rizomatica. Si noti inoltre che in alto a sinistra è esplicitato l'obiettivo del blog, una caratteristica raramente presente nei blog non accademici.

Vorrei infine soffermarmi su un esempio di collaborazione tra germanisti a livello internazionale, citando il progetto *Arthur Schnitzler: Digitale historisch-kritische Edition / Schnitzler Digital Edition Project* (<http://www.arthur-schnitzler.de>), che unisce le Università di Wuppertal e di Cambridge, il *Deutsches Literaturarchiv* di Marbach e l'*Arthur-Schnitzler-Archiv* dell'Università di Friburgo, progetto al quale partecipa anche l'Università di Trier mettendo a disposizione gli strumenti digitali e le competenze tecniche

per la decifrazione e trascrizione dei manoscritti (<http://transcribo.org/de>). Di recente, ho trovato tanto stimolante quanto innovativa l’iniziativa di Annja Neumann (‘Transcribing Schnitzler. A Transcription initiative’), una ricercatrice dell’Università di Cambridge coinvolta nel progetto, che ha richiesto, attraverso la *mailing list* «H-Germanistik», la collaborazione a livello internazionale degli studiosi di Schnitzler relativamente alla trascrizione di alcuni manoscritti. La piattaforma di cui si è avvalsa, resa fruibile per un periodo limitato poiché riferita a un *work in progress* senza pretese di esaustività (<http://schnitzlerweb.mml.cam.ac.uk>), combina la pagina web tradizionale con un vero e proprio sito di *social networking*, in cui ella dialoga con l’esperto “di turno”, che tenta un approccio di lettura interpretativa di una pagina manoscritta:

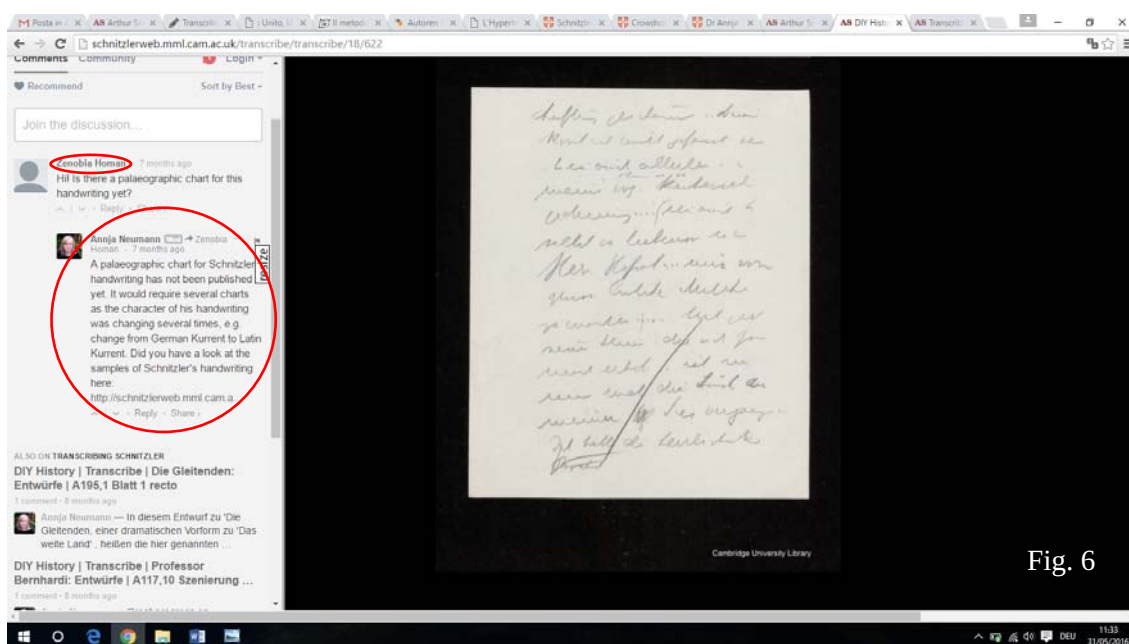


Fig. 6

Come si vede dalla figura, nella colonna di destra oltre a trovare spazio la “conversazione” tra ricercatori/esperti, è presente l’aspetto “social”: per partecipare all’iniziativa, infatti, è necessario iscriversi, cosicché la piattaforma mostra un’immagine di profilo con cui è possibile identificare il *discussant*. L’importanza di quest’ultimo aspetto è tanto più importante poiché rimanda alle possibilità di conoscere / riconoscere i membri della medesima comunità scientifica, rendendo, oltre che attendibili i commenti postati, anche più personale il processo di comunicazione e interazione.

Questo progetto mi pare degno di nota perché, raffigurando il principio secondo cui «nello spazio del Sapere l’umano è ridotto al solo cervello» (Levy 1976: 159) e incorporandolo in uno spazio inclusivo e simultaneo, esso esemplifica molto bene il concetto di “oralità terziaria” di De Kerckhove, che è alla base di ogni Wiki.

### 3. Conclusione

Le considerazioni sopra esposte – per quanto disomogenee, parziali e frammentarie – interrogano sul ruolo che il ricercatore assume in rapporto alla ricerca svolta e allo

scenario con cui essa interagisce nella variegata realtà virtuale. Benché i *social network* offrano la possibilità di creare profili personali e di collegarli ad altri profili (cfr. Stone 2003), oppure di condividere materiali personali spesso di natura privata, essi di per sé non si incentrano sui contenuti di quei profili; le connessioni, infatti, sono pensate tra biografie colte nella loro bidimensionalità, ignorandone il reale spessore tridimensionale: al germanista viene in mente il rapporto – goethiano – tra *Silhouettes* e fisionomia. Così, l’eco che i *social media* assumono con la *vox populi* ricalca la ritualità della *Geselligkeit* tanto cara al Dioscuoro di Weimar, eppure non sufficiente per esaurirvi il proprio genio. Poiché il web 2.0 ha fuso la funzione ricettiva e quella produttiva della scrittura – una prerogativa del dilettante, che irritava Goethe (Goethe 1988:174) – è quanto mai necessario un «DH-criticism» (Baum 2015). Bisogna proprio attendere che il web semantico (3.0) conduca la realtà virtuale definitivamente oltre il confine attuale, nel quale le diverse “voci” della rete ancora dialogano in contemporanea, spesso senza prestare la dovuta attenzione a ciò che viene detto. Ora più che mai il ruolo del ricercatore è duplice: verificare e produrre sapere scientifico-disciplinare, insegnando alle nuove generazioni di discenti a servirsene in modo critico. Non è un caso che i nuovi *media* abbiano, già da alcuni anni, portato alla nascita di una nuova didattica: *e-learning* (i cosiddetti *mooc*, “massive on-line courses”), evolutisi recentemente in *m(obile)-learning* (Feola 2013), i wiki, i progetti di annotazione testuale e l’impiego della twitteratura nella didattica, quest’ultima più frequentemente nella scuola secondaria rispetto alla didattica accademica<sup>30</sup>, ma le prospettive lasciano ben sperare che anche nelle aule universitarie si possa presto unire il fascino per la tecnologia digitale all’acquisizione di una rinnovata sensibilità per il testo letterario.

## BIBLIOGRAFIA

- Aciman A., Rensin E. (2009), *Twitterature: The World’s Greatest Books Retold Through Twitter*, London, Penguin Books.
- Barthes R. (1970), *S/Z*, Paris, Seuil.
- Barthes R. (2001), *La mort de l’auteur*, in *Œuvres complètes*, III, Paris, Seuil [1968].
- Baum C., Stäcker T. (2015), *Methoden – Theorien – Projekte*, in Baum C., Stäcker T. (Hg.), *Grenzen und Möglichkeiten der Digital Humanities*, (= Sonderband der «Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften», 1), text/html Format. DOI: 10.17175/sb001\_023
- Cadioli A. (1998), *Il critico navigante. Saggio sull’ipertesto e la critica letteraria*, Milano, Marietti.
- De Kerckhove D. (1993), *Brainframes: mente, tecnologia, mercato*, traduzione di B. Bassi, Bologna, Baskerville [1991].
- De Kerckhove D. (1997), *Connected intelligence: the arrival of the web society*, Somerville House, Toronto.

<sup>30</sup> Cfr. il portale [www.twitteratura.org](http://www.twitteratura.org) e il recente esperimento condotto da Elvira di Fabio sui proverbi italiani con la collaborazione degli studenti dell’Università di Harvard. Cfr. [www.twletteratura.org/2016/proverbi-harvard-betwyll/](http://www.twletteratura.org/2016/proverbi-harvard-betwyll/) (ultima consultazione: 11.12.2016)

- Deleuze G., Guattari F. (1978), *Rizoma*, tr. it. S. Riccio, Parma, Pratiche [1976].
- Eco U. (1979), *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- Ehrhardt C. (2009), *Internetforen: Kommunikation und Diskussionskultur*, in Moraldo S. (2009): 109-155.
- Feola E.I. (2013), *Mobile learning ed ecologia convergente. Didattica, ambienti di apprendimento e mobile devices*, Roma, Aracne.
- Gendolla P., Schäfer J. (2001), *Auf Spurensuche. Literatur im Netz, Netzliteratur und ihre Vorgeschichte(n)*, in Simanowski R. (2001): 75-86.
- Genette G. (1997), *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, traduzione di R. Novità, Torino, Einaudi.
- Goethe J.W., Schiller F. (1988), *Über den Dilettantismus*, in Goethe J.W., *Gesammelte Werke nach Epochen seines Schaffens (Münchner Ausgabe)*, vol. 6.2, hrsg. v. V. Lange, München, Hanser: 151-176.
- Grassmuck V. (1995), *Die Turing Galaxis. Das Universalmedium auf dem Weg zur Weltsimulation*, in "Lettre international", 8/28: 48-55.
- Guglieri F., Sisto M. (2011), *Verifica dei poteri 2.0. Critica e militanza letteraria in Internet (1999-2009)*, in "Allegoria", 61. Web, 11.12.2016, <<http://www.allegoriaonline.it/index.php/i-numeri-precedenti/allegoria-n61>>
- Guidolin U. (2005), *Pensare digitale. Teorie e tecniche dei nuovi media*, Milano, McGraw-Hill.
- Heibach C. (2003), *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Heibach C. et al. (2004), *poes1s. Ästhetik digitaler Poesie*, Ostfeldern-Ruit, Cantz.
- Jannidis F. et al., *Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*, Tübingen, Niemeyer.
- Landow G.P. (2006), *Hypertext 3.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, John Hopkins University Press [1992].
- Landow G.P. (1998), *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, traduzione di V. Musumeci, a c. di P. Ferri, Milano, Bruno Mondadori [1994, 1997].
- Lévy P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, traduzione di M. Colò e D. Feroldi, Milano, Feltrinelli.
- Mancinelli L. (1996), *Da Carlomagno a Lutero*, Torino, Boringhieri.
- Mazzoli L. (2009), *Network effect. Quando la Rete diventa pop*, Torino, Codice Edizioni.
- McLuhan M. (1964), *Understanding Media: The Extension of Man*, New York, Mentor.
- McLuhan M. (1976), *La galassia Gutenberg*, traduzione di S. Rizzo, Roma, Armando [1962]
- McLuhan M. (1986), *Gli strumenti del comunicare*, traduzione di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore.
- Moraldo S.M. (2009a), *Sprach- und Kommunikationsformen im WorldWideWeb. Editorial*, in Moraldo, S.M. (Hg.), *Internet.kom. Neue Sprach- und Kommunikationsformen im WorldWideWeb*, Roma, Aracne, 2 voll.
- Moraldo S.M. (2009b), *Internet, Kommunikationsinfrastruktur und Cloud Power oder Leben im digitalen Zeitalter*, in Moraldo 2009a: 39-70.
- Morozov E. (2016), *Silicon Valley: i signori del silicio*, traduzione di F. Chiusi, Torino, Codice Edizioni.
- Numerico T. et al. (2010), *L'Umanista digitale*, Bologna, Il Mulino.
- Ong W. (1986), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* [1982], traduzione di A. Calanchi, Bologna, Il Mulino.
- Piper A. (2013), *Il libro era lì. La lettura nell'era digitale*, traduzione di S. Ballerio, Milano, Franco Angeli [2012].

- Schmidt J. (2009), *Weblogs. Formen und Konsequenzen ihrer Nutzung*, in Moraldo S. (2009): 157-180.
- Risset J. (1978), *Al di là del principio di teoria*, in Deleuze G., Guattari F. (1978): 7-16.
- Meßner S. (2012), *Literarisch vernetzt. Autorenforen im Internet als neue Form von literarischer Öffentlichkeit*, Dresden, Thelem.
- Simanowski R. (2001), *Digitale Literatur*, München, TEXT + KRITIK.
- Stone B. (2003), *Bloggng. Genius strategies for Instant Web Content*,
- Winkler H. (1997), *Dokuverse. Zur Medientheorie der Computer*, Berlin, Boerverlag.
- Winko S. (1999), *Lost in Hypertext?*, in Jannidis F. *et al.* (1999): 511-533.

**SILVIA ULRICH** is Senior Lecturer in German Literature at the University of Turin. Her research interests focus on German Literature (XVIII-XXI century) and range from the Cultural Studies (Spatial turn, Hospitality Studies, Pacifism, Disability Studies), to Film adaptations, Literary translation, Digital Humanities and, recently, also Environmental Humanities. Among articles on single writers (S. Zweig, F. Wander, A. Schnitzler, W. Serner) she is co-editor (with M. Costa) of *Riscritture e Ritraduzioni. Intersezioni tra Linguistica e Letteratura tedesca* (2015).

**E-MAIL** [silvia.ulrich@unito.it](mailto:silvia.ulrich@unito.it)



# BLOGGING THE NOVEL

Il Ruolo del blog nel romanzo di alissa york:

*Fauna (A Torontonion Narrative)*

---

Carmelina CONCILIO

**ABSTRACT** • Within the Torontonion urban multiverse, the ravines certainly add up a unique, self-contained universe, a peculiar feature in that cityscape. Ravines are profound and narrow green scars crossing the city from North to South, along the routes of ancient torrents and rivers that used to flow down into the lake. Ravines stand for the wilderness, for depth, for mystery, for alterity. From Margaret Atwood to Michael Ondaatje, to Anne Michaels, to Alissa York, it is possible to trace a genealogy of Torontonion writers who have been fascinated by the ravines in various ways. Alissa York's novel *Fauna* (2010), stages the Don valley as a universe of marginality, also including a Weblog, to further complicate the plot.

**KEYWORDS** • Digital Humanities, Canadian literature, new media, blogosphere, psychology, ecocriticism.

## 1. Il romanzo canadese ambientalista

Il romanzo di Alissa York, *Fauna* (2010), presenta una trama complessa, che è stata classificata dall'autrice stessa con la definizione, alquanto riduttiva, di *urban romance* (Wagner 2010). Vi s'intrecciano tre differenti piani narrativi, che consentono tre percorsi di lettura distinti, seppur correlati.

Prima di tutto, *Fauna* si propone come "romanzo canadese", per due ragioni: a) l'ambientazione è la *ravine* più famosa di Toronto, la valle del fiume Don con il suo Bloor Street Viaduct, una gorgia verdeggiante che incide profondamente la topografia del centro città. Tale ambientazione pone il romanzo al termine di una lunga genealogia di capolavori letterari ambientati a Toronto; b) il romanzo inscena il corpo a corpo dell'uomo con la natura selvaggia, *topos* anche questo della letteratura del canone classico canadese (Atwood 1972). In questo caso, però, l'animale selvatico non è l'orso, bensì un coguaro.

Al di là della "canadesità" del romanzo, l'ecocriticismo è la filosofia portante che sottende la narrazione. Gli animali sono co-protagonisti. Sono ciò di cui si parla, ma anche ciò di cui leggono i personaggi in *The Jungle Book*; gli animali vengono nutriti, curati, allenati, seppelliti amorevolmente. Una precisa critica all'importazione illegale di animali esotici, all'ambiente urbano ostile agli animali, ai biechi cacciatori senza scrupoli sono



tutti temi cari all'autrice. Gli animali sono, per altro, costantemente presenti nei romanzi di Alissa York come vittime.

Né la canadesità né l'ecocriticismo saranno oggetto specifico di analisi qui, in quanto verranno trattati in un lavoro parallelo. In questo saggio verrà preso in esame un terzo caposaldo del romanzo: il ruolo di un *Weblog* incastonato nella trama romanzesca principale a formare una sorta di *subplot*.

Non è impresa semplice separare le storie dei cinque personaggi che prendono vita nella famosa *ravine* di Toronto, le vite degli animali e il *blogging* che s'intrecciano sin dalle prime pagine del romanzo. Poiché l'obiettivo della pubblicazione di questo Quaderno è discutere le varie forme in cui si declinano le *digital humanities*, sarà oggetto di questo scritto indagare il rapporto fra letteratura tradizionale a stampa e nuovi media, nello specifico il mondo digitale del *Weblog*<sup>1</sup>.

## 2. Il Blog

*Fauna* è costituito da un macrotesto che contiene tre sezioni ripetute in maniera seriale, dal titolo rispettivamente di: "The City Book", "Ring of Dark Timber" e "The Chronicles of Darius". Il blog occupa parte delle sequenze narrative del *city book*, che sono le più corpose e danno al romanzo la sua veste di *urban novel*, anche se la natura ne è la protagonista. Le sequenze sono ordinate secondo il seguente schema: A, B, C; A1, B1, C1; A2, B2, C2; A3, B3, C3; A4, B4, C4; A5, B5, C5; A6, B6, C6; A7. Il blog (sequenze A, A1, A2, A3, A4, A5, A6) occupa dunque i quattro/undicesimi del romanzo, quindi compare in un terzo circa dei suoi capitoli, ma ne occupa solo una piccola porzione in termini di numero di pagine effettive. Dunque il blog si presenta in proporzione subordinata rispetto al macrotesto, se considerato in termini di valore assoluto. Invece, in termini di valore relativo, il blog occupa, grosso modo, lo stesso spazio, come numero di pagine, delle altre sequenze (B... e C...) e, dunque, non ha una posizione subordinata ma paritaria rispetto ad esse. È la somma delle micro-sequenze a formare il macrotesto, da cui il blog può essere estrapolato, come *lexia* a se stante, per la presente analisi.

Nelle prime pagine del romanzo, Stephen, uno dei protagonisti, un *dogsitter*, che porta a spasso il cane giù per la gorgia scoscesa, lungo il corso del Don, s'imbatte in una serie di volantini inchiodati ai tronchi degli alberi, su cui si trova indicazione di una «URL: coyotecop.blogmonster.com» (York 2010: 26).

Dopo una decina di pagine, il lettore ritrova Stephen nel momento in cui interroga il web e verifica l'indirizzo: vi compare il primo *post* del blog, intitolato «Coyote Cop's Blog, Monday, May 26, 2008». Il blog è distinto dal macrotesto a livello formale e a livello semantico. Si distingue per le spaziature e per il carattere tipografico diverso, che lo fa

---

<sup>1</sup> Questo scritto deve molto alle attività di ricerca del gruppo *Open Literature*: lezioni dottorali, seminari, conferenze, riunioni organizzative e di coordinamento, discussioni e dibattiti, condivisioni di bibliografie, alla base di un continuo scambio intellettuale e reciproco incoraggiamento.

somigliare ad un dattiloscritto, dalle lettere tondeggianti e le parole molto spaziate. L'intestazione del blog è sempre in grassetto. Sono sempre presenti una intestazione, una data e l'ora del *post*, formule di saluto, formule di congedo e una firma, secondo caratteristiche semiotiche e comunicative:

The visual components of writing and print technology include spacing between words, paragraphing, changes of type and font size, formatting to indicate passages quoted from other works, assigning specific locations on the individual page or at the end of sections or of the entire document (Landow 2006: 85).

Dal punto di vista tematico e semantico, in poche righe il testo del blog enuncia il suo messaggio: «This city is in trouble. I have one word for you. Coyotes» (York 2010: 36).

Alcune riflessioni preliminari s'impongono a questo punto. Il blog è per convenzione scritto in prima persona ed esprime opinioni e convinzioni personali e soggettive. Nel caso specifico, l'allerta per il pericolo rappresentato da attacchi di animali selvatici ne è l'oggetto. Tali avvisi sono molto comuni in Nord America e, più in generale, nei parchi naturali, sotto forma di bollettini ufficiali, per mettere in guardia abitanti e visitatori sulla presenza di animali predatori feroci<sup>2</sup>.

Avvisi di questo tipo hanno allarmato i cittadini di Londra, qualche anno fa, quando le volpi sono diventate più intraprendenti e aggressive, al punto da intrufolarsi in casa e attaccare i neonati. Alcuni titoli di giornale s'interrogavano: «How common are fox attacks on humans?»<sup>3</sup>. La domanda era la reazione al caso di due gemelline ferite tanto gravemente da essere ricoverate in ospedale in seguito ad un attacco da parte di una volpe mentre dormivano nella culla.

Non diversamente a Toronto, città attraversata da numerose gorge e orridi (*ravines*) scavati dai torrenti che si gettano nel Lago Ontario, i giornali sondavano quanto pericolosi potessero essere i coyote in città: «Dog owners in the Beaches area are on high alert after a woman's pet was grabbed by a coyote in her backyard»<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> «A un certo punto un tizio della stazione meteo mi chiese rudemente dov'erano i miei compagni di viaggio. Risposi che ero solo e da solo ero andato a Point Hope. 'You are crazy.' Fecero in coro quelli del bar, e smisero di ridere. Nessuno, mi spiegarono, va in giro da solo a piedi, con gli orsi bianchi nei paraggi. Ora che la banchisa si scioglie, quelli cercano da mangiare a terra, entrano in paese attirati dall'odore di cibo. [...] Qui nessuna madre sensata lascerebbe andare a scuola i figli senza aver sentito il bollettino orsi alla radio. Il bollettino orsi? Sicuro: leggi qua. 'Segnalato un orso nei dintorni del *grocery store* in zona aeroporto...'; 'Attenzione. A ovest della City Hall, avvistato un adulto pericoloso nella zona delle paludi...» (Rumiz 2015: 60).

<sup>3</sup> BBC News Magazine, Page last updated at 14:54 GMT, Monday, 7 June 2010 15:54 UK, ([http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/8726282.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8726282.stm)) (Ultimo accesso 4.11.2016).

<sup>4</sup> Greenberg C., CTV Toronto, Published Wednesday, September 28, 2016 2:45PM EDT, (<http://toronto.ctvnews.ca/coyote-attacks-leave-beaches-residents-wondering-about-city-intervention-1.3092823>) (Ultimo accesso 4.11.2016).

Gli animali selvatici urbanizzati sono ormai un fenomeno comune nel nostro antropocene<sup>5</sup> e includono gabbiani e altri uccelli predatori, ma anche procioni, coyote, volpi, lupi, cinghiali e altri mammiferi o roditori di piccole e medie dimensioni. In genere si tratta di animali onnivori, talvolta necrofagi, che si adattano facilmente alla ricerca di cibo tra i bidoni dei rifiuti di parchi pubblici cittadini, ma anche di abitazioni private.

Dunque, il blog incastonato nel romanzo di Alissa York è credibile e poco importa se sia reale o finzionale, poiché s'inserisce perfettamente nella narrazione ambientata nella *ravine*. Di conseguenza il blog rivela la sua naturale affinità con il più tradizionale diario, con cui condivide un simile grado di verisimiglianza e credibilità. Il blog nel romanzo contemporaneo potrebbe sostituire il diario del romanzo settecentesco. Entrambi mettono in scena un io narrante in prima persona, un narratore intradiegetico e omodiegetico<sup>6</sup>, ed una strategia narrativa basata su verisimiglianza e realismo. Ciò che li distingue è il *medium*.

Se il blog pertiene, però, al mondo del digitale virtuale (*virtual, digital world*) ed è posto all'interno di una narrazione finzionale (*narrative fiction*), allora nel romanzo si crea un gioco di specchi *à la* Borges, per cui la realtà scompare del tutto e non è in nessun luogo, e ciò che resta è solo una rete di rimandi fittizi. Se poi si considera che il blog a livello testuale di *subplot* occupa una posizione subordinata (*embedded*) rispetto al macrotesto, e che a livello sia topografico sia geologico, nel caso specifico, si riferisce ad un settore della città più in basso rispetto al livello stradale della superficie urbana del *downtown* di Toronto, il sistema di rimandi risulta ancora più interessante. Infine, il blog, come il diario, traduce in superficie (la pagina web pubblica) ciò che si agita nell'inconscio e dunque mette in relazione il livello psichico del profondo e del privato, o segreto, con la superficie di ciò che è pubblico e svelato a molti. Dunque, il rapporto fra macrotesto e *subplot* implica un rapporto fra superficie e profondo:

[...] stays behind the “grille” of the internet, allowing the diarist – and the reader – the illusion of anonymity necessary for “full” selfexposure. [...] The enchantment of the computer creates for us a public space that also feels very private and intimate. [...] In blogs we encounter a new prose genre that also unsettles our long-standing assumptions about public and private (Landow 2006: 81-2).

Il patto che si instaura tra lettore e testo, tuttavia, implica accondiscendenza: il lettore finge, *come se* il blog fosse realmente stato scaricato dal web, o fosse la trascrizione letterale di pagine presenti in Rete. D'altro canto lo stesso patto esiste anche rispetto al romanzo stesso: il lettore legge *come se* tutto fosse vero.

Ecco, allora, come si presenta il blog nel romanzo di Alissa York:

---

<sup>5</sup> «The Anthropocene argument shows Nature/Society dualism at its highest stage of development. [...] Formulated by Paul Crutzen and Eugene Stoermer in 2000, the Anthropocene concept proceeds from an eminently reasonable position: the biosphere and geological time has been fundamentally transformed by human activity. A new conceptualization of geological time – one that includes ‘mankind’ as ‘a major geological force’ – is necessary» (Moore J.W. 2016: 3).

<sup>6</sup> Vedi G. Genette 1976: 296.

**Coyote Cop's Blog.**

**Monday, May 26, 2008.**

Well Toronto and whoever else this is my first blog ever so welcome... (2010: 36).

L'intestazione del blog contiene il nome in codice del mittente, o autore, e la data del *post*. I saluti sono diretti agli abitanti di Toronto ma anche ad un più vasto pubblico di utenti del web. Per la verità, somiglia molto ad un annuncio radiofonico. La prima frase del testo non contiene punteggiatura: manca una virgola dopo «Well»; un punto dopo «else»; una virgola dopo «so». Ciò tradisce una certa urgenza nello scrivere come se non ci fosse tempo da perdere per pensare alla punteggiatura. Oppure, una convenzione condivisa dagli utenti di questo nuovo *medium*. Così, i saluti preliminari finiscono per somigliare ad un annuncio radiofonico, basato sull'oralità dell'espressione *come se* il blog venisse costruito come messaggio orale e non scritto.

La funzione fatica, tipica dell'inizio di una conversazione, è introdotta dall'avverbio «Well». La funzione conativa, si appella ai torontoniani ma anche a chiunque altro: «Toronto and whoever else». La strategia retorica della *captatio benevolentiae* è identificata dall'espressione «welcome». Il fine del blog è quello di persuadere. Il messaggio del blog, come si è detto, riguarda la presenza di coyote in città:

Why start now? This city is in trouble. I have one word for you. Coyotes. And if you think I'm joking you better think again (ivi 36).

Il corpo del testo ruota intorno alla presunta minaccia rappresentata dai coyote urbanizzati, insiste sul pericolo e rinforza l'argomentazione allarmistica:

Coyotes have come to town and not only in L.A. or Vancouver where you will know if you watch the news they are running bold as anything down the open roads and biting the legs of joggers and stalking into peoples backyards to snatch not just the pets but the children, too.

And we're not just talking about the suburbs anymore. Ever been to the Don Valley? I mean the lower Don. I mean practically downtown... (ivi 37).

Dal punto di vista stilistico il blog fa uso del registro colloquiale. Non si tratta di un linguaggio propriamente sgrammaticato – ad eccezione di «you better think» che omette il condizionale «you'd better think». Per esempio, «have come to town» e «running bold as anything» sono espressioni colloquiali. Allo stesso modo le forme contratte dei verbi, come «we're», sostituiscono espressioni più formali quali «we are», la frase interrogativa sottintende il soggetto, «Ever been...?», invece della forma corretta «Have you ever been...?», la reiterazione del colloquiale «I mean» sono tutte forme linguistiche informali, colloquiali e «colorite».

A dire il vero il lettore è più un confidente, poiché il blog – non meno del diario più tradizionale – mira a svelare un segreto. Implica intimità con il lettore potenziale e implicito. Solo il web garantisce che tale lettore intimo diventi una moltitudine di lettori, seguaci, accolti. Nel paragrafo conclusivo del *post*, il mittente prende congedo dai lettori con una sorta di firma:

I'm going by Coyote Cop for now but you can bet one day my real name will be known. In the meantime if any of you are wondering it starts with D.

POSTED BY Coyote Cop at 8.10 PM (ivi 38).

La mancanza di una firma vera e propria e l'uso di un *alias* è il luogo di un segreto. Come in un puzzle o nelle parole crociate, l'autore fornisce la sola lettera iniziale del proprio nome, lasciando il lettore ad indovinare quale possa essere il suo vero nome. Il blog può essere scritto sotto pseudonimo, falsificando il proprio nome oppure creando un *alter-ego*.

Tale identità scissa può celare il sintomo di una psicosi. Il nome in codice Coyote Cop allude a una personalità che simbolicamente si eleva al di sopra degli altri. Il blog permette ad una persona altrimenti anonima (D.) di diventare importante per la comunità (*Cop*). L'autore si sente guardiano dell'ordine e della sicurezza a beneficio dei cittadini; intende imporre la legge umana (una giurisdizione) alla natura selvaggia (*coyote*); intende stabilire e mantenere l'ordine (*res cogitans*) sul caos (*res extensa*). Coyote Cop incarna la filosofia cartesiana della natura. La natura è qualcosa là fuori – il non-Io – che non condivide nulla con la biosfera umana. Ecco perché egli parla degli animali come invasori: «Coyotes have come to town», «They get in». E, consapevolmente, afferma che le città sono luoghi designati appositamente per escludere la natura e la fauna selvatica, secondo la ben nota distinzione tra cultura e natura: «isn't the whole idea of cities that we don't live out in the wilderness with the animals anymore?» (ivi 37).

Questa separazione netta tra razionalità e natura e questa paranoia del contagio («rats big as dogs, vermins») segnalano altresì una neurosi o una psicosi. Se questo primo tentativo di diagnosi psicologica del *blogger* fosse corretta, si dimostrerebbe come il web, grazie all'anonimato e alla falsificazione della propria identità possa diventare una piattaforma – non solo e non esclusivamente – per discorsi psicotici, altrimenti relegati al privato e a luoghi segreti. «Esiste anche la violenza [...] ma è un fenomeno che influenza solo persone già predisposte a questo tipo di violenza», scrive De Kerckhove, e ancora:

Il computer è una tecnopsicologia privata, interattiva, in cui noi abbiamo la possibilità di esercitare un potere sui contenuti. Internet è una psicotecnologia connettiva che lega le persone tra di loro (De Kerckhove 2014).

Dunque il *blogger* usa il computer quale estensione del sé, espansione della propria mente aumentata, come sua protesi, ma anche, sempre secondo De Kerckhove, come interfaccia tra il linguaggio e la mente. Tale mediazione è il principio base della tecnopsicologia. Il richiamo alla psicologia è di fondamentale importanza. Stephen decide di rispondere al *blogger* e scrive un suo primo *post*, proprio perché coglie la sfida psicologica, quasi da psicoanalista:

spazio mentale e spazio virtuale del *cyberspace* si rimandano reciprocamente – in forma di similitudine o di allusioni reciproche – in quanto entrambi sono immaginati come dotati di un volume atto ad accogliere contenuti specifici di ogni natura: aspetti, stati d'animo, fantasie, oppure innumerevoli oggetti smaterializzati. L'«effetto di spazio» è ciò che sembra sostanziare queste due condizioni, è il filo rosso che le unisce, permettendo la possibilità di reciproci arricchimenti e riflessioni.

Lo spazio mentale del soggetto, sial del paziente sia dell'analista, prende vita e si dipana all'interno

della relazione analitica, intesa come campo analitico dove aspetti quali stati d'animo, fantasie, oppure oggetti smaterializzati si possono via via presentare, scambiare, collegare (Marzi 2013: 21).

La data rimane la medesima: «May 26 2008». Stephen si firma con il soprannome *soldier boy*, mantenendo la metafora militaresca innescata da Coyote Cop, e ingaggiandolo in una guerra a due, evidentemente.

Il suo argomento principale, tuttavia, include gli animali nella medesima biosfera umana o ecosfera naturale in senso ambientalista e rivendica il loro diritto di occupare esattamente gli stessi spazi degli uomini. Lo stile di Stephen è appena più formale: controlla meglio il lessico, ma omette la punteggiatura e mantiene il senso di urgenza e immediatezza dell'espressione.

Molti propendono a darne definizioni ingenuie e scontate, ad esempio affermando che il blog non è altro che un sito fai-da-te o più semplicemente un diario intimo online. I weblog, naturalmente, sono molto più di questo. Rappresentano, a oggi, la creatura più matura del Web; si potrebbe addirittura definirli come una nuova tecnopsicologia. Punto di incontro tra network sociali e network tecnologici, la blogosfera è una rete di interazioni intellettuali dirette e navigabili, risultato dell'apporto gratuito, aperto e verificabile delle conoscenze e delle opinioni di molte persone su argomenti di interesse generale e in tempo pressoché reale. Il funzionamento dei weblog si basa interamente su queste connessioni. Come l'intelligenza, si sviluppano e crescono con l'uso. I weblog sono uno spazio per la riflessione condivisa (De Kerckhove 2005).

Questa definizione autorevole di *Weblog*, proposta da De Kerckhove pone l'accento su una questione fondamentale: il blog come tecnopsicologia.

Rimane da verificare quale sia il cronotopo del blog (cfr. Bachtin 1975: 231-406). Lo spazio è appunto quello della piattaforma digitale, aperto, accessibile a tutti, interattivo, dinamico, dialogico ed eternamente presente. Il tempo è il tempo dell'immediato, della coincidenza tra scrittura-lettura e risposta, ma è anche il tempo crono-logico, che serve ad ordinare e ad archiviare i post.

L'aspetto della virtualità può suggerirci qualcosa sulla "mente" (come oggetto di lavoro analitico) in quanto condivide con essa lo statuto di luogo/non luogo che, pur avendo una base fisica, materiale (il cervello e il sistema nervoso, o la struttura dell'*hardware*) risulta appunto smaterializzato. È un luogo-metafora che tuttavia continua a dover essere colto con le coordinate di spazio e tempo (Marzi 2013: 20).

Questo cronotopo dell'interazione sociale condivisa e partecipata viene a cadere, almeno in parte, se il *Weblog* è immortalato nelle pagine di un romanzo, a mo' di citazione testuale. Lo spazio-tempo del blog viene così fissato sulla pagina che ne archivia il messaggio, creando una temporalità diversa rispetto al flusso narrativo principale: un anacronismo. Il blog non attiva necessariamente meccanismi di *flashback* o *flashforward* rispetto alla narrazione della trama principale, bensì di un altro tempo, parallelo, sincronico o asincrono. Infine, quando il blog viene incastonato in un testo letterario rischia di ridursi a trascrizione di un diario intimo. Diviene statico, perde la sua interattività e rimane documento d'archivio, fotografato, mummificato, immortalato.



Il blog all'interno di un romanzo attiva una modalità temporale multilineare. A livello strutturale, poi, sulla pagina stampata, il blog crea uno snodo narrativo, simile al *link* dell'ipertesto elettronico. Apre una nuova testualità che s'innesta in certi nodi della narrazione. Paradossalmente, il lettore potrebbe scegliere di non leggere il blog, e, forse, il romanzo si reggerebbe ugualmente grazie agli altri intrecci che formano la trama principale. Dunque sebbene, apparentemente, il blog sia a livello grafico, sia a livello tipografico, non introduca una vera rivoluzione nel testo lineare stampato, il grado sperimentale della narrazione risiede nel suo proporsi come ipertesto (a stampa) che garantisce al lettore la possibilità, almeno teorica, di creare un proprio percorso di lettura che connetta o salti a piè pari certi nodi/*link*.

Altrettanto arbitrariamente, qui si è tentato di leggere il blog separandolo dalla narrazione principale, senza seguirne le altre sue molteplici trame; segno, questo, che il romanzo è un ipertesto e induce il lettore a scelte strategiche:

Hypertext, in other words, provides an infinitely recenterable system whose provisional point of focus depends on the reader, who becomes a truly active reader in yet another sense. One of the fundamental characteristics of hypertext is that it is composed of bodies of linked texts that have no primary axis of organization. In other words, the metatext or document set – the entity that describes what in print technology is the book, work, or single text – has no centre. Although this absence of a centre can create problems for the reader and the writer, it also means that anyone who uses hypertext makes his or her own interests the de facto organizing principle (or centre) for the investigation at the moment (Landow 2006: 56-7).

Qui si è provveduto a selezionare una stringa di testo, legata agli snodi del blog, isolandola dalla trama principale e privilegiando un esclusivo percorso di lettura, tralasciandone altri. Si è trattato, quindi, il romanzo esattamente come un ipertesto.

Non è possibile parlare di un vero e proprio assetto rizomatico di tale ipertesto, perché la sua complessità strutturale è limitata, inoltre il miglior esempio di ipertesto rizomatico è quello che permette *link* multidirezionali, vale a dire *link* che da un testo si diramano o si aprono verso altri testi e, talvolta, rimandano indietro in senso reciproco e bilaterale. Il blog nel romanzo garantisce questa bidirezionalità, poiché fa ritornare il lettore sui propri passi, dopo una deviazione, verso il testo principale. Questo avvicina molto la pagina stampata alla pagina elettronica (elettrica e digitale):

The presence of multiple reading paths, which shift the balance between reader and writer, thereby creating Barthes's writerly text (ivi 45).

Il blog in questione ingaggia uno dei protagonisti del romanzo, il quale si muove tra le pagine della trama principale, e grazie a ciò ne àncora anche la temporalità. Così, Stephen diviene attivo anche tra le pagine del blog, anzi il blog funge da motore propulsivo per il suo nuovo ruolo attanziale di secondo *blogger*. Il blog è un'esca alla quale Stephen abbocca, è una trappola in cui Stephen cade; non è solo una piattaforma dove due filosofie della natura – cartesiana ed ecologista – si confrontano e si articolano dialetticamente. Ed è proprio sul piano dell'articolazione del dibattito filosofico paritario che il blog non



funziona e va in cortocircuito nel romanzo. Quando Stephen argomenta la sua posizione diametralmente opposta, si vede respinto e liquidato come interlocutore:

**Coyote Cop's Blog.**

**Tuesday, May 27, 2008**

Thanks to all of you who wrote comments. Well most of you. But while we are on the subject lets get something straight. This is not some kind of conversation. This is a public service. Got that soldier boy? (York 2010: 55).

Il *blogger* nega che il proprio blog sia uno spazio democratico di dialogo e scambio di opinioni, nega il ruolo del blog come agorà virtuale (Lévy 1996: 75-6). Lo considera un servizio di informazione alla cittadinanza. Questo rivela una mentalità poco aperta allo scambio contraddittorio e una comunicazione a senso unico. Anche se inizialmente la *captatio benevolentiae* ritorna con il ringraziamento a tutti per i commenti postati.

Ben presto, il blog diviene una sfida, un duello. Non solo i post, botta e risposta, si susseguono a ritmo serrato tra le ore serali e quelle del primo mattino, in una temporalità paranoico-ossessiva:

[...] gli oggetti tecnologici, intesi sia come oggetti fisici (computer, tablet, telefonini etc.) sia per le realizzazioni che producono o che abitano (la Rete, appunto), sono dispositivi (Foucault) che permettono molto (addirittura “tutto”, nell’illusione onnipotente), ma che al contempo possono coartarci immensamente, fino a renderci attivi (iperattivi), costretti a essere in servizio permanente effettivo, in una continua mobilitazione (Marzi 2013: 27).

Ma, poi, la sfida si sposta all’aperto nel mondo reale, proprio nella valle del Don.

So your down in the valley every day. I wonder if you know anything about some flyers that have gone missing. Well I'd like to see you try and tear down this blog (York 2010: 55).

Rendere inoffensivo il blog diventerà, infatti, l’obiettivo di Stephen, la sua personale guerra. Il blog digitale è apparentemente inattaccabile, al contrario delle pagine stampate e strappate. Stephen comprende che il *blogger* rivale ha una propria guerra privata e idiosincratia in corso: «maybe you can explain to me what this war of yours is really all about» (ivi 118).

Interessante è notare che il blog non si alimenta solo delle idee personali di chi scrive, ma si alimenta anche di informazioni che circolano nel web, dunque riproduce non ciò che si sa per certo, ma ciò che si è sentito dire, che si è captato in Rete, per l’appunto: di fatto oggi sappiamo “per sentito dire” (Granieri 2005: n.p.).

**Coyote Cop's Blog**

**Friday, May 30, 2008**

Your not the only one who can look things up on the web soldierboy (York 2010: 219).

La guerra di persuasione che i due *blogger* conducono è anche una guerra di informazione, di chi riesce ad usare o a citare i dati più convincenti per rafforzare il proprio punto di vista.

Mentre i post si susseguono, il *blogger* rivela i propri metodi di caccia che consistono nel piazzare esplosivo nelle tane che incontra e poi mutilare gli animali uccisi per riportarne dei trofei da mostrare in Internet, in fotografia. Dopo tutto, il blog è pur sempre una proiezione psichica dematerializzata, una voce che esiste solo in Rete<sup>7</sup>. L'aggiunta di fotografie, o di materiali video, come accade anche nei *social media*, serve quindi a dare corpo al testo, a renderlo reale (veritiero, non solo verosimile o probabile) e materico, a supplire una mancanza.

Quella del *blogger* è una guerra vera, condotta sul territorio, allo scoperto, con armi ed esplosivo. Ma ecco che Stephen, si trasforma in psicologo e produce la diagnosi, il *profiling* psichico del *blogger*:

Buried explosive devices – now where have I heard that idea before? You never did say what this war of yours is about, so here's a theory of my own. You're scared. [...] you're still walking around scared to death.

POSTED AT 10:48 AM, May 31, 2008 (ivi 285-286).

Stephen non si sbaglia. Noi sappiamo, da lettori, che il *blogger* è persona traumatizzata. Da ragazzino è stato testimone oculare di un momento di violenza inaudita e sorprendente. Suo nonno è stato attaccato da un coguaro e si è difeso strenuamente sino ad avere la meglio sulla belva. Il *blogger* ha accudito il nonno sino in punto di morte, poi, già orfano, è rimasto solo ad affrontare la vita. Tuttavia, non è soltanto la violenza della natura selvaggia ad averlo sconvolto, quanto l'altrettanto dirompente violenza insita nell'uomo, che sapeva covasse in suo nonno<sup>8</sup>.

Gli effetti degli ordigni usati dal *blogger* per stanare i coyote richiamano alla mente gli incendi causati dal Napalm durante la guerra americana in Vietnam. Il contrario della paura dell'altro è l'empatia, l'immedesimazione. Stephen prova a convincere il *blogger* e i suoi lettori che se s'immedesimassero nell'atroce morte per soffocamento, avvelenamento e incendio delle bestiole forse cambierebbero idea. Invece il *blogger* rivela al suo blog e al suo pubblico che possiede un fucile e intende usarlo nelle *ravines*. A questo punto Stephen si sostituisce al Cop, e invece di denunciare alle autorità competenti le farneticanti minacce affidate al web, s'inoltra giù per la gorgia in cerca del cacciatore, chiaramente personaggio dalla psiche labile, per fermarlo.

Ecco che il blog si è trasformato in una sorta di *detective story*, in cui due intelligenze si confrontano e si sfidano, l'una disseminando indizi, l'altra raccogliendo quegli indizi, sino a tracciare un preciso profilo psicologico dell'autore. Il soldato vuole fermare il poliziotto. Il soldato è stato militare delle forze internazionali di pace in Afghanistan:

<sup>7</sup> «In computing, the virtual refers to something that is not physically existent as such but made by software to appear to do so from the point of view of the program or the user» (Landow 2006: 35).

<sup>8</sup> «The grandfather as rigid and threatening icon, self-proclaimed embodiment of morality and the Calvinist Will of God» (Atwood 1972: 132).

conosce la paura, il sangue, il corpo ferito. Il poliziotto (Cop) è un finto e allucinato tutore dell'ordine, autodidatta e non autorizzato.

Stephen spots the den first – a giant's dark eye embedded in the scrubby slope. And now, in the path of the den's black gaze, a sight that makes him catch his breath. A large coyote sits staring into a clump of brush, its coat glimmering in the breaking day. Stephen halts a stone's throw from the scene. Tries in vain to see what it is that has the animal so entranced. Instead, he hears a silver-thin whimper from the coyote's closed mouth. Then, from inside the leafy cover, the shotgun's deafening blast. The Blood, too, seems made of sound; it explodes from the bush like a scream (ivi 369).

L'ultimo farneticante e minaccioso *post* è datato «June 1, 2008». La fine della primavera e l'inizio dell'estate è la stagione in cui i coyote accudiscono i cuccioli appena nati nelle tane. Il Cop è pronto all'azione, in assetto di guerra. Si apposta tra il fogliame, come un ceccino, e spara.

Il finale del romanzo è magistralmente ambiguo. Non si sa a chi spari, se all'animale o a se stesso. Stephen è lì, testimone oculare, anche per noi lettori. Il blog è uscito dal web ed è entrato in città – non a caso, “The City Book” è il titolo di tutti i capitoli in cui si susseguono i *post* – e ora il blog interagisce con la trama principale del romanzo. Per questo il tempo si ferma al primo Giugno. Il blog, dopo quella data, non ha più ragione di esistere: le linee temporali narrative si sono incontrate e congiunte; sono ora sincrone e non sono più parallele. Il romanzo, ancorato al blog, copre l'arco temporale di una settimana, dal ventisei maggio al primo giugno 2008, ma esonda da quelle date.

Il giallo ha trovato, infine, soluzione. Il detective Stephen ha posto fine al *subplot* del blog. L'eroe (il *blogger*) e l'antagonista alla fine si scambiano i ruoli, poiché Stephen è l'eroe buono e Darius/Cop è l'eroe negativo, smascherato e vinto. Ma, in fondo, sono uguali: entrambi credono di potersi fare giustizia da soli<sup>9</sup>. Sono anime solitarie, incontratesi in Rete, irretite dal gioco informatico in cui sono giocati, pedine o esche, entrambi vittime l'uno dell'altro.

Stephen a dire il vero fa parte di una piccola comunità di *outsiders (failures?)* che si sono incontrati e radunati in una discarica per rottamazioni di automobili, proprio sul margine della valle del Don. Rifiuti solidi, rifiutati dalla società, e animali morti, connotano la località prescelta quale *setting* del romanzo. Guy è il proprietario della discarica, Stephen lo aiuta, poi arrivano Lily, una adolescente scappata di casa con il suo grosso cane, Edal una donna in congedo per un problema nervoso dovuto all'ennesimo rettile o volatile dalle ali tarpate trovato nelle valigie dei viaggiatori alla dogana e provata dalla morte di sua madre, e Kate una giovane che lavora in una clinica per la riabilitazione di cani. Tutti condividono i pasti, le routine quotidiane, le letture che hanno per oggetto storie di animali, e la cura e la sepoltura di animali.

---

<sup>9</sup> «We find two sorts of people: [...] who are hunters, soldiers, and aggressive moneymen; and those who are failures [...] who express sympathy with hunted animals and refuse to kill them» (Atwood 1972: 82).

In questo caso il blog, in quanto diario, non rappresenta un tipo di scrittura terapeutica. Al contrario, rivela la sua natura fortemente sintomatologica. Si rivela come un grido di aiuto, un egocentrico richiamo di attenzione verso di sé<sup>10</sup>. Solo Stephen lo comprende, raccoglie la sfida. Il *blogger* chiede di essere salvato, ma da se stesso.

Il blog, inserito nella trama finzionale, funziona come un *play within the play*, un micro-dramma che ne rinforza la morale e consolida la filosofia portante della trama principale, ma non senza prima averci condotto per mano, come lettori, in un inconscio oscuro, fobico, nel sottobosco della *ravine* di Toronto, ma anche in un *détour* attraverso i *new media* (*blogging*), per poi farci riemergere in superficie, alla luce, esattamente come accade ai protagonisti del romanzo.

### BIBLIOGRAFIA

- Atwood M. (1972), *Survival. A Thematic Guide to Canadian Literature*, Toronto, Anansi.  
 Bachtin M. (1975), *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi.  
 De Kerkhove D. (2014), *Psicotecnologie connettive*, Milano, Egea.  
 Genette G. (1976), *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi.  
 Granieri G. (2005), *Blog generation*, Bari, Laterza. (Edizione Kindle 2015).  
 Rumiz P. (2015), *Il ciclope*, Milano, Feltrinelli.  
 Landow G.P., (2006), *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.  
 Marzi A. (a c. di), (2013), *Psicoanalisi, identità e internet. Esplorazioni nel cyberspace*, Milano, Franco Angeli.  
 Lévy P. (1996), *L'intelligenza collettiva*, Milano, Feltrinelli.  
 Moore J.W. (ed.) (2016), *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History and the Crisis of Capitalism*, Oakland, PMPress.  
 Wagner V. (2010), *Fauna, Feature*, in "The Toronto Star", (August 3). Web, 11.12.2016 <<http://alissayork.com/fauna-feature-toronto-star/>>.  
 York A. (2011), *Fauna*, Canada, Vintage, [2010].

**CARMEN CONCILIO** is Associate Professor of English Literature and Postcolonial Literature. She is President of the Aiscli Association ([www.aiscli.it](http://www.aiscli.it)). Her main research fields are Postcolonial Studies, Modernist British Literature, World Literatures in English, Literature and the Arts. She is author of essays on postcolonial theory, *New Critical Patterns in Postcolonial Discourse* (Trauben, 2012), of essays on Environment and on *Literature and Photography* (Peter Lang, 2009).

**E-MAIL** [carmen.concilio@unito.it](mailto:carmen.concilio@unito.it)

---

<sup>10</sup> «Such sites reinforce the stereotype of the diary as a genre for unbridled narcissism» (Landow 2006: 81).

# INCOMPIUTEZZA COMPIUTA

Sulla twitteratura di Florian Meimberg

---

Roberto NICOLI

**ABSTRACT** • In the last decade, social networks have significantly affected everyday communication as well as private and public exchange of ideas. Founded in 2006, Twitter is certainly one of the most popular platforms and it includes many different text types, whose length is limited to 140 characters. May such a communication tool become a (virtual) space of literary production? This is exactly what German director and author Florian Meimberg tried to do with his micro-stories, which initially appeared on the web and were then published in the volume *Auf die Länge kommt es an. Tiny Tales. Sehr kurze Geschichten*. In this paper, Meimberg's tales are analyzed with reference to the debate on new media and the definition of literary genres.

**KEYWORDS** • Social networks, twitterature, Meimberg, tiny tales, short short story

## 1. Social network, Twitter e twitteratura

Nella vita quotidiana delle società contemporanee i sistemi di comunicazione che si avvalgono di computer, dispositivi mobili e Internet detengono un ruolo sempre più importante. Grazie ai cosiddetti *social network* e ai servizi a essi collegati, da qualche anno essi hanno acquisito grande rilievo anche nell'attuale dibattito accademico sui media (Moraldò 2009: 7)<sup>1</sup>. In generale i nuovi media possono essere definiti come «l'insieme dei mezzi di comunicazione che utilizzano il linguaggio digitale nella codifica delle informazioni» (Riva 2010: 33). La specificità dei nuovi media scaturisce dalla convergenza di tecnologie informatiche, reti di comunicazione e contenuti digitalizzati (Flew 2008: 2). Il tipo di comunicazione che li caratterizza comprende una serie di processi di interazione sociale basati sulla produzione di messaggi che vengono codificati dal mittente e decodificati dal destinatario per mezzo di strumenti informatici (Misoeh 2006: 37)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> «Computervermittelte Kommunikationsplattformen spielen nicht erst seit Web 2.0 eine wichtige Rolle. Unbestreitbar ist jedoch, dass sie dank sozialer Netzwerke wie Blogs, Wikis etc. noch stärker ins Zentrum der Mediendiskussion gerückt sind».

<sup>2</sup> «Unter computervermittelte Kommunikation werden alle sozialen Austauschprozesse verstanden,

Rispetto alle forme tradizionali di comunicazione, la digitalizzazione delle informazioni fornisce ai *social network* una serie di vantaggi significativi, tra cui la modularità, l'interattività, l'automazione e la variabilità (Riva 2010: 33-41). Queste caratteristiche possono contribuire tra l'altro alla costituzione di autentiche reti sociali e culturali. Alcuni studiosi del fenomeno, tuttavia, si pongono in maniera alquanto scettica nei confronti del potenziale relazionale dei nuovi media, sostenendo che all'interno di queste reti si sviluppi soltanto uno scambio informativo che non presuppone la creazione di vere e proprie comunità: questo sarebbe dovuto alla natura stessa delle relazioni, caratterizzate da mancanza di vincoli, da superficialità e da una durata limitata nel tempo (Misoch 2006: 154)<sup>3</sup>. Altri autori, invece, ritengono che le nuove tecnologie di informazione e comunicazione mettano a disposizione nuove possibilità per ampliare i rapporti sociali esistenti e per consolidare la coesione sociale (*ibidem*).

Sia che si propugni il primo approccio, sia che si appoggi la seconda visione, l'attuale diffusione e pervasività dei *social network* è incontestabile. Per comprendere meglio la natura del fenomeno, cerchiamo a questo punto di definirne con più precisione il concetto:

We define social network sites as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system. The nature and nomenclature of these connections may vary from site to site (Boyd/Ellison 2007).

Sulla scorta di questa definizione è possibile individuare tre elementi fondamentali dei *social network*: la presenza di uno spazio virtuale nel quale l'utente può realizzare e mostrare un proprio profilo (accessibile parzialmente o in toto ad altri utenti), la facoltà di creare una lista di altri utenti (rete) con cui poter entrare in contatto e comunicare e la possibilità di analizzare le caratteristiche di tale rete, con particolare riferimento alle connessioni degli altri utenti (Riva 2010: 17). In un articolo sulle nuove potenzialità comunicative del web 2.0, Meckel (2008) propone una definizione e una descrizione analoghe del concetto:

I siti web di social networking offrono agli utenti la possibilità di unirsi in community virtuali in continua evoluzione, impostando profili utenti personali e interagendo tramite svariati strumenti di comunicazione (e-mail, chat, blog, messaggistica istantanea ecc.), per trovare persone affini con le quali poter scambiare informazioni su interessi comuni oppure semplicemente comunicare<sup>4</sup>.

---

die durch einen Computer als vermittelndes technisches Medium stattfinden bzw. jede Kommunikation, bei der auf Seiten des Senders und des Empfängers einer Botschaft ein Computer zur Ein- und Dekodierung der Nachricht zum Einsatz kommt».

<sup>3</sup> E definibili pertanto legami deboli (*weak ties*).

<sup>4</sup> «Social Networking Websites bieten Nutzern die Möglichkeit, sich in wechselnden virtuellen Communities zusammenzuschließen, indem sie individuelle Nutzerprofile einstellen und sich über verschiedene Kommunikationswege (E-Mail, Chat, Weblogs, Instant Messaging usw.)

Di conseguenza il *social networking* si configura come una sintesi tra diverse tendenze: l'utilizzo dei nuovi media è al contempo uno strumento di supporto alla propria rete sociale, di espressione della propria identità sociale e di analisi dell'identità sociale degli altri soggetti della rete (Riva 2010: 15). Questo consente agli utenti di interpretare in modo nuovo le informazioni, condividerle con altre persone e produrre insieme contenuti nuovi. Il tutto avviene in una dimensione virtuale nella quale si costituisce una rete decentralizzata la cui varietà è definita dalla creatività di molteplici istanze e in cui prevale un'idea di democratizzazione dei flussi informativi:

Tramite il collegamento in reti comunicative e sociali, gli utenti modificano la modalità di comunicazione – prima erano pochi a produrre per molti, ora l'unione dei molti dà vita a un'unica entità: la rete virtuale dei connessi a livello sociale e globale [...] Le strutture lineari vengono sostituite da strutture riflessive, le gerarchie lasciano il posto alle reti – e questo a vantaggio di tutti. [...] Il collegamento in reti è pertanto molto più di una mera connessione tecnica tra una miriade di computer sparsi in tutto il mondo. Rappresenta piuttosto una nuova forma di autorganizzazione comunicativa (Meckel 2008)<sup>5</sup>.

Dopo una prima fase in cui i *social network* permettevano soltanto di creare ed esplorare reti sociali chiuse e una seconda fase in cui le possibilità di gestione delle reti si sono espanse trasformandole da chiuse ad aperte, da tempo ci troviamo oramai in una nuova fase in cui questi canali consentono di seguire e sviluppare tutti gli aspetti della propria esperienza sociale: al giorno d'oggi costituiscono insomma un'interfaccia tra reti reali e reti virtuali (Riva 2010: 95).

Tra di essi, Twitter rappresenta una delle piattaforme che godono di maggiore successo e popolarità. Come ha affermato giustamente Moraldo (2009: 275), attualmente Twitter è «l'hype mediatico per antonomasia»<sup>6</sup>. Dal 2008, infatti, Twitter rappresenta una nuova applicazione web che consente alle persone di contribuire attivamente a plasmare la comunicazione globale (Moraldò 2009: 249). Nel novero dei nuovi mezzi di comunicazione che hanno preso piede nell'ultimo decennio, Twitter è sicuramente uno dei *social network* dalla logica più semplice e immediata, ma rappresenta al contempo uno dei sistemi di interazione più ingegnosi: la sua sofisticata tecnologia permette di perseguire numerosi scopi, come ad esempio informarsi, aggiornarsi, seguire un evento,

---

austauschen, um so Gleichgesinnte zu finden, mit denen sie sich über gemeinsame Interessen austauschen oder mit denen sie einfach kommunizieren können».

<sup>5</sup> «Über kommunikative und soziale Vernetzung verändern die Nutzer die gesellschaftliche Kommunikation – weg von den Wenigen, die für Viele produzieren, hin zu den Vielen, aus denen Eins entsteht: Das virtuelle Netzwerk der sozial und global Verbundenen. [...] Lineare werden durch reflexive Strukturen ersetzt, Hierarchien weichen Netzwerken – und dies zum Nutzen aller. [...] Die Vernetzung ist damit weit mehr als eine technische Verbindung zwischen zahlreichen Computern überall auf unserer Welt. Sie stellt vielmehr eine neue Form der kommunikativen Selbstorganisation dar».

<sup>6</sup> «Twitter ist der Medienhype schlechthin».



procacciarsi clienti, farsi pubblicità, trovare lavoro, ricevere feedback ecc. (Conti 2011: 5).

Come si è detto, attualmente Twitter può essere considerato la quintessenza stessa della comunicazione digitale. I fondatori descrivono lo strumento come «a real-time information network that connects you to the latest information about what you find interesting» (Massarotto 2011: 79). La piattaforma rappresenta dunque un mezzo innovativo per scambiare idee e informazioni e presuppone una partecipazione attiva da parte dell'utenza. Volendo fornire una definizione più esatta, si può affermare che si tratta di un servizio di *micro-blogging* che consente agli utenti di leggere e pubblicare brevi messaggi non superiori ai 140 caratteri sul sito twitter.com o la relativa applicazione mediante dispositivi fissi e mobili (Dardi 2011: 2). Per quanto riguarda il conteggio dei caratteri, va specificato che fino a qualche mese fa nel computo rientravano anche tutti gli elementi accessori del *tweet* (citazioni, link, rimandi ecc.); da settembre 2016, invece, il limite dei 140 caratteri si riferisce soltanto al testo vero e proprio del messaggio. Questo consente agli utenti di disporre di un minimo di margine di manovra in più nell'elaborazione dei contenuti, che devono pur sempre rimanere molto stringati. Come in passato, i cinguettii conservano una valenza pubblica, il che fa sì che escano dai confini di una determinata cerchia di amici o conoscenti e diventino accessibili al pubblico generale, sebbene si possa decidere in qualunque momento di circoscrivere la fruibilità dei propri testi a un numero ristretto di utenti.

Analogamente a un blog, i *tweet* compaiono in ordine cronologico sulla pagina dell'autore e sono principalmente caratterizzati, come detto, dalla brevità: questo, insieme alle specificità tecniche del servizio, favorisce la rapidità della comunicazione, promuove la collaborazione informale, la condivisione dei contenuti e la costruzione di relazioni interpersonali (Dardi 2011: 3-4). Il controllo delle informazioni pubblicate e della rispettiva accessibilità è affidato agli utenti stessi; sovente si crea inoltre un rapporto di asimmetria tra i soggetti che si avvalgono dell'applicazione, dato dal fatto che non deve esserci per forza reciprocità tra i cosiddetti *follower* (le persone che seguono un utente) e *following* (le persone seguite da un utente). Questo schema relazionale tipico di Twitter viene descritto da Riva (2010: 18) come una rete «a stella», che implica che i messaggi dell'emittente possano avere un carattere generale (essere cioè condivisi con tutti i destinatari afferenti alla rete sociale) oppure individuale (indirizzati a un utente specifico). Il ricevente, pertanto, può rispondere all'emittente ma non contattare direttamente gli altri destinatari in mancanza di un'apposita autorizzazione.

Per quanto riguarda la storia di Twitter (cfr. Dardi 2011: 5-11), le origini della piattaforma risalgono al 2006. In quell'anno, Jack Dorsey, uno dei soci della Odeo di San Francisco, azienda specializzata nello sviluppo di *software* per *podcast*, decise di creare un prodotto innovativo: un servizio di comunicazione rapido e personale nel quale gli utenti dovevano rispondere a una domanda semplicissima: «Cosa stai facendo?». Inizialmente il progetto venne denominato *Stat.us*, ma in seguito il nome fu trasformato in *Twtr* e infine in *Twitter*. Il 21 marzo 2006 venne elaborato il primo *tweet*, che recitava: «Just setting up my twtr». La risposta di un collaboratore, Dom Sagolla («Oh, this is going to be addictive») ebbe un che di profetico nel prevederne il successo. Negli anni a seguire, in effetti, Twitter è diventato uno dei *social network* più popolari al mondo. Nel frattempo

è cambiata anche la domanda della schermata iniziale, che ora riporta il quesito «Che c'è di nuovo?» Va sottolineato che, diversamente da altre piattaforme come Facebook, i primi utenti di Twitter non furono i ragazzi, bensì soprattutto giornalisti, *blogger* e personalità influenti. Sin dall'inizio, quindi, Twitter ha assunto un ruolo sempre più importante nel giornalismo e nella politica internazionale, offrendo un canale non filtrato dai media istituzionali. Si tratta di un aspetto che determina grandissimi potenziali in termini di comunicazione, ma che al contempo può creare anche rischi e difficoltà definibili nel complesso come *Twitter factor* (Valeriani 2011: 7). A partire dal semplice cittadino, passando per il giornalista, per arrivare al capo di stato, questo *social network* è divenuto nel tempo uno degli strumenti più immediati per la diffusione di notizie e opinioni e rappresenta oggi un autentico caleidoscopio di voci e impressioni. Non è un caso, ad esempio, che a livello mediatico abbia contribuito in maniera sostanziale all'azione delle cosiddette «Primavere arabe»:

Twitter è una piattaforma per veicolare informazioni rapidamente e senza filtro. Ha alimentato in Nord Africa il flusso delle notizie sui giornali, cartacei e online, arrivando spesso prima delle agenzie stampa e delle televisioni. Migliaia di cittadini testimoni di eventi sono stati così in grado d'inviare i messaggi, a volte anche insieme a un supporto fotografico o video, bruciando sul tempo qualsiasi testata giornalistica. [...] Nel Maghreb è stato il *citizen journalism*, la spasmodica e irrefrenabile necessità dei giovani in rivolta di comunicare con il resto del mondo, ad aver fatto la differenza (Loccatelli 2011: 15-16).

In linea generale, Twitter è divenuto un mezzo di comunicazione che comprende svariate tipologie testuali (Moraldo 2009: 253) e che, come accennato in precedenza, può assolvere a numerose funzioni. Spesso la creatività dell'utente risulta determinante per l'efficacia del messaggio: poiché sono disponibili soltanto 140 battute, occorre limitarsi all'essenziale e scegliere accuratamente le parole privilegiando la sintesi. Questa necessità di essere creativi fa sì che Twitter venga utilizzato anche per scopi di intrattenimento: oltre all'informatività e all'utilità pratica, infatti, la dimensione ludica rappresenta uno degli aspetti che suscitano maggiore interesse nel *social web*. Chi è in grado di pubblicare messaggi ironici, simpatici e divertenti (cosiddetti *entertainment tweets*) ha alte probabilità di acquisire in breve tempo un numero considerevole di *follower* (Conti 2011: 63). In una certa misura, pertanto, Twitter può costituire uno spazio di genesi di nuove forme artistiche. Questo *social*, in effetti, presenta alcune caratteristiche che, a prima vista limitanti, sotto una diversa prospettiva forniscono un terreno fertile per la realizzazione di progetti creativi (*Twitter art*): la capacità di condensazione dei contenuti all'interno del rigido limite dei 140 caratteri previsti può dare vita ad autentici mini-capolavori (López Martín 2012: 40). Lo strumento può acquisire pertanto una funzione comunicativa nel senso più ampio del termine, assurgendo anche a luogo virtuale di produzione letteraria:

L'innovatività di questa piattaforma, basata semplicemente sulla scrittura, l'invio e la lettura di brevi messaggi digitali di massa (cosiddetti *tweet*) spinge gli utenti a esplorare sempre più le numerose opportunità e, di conseguenza, il possibile significato di tale rete di matrice testuale. Costoro effettuano dunque esperimenti con le parole e considerano il limite dei 140 caratteri come una sfida a formulare in modo conciso pensieri personali, curiosità, frasi

divertenti e riflessioni. Da questo deriva un potenziale significativo per il mondo della letteratura (Curth 2011: 2)<sup>7</sup>.

La produzione testuale che scaturisce da questo potenziale viene spesso definita «twitteratura». Il neologismo scaturisce dalla fusione delle parole *twitter* e *letteratura* e comprende tutte le opere che creano una nuova forma di letteratura attraverso la scrittura di micro-poesie e micro-racconti in base ai criteri definiti dal *social network* (López Martín 2012: 44). In inglese, notoriamente la lingua più utilizzata sul web, il fenomeno viene denominato *twilit*, *twitterature* o *twiction* e si riferisce sia a brevi singole storie, sia a racconti o romanzi sviluppati mediante la successione di *tweet* multipli. La twitteratura sta dischiudendo nuovi orizzonti compositivi e, in particolare nei paesi di lingua inglese, gode attualmente di una popolarità crescente, come si legge nelle parole di Rudin (2011):

With every status update and tweet, the millions of individuals on social-networking sites are more than staying connected – they are reading, writing, editing, distilling, and interpreting the written word more than any generation in history. In doing so, they are helping develop Fiction 2.0: a fascinating marriage of character-count restrictions and the network effect that has created a new category of short-form content and narrative experimentation. [...] Writers in today's e-age are using short-form content in fascinating new ways, marrying character-count constrictions and the network effect to crowd-source stories, experiment with form, and engage in direct-distribution tactics. [...] It's no surprise, then, to see Twitter give rise to not just a new, condensed short-form of writing, but to whole new audiences that gobble it up. A new micro-fandom for micro-lit: twitterature. [...] Twitterature as a form has goals as varied as the billion individuals that compose its platform. As a marketing vehicle, twitterature can drive established authors to new heights; as a revealing platform, it can catapult undiscovered authors into relevance [...]. Ephemeral or not, tweets teach, informing authors new and old how to reach and entice readers who see art in character-counts as well as characters.

Questo fenomeno mediatico e culturale si è diffuso progressivamente in tutto il mondo e dunque anche nei paesi di lingua tedesca, contesto a cui l'analisi dei prossimi paragrafi fa riferimento. Pur con tutte le differenze del caso, si può comunque affermare che da qualche anno la twitteratura può essere per certi versi considerata alla stregua dei romanzi pubblicati su Internet a partire dalla fine del secolo scorso. Le modalità di produzione e fruizione della twitteratura, pertanto, non rappresentano una novità assoluta, ma traggono origine da una serie di precedenti:

---

<sup>7</sup> «Aufgrund der Neuartigkeit dieser Plattform, die auf dem simplen Schreiben, Versenden und Lesen von digitalen Massen-Kurznachrichten, sogenannten Tweets, loten die User noch immer die vielen Möglichkeiten und damit die mögliche Bedeutung eines solchen textbasierten Netzwerkes aus. Dabei experimentieren sie mit Worten und sehen die Begrenzung auf 140 Zeichen als Herausforderung, Persönliches, Kurioses, Witziges und Nachdenkliches konzis zu formulieren. Darin steckt ein Potenzial für die Literatur».

Le forme brevi e brevissime della letteratura vantano una lunga tradizione. I rappresentanti della *flash fiction*, che, sotto questa categoria, a partire dai primi anni Novanta raccontano storie con un numero di parole compreso tra 250 e 1000, massimo 2000, si rifanno alle fiabe di Esopo. Si dice inoltre che Hemingway, tra le sue storie, considerasse quella di sei parole la migliore: «For sale: baby shoes, never worn». E in Giappone, patria dell'*haiku* e dei treni veloci strapieni, il romanzo su cellulare fa parte della quotidianità (Freuler 2011)<sup>8</sup>.

## 2. Auf die Länge kommt es an – ovvero la lunghezza conta

Concentrandoci sull'ambito germanofono, analizziamo ora un esempio che testimonia la capacità di diffusione e il successo della twitteratura: le *Tiny Tales* del tedesco Florian Meimberg. L'autore non è un letterato nel senso tradizionale del termine: la sua carriera si è sviluppata principalmente nell'ambito pubblicitario<sup>9</sup>. In qualità di *art director* e *creative director*, ha collaborato per molti anni con importanti *network* internazionali, occupandosi della realizzazione di campagne promozionali per clienti di grande prestigio. Più di recente, è passato al ruolo di regista, realizzando così il suo grande sogno; attualmente il quarantenne produce spot, video virali, documentari, "webisodi" e clip musicali. Meimberg, inoltre, ha mostrato da sempre uno spiccato interesse per le nuove forme narrative originatesi nei *social media* e si è cimentato di persona con la sperimentazione di questi nuovi generi. In particolare, dall'ottobre del 2009 al gennaio del 2012 ha pubblicato sulla sua pagina Twitter una serie di micro-storie della lunghezza massima di 140 caratteri, da lui denominate *Tiny Tales*. Secondo l'autore, in effetti, esisterebbe una forte correlazione tra la sua esperienza nel settore pubblicitario, le nuove forme di scrittura dei *social network* e, nello specifico, la concezione del progetto *Tiny Tales*: «Sono un regista pubblicitario e nella pubblicità bisogna fare esattamente questo, cioè raccontare storie in modo molto conciso. [...] Anche nella pubblicità la concisione è fondamentale e questo aspetto ha rappresentato sicuramente una fonte di ispirazione»<sup>10</sup>.

Le *Tiny Tales* sono nate su Twitter e in breve tempo hanno conquistato moltissimi fan, come spesso accade in rete per i fenomeni mediatici di successo: il profilo @tiny\_tales

---

<sup>8</sup> «Literarische Kurz- und Kürzestformen haben eine lange Tradition. Die Vertreter der Flash Fiction, die unter diesem Begriff seit Beginn der neunziger Jahre Geschichten in 250 bis maximal 1000, 2000 Wörtern erzählen, berufen sich auf Äsops Fabeln. Hemingway hielt seine Sechs-Wort-Story angeblich für seine beste: «For sale: baby shoes, never worn». Und in Japan, der Heimat des Haikus und überfüllter Schnellzüge, gehört der Handy-Roman zum Alltag».

<sup>9</sup> Le informazioni biografiche e professionali riportate a seguire si basano prevalentemente sul sito web ufficiale dell'autore: <http://florian-meimberg.com/vita.html>. Ultima consultazione: 28.10.2016.

<sup>10</sup> «Ich bin Werbefilmregisseur und in der Werbung muss man genau das tun, also auf sehr verdichtete Art und Weise Geschichten erzählen. [...] Da geht's natürlich auch in der Werbung sehr stark um Verdichtung und das war sicherlich eine Inspiration dafür». Stralcio di un'intervista del 7.11.2011 nell'ambito della trasmissione televisiva tedesca TV total.

ha superato la soglia dei 18.000 *follower*. Nel 2011, una selezione delle migliori di queste brevi storie sono state pubblicate nel volume tascabile *Auf die Länge kommt es an. Tiny Tales. Sehr kurze Geschichten* (Meimberg 2011). Per inciso, è interessante notare come si sia riusciti a passare efficacemente da un canale digitale innovativo a una forma di divulgazione tradizionale semplicemente riorganizzando i contenuti e strutturandoli in una sorta di raccolta. In questo caso, il rapporto tra vecchi e nuovi media appare dunque caratterizzato dalla continuità e dalla reciprocità piuttosto che da un'effettiva cesura. Addentrandoci nel tessuto dell'opera a stampa, la prefazione (Meimberg 2011: 7) dello scrittore, giornalista e *blogger* Sascha Lobo<sup>11</sup>, realizzata rigorosamente sulla base dei requisiti formali di Twitter, riassume in 130 caratteri la quintessenza delle *Tiny Tales*: «E se l'ingrediente più importante di una storia non fosse affatto la storia stessa? Bensì ciò che suscita in noi?»<sup>12</sup>

La raccolta si compone di 337 storie suddivise in 16 capitoli di diversa lunghezza, rispettivamente intitolati *Inizio, Menzogna, Caos, Errore, Vita, Paura, Sorpresa, Odio, Verità, Inganno, Fortuna, Follia, Sfortuna, Morte, Amore e Fine*<sup>13</sup>. Per quanto concerne il layout della pubblicazione, la prima storia di ciascun capitolo presenta un carattere molto maggiore rispetto alle narrazioni seguenti e occupa un'intera pagina, mentre le altre pagine contengono tre storie ciascuna. Dal punto di vista del contenuto, abbiamo visto dai titoli che ogni capitolo presenta una tematica molto generale; al suo interno, le singole storie la sviluppano cogliendone di volta in volta un aspetto peculiare, come si evince ad esempio da questo estratto del capitolo *Sorpresa*:

Die Weltbevölkerung war fassungslos. Die Gerüchte stimmten: Man hatte eine zweite Zivilisation entdeckt. Auf der Außenhülle der Erde (Meimberg 2011: 73).

La popolazione mondiale era esterrefatta. Le voci erano fondate: era stata scoperta una seconda civiltà. Sulla superficie della Terra<sup>14</sup>.

Nel complesso, il volume si caratterizza per una sorta di struttura circolare, come si può intuire già dai titoli del primo e dell'ultimo capitolo (*Inizio, Fine*). Questa tesi è avvalorata dall'analisi del contenuto della prima e dell'ultima storia, in cui è presente ironicamente la figura di Dio e si parla rispettivamente dell'inizio e della fine del mondo:

<sup>11</sup> Per maggiori informazioni cfr. <http://saschalobo.com/ich/>. Ultima consultazione: 29.10.2016.

<sup>12</sup> «Aber was, wenn die wichtigste Zutat zu einer Geschichte gar nicht die Geschichte selbst wäre? Sondern das, was sie in uns auslöst?».

<sup>13</sup> Titoli originali: *Anfang, Lüge, Chaos, Irrtum, Leben, Angst, Überraschung, Hass, Wahrheit, Täuschung, Glück, Wahn, Pech, Tod, Liebe, Ende*.

<sup>14</sup> Per questo e per tutti gli altri esempi di *Tiny Tales* viene riportato il testo originale seguito da una proposta di traduzione che sia il più possibile fedele alla formulazione e allo stile di Meimberg. Le versioni in italiano si attengono naturalmente anche al criterio della brevità, pur non necessariamente limitandosi ai 140 caratteri imposti da Twitter.

»War das wirklich ich?«, fragte Gott, und der Kater hämmerte in seinem Kopf. »Allerdings«, grinste der Teufel. »Es dauerte 6 Tage.« (Meimberg 2011: 10).

«Sono stato proprio io?», chiese Dio, mentre la sua testa pulsava ancora per la sbronza. «Ma certo», sogghignò il diavolo. «È durata 6 giorni».

Dass 37 Planeten genau in einer Linie aufgereiht waren, kam nur einmal in 146 Mio. Jahren vor. Grinsend griff Gott zu seinem Billard-Queue (Meimberg 2011: 175).

Che 37 pianeti fossero esattamente allineati succedeva soltanto una volta ogni 146 mln. di anni. Sogghignando Dio brandì la sua stecca da biliardo.

Si tratta di un altro aspetto che rafforza l'idea di una rielaborazione in senso tradizionale del materiale pubblicato inizialmente in ordine sparso su Twitter.

Questa coesione contenutistica a livello macrotestuale è tuttavia soltanto parziale. All'interno dei singoli capitoli, le storie, pur condividendo una tematica di fondo, non sono collegate tra di loro. Di conseguenza le *Tiny Tales* presentano quasi tutti protagonisti diversi: solitamente si tratta di personaggi immaginari identificati da un nome proprio (Konrad, Nick, Anthony, Nina, ecc.) oppure da una categoria generica (la donna delle pulizie, l'ostetrica, il presidente, lo scienziato, ecc.). Ma ci sono anche storie in cui compaiono personaggi storici (ad esempio Gutenberg, Colombo, Nostradamus, Einstein, Newton), figure religiose (Gesù Cristo, Giuseppe e Maria, Adamo ed Eva), artisti (Vermeer, Da Vinci, Dalí), politici (Kennedy, Obama, Merkel), personalità (Lady Di, Jobs), sportivi (Ballack, Boateng), icone musicali (Mozart, Elvis, Jackson), soggetti letterari e mitologici (Romeo e Giulietta, Hänsel e Gretel, Zeus, Pandora, Cappuccetto Rosso). Nelle storie, tra l'altro, si fa spesso riferimento anche a organizzazioni internazionali e ad autorità americane, come ONU, NASA, FBI e CIA.

Per quanto riguarda l'ambientazione delle storie, esse si svolgono in svariati contesti di tutto il mondo e talvolta anche nello spazio. Città tedesche e statunitensi sono frequentemente scelte come *setting*: questo può dipendere dall'origine e dal target dell'autore nel primo caso e dal richiamo alla dominante filmografia americana nel secondo. Dal punto di vista della sfera temporale, assume rilievo la presenza di molte storie inscenate in un futuro in cui il presente del lettore appare come un passato remoto, con un evidente effetto di straniamento:

Im fahlen Licht tanzte Staub. Fasziniert durchblätterte Ava die alten Briefe. Nur mühsam entzifferte sie ein Datum in Sütterlin: 02.05.2097 (Meimberg 2011: 75).

Nella luce fioca aleggiava della polvere. Ava sfogliò le vecchie lettere affascinata. Solo a fatica decifrò una data in Sütterlin: 02.05.2097.

Die Entdeckung versetzte die Wissenschaft in Schockstarre: Im Altertum hatte es ein primitives Computernetzwerk gegeben. Das »Internet« (Meimberg 2011: 77).



La scoperta fu davvero scioccante per gli scienziati: nell'antichità c'era stata una rete informatica primitiva: «Internet».

Nei testi, tuttavia, si richiamano anche numerosi episodi e simboli della storia mondiale: lo spunto di alcune storie è fornito da eventi come il Big Bang, lo tsunami, il disastro nucleare di Chernobyl, la caduta del Muro di Berlino e gli attentati dell'11 settembre 2001.

I temi trattati nelle *Tiny Tales* sono vari e si differenziano nei tratti generali a seconda del capitolo in cui compaiono. Tra i temi principali si annoverano: inizio di una nuova vita, ritorno alle origini, rivoluzioni, invenzioni, tradimento e inganno, mascheramento e illusione, infedeltà, vita extraterrestre, malintesi, scambio di persona, rapporto tra macchine/animali e persone, distruzione e devastazione, omicidi, utopie e distopie, attentati terroristici, assurdità, tragicomicità, paradossi, sogni e incubi, decadenza del mondo. La relazione tra l'uomo e gli abitanti di altri pianeti, in particolare, rappresenta una tematica molto ricorrente e viene spesso affrontata con un ribaltamento delle prospettive che riproduce l'effetto di straniamento descritto sopra in riferimento alla dimensione temporale, come traspare da questi esempi:

Der Präsident schritt durch den Hangar, musterte die Tanks mit den gefangenen Aliens. Sein Stabchef flüsterte: »Sie nennen sich Menschen« (Meimberg 2011: 51).

Il presidente attraversò l'hangar, scrutò i container con gli alieni catturati. Il suo capo di stato maggiore sussurrò: «Si chiamano uomini».

Seine Ankunft auf dem fremden Planeten war ein Schock. Die Alien-Rasse entpuppte sich als feindselig und aggressiv. Er hasste die Menschen (Meimberg 2011: 87).

Il suo arrivo sul pianeta sconosciuto fu uno shock. La razza aliena si rivelò ostile e aggressiva. Odiava gli uomini.

Per quanto riguarda la lingua, il lessico si rivela assai vario, accurato e preciso, anche se l'idioletto dell'autore è caratterizzato dalla ripetizione più o meno frequente di alcuni vocaboli (ad esempio *keuchen/keuchend*, *gebannt*, *Spiegelbild*, *Greis/Greisin*). La grammatica e la sintassi seguono le regole della lingua tedesca standard e, sebbene come noto la lunghezza dei testi sia limitata a 140 caratteri, nelle *Tiny Tales* non si riscontrano le irregolarità spesso presenti nei *tweet* per ragioni di economia linguistica<sup>15</sup>. Per le storie di Meimberg, dunque, non si può parlare di «decadimento linguistico» come spesso accade in riferimento alle frequenti storture della lingua perpetrate dagli utenti dei nuovi mezzi di comunicazione. Al contrario, lo stile sintetico ed efficace dell'autore potrebbe essere

---

<sup>15</sup> Tra questi meccanismi si annoverano l'eliminazione di articoli, soggetti, verbi (ausiliari), stile telegrafico, marcature grafo-stilistiche, uso delle minuscole al posto delle maiuscole, ecc. Cfr. Moraldo 2009: 270-273.



analizzato e imitato anche a livello scolastico come una sorta di «stimolo creativo» (Basler 2010: 103).

Come accennato in precedenza, queste brevi storie hanno avuto un grande successo tra gli internauti. Nel 2010, tra l'altro, per le *Tiny Tales* Florian Meimberg è stato insignito di un *Grimme Online Award*. Con questo riconoscimento, dal 2001 il Grimme-Institut<sup>16</sup> premia le produzioni online di particolare valore. Nel complesso ogni anno vengono assegnati al massimo otto premi in quattro diverse categorie (informazione, sapere e formazione, cultura e intrattenimento, speciale)<sup>17</sup>. A Meimberg è stato conferito il *Grimme Online Award Speciale*, un riconoscimento attribuito a progetti innovativi e di qualità nonché a singole prestazioni pubblicistiche di particolare spessore non ascrivibili alle prime tre categorie. Come afferma Wieland Freund (2010), in realtà il *Grimme Online Award* non è un premio letterario: la giuria premia coloro che si distinguono per la propria offerta in rete in tema di informazione, educazione e intrattenimento. Nel caso di Meimberg, tuttavia, secondo Freund si può parlare di un vero e proprio premio letterario e di un autentico letterato che racconta micro-storie fantastiche in modo davvero innovativo.

La caratteristica distintiva più evidente di queste storie è naturalmente la loro brevità. Il carattere di questi mini-racconti dal piglio incisivo viene paragonato ad esempio da Carmen Pfortner (2011) a un caffè espresso<sup>18</sup>, dunque ristretto ma gustoso e intenso. Il principio di base, infatti, è inserire più contenuti possibili nello spazio più limitato possibile: «La forza sta nella brevità. Le storie lasciano il segno perché presentano una condensazione drammaturgica. Il colpo di scena spesso arriva all'ultima parola. E l'ultima parola deve essere scritta entro il fatidico 140° carattere» (Pfortner 2011)<sup>19</sup>. In effetti l'autore non è un uomo di molte parole: «per le storie di Florian Meimberg bastano e avanzano tre secondi – un piccolo grande piacere per il lettore. Un piccolo formato per una grande idea»<sup>20</sup>. Le *Tiny Tales* rappresentano una sorta di miniature letterarie per le

---

<sup>16</sup> Il Grimme-Institut ha sede nella cittadina tedesca di Marl (Renania Settentrionale-Westfalia) e rappresenta uno degli enti di ricerca più rinomati in Europa nell'ambito degli studi mediatici. L'istituto si configura come un forum per il dibattito sulla politica della comunicazione in Germania e svolge un ruolo formativo a livello di teoria e pratica dei media. Tra le sue funzioni rientrano l'osservazione, l'analisi e la valutazione dei servizi mediatici e dei rispettivi trend nonché il trasferimento di competenze e sapere tra i diversi gruppi sociali. Per approfondimenti: <http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=34>. Ultima consultazione: 31.10.2016.

<sup>17</sup> Per maggiori informazioni: <http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=33>. Ultima consultazione: 31.10.2016.

<sup>18</sup> Le *Tiny Tales* vengono qui definite «espressoartige Geschichten».

<sup>19</sup> «Die Kraft liegt in der Kürze. Die Geschichten knallen, weil sie dramaturgisch verdichtet sind. Der Twist kommt oft erst im letzten Wort. Und das letzte Wort muss spätestens bei Zeichen 140 beendet sein».

<sup>20</sup> «Für die Geschichten von Florian Meimberg braucht man kaum mehr als drei Sekunden – ein kurzer, großer Lesespaß. Kleines Format, große Idee». Cfr. *Twitter-Romane! Literatur für Lesefaule*, in «Hamburger Morgenpost», 10.3.2012.

quali il pubblico deve prefigurarsi gli antefatti e ricostruire contesti e possibili sviluppi. Il potere comunicativo delle storie non è confinato all'interno delle 140 battute: le poche frasi che le costituiscono dischiudono un potenziale immaginativo enorme, che presuppone un ruolo attivo da parte del lettore per essere sfruttato. Il fatto che le storie siano molto brevi, inoltre, non significa affatto che lo sforzo per lo scrittore sia altrettanto contenuto. Come ha affermato Meimberg nell'intervista di cui sopra<sup>21</sup>, determinate storie vengono scritte in pochi minuti, mentre altre rimangono in sospeso per molto tempo: ce ne sono alcune ferme da anni perché superano i 140 caratteri per una sola lettera – e naturalmente le abbreviazioni non valgono. È chiaro come sia difficile rimanere all'interno di questo limite, ma è proprio questo il fascino di questa forma innovativa di letteratura.

### 3. Categorizzazione e genere letterario

Dopo aver descritto alcune delle caratteristiche principali delle *Tiny Tales*, cerchiamo ora di definirle dal punto di vista del genere letterario. La questione non è semplice, in quanto, al di là dei parametri formali imposti dal *social network*, le storie non sono state concepite e realizzate in modo omogeneo. In generale si può affermare che quasi tutti i mini-racconti sono originali, non costituiscono cioè una riscrittura di testi letterari famosi secondo il formato di Twitter, come nel caso invece dell'opera del 2009 di Alexander Aciman ed Emmett Rensin *Twitterature – The World's Greatest Books Retold Through Twitter*<sup>22</sup>. Nel volume, i due autori americani hanno scelto di riscrivere una serie di grandi opere della letteratura mondiale con una ventina di *tweet* per ciascuna: i due ex studenti dell'Università di Chicago non hanno dunque scritto testi propri, bensì «tradotto» nel formato di Twitter alcuni libri di grande successo, come *Il giovane Holden* di Salinger, la *Divina Commedia* di Dante, la *Medea* di Euripide, l'*Ulisse* di Joyce e *Harry Potter* di Rowling (Freuler 2011). Il lavoro di Aciman e Rensin, tuttavia, non rappresenta una mera riduzione di opere complesse a sequenze frammentarie di brevi messaggi, bensì implica interventi significativi a livello di struttura, composizione, prospettiva e focalizzazione, utilizzo della lingua e strumenti narrativi (Drees/Meyer 2013)<sup>23</sup>.

Il progetto di Florian Meimberg parte da altri presupposti e persegue fini diversi: le sue storie non sono rielaborazioni di opere precedenti e, nonostante siano raccolte in capitoli, non sono in successione logica e non vanno lette in sequenza come se formassero un testo organico. Sono entità sostanzialmente indipendenti, che tuttavia presentano alcune affinità strutturali e contenutistiche che cercheremo di individuare a seguire. Meyer (2013: 166-169), ad esempio, propone un modello molto efficace per catalogare le *Tiny Tales*

<sup>21</sup> Cfr. nota 10.

<sup>22</sup> Il volume è stato tradotto anche in tedesco con il titolo *Twitteratur: Weltliteratur in 140 Zeichen*.

<sup>23</sup> «Was Aciman und Rensin mit ihrem technologieinspirierten Genre erproben, ist mehr als eine Verkürzung verschiedener Plots auf ihre bedeutungstragenden Bestandteile. Vielmehr macht der fiktive Twitter-Rahmen auch deutliche Eingriffe in Struktur und Aufbau, Perspektive und Fokalisierung, sprachliche Gestaltung und erzählerische Mittel notwendig».

secondo criteri formali e compositivi<sup>24</sup>. Secondo tale schema, esse possono essere suddivise in:

- Storie in cui le aspettative del lettore sono capovolte nell'ultima parola o frase:

Ausgelassen stürzte sich Brian in die feiernde Menge. Es war der einzige Tag im Jahr, an dem er sich unter Menschen wagte. Halloween (Meimberg 2011: 59).

Brian si gettò scatenato tra la folla festante. Era l'unico giorno dell'anno in cui osava stare tra le persone. Halloween.

- Storie nel corso delle quali si crea suspense attraverso una prospettiva narrativa individuale:

Feierabend. Der Aufzugwärter des Berliner Fernsehturms seufzte. Er öffnete die Klappe und drückte auf »-200«. Wenn die wüssten (Meimberg 2011: 106).

Giornata di lavoro terminata. Il custode della torre della televisione di Berlino sospirò. Aprì lo sportello e premette su «-200». Se lo sapessero.

- Riscritture in cui contenuti generalmente noti vengono collocati in nuovi contesti e attualizzati dal punto di vista linguistico:

»Sorry. Ich hab einen Freund.« Eva log. Der Typ war ihr auf Anhieb unsympathisch. »Schade«, murmelte Adam und verschwand wieder im Wald. (Meimberg 2011: 26).

«Scusa. Ho il ragazzo». Eva mentì. Il tipo le era stato antipatico sin dall'inizio. «Peccato», borbottò Adamo e si dileguò di nuovo nel bosco.

- Storie in cui il medium attraverso il quale vengono concepite viene tematizzato e problematizzato in virtù delle sue specifiche opzioni comunicative:

An: todd.bell@aol.com. Bcc: jen.bell@aol.com. »Hey, Todd, Liz hat mir von Eurer Affäre erzählt. Aber keine Sorge, Jen erfährt von mir nix!« (Meimberg 2011: 21).

A: todd.bell@aol.com. Bcc: jen.bell@aol.com. «Ehi, Todd, Liz mi ha raccontato del vostro flirt. Ma non preoccuparti, non dirò niente a Jen!»

- Storie che richiamano strutture di altre forme brevi, come la freddura, ad esempio:

Die Linie war blau. Schwanger. Sie ging zurück ins Schlafzimmer, glitt ins Bett, schmiegte sich an seinen warmen Körper. »Du wirst Onkel.« (Meimberg 2011: 154).

---

<sup>24</sup> A seguire viene riportata la categorizzazione di Meyer e, per ciascuna tipologia, viene proposto un esempio dalla raccolta di Meimberg con rispettiva traduzione.

La linea era blu. Incinta. Ritornò in camera da letto, s'infilò nel letto, si strinse al suo corpo caldo. «Diventerai zio».

- Storie con una prospettiva temporale straniante:

»Nein, mein Schatz.« Der Alte lächelte seinen Enkel an. »Die Narbe am Arm ist aus dem Zweiten Weltkrieg. DIE hier habe ich aus dem Dritten.« (Meimberg 2011: 59)

«No, tesoro mio». Il vecchio sorrise al nipote. «La cicatrice sul braccio è della Seconda Guerra Mondiale. QUESTA ce l'ho dalla Terza».

- Storie che fungono da incipit di un racconto più esteso e che hanno quindi un carattere frammentario:

Alex sah sich um. Sein Elternhaus hatte sich kaum verändert. Er platzierte das Paket in einer Schublade. Dann wählte er die Nummer des FBI (Meimberg 2011: 87).

Alex si guardò attorno. La casa dei suoi genitori non era cambiata quasi per nulla. Piazzò il pacco in un cassetto. Poi compose il numero dell'FBI.

Come si è visto, le *Tiny Tales* non sono state sviluppate in modo unitario, ma presentano differenze sostanziali in termini di concezione. Ciononostante cerchiamo di individuare un genere letterario comune al quale questi testi possano essere ricondotti. Data la loro brevità, il loro carattere sovente frammentario e il ricorso a una formula risolutiva o un effetto sorpresa finale, in prima istanza è possibile prendere in considerazione il genere dell'aforisma. In effetti la cornice formale di Twitter si presta bene alla scrittura di questa tipologia di componimento, come spiega efficacemente Curth (2011: 47):

Twitter offre agli aforismi un medium nuovo e innovativo che fornisce a questo particolare tipo di ricezione un contesto adeguato in cui la dialogicità e il potenziale di attivazione del genere possono essere sfruttati e applicati in modo reale – seppur in formato digitale – grazie agli strumenti messi a disposizione dal web 2.0<sup>25</sup>.

Analizzando il contenuto tipico di un aforisma, tuttavia, si nota che non esiste una reale corrispondenza con la natura delle *Tiny Tales*. Il termine *aforisma* viene infatti definito come «massima, sentenza, definizione che in brevi e succose parole riassume e racchiude il risultato di considerazioni, osservazioni, esperienze» (Devoto-Oli 2007) o ancora come «breve massima che esprime una norma di vita o una sentenza filosofica in

---

<sup>25</sup> «Twitter bietet Aphorismen in besonderer Weise ein neues, innovatives Medium, das der besonderen Rezeptionsweise einen passenden Raum gibt, in der die Dialogizität und das Aktivierungspotenzial der Gattung real – wenn auch digital – durch die Möglichkeiten des Web 2.0 ausgenutzt und umgesetzt werden können».

forma icastica, lapidaria, talora anche paradossale» (Zingarelli 2008). Nel caso di Meimberg non si riscontrano massime, considerazioni, osservazioni, esperienze o sentenze personali o generali, bensì testi dal tono più o meno umoristico che puntano all'intrattenimento piuttosto che alla riflessione e alla cristallizzazione di ricorrenze tipiche del comportamento umano.

Una seconda ipotesi può essere formulata partendo da un titolo della versione online del quotidiano tedesco *Die Welt*, che, commentando l'assegnazione del *Grimme Award* (v. sopra), definisce le *Tiny Tales* di Meimberg «haiku per l'era digitale»<sup>26</sup>. A questo punto è dunque legittimo chiedersi se questi testi possano essere considerati come una moderna reinterpretazione del genere dell'*haiku* nell'era dei *social network*. Questa popolare forma testuale di origine giapponese è definita ad esempio da Max Verhart (2006: 5) come una «poesia di tre righe composta da 5, 7 e 5 sillabe (circa) [...], che descrive un'osservazione autentica della natura servendosi di una lingua semplice e diretta e che conduce a una conoscenza più approfondita della realtà»<sup>27</sup>. La società tedesca dell'*haiku* (*Deutsche Haiku-Gesellschaft*) aggiunge tra l'altro che la concretezza e il riferimento al presente sono elementi imprescindibili di tali componimenti e che, soprattutto quelli di stampo tradizionale, fanno riferimento a una precisa stagione<sup>28</sup>. Da questi elementi si evince che, pur presentando limitazioni formali nel segno della concisione, gli *haiku* e le *Tiny Tales* seguono una logica assai diversa dal punto di vista tematico e contenutistico. Con la loro suddivisione in versi e la loro partizione ritmica, inoltre, gli *haiku* rientrano nella sfera dei generi poetici, mentre i testi di Meimberg hanno un carattere decisamente prosastico. Con ciò non si vuole dire che Twitter non è una piattaforma adatta alla realizzazione di testi poetici, anzi, soltanto non è questa la fattispecie nella produzione dell'autore tedesco. Anche questa seconda ipotesi di individuazione del genere letterario, pertanto, non appare molto fondata.

Vagliamo infine un'ultima ipotesi, quella del genere del racconto breve. Nel sottotitolo del volume *Auf die Länge kommt es an* si parla in effetti di «storie molto brevi»<sup>29</sup>. Cerchiamo innanzitutto di definire cosa s'intende con questo concetto in ambito germanofono. Secondo Leonie Marx, la denominazione di questo genere deriva da un calco dall'inglese *short story*, ma corrisponde solo in parte al campo da esso delimitato, in quanto con *short story* si indicano anche forme narrative più corpose come la novella, ad esempio (Marx 1985: 1). Da un punto di vista quantitativo, la questione sta dunque nel definire cosa si intende per brevità: nei primi approcci teorici al genere, per la *Kurzgeschichte* tedesca venne individuato un limite redazionale di 250-300 righe a stampa,

---

<sup>26</sup> «Haikus fürs Digitalzeitalter», cfr. [http://www.welt.de/welt\\_print/kultur/article8271407/Haikus-fuers-Digitalzeitalter.html](http://www.welt.de/welt_print/kultur/article8271407/Haikus-fuers-Digitalzeitalter.html) (ultima consultazione 4.11.2016). Questa definizione è ripresa anche nella seconda di copertina del volume di Meimberg.

<sup>27</sup> «Dreizeiliges Gedicht mit (etwa) 5, 7 und 5 Silben [...], das eine authentische Naturbeobachtung in direkter und einfacher Sprache beschreibt und zu einer tieferen Erkenntnis der Realität führt».

<sup>28</sup> Cfr. <http://deutschehaikugesellschaft.de/haikulexikon/grundbegriffe>. Ultima consultazione 4.11.2016.

<sup>29</sup> «Sehr kurze Geschichten».

valore che nel corso del tempo è sceso progressivamente, collocandosi al di sotto della soglia delle 100 righe (Marx 1985: 60). In ogni caso, questi numeri sono ben lontani dai 140 caratteri delle *Tiny Tales* di Meimberg. Anche questa ipotesi non appare dunque convincente, in quanto si rende necessario individuare una forma letteraria più breve.

Una possibile soluzione ci viene offerta da un genere derivato dalla *Kurzgeschichte*, la cosiddetta *Kürzestgeschichte* (racconto brevissimo), che sostanzialmente si distingue per una riduzione ancor più marcata della fabula e per un'espressione linguistica ancor più densa e arguta, che in un certo senso porta alle estreme conseguenze l'«arte dell'omissione» (Marx 1985: 88-89). Si tratta di elementi che rispecchiano sotto molti aspetti la natura delle *Tiny Tales* e che dunque corroborano la validità di questa ipotesi. Non si tratta, tra l'altro, di una semplice questione di brevità e concisione, ma anche del contributo all'innovazione fornito da queste forme testuali. A tal proposito, la seguente precisazione sembrerebbe proprio confermarne l'appartenenza al genere del racconto brevissimo: «Con il termine *Kürzestgeschichte* mi riferisco appunto a quelle forme narrative ancora più brevi, qui apostrofate come 'campo sperimentale della prosa', che costituiscono proprio forme di dissoluzione del genere e al contempo impulsi innovativi che dischiudono nuovi orizzonti per il genere» (Riha 1990: 113).

Tra le caratteristiche tipiche di questo genere, Meyer (2013: 19-22) annovera la scarsità di ridondanze, la necessità di integrazioni immaginative da parte del lettore, la parziale difficoltà di distinzione tra inizio e fine della storia e la ridotta caratterizzazione delle figure e delle coordinate spazio-temporali. Anche in tutti questi casi si tratta di fattori che si riscontrano nei testi di Florian Meimberg e che rafforzano la tesi sostenuta. Un ultimo commento, tratto da uno studio di Susanne Schubert (1997:12-15) che si propone di delineare alcune differenze tra *Kurzgeschichten* e *Kürzestgeschichten*, sembra cogliere l'essenza stessa delle *Tiny Tales*:

Mentre il racconto breve sviluppa tendenzialmente una scena completa di vita vissuta, una «slice of life», nel racconto brevissimo si trovano frammenti di scene, «half scenes». [...] I racconti brevissimi sono forme [...] totalmente compiute (nel senso di «intenzionalmente completate»), che sfruttano il fascino dell'omissione e dell'incompiutezza<sup>30</sup>

Questa incompiutezza compiuta, che con poche, preziose risorse linguistiche stimola la creatività del lettore e spalanca mondi e scenari interpretativi infiniti, pare dunque essere la fonte d'ispirazione e la chiave del grande successo delle *Tiny Tales*.

---

<sup>30</sup> «Behandelt die Kurzgeschichte tendenziell noch eine gesamte lebensweltliche Szene, eine ‚slice of life‘, so sind es in der Kürzestgeschichte eher Bruchstücke von Szenen, ‚half scenes‘. [...] Kürzestgeschichten sind [...] vollständig abgeschlossene (im Sinne von ‚absichtsvoll beendete‘) Formen, die sich den Reiz der Auslassung, des Unvollendeten zunutze machen».



---

**BIBLIOGRAFIA**

- Aciman A., Rensin E. (2009), *Twitterature. The World's Greatest Books Retold Through Twitter*, London, Penguin.
- Basler K. (2011), *Das Web und die Auswirkungen auf das Sprachverhalten junger Nutzer*, in J. Gauger, J. Kraus (Hrsg.), *Bildung und Unterricht in Zeiten von Google und Wikipedia*, Sankt Augustin/Berlin, Konrad-Adenauer-Stiftung e V.
- Boyd D., Ellison N. (2007), *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*, in "Journal of Computer-Mediated Communication", 13 (1), article 11.
- Conti L. (2011), *Comunicare con Twitter. Creare relazioni, informarsi, lavorare*, Milano, Hoepli.
- Curth S. (2011), *Aphorismen und Twitter. Digitale Kurztexte im Kontext von Gattungs- und Mediengeschichte*, Grin Verlag.
- Dardi F. (2011), *Twitter. Guida per il professionista delle chiacchiere digitali*, Milano, Apogeo.
- Devoto G., Oli G. (2007), *Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana*, Firenze, Le Monnier.
- Drees J., Meyer S. (2013), *Twitteratur. Digitale Kürzestschreibweisen*, Berlin, Frohmann.
- Flew T. (2008), *New Media. An Introduction*, Melbourne, Oxford University Press.
- Freuler R. (2011), *Zwitschern mit Goethe. Viel Blabla und etwas Twitteratur*, in "Neue Zürcher Zeitung", 13.2.2011.
- Freund W. (2010), *Grimme-Preisträger twittert Winzgeschichten*, in "Die Welt", 02.07.2010.
- Loccatelli G. (2011), *Twitter e le rivoluzioni*, Roma, Editori Internazionali Riuniti.
- López Martín E. (2012), *Twitter como argumento, herramienta y soporte para la producción artística contemporánea*, in "Forma. Revista d'humanitats", 6: 33-47.
- Marx L. (1985), *Die deutsche Kurzgeschichte*, Stuttgart, Metzler.
- Massarotto, M. (2011), *Social Network. Costruire e comunicare identità in rete*, Milano, Apogeo.
- Meckel M. (2008), *Aus Vielen wird das Eins gefunden – wie Web 2.0 unsere Kommunikation verändert*, in "Aus Politik und Zeitgeschichte", 39.
- Meimberg F. (2011), *Auf die Länge kommt es an. Tiny Tales. Sehr kurze Geschichten*, Frankfurt am Main, Fischer.
- Meyer A. (2013), *Innovationen aus dem Netz? Kürzestgeschichten ,to go‘ unter www.twitter.com/tinytales*, in *Die deutschsprachige Kurzgeschichte. Reihe Grundlagen der Germanistik*, Berlin, Erich Schmidt Verlag.
- Misoch S. (2006), *Online Kommunikation*, Konstanz, Uvk.
- Moraldo S. (2009), *Internet.com. Neue Sprach- und Kommunikationsformen im World Wide Web*, Roma, Aracne Editrice.
- Pförtner C. (2011), *Florian Meimberg serviert Poesie als Espresso. Bielefelder schreibt knackig-kurze Twitter-Tiny Tales*, in "Neue Westfälische Zeitung", 29.10.2011.
- Riha K. (1990), *Kürzestgeschichten... Am Beispiel von Helmut Heißenbüttel und Ror Wolf*, in D. Iehl, D. Hombourg (Hrsg.), *Von der Novelle zur Kurzgeschichte*, Frankfurt am Main, Lang.
- Riva G. (2010), *I social network*, Bologna, Il Mulino.
- Rudin M. (2011), *From Hemingway to Twitterature: The Short and Shorter of It*, in "The Journal of Electronic Publishing", 14: 2.
- Schubert S. (1997), *Die Kürzestgeschichte. Struktur und Wirkung. Annäherung an die Short Story unter dissonanztheoretischen Gesichtspunkten*, Frankfurt am Main, Lang.
- Valeriani A. (2011), *Twitter factor. Come i nuovi media cambiano la politica internazionale*, Bari, Laterza.
- Verhart M. (2006), *Das Wesen des Haiku wie westliche Haijin es sehen*, in "Vierteljahresschrift der Deutschen Haiku-Gesellschaft", 73.
- Zingarelli N. (2008), *Vocabolario della lingua italiana*, Bologna, Zanichelli.



**ROBERTO NICOLI** (1984) holds a BA in Linguistic and Cultural Mediation, a MA in Specialized Translation and a PhD in German studies. He has been working as a professional translator (German, French, English > Italian) for several years and as a teacher of foreign languages in schools, evening adult courses and universities. He is now collaborating with the University of Bergamo as a language expert in German as a second language and German-Italian translation. He has published on translation, twitterature and Jelinek's theatre.

**E-MAIL** roberto.nicoli@yahoo.it

# LITTÉRATURE(S) NUMÉRIQUE(S)

Note sullo studio della letteratura digitale in Francia

---

Roberta SAPINO

**ABSTRACT** • The purpose of this paper is to provide a general overview of some recent studies on electronic literature carried out in France. The first section analyses different attempts to delineate the field of electronic literature, and demonstrates that too strict definitions tend to be replaced by broader and more interdisciplinary approaches. The second part focuses on some of the most relevant works published in France, so as to pinpoint the key features of contemporary theories on electronic literature. In particular, the article observes the development of an ethically oriented approach.

**KEYWORDS** • digital humanities, digital literature, electronic book, hypertext, literary theory

*Rien à prouver, rien à démontrer, juste à comprendre.*  
François Bon, *Après le livre*

## 1. Introduzione

In *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Serge Bouchardon osserva che, in Francia come negli Stati Uniti, «[q]u’il s’agisse de fictions hypertextuelles, de poèmes animés, d’œuvres faisant appel à la génération automatique de textes ou encore d’œuvres participatives, la création littéraire numérique est actuellement florissante, notamment en ligne» (2014: 7). A tale produttività si affianca una riflessione teorica e critica sempre più diffusa e ramificata, il cui interesse principale risiede nella valorizzazione della commistione tra approcci apparentemente distanti tra loro. Con il presente articolo ci si propone di dare conto dell’attuale vitalità degli studi sulla letteratura digitale in Francia. Dopo aver delimitato il campo di studio e aver messo in luce la difficoltà di fornire una definizione univoca dell’oggetto *littérature numérique*, si avvanzeranno alcune considerazioni sullo stato dell’arte: attraverso la lettura di alcuni testi fondamentali della critica recente e in riferimento a iniziative di interesse culturale, tanto specializzate quanto divulgative, si individueranno alcuni punti chiave del discorso critico contemporaneo, e in particolare si osserverà la diffusione di un interesse teorico orientato eticamente.

## 2. Una definizione plurale

Secondo le statistiche pubblicate dal *Syndicat National de l'Édition*, nel 2015 il *livre numérique* ha occupato il 6,2 % del mercato librario complessivo in Francia (contro il 4,3 % registrato in Italia e il notevole 24 % negli Stati Uniti), segnando un leggero aumento rispetto all'anno precedente (4,1 %). Benché il numero di lettori rimanga, secondo queste analisi, piuttosto ridotto (nel corso del 2015 solo il 2 % della popolazione francese ha comprato un *livre numérique*)<sup>1</sup> la progressiva diffusione di forme diverse di prodotti digitali ha reso necessaria l'adozione di una terminologia condivisa, adatta a regolamentare un mercato nuovo e complesso. Per questo motivo, la *Commission Générale de Terminologie et de Néologie* ha elaborato una definizione ufficiale dell'oggetto *livre numérique*, notificata con la pubblicazione sul *Journal Officiel* il 4 aprile 2012:

livre numérique

Domaine: Édition et livre.

Définition: Ouvrage édité et diffusé sous forme numérique, destiné à être lu sur un écran.

Note:

1. Le livre numérique peut être un ouvrage composé directement sous forme numérique ou numérisé à partir d'imprimés ou de manuscrits.
2. Le livre numérique peut être lu à l'aide de supports électroniques très divers.
3. On trouve aussi le terme «livre électronique», qui n'est pas recommandé en ce sens. Voir aussi: liseuse. Équivalent étranger: e-book, electronic book<sup>2</sup>.

Così definito il termine assimila, almeno per quanto riguarda il linguaggio della legislazione e del commercio, opere piuttosto diverse, sia nate dalla digitalizzazione di pagine cartacee sia concepite in formato digitale, e tuttavia accomunate da un elemento indispensabile: la sostanziale conformità al modello di libro tradizionale. Questo aspetto è meglio esplicitato nella *Loi sur le prix unique*, che da maggio 2011 regola il prezzo del *livre numérique*. La legge si applica infatti al *livre numérique* quando esso rappresenta «une œuvre de l'esprit créée par un ou plusieurs auteurs et qu'il est à la fois commercialisé sous sa forme numérique et publié sous forme imprimée ou qu'il est, par son contenu et sa composition, susceptible d'être imprimé, à l'exception des éléments accessoires propres à l'édition numérique»<sup>3</sup>. Il *livre numérique* si presenta allora come la versione non stampata, e tuttavia stampabile senza eccessiva perdita di valore estetico o di significato, del libro cartaceo tradizionale, poiché gli elementi propriamente digitali sono percepiti come accessori e non costitutivi. Ma a quale punto l'eventuale perdita di *éléments accessoires* diventa troppo grande perché il *livre numérique* possa ancora essere considerato tale?

---

<sup>1</sup> <http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/>

<sup>2</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000025627105>

<sup>3</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000024082056>

È sul confine incerto tra accettabilità e inaccettabilità della perdita di elementi del testo che comincia, secondo diversi teorici (Bootz 2006; Bouchardon 2014; Clément 2007), lo spazio della *littérature numérique*, le cui frontiere restano tuttavia da definire con chiarezza: «Que peut-on entendre par *littérature numérique*? La création littéraire avec et pour l'ordinateur existe depuis plus d'un demi-siècle. Littérature *numérique*, *électronique*, *informatique* ou *cyberlittérature*, la terminologie n'est pas figée» (Bouchardon 2014: 7). Significativamente, la prima grande distinzione alla quale ancora nel 2014 Bouchardon ritiene opportuno dedicare una sezione del suo volume è proprio quella apparentemente semplice tra *littérature numérisée* e *littérature numérique*. Basandosi sulla nozione di *digital born* introdotta da Katherine Hayles (2008), Bouchardon conferma essenzialmente la distinzione effettuata a livello legislativo e distingue tra creazioni letterarie «qui pourraient également faire l'objet d'une publication sur support papier» e opere che «perdraient tout sens dans un support papier (en raison d'une dimension multimédia, animée ou interactive)» (Bouchardon 2014: 45). Alle prime, che rientrano nella definizione ufficiale di *livre numérique* (è importante ricordare che il *livre numérique* non è necessariamente un'opera letteraria; al contrario, nel 2015 solo il 20 % del mercato dell'editoria digitale francese era legato a testi letterari, pari a circa un terzo di quello proveniente dal settore delle scienze umane e sociali)<sup>4</sup>, attribuisce la denominazione di *littérature numérisée*; le seconde rientrano invece nel vasto campo della *littérature numérique* vera e propria.

Tuttavia, riconosce Bouchardon, anche questa frontiera è ben lontana dall'essere impermeabile: gli strumenti sempre più avanzati proposti dai tablet e dagli *e-book reader*, integrando in un testo di per sé stampabile delle «fonctionnalités de lecture/écriture (liens hypertextes, annotations, recherches en plein texte) qui ne seraient pas possibles sur un support papier» (*ibidem*), permettono di trasformare la lettura di un testo a un tale livello di profondità che «toute œuvre littéraire numérique, aujourd'hui, a tendance à être hypertextuelle, générative ou animée» (Bootz 2006: n.p.; Bouchardon 2014: 95). Il confine sarebbe quindi da cercare, conclude Bouchardon, nel punto oltre il quale il testo letterario, se privato delle sue caratteristiche propriamente digitali, perde non solo alcune funzionalità accessorie, ma degli elementi costitutivi della propria produzione di senso o, riprendendo un'espressione di Jean Clément, della propria «raison d'être» (Clément 2007: 14; Bouchardon 2014: 46).

Diverse denominazioni, che Bootz (2006: n.p.) presenta come concorrenti tra loro seppur non perfettamente sovrapponibili, sono state proposte nel corso del tempo per indicare l'insieme estremamente variegato delle opere che trovano nel digitale la loro *raison d'être*. Se *littérature numérique* e *littérature électronique* appaiono piuttosto frequentemente, così come *cyberlittérature* (che però, riferendosi esplicitamente alla rete, esclude le opere concepite al di fuori di Internet), relativamente poco diffuso risulta il termine *hypertexte*, il cui equivalente inglese *hypertext* è invece tanto comune negli Stati

---

<sup>4</sup> <http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/>

Uniti da essere riferito anche a opere delle quali l'ipertestualità non è la caratteristica principale. In questo scarto lessicale, osserva Bootz, si osserva una tendenza che va oltre il dato linguistico e riguarda la storia stessa della letteratura digitale: storicamente fondata sul concetto di ipertestualità in America, la sperimentazione ha invece mosso i primi passi in Francia nella direzione della generazione automatica di testi (2006: n.p.). Ultimo termine citato dallo studioso, *littérature ergodique* deriva invece dalla nozione di *ergodic literature* elaborata da Epsen Aarseth (1997) per mettere in rilievo il coinvolgimento interattivo richiesto al lettore nel processo della creazione di senso da parte di un'opera «qui tient autant de la machine que du texte sémiotique et qui intègre son lecteur par la lecture ergodique liée à son activité: il doit fournir un effort non trivial, c'est-à-dire qui ne relève pas du réflexe mais d'une activité délibérée et d'un effort conséquent pour [...] "traverser le texte"» (Laitano, Bootz, Salceda 2013: 139). In generale, osserva Bootz, la varietà delle forme espressive sviluppatasi nell'ambito della letteratura digitale impedisce l'elaborazione di una formula «académique» univoca e soddisfacente (2011: 209), e rende invece necessaria una flessibilità lessicale che rispetti tale pluralità: per questo motivo «il conviendrait de parler des littératures numériques plutôt que de "la" littérature numérique» (2011: 208).

Particolarmente interessante, in virtù della sua capacità di sfidare le frontiere tanto della creazione letteraria digitale quanto della teoria attinente, è il termine *E-Formes*, diffusosi attraverso i lavori di un gruppo di ricerca nato in seno al CIEREC (Centre Interdisciplinaire d'Études et de Recherches sur l'Expression Contemporaine) dell'Université de Saint-Étienne. La nozione di *E-Forme*, che è stata definita attraverso una serie di seminari, convegni e pubblicazioni (in particolare Maza, Saemmer 2008; Maza, Saemmer 2011; Lavaud-Forest, Saemmer 2015), si basa sulla consapevolezza che

la cohabitation de l'art avec l'énorme volume d'informations qui s'échangent sur le Web contribue à effacer les frontières entre les genres. L'œuvre numérique n'est plus isolée, mais prise dans un flux. Elle y est soumise à un phénomène d'osmose qui atteint son statut même. La fiction interactive y côtoie le jeu vidéo, le jeu vidéo la plate-forme de commerce, la poésie la bande-annonce ou le spam. Peut-être est-ce cela qu'on appelle le post-modernisme: l'œuvre n'est plus placée sur un piédestal qui l'isolait dans son contexte; elle se fond dans son environnement, lui emprunte ses codes, ses modes opératoires, ses processus de diffusion (Clément 2008: 8).

Concepita all'interno di un sistema che trova la propria legittimazione nell'osmosi tra generi e mezzi espressivi tradizionalmente lontani, se non addirittura opposti, e percepita non in quanto oggetto di studio indipendente ma come declinazione possibile del vasto campo delle *E-Formes*, la *littérature numérique* appare svincolata anche nominalmente dal confronto con la letteratura cartacea e *numérisée*. La domanda rispetto alle frontiere della *littérature numérique* si sfuma allora all'interno di un'interrogazione più vasta riguardante «les contours de ce qui fait œuvre» (Saemmer, Lavaud-Forest 2015: 10), condotta alla luce della nozione deleziana di *parergon*:

les *parerga* en tant qu'indices de présence focalisant le regard, en tant que cadre de création et de réception actualisant l'œuvre dans un environnement socio-technique souvent dominé

par les industries culturelles, et en tant qu'invitation et limites à l'interaction avec le lecteur-spectateur (Saemmer, Lavaud-Forest 2015: 9).

Nella sezione seguente si osserverà più nel dettaglio come la valorizzazione dell'ibridità e della problematicità della letteratura digitale si traduca, in molta critica contemporanea, in una riflessione particolarmente attenta al contesto non soltanto tecnico, ma soprattutto sociale, che permea tanto la pratica di produzione del testo quanto i processi di ricezione.

### 3. Continuità e rottura: alcune considerazioni sullo stato dell'arte

Come osservano, tra gli altri, Bouchardon (2009: 240), Bon (2011: 11) e Clément (2001: 114), per poter cogliere appieno le specificità estetiche ed epistemologiche della letteratura digitale è indispensabile considerare quest'ultima all'interno del vasto sistema della storia letteraria. Allo stesso modo, per meglio comprendere il discorso critico contemporaneo appare utile rivolgersi brevemente verso il passato.

In particolare, è interessante tornare al 1985, anno in cui Philippe Bootz (2013: n.p.) situa la nascita della letteratura digitale moderna sulla base di alcuni eventi capitali in cui la Francia ha ruolo di protagonista: l'organizzazione, al Centre Pompidou di Parigi, della prima esposizione di arte digitale europea, intitolata *Les Immatériaux* e curata da Jean-François Lyotard, nella quale Pierre Balpe, già membro dell'ALAMO – Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs, illustra al grande pubblico la generazione automatica di testi; la presentazione, alla nona edizione del festival Polyphonix, di quella che è considerata la prima opera di poesia animata, *Les Très Riches Heures de l'Ordinateur* di Tibor Papp; il lancio di una campagna di promozione della cultura digitale su scala nazionale, promossa dal governo francese attraverso il piano *Informatique pour tous*. Nello stesso anno, negli Stati Uniti Michael Joyce comincia la realizzazione di *Afternoon, a story*, considerata la prima vera opera narrativa intertestuale.

È in questo contesto che, nel luglio dello stesso anno, tra le mura del castello di Cerisy-la-Salle Jean-Pierre Balpe e Bernard Magné organizzano un evento capitale per lo sviluppo di un discorso critico-teorico sulla letteratura digitale in Francia: il convegno intitolato *La génération automatique des textes littéraires*. Gli atti dell'incontro, pubblicati nel 1991, sono suddivisi in quattro sezioni intitolate rispettivamente «Imaginer» (in cui si discutono le possibilità e i limiti della modellizzazione della letteratura), «Décrire» (che fa il punto della produzione della fine degli anni ottanta – produzione ancora per lo più concentrata al di fuori della Francia), «Écrire» (in cui si descrivono alcuni programmi interattivi di scrittura o di generazione automatica di testo) e «Enseigner» (che riflette sulle possibili applicazioni delle nuove tecnologie per l'insegnamento della letteratura e, soprattutto, della lingua) e offrono una visione piuttosto composita dei primi sviluppi del discorso sulla letteratura digitale in Francia.

Complessivamente, le grandi domande affrontate nel convegno sono legate alla difficoltà di definire la nascente letteratura digitale (che a quest'altezza cronologica, in Francia, è principalmente di natura combinatoria) e di collocarla nella tensione tra continuità e rottura rispetto alla letteratura tradizionale. Ci si interessa allo statuto

problematico assunto dalla citazione quando essa diventa indipendente dalla volontà esplicita del creatore umano del testo, ci si interroga sull'impossibilità di individuare con certezza l'autore di un testo prodotto da una macchina a sua volta manovrata da uno scrittore e un informatico, si osserva il ruolo fondamentale assunto dal supporto tecnologico nei processi di creazione e ricezione, e il conseguente spostamento del valore di letterarietà dal testo alle regole di calcolo. Si ipotizza la necessità di concepire diversamente il patto di lettura, paragonando tale rivoluzione al «bouleversement du geste des "ready made" dans les arts plastiques» (Balpe 1991: 28), si prevede l'importanza di elaborare sistemi appropriati di commercializzazione e diffusione.

Le riflessioni presentate al convegno sollevano degli interrogativi che sono tutt'oggi alla base del discorso sul digitale, a cominciare dai dubbi rispetto alle effettive possibilità di diffusione delle varie forme di *littérature numérique*. Così come nel 1991 Jean-Pierre Balpe osserva la difficoltà di inserire le nuove opere all'interno del mercato tradizionale e sostiene l'urgenza di inventare mezzi di diffusione adatti a «convaincre» il grande pubblico (27), dieci anni più tardi Jean Clément si afferma: «Cette littérature restera-t-elle expérimentale ou trouvera-t-elle un public? Il est trop tôt pour le dire» (2001: 20). Più di recente, Serge Bouchardon fa notare che nonostante la massificazione degli strumenti informatici «le lectorat peine à exister» (2014: 98), e avanza l'ipotesi che il mancato entusiasmo da parte del pubblico sia dovuto a una caratteristica intrinseca dei testi. Poiché dirige l'attenzione del lettore sul mezzo e sul suo funzionamento, suggerisce Bouchardon, la letteratura digitale infrange il mito dell'ispirazione creatrice: se ancora è spesso ricevuta con freddezza è perché «elle a le tort de révéler ce qui est caché» (2009: 241).

Oggi come in passato, la figura dell'autore digitale emerge come un polo di interesse e di discussione critica di grande vivacità, sia per quanto riguarda le forme di costruzione identitaria e autoriale proposte dalla rete (Deseilligny, Ducas, 2013; Chapelain, Fort, 2015; Méadel, Sonnac 2012), sia in riferimento ai complessi rapporti che legano l'autore digitale, l'opera e il mezzo tecnologico. Con un numero importante di sessioni interamente dedicate proprio allo statuto dell'autore, umano o elettronico, della letteratura *born digital* (*Du corpus numérique à la mort de l'auteur?*, *L'auteur algorithmique*, *Retour au* Peu de réalité d'A. Breton *et la question de l'auteur*, *L'auteur numérique*), il seminario *Littérature et numérique. Édition de corpus: méthodes et questions* organizzato da Didier Alexandre e Milad Doueihi all'Université Paris Sorbonne per l'anno 2016-2017 illustra significativamente come il rapporto problematico tra uomo e macchina possa essere studiato da un lato in relazione a una storia letteraria che esula dal digitale *tout court* (ne è esemplificativo il passaggio attraverso l'opera di Breton), dall'altro con strumenti critici sempre più legati alla conoscenza profonda di algoritmi e linguaggi di programmazione. Proprio nel corpo più strettamente matematico del testo digitale, laddove meno ci si aspetta di osservare i segni tangibili del processo creativo umano, con i suoi vezzi e le sue esitazioni e correzioni, sembrerebbe a oggi delinearsi la prospettiva di cercare i segni della mente creatrice. In contrapposizione a Balpe, che osserva con leggero rimpianto che l'«écrivain-artiste» digitale è ormai privato del vezzo di rendere visibili i segni del suo lavoro (correzioni, cancellature, riscritture...) e obbligato a presentarsi unicamente «toilette faite» attraverso un codice di programmazione finito e funzionante (1991: 7), si



ipotizza oggi la possibilità di compiere una sottile critica genetica del testo digitale proprio analizzando in profondità il codice, poiché

[...] le programme contient par ailleurs de multiples données posées là par l'auteur, comme oubliées: visuels et éléments sonores qui ne sont pas utilisés pour apparaître dans le transitoire observable mais témoignent quand même des étapes de travail, des hésitations et choix effectués par le créateur (Lavaud-Forest, Saemmer 2015: 13).

Così concepita, l'opera digitale tende ad apparire sempre meno come un prodotto finito del quale osservare i meccanismi e sempre più come un laboratorio nel quale pensare l'uomo e il suo rapporto col mondo, mettere alla prova quadri teorici diversi per meglio comprendere non solo l'oggetto letterario, ma anche fenomeni culturali più ampi, caratterizzati da mutabilità e polimorfismo. «Ce que le numérique apporte», fa notare Bouchardon: «c'est d'abord la question de la massification (des contenus, des corpus)» (2014: 278), ed è proprio in questa massificazione che le *humanités numériques* trovano la loro ragione d'essere.

Senza disconoscere il valore epistemologico dell'esplorazione del dispositivo, autori come Lavaud-Forest e Saemmer (2015) osservano e contemporaneamente promuovono uno slittamento da un'arte del dispositivo a un'arte del contenuto, da una critica fondata sul dibattito terminologico e teorico a una più attenta analisi semiotica ed ermeneutica, allo scopo di trovare nelle *E-Formes*, e quindi nella *littérature numérique*, non un flusso di dati sconnessi tra loro, ma delle forme artistiche capaci di invitare al dibattito, all'interpretazione e alla creazione di un senso che trascenda quello intrinseco alla singola opera. In questo, la produzione digitale e la teoria che la sottende appaiono come delle declinazioni particolarmente significative di una tendenza socio-culturale dalla quale risultano inasstraibili:

Les tendances actuelles du *retour* vers la Gestalt, les tentatives d'une renarrativisation prudente aussi, dans la littérature papier comme dans la littérature numérique, les revendications autour d'une réhabilitation de l'interprétation qui, jusqu'à un certain point du moins, nécessitent bien des arrêts momentanés du flux et une stabilisation transitoire des objets, ne se fondent donc peut-être pas tellement sur les positions nostalgiques d'un ordre établi. Elles reposent plutôt sur la prise de conscience que l'art et la littérature numériques ont encore un rôle critique à jouer, face à la domination des marchés comme à d'autres dérivés politiques et sociales de la société. Après des années de fascination pour un art du dispositif numérique, et sur le fondement des enseignements tirés de plusieurs décennies de contestation postmoderne dirigée contre la domination symbolique, il est peut-être temps de redécouvrir un art numérique des contenus (Lavaud-Forest, Saemmer 2015: 18-19).

Un approccio teorico profondamente attento alle implicazioni etiche del digitale è alla base dei lavori di Milad Doueïhi, storico delle religioni attualmente titolare della cattedra HUMANUM all'Université Paris-Sorbonne. In alternativa all'idea di *révolution numérique*, nella quale anche Bouchardon scorge il pericolo di un'eccessiva semplificazione della realtà a scopi commerciali e la conseguente promozione di un «mythe [...] qui engloberait tout dans le même message» (2014: 9), Doueïhi propone un

punto di vista basato sull'idea di conversione. Un'affinità sostanziale, secondo Doueihi, lega infatti digitale e religione, poiché entrambe rappresentano «des techniques de la médiation et de la communication qui, chacune à sa manière, modifient les rapports entre les individus et la collectivité et mettent en place une nouvelle dimension éthique capable d'influencer et de façonner les actions et les comportements» (2011: 41). In questa prospettiva, anche il problema del «droit moral» (Balpe 1991: 12) esercitato più o meno legittimamente dall'autore di un testo generato a partire da un corpus di testi altrui è da riconsiderare: in quanto strumento di comunicazione e mediazione all'interno della collettività, lo spazio digitale costituisce secondo Doueihi una manifestazione particolare della ben più antica forma dell'antologia, e offre una «forme inédite de la maîtrise de la mémoire» (2011: 151) che promette di sfidare la tendenza all'oblio tipica dell'essere umano.

Proprio nella capacità del digitale di riconfigurare il rapporto dell'uomo con la memoria, secondo Renée Bourassa, risiede il suo valore epistemologico. Più precisamente, lo scarto significativo sarebbe da individuare nell'aporia tra quella che Bourassa chiama l'«hypermnésie» del digitale (2015: 159) (la possibilità di preservare una mole infinita di dati per un lasso infinito di tempo) e la volatilità effettiva dei dati digitali, la cui stessa esistenza è dipendente dalla funzionalità del supporto. Tale aporia può essere osservata, ad esempio, in uno dei più notevoli progetti nell'ambito delle *humanités numériques* francesi, ovvero l'implementazione degli *Archives de l'internet* perseguita dalla BnF. Dopo la creazione della biblioteca digitale *Gallica*, il cui numero di volumi è cresciuto vertiginosamente passando dalle poche decine di migliaia del 1997 agli svariati milioni di oggi, nel 2006 la definizione di un quadro giuridico specifico riguardante la raccolta, conservazione e valorizzazione delle risorse reperibili sul web ha permesso l'elaborazione degli *Archives de l'internet*. L'intento è di fornire, si legge sul sito della biblioteca, delle «photographies de l'internet français». Gli archivi includono siti e blog, letterari e non, con estensioni legate al territorio francese, oppure i cui contenuti sono stati prodotti in Francia o da autori domiciliati in Francia. I materiali sono reperiti automaticamente, sottoposti a deposito legale e resi disponibili per la consultazione, che avviene secondo percorsi guidati, prevalentemente tematici (una lista completa dei siti non è invece, a oggi, disponibile). Con circa quattro milioni e mezzo di siti archiviati nel solo 2015, gli *Archives de l'internet* costituiscono indubbiamente una risorsa straordinaria per gli studiosi di letteratura e di altre discipline. D'altro canto, ed è l'aspetto che più risulta interessante in questa sede, questi archivi monumentali rappresentano un esempio lampante del paradosso che definisce l'ambiente digitale al quale la *littérature numérique* appartiene. Per ragioni tecniche, si legge sul sito della BnF, «[t]ous les sites et toutes les pages ne peuvent être archivés» e soltanto degli «échantillons représentatifs»<sup>5</sup> possono essere raccolti; gli altri dati sono necessariamente votati all'oblio.

Ben più significativo del semplice vincolo tecnico, questo paradosso, spiega Bourassa, comporta un vero e proprio slittamento nel rapporto dell'uomo a se stesso e alla

---

<sup>5</sup> [http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/livre\\_presse\\_medias/a.archives\\_internet.html](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/livre_presse_medias/a.archives_internet.html)

propria caducità, e in ambito artistico contribuisce all'elaborazione di un'estetica nuova, che Bourassa definisce «esthétique de l'éphémère»:

La question de l'éphémère numérique nous engage dans une réflexion portant sur les paradoxes de la trace en contexte numérique, prise entre les formidables capacités de stockage des données et leur précarité au sein des flux. Les dispositifs numériques, condamnés à l'obsolescence accélérée du fait même de leur prolifération, nous incitent à penser l'éphémère contemporain d'une part en relation avec l'hypermnésie et ses débordements, et d'autre part, sur le plan phénoménologique, en fonction de la finitude de notre existence mondaine (*ibidem*).

Creare o studiare la *littérature numérique* oggi, in Francia, significa quindi anche interrogarsi sul ruolo della letteratura *tout court* in un mondo rinnovato, e trovare nel digitale «un laboratoire» (Bouchardon 2014: 276) attraverso il quale comprendere i cambiamenti in atto: favorire la diffusione della *littérature numérique* e lo sviluppo di uno sguardo critico su di essa assume il valore di un impegno civile ed etico. testo corpo del testo corpo del testo corpo del testo corpo del testo corpo del testo.

Guardano in questa direzione, ad esempio, le iniziative organizzate dall'Université Paris 8, dove sono attivi due percorsi formativi a livello di Master, rispettivamente dedicati alla *Création et édition numérique* e alle *Pratiques textuelles numériques*, e il cui Ciren (*Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique*), fondato nel 1996, rappresenta un polo di ricerca interdisciplinare di grande rilievo nel panorama francese. Un bilancio delle esperienze, soprattutto didattiche, svolte presso il Ciren, è presentato nel volume *Culture informationnelle. Vers une propédeutique du numérique*, a cura di Madjid Ihadjadène, Alexandra Saemmer e Claude Baltz (2015). Lo stesso interesse etico per una formazione completa al digitale che permetta di pensare criticamente il rapporto dell'uomo con il mondo contemporaneo guida le riflessioni presentate durante una giornata di studi all'Université de Cergy-Pontoise nel 2013 e successivamente raccolte nel volume *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques* (Petitjean, Houdard-Merot 2015). Qui, in particolare, Romain Badouard mette in luce il paradosso di una «société numérique» priva di reale «culture numérique», nella quale l'utente è troppo spesso sottoposto all'arbitrarietà del creatore dell'oggetto digitale. Rovesciando la domanda frequente su come insegnare la letteratura attraverso gli strumenti digitali, Badouard si chiede come lo studio della letteratura digitale possa contribuire a una migliore comprensione delle pratiche informatiche, e più generalmente culturali, che ci circondano (2015: 47-59). Alla base di tutti gli interventi raccolti nei due volumi risuona una stessa domanda: in quale modo lo studio e l'insegnamento della letteratura digitale possono contribuire a creare ponti in un mondo dominato dalla frammentarietà precipitosa del flusso di informazioni?

Nella stessa prospettiva, iniziative di natura divulgativa sono state organizzate intorno alla *littérature numérique*. Tra le più recenti sembra particolarmente rilevante la mostra gratuita *Les littératures numériques d'hier et d'aujourd'hui*, tenutasi dal 24 settembre al 1 dicembre 2013 nella sede François Mitterrand e organizzata in collaborazione dalla BnF, dall'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, dall'Université Paris 8 e dal Laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines, con lo scopo di proporre una

retrospettiva sullo sviluppo della letteratura digitale dai primi esempi di generazione automatica di testi alle sperimentazioni contemporanee. Infine, a marzo 2016 la BnF ha pubblicato sul suo sito internet una sintetica ma utile bibliografia che raccoglie e illustra le principali pubblicazioni critico-teoriche riguardanti la *littérature numérique* disponibili nelle varie sue sedi, a testimonianza di una crescente volontà di promuovere su larga scala non solo la fruizione della letteratura digitale, ma anche lo sviluppo di uno sguardo informato sul discorso critico che ne sostiene e alimenta la produzione<sup>6</sup>.

#### 4. Conclusioni

In una delle brevi divagazioni nate per il blog dell'*Huffington Post*, Antoine Compagnon racconta una sua disavventura digitale: dopo aver comprato un *e-book* ed essersi lamentato di alcuni problemi di leggibilità con il servizio clienti, si accorge con sorpresa che il libro, ritirato dal mercato in seguito alla sua segnalazione, non è più disponibile sul suo *tablet*. La lettura, prima difficoltosa, è diventata impossibile. Conclude Compagnon: «j'aurais dû y penser: les livres numériques ne nous appartiennent pas» (2015: 22). Nella sua semplicità, l'aneddoto ricorda lo stesso paradosso sottolineato da Badouard: nel suo essere un elemento pervasivo dell'ambiente socio-culturale contemporaneo, il digitale necessita di un continuo lavoro di comprensione e di riappropriazione (2015). L'analisi presentata in questa sede ha mostrato come la letteratura *digital born*, in virtù dell'indefinibilità che rivendica e degli strumenti ermeneutici che sollecita, possa rappresentare una lente inedita attraverso la quale leggere e riformulare il rapporto dell'uomo a se stesso e al mondo. Scrivere sulla letteratura digitale appare quindi, nelle pagine di molta critica recente, come un gesto inscindibile da una riflessione di natura etica e dalla consapevolezza che «[s]i la littérature numérique est [...] un terrain privilégié d'apprentissage du monde numérique, elle y dévoile surtout un monde technologique habité par l'Homme» (Bootz 2011: 207).

#### BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E. J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, London, Johns Hopkins University Press.
- Badouard R. (2015), *Programmer ou être programmé: les enjeux citoyens de l'écriture numérique*, in A.-M. Petitjean, V. Houdart-Merot (a c. di), *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques*, Paris, Hermann: 47-59.
- Balpe J.-P., Magné, B. (a c. di) (1991), *L'imagination informatique de la littérature*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes.
- Baltz C., Ihadjadène M., Saemmer A. (2015), *Culture informationnelle. Vers une propédeutique du numérique*, Paris, Hermann.

<sup>6</sup> [http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/anx\\_biblios\\_litt/a.biblio\\_litt\\_livre\\_numerique.html](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_biblios_litt/a.biblio_litt_livre_numerique.html)

- Bon F. (2011), *Après le livre*, Paris, Seuil.
- Bootz Ph. (2006), *Les basiques: la littérature numérique*, Leonardo/Olats [<https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>].
- Bootz Ph (2011), *La littérature numérique en quelques repères*, in C. Bélisle (a c. di), *Lire dans un monde numérique*, Lyon, Presses de l'Esssib: 205-253.
- Bootz Ph. (2013), *Histoire de la littérature numérique*, in "Balises. Le webmagazine de la Bibliothèque Publique d'Information" [<http://balises.bpi.fr/culture-numerique/lhistoire-de-la-litterature-numerique>].
- Bouchardon J. (2009), *Littérature numérique. Le récit interactif*, Paris, Lavoisier.
- Bouchardon S. (2014), *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris, Hermann.
- Bourassa R. (2015), *Hypermnésie et esthétique de l'éphémère numérique: les paradoxes de la trace*, in S. Larvaud-Forest, A. Saemmer, (a c. di), *E-Formes 3. Les frontières de l'œuvre numérique*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne: 159-174.
- Chapelain B., Fort P.-L. (2015), in A.-M. Petitjean, V. Houdart-Merot (a c. di), *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques*, Paris, Hermann: 139-154.
- Clément J. (2001), *La littérature au risque du numérique?*, in "Document Numérique", V: 113-134.
- Clément J. (2007), *Préface. Une littérature problématique*, in S. Bouchardon (a c. di), *Un laboratoire de littératures. Littérature numérique et Internet*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou: 11-20.
- Clément J. (2008), *Préface*, in M. Maza, A. Saemmer (a c. di), *E-Formes. Écritures visuelles sur supports numériques*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne: 7-8.
- Compagnon A. (2015), *Petits spleens numériques*, Paris, Éditions des Équateurs.
- Deseilligny O., Ducas S. (a c. di) (2013), *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest.
- Doueïhi M. (2011), *Pour un humanisme numérique*, Paris, Éditions du Seuil.
- Hayles N. K. (2008), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, University of Notre Dame Press.
- Laitano M. I., Bootz Ph., Salceda H. (2013), *Re-hypertextualisation d'œuvres littéraires. Nouvelles impressions d'Afrique de Raymond Roussel*, in I. Saleh, M. Zacklad, S. Leleu-Merviel, Y. Jeanneret, L. Massou, I. Roxin, F. Soulages, N. Bouhaï (a c. di), *Pratiques et usages numériques: H2PTM'13*: 135-147.
- Lavaud-Forest S., Saemmer A. (a c. di) (2015), *E-Formes 3. Les frontières de l'œuvre numérique*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne.
- Maza M., Saemmer A. (a c. di) (2008), *E-Formes. Écritures visuelles sur supports numériques*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne.
- Maza M., Saemmer A. (a c. di) (2011), *E-Formes 2. Au risque du jeu*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne.
- Méadel C., Sonnac N. (a c. di) (2012), *L'auteur au temps du numérique*, Paris, Éditions des Archives Contemporaines.
- Petitjean A.-M., Houdart-Merot V. (a c. di) (2015), *Numérique et écriture littéraire. Mutations des pratiques*, Paris, Hermann.

**ROBERTA SAPINO** is a Ph.D student in French literature at the University of Turin and at the University of Nantes. Her thesis focuses on the role of witnesses and ethics in André Pieyre de Mandiargues's prose. Her research interests include first-person narratives, the

relationships between literature and visual arts, and the connections between ethics and aesthetics in contemporary French literature. She has co-edited a book on novel theory with Gabriella Bosco (*I cadaveri nell'armadio. Sette lezioni di teoria del romanzo*, Rosenberg & Sellier, 2015), and she has worked on authors such as Louis-Ferdinand Céline, Filippo de Pisis, and Bona de Mandiargues.

**E-MAIL** robertasapino@gmail.com

# TRA LINEARITÀ E CAUSALITÀ

Le caratteristiche dell'ipertesto nella letteratura digitale

---

*Eleonora* MARZI

**ABSTRACT** • Digital literature is characterized by elements such as devices, links, and interactivity, which allow us to speak of a dynamic text. How do these new elements affect the traditional functioning of a narrative? This essay attempts to answer this question through a comparative analysis of three early examples of hypertexts – *Afternoon, a story*, *Victory Garden*, *Fragments d'une histoire* – and three novels – *Il castello dei destini incrociati*, *Rayuela*, *La vie mode d'emploi*.

**KEYWORDS** • electronic literature, Michael Joyce, hypertext, Italo Calvino, George Perec

*Mi chiedo pure quel che vuol sapere, e Glielo dirò.  
Ma non le dirò mai la verità. Di questo può star sicura.*  
Italo Calvino, Lettera a Germana Pescio Bottino, 9 giugno 1964.

## 1. Le basi: testo dinamico, dispositivo, link e interattività

Ad inizio anni '90, il personal computer si affranca dall'utilizzo specifico e settoriale per il quale era stato concepito, trasformandosi in un oggetto partecipe della quotidianità dell'uomo comune: tale passaggio coincide con una rivoluzione nel campo della comunicazione che ancora oggi non smette di produrre nuovi fenomeni, e che tocca tanto le teorie comunicative quanto gli strumenti del trattamento dei dati da cui esse derivano logicamente. È in tale congiuntura che va posizionata la nascita di un nuovo genere letterario: la letteratura digitale. In realtà la definizione "nuovo genere" non è appropriata in quanto le caratteristiche della *electronic* o *digital literature* non sono tematiche, ma nascendo in un ambito pratico (l'introduzione del computer appunto) si rintracciano nella modifica delle pratiche di scrittura e di lettura, e in conseguenza della serie di riflessioni narratologiche che ne scaturiscono. La diffusione della letteratura digitale all'interno del panorama mondiale è disomogenea: ad un ampio successo negli Stati Uniti (paese che l'ha vista nascere) corrisponde una discreta diffusione in paesi come l'Inghilterra e la Francia fino ad arrivare ad una scarsissima conoscenza (fatta eccezione per pochi esperti) per quanto riguarda l'Italia.



### 1.1 L'importanza del dispositivo

La letteratura digitale è composta da ipertesti. Essi presentano, come nella letteratura cartacea, di differenti generi tematici e possono differenziarsi in prosa e poesia. L'ipertesto è l'antenato primo del Web, caratterizzato da una struttura rizomatica, e si trova alla base di ogni riflessione sulla letteratura digitale.

Per introdurre il discorso dobbiamo partire dalla principale caratteristica della letteratura digitale: il dispositivo. Con tale termine intendiamo uno schermo, interfaccia grafica ad uso dell'utente, collegato ad un calcolatore che permette di inserire delle informazioni in linguaggio macchina<sup>1</sup>. Il dispositivo, che grazie ad una metonimia viene a volte sostituito con il termine schermo, rappresenta infatti la *conditio sine qua non* dell'esistenza della letteratura digitale: non si tratta infatti di una semplice trasposizione di un testo da un formato cartaceo ad uno informatico, al contrario essa è "concepita" direttamente attraverso un linguaggio di programmazione. Si tratta di un dettaglio fondamentale che ci permette di affrontare la questione dando la giusta importanza alla dimensione materiale dell'oggetto letterario. Sebbene una definizione della letteratura digitale sia molto difficile in ragione delle molteplici posizioni critiche e della disomogenea diffusione, la presenza dello schermo è l'unico elemento di raccordo tra le numerose interpretazioni critiche: l'Electronic Literature Organization definisce la letteratura digitale come l'insieme delle pratiche letterarie «che utilizzano la tecnologia per realizzare cose che la stampa non permette» (Pano 2006: XIXIII)<sup>2</sup>. La definizione per sottrazione è ripresa da Philippe Bootz che parla di *littérature de l'écran*, come di «tutte le forme narrative o poetiche che impiegano il dispositivo informatico come medium e applicano una o più proprietà specifiche a questo medium» (Bootz 2006)<sup>3</sup>. Jean Clément si sintonizza sulla medesima prospettiva quando parla della necessità di distinguere tra letteratura digitale (concepita dunque all'interno di un sistema semiotico informatico) e letteratura digitalizzata (trasferita su supporto elettronico):

È importante distinguere tra la letteratura digitalizzata e la letteratura digitale. Parleremo di letteratura digitalizzata quando essa, anche se scritta su un supporto digitale, ha conosciuto un'esistenza su carta e che ha per vocazione quella di essere pubblicata su tale supporto. Riserviamo il nome di letteratura digitale a quella che non può essere stampata su carta a scapito di perdere le caratteristiche che costituiscono la sua ragione d'essere (Clément 2007: 12)<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> «Insieme di parole e di regole, definite in modo formale, per consentire la programmazione di un elaboratore affinché esegua compiti predeterminati». (*Enciclopedia Treccani, ad vocem*).

<sup>2</sup> «utilisant les capacités de la technologie pour réaliser des choses que ne permet pas l'imprimé».

<sup>3</sup> «[...] Toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium».

<sup>4</sup> «Il convient de distinguer entre la littérature numérisée et la littérature numérique. On appellera donc littérature numérisée celle qui, bien qu'étant inscrite sur un support numérique, a d'abord connu une existence sur le papier ou qui a vocation à être publiée sur ce support. On réservera

La letteratura digitale differisce profondamente dalla letteratura digitalizzata proprio grazie al suo supporto di fruizione che la obbliga a meccanismi figurativi-semantic-narrativi non possibili nel cartaceo. Il concetto per il quale la forma determina il contenuto rappresenta il fondamento della nostra riflessione e costituisce la base per l'analisi delle caratteristiche della letteratura digitale. L'introduzione di un nuovo *medium* implica delle conseguenze nella strutturazione del contenuto non limitandosi ad un cambiamento apparente e superficiale dovuto all'impiego di nuovi strumenti ma ad un fenomeno culturale all'interno del quale è necessario interrogarsi sul nuovo statuto della letteratura, come sottolinea Marcello Vitali-Rosati (2007). In definitiva nella letteratura digitale il dispositivo è fondamentale non unicamente per la fruizione che l'utente ne fa ma soprattutto perché rende il testo dinamico.

### 1.2 Il testo dinamico

Il concetto di testo dinamico poggia su alcune riflessioni di Serge Bouchardon, uno dei massimi esperti di letteratura digitale, il quale distingue tre livelli attribuibili al concetto di dinamicità del testo: il primo è inteso nell'ambito della programmazione e in riferimento all'accezione materiale del termine al momento della sua creazione, in quanto frutto di un calcolo da parte del dispositivo e di una riproduzione istantanea e in tempo reale. In secondo luogo un testo si intende dinamico in riferimento al tempo finito della sua visualizzazione e allo spazio all'interno del quale esso si muove, ovvero lo schermo. In terza istanza il testo è dinamico perché segue il lettore, iscrivendosi dunque in una prospettiva relazionale: il testo è in attesa di una reazione del lettore dando libero spazio al concetto di interattività (Bouchardon 2007). Il testo è dinamico in quanto si trova *dentro* lo schermo, *sullo* schermo, e *tra* lo schermo e il lettore: il supporto gli conferisce quindi delle caratteristiche costitutive fondamentali e non sostituibili. È importante sottolineare che l'idea di interattività intesa come comunicazione tra autore-testo-lettore non è una prerogativa della cultura digitale. Basti citare, due esempi tra numerosissimi altri, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*<sup>5</sup> di Jorge Luis Borges, o *Un racconto a modo vostro*<sup>6</sup> di Raymond Queneau, o i numerosi esperimenti di letteratura combinatoria dei membri dell'OULIPO i quali confluiscono in un sotto-genere dai confini indeterminati che comprende tanto la letteratura a bivi che quella combinatoria (Bonaventura 2016). Procedendo alle dovute differenziazioni (che non tratteremo in questa sede), possiamo affermare si tratta di racconti dai finali multipli nei quali la scelta del lettore determina lo sviluppo del racconto stesso e che Italo Calvino, geniale precursore definì, attraverso un neologismo, *iper-romanzo* (Calvino 1988).

---

l'appellation de littérature numérique à celle qui ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être».

<sup>5</sup> *El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941.

<sup>6</sup> *Conte à votre façon*, 1967: <http://oulipo.net/fr/contraintes/conte-a-votre-facon>.

Tuttavia l'interattività assume nuovi significati all'interno del discorso digitale<sup>7</sup> e trova la sua particolarità nel fatto che le possibilità di interazione vengono realizzate da un oggetto concreto e soprattutto diretto: non più l'intelligenza del lettore che sfoglia le pagine alla ricerca di un simbolo specifico corrispondente alla scelta che egli vuole compiere, ma uno strumento diretto, immediato e in qualche modo "segreto e invisibile", ovvero il link ipertestuale.

È grazie al link ipertestuale che il testo diventa percorribile, utilizzabile nel senso "dinamico" del termine. Il link di per sé non è visibile dal lettore, si tratta infatti di una stringa espressa nel linguaggio di programmazione che costituisce un *ponte* tra due pagine dette anche *nodi*. La parte visibile del link ipertestuale si chiama *ancora* e si concretizza per il lettore in un simbolo semiotico, nella parola cliccabile (Bootz 2006). Il link presenta quindi diversi attributi ad esempio *direzionali*: è possibile infatti procedere unicamente in "avanti" o avere anche la possibilità di tornare "indietro". Inoltre la relazione esistente tra l'ancora e il testo può essere di varia natura: volendo generalizzare potremmo parlare della sineddoche come principio portante, una parte per il tutto; è tuttavia evidente come la definizione resti non soddisfacente. La logica che collega l'ancora al testo, e che rappresenta quindi il meccanismo per il quale il lettore compie l'azione della lettura, può riposare su funzionamenti cognitivi logici-deduttivi: il lettore desidera approfondire un determinato concetto, o inconscio-associativi, nelle quali il lettore compie delle associazioni libere di pensiero rette da un collegamento assolutamente inconscio. Nel meccanismo della scelta delle parole cliccabili risiede anche il valore artistico e sovversivo dell'ipertesto: l'autore può decidere di ingannare il lettore che di fatto ignora il contenuto che può celarsi dietro un ancora. Procedendo su tale discorso giungiamo al paradosso nel momento in cui l'ancora diventa *invisibile*, ovvero non immediatamente rintracciabile nel testo, in quanto essa non subisce un trattamento tipografico (sottolineatura, grassetto, trattamento cromatico, etc...) (Clément 2004). Tuttavia ciò che ci interessa maggiormente in questa sede è una questione ben più basilica, suggerita dalla stessa etimologia della parola link = *legame*, *connessione*, ovvero: quali sono gli oggetti che i link mettono in collegamento?

---

<sup>7</sup> Critici come Jean-Louis Weisberg o Jean-Louis Boissier intendono l'interattività come una proprietà del dispositivo o del programma a saper rispondere ad un utente, tuttavia tale concezione tradisce un pensiero tecno-centrico nel quale il lettore fa parte del dispositivo stesso. Di avviso differente è Bootz, secondo il quale il lettore sceglie di interagire con la macchina da un punto di vista privilegiato interpretando stimoli e simboli, sia seguendo un meccanismo logico-razionale che immediato-irrazionale. Egli descrive l'interattività come una proprietà della relazione che si instaura tra lettore e il programma e che consiste da una parte nella possibilità che l'opera offre al lettore di poter influenzare la composizione dei segni che si presentano alla lettura e dall'altra nell'obbligo, imposto dall'opera al programma, di dover tener conto di alcune informazioni fornite da lettore.

## 2. La letteratura di frammenti

Disponiamo ora di tutti gli elementi per passare dall'ipertesto alla letteratura digitale: i link ipertestuali disseminati in un testo sono dei ponti virtuali che mettono in collegamento i nodi, o pagine. Traslando il meccanismo all'interno del discorso narrativo possiamo assimilare le pagine HTML ai frammenti. La letteratura digitale è una letteratura di frammenti, indipendenti e autonomi tra loro ma al contempo correlati attraverso una struttura rizomatica. La pagina HTML è assimilabile al frammento in quanto detiene le medesime caratteristiche<sup>8</sup>.

Analogamente al concetto di interattività, la letteratura di frammenti, sia essa in prosa o in poesia, volontariamente concepita o conseguenza dell'usura del tempo sui supporti cartacei, esiste da tempi immemorabili, ma come vedremo nel corso della nostra analisi, all'interno del discorso digitale anche il frammento si carica di una significazione nuova.

Ciò che attira particolarmente il nostro interesse non è l'analisi del tipo di frammento in sé, quanto piuttosto 1) l'ordine che regola i frammenti, 2) l'ordine che regola il rapporto tra un frammento e il tutto. È in questo fondamentale passaggio che risiedono le chiavi della nostra analisi, qui andremo a delimitare i concetti base che ci permetteranno di tracciare la discriminante tra letteratura digitale e letteratura cartacea. L'impiego del termine *ordine* suggerisce una differenziazione tra concetti di sequenzialità e linearità, sui quali ci soffermeremo rapidamente.

### 2.1 Linearità e sequenzialità

Servendoci delle riflessioni critiche di Genette iniziamo con una differenziazione in seno al concetto di linearità distinguendo tra il tempo della storia, l'*erzählte Zeit*, lineare perché segue la cronologia del vissuto e il tempo del racconto, l'*Erzählzeit*, che in quanto narrazione dunque riformulazione può liberamente procedere invertendo l'ordine cronologico di alcuni segmenti della storia dando vita ad analepsi e prolessi (Genette 1972). La linearità del racconto non è mai stata una prerogativa dei grandi narratori, un esempio per tutti Omero e l'*Odissea*. Tuttavia se usciamo dalla narratologia e ci dirigiamo nel dominio del fenomenico, possiamo intendere un altro tipo di linearità narrativa, ma stavolta in riferimento al supporto di lettura, ovvero il libro. Da quando il *codex* ha sostituito il *volumen* la pratica della lettura è stata caratterizzata e influenzata dalla forma dell'oggetto: un elemento finito e tridimensionale dotato di un inizio e di una fine concrete (le due copertine) che è possibile sfogliare in modo sequenziale, pagina dopo pagina, scorrendo

---

<sup>8</sup> A seconda della tipologia di frammenti si possono distinguere due sotto-generi della letteratura digitale: se i frammenti sono di natura testuale si potrà parlare di ipertesto di finzione, detto anche iperfiction. Se al contrario i frammenti sono composti da materiale audio o video allora si può parlare di ipermedia come ad esempio CityFish scritto da J.R. Carpenter (<http://soundsrite.uws.edu.au/soundsRiteContent/volume3/jr-cityfish/index.html#youarehere>).

le linee dei caratteri lungo una certa direzione dipendente dalla cultura di appartenenza del testo. Il romanzo moderno ha tentato di scardinare tale ordine attraverso una serie di diversi esperimenti, un esempio tra tanti *Life and Opinions of Tristram Shandy, gentleman* di Laurence Sterne (1760-1767), che tra i primi cerca di sovvertire le convenzioni tipografiche del romanzo dell'epoca e che orientano la lettura. Infatti la materialità del libro stabilisce le regole semantiche della comprensione e dell'interiorizzazione della materia narrativa. Dall'introduzione della stampa tipografica sono state accettate una serie di convenzioni quali la punteggiatura, la divisione in paragrafi e in capitoli, il sommario, diventate elementi necessari per ritmare il testo, essendo possibile trasporre tali scelte nell'oggetto che permetteva l'atto della lettura. Il capitolo può iniziare in uno spazio nuovo perché il libro, per il tramite di una pagina bianca, lo permette. In questa accezione la linearità dunque è un attributo essenzialmente pragmatico e tangibile, come sottolinea Clément (1994):

Non si tratta della distinzione classica e ben chiara tra la storia che è sempre lineare, e la sua narrazione che può e deve spezzare la cronologia dei fatti; ma della linearità imposta alla lettura dalla successione immutabile delle pagine obbligata dall'assemblaggio del libro<sup>9</sup>.

Distinguiamo dunque tra una linearità del contenuto (da sempre infranta) e una linearità del medium, sapendo che il *medium* influisce sul contenuto. Ora l'accezione di linearità di cui vogliamo servirci si posiziona a metà tra forma e contenuto. Essa si posiziona nel contenuto ma si lega al supporto e può essere definita come *sequenzialità*. Non quindi un *ordine lineare* (uno dopo l'altro) ma un *ordine sequenziale* (una concatenazione carica di senso che si genera per associazione libera e ragionata).

Espen J. Aarseth (2003) conia la definizione di *topologia testuale* riferendosi allo studio delle diverse modalità con le quali le varie parti di un testo sono connesse indipendentemente e dalle proprietà del loro supporto. Ora i frammenti che compongono un testo hanno certamente un ordine ma non è detto che esso sia visibilmente lineare. Nella letteratura tradizionale tale fenomeno è poco visibile in quanto sebbene i frammenti non seguano l'ordine cronologico della storia ma quello del racconto, le pagine sono certamente lineari e l'opera si legge in una data *direzione*. Nella letteratura di frammento tale linearità traballa, senza tuttavia cadere. Il lettore può ancora scegliere se sfogliare le pagine una dopo l'altra o scegliere casualmente in mezzo al libro. Nell'ipertesto questa libertà è cancellata in quanto il dispositivo non permette al lettore di avere a disposizione la totalità del testo. Possiamo a questo punto parlare di sequenzialità riferendoci ad un ordine carico di senso compiuto, sebbene costruito attraverso un disegno dalla comprensione non immediata.

---

<sup>9</sup> «Il ne s'agit pas ici de la distinction classique et bien établie entre l'histoire qui est toujours linéaire, et sa narration qui peut et doit briser la chronologie des faits, mais de la linéarité matérielle imposée à la lecture par la succession immuable des pages du livre tel que son assemblage y oblige».

Ma qual è dunque l'ordine che permette il senso? Ci viene in soccorso il concetto di causa-effetto che contribuisce allo spirito teleologico che anima tutte le narrazioni. In effetti, per giungere ad una visione coerente della materia narrativa il lettore si serve anche del principio di causalità che regge un racconto, come afferma Sartre (1947: 147) «[...] il racconto spiega e coordina mentre ripercorre, esso sostituisce l'ordine causale al concatenamento cronologico»<sup>10</sup>.

Opere come *Spoon River* di Edgard Lee Master o *Le città Invisibili* di Italo Calvino, per portare due degli innumerevoli esempi esistenti, possono essere letti in modo libero e non-lineare ma il lettore giungerà comunque alla fine del libro, quando sarà riuscito a conoscere tutte le storie degli abitanti di Spoon River che ora giacciono nel cimitero, o a seguir il viaggio che Marco Polo compie nella vasta Cina. Il pensiero narrativo è animato da uno spirito teleologico, poco importa il tipo di soggetto, che può come in questo caso essere la descrizione della vita di un villaggio o di una zona geografica.

Tra i vari frammenti vige dunque un ordine nascosto che tende a dare coerenza al tutto, nel quale vengono impiegati dal lettore due tipi di intelligenza cognitiva, una di origine diacronica-paradigmatica e l'altra di origine sincronica-inconscia (Bochicchio 2012). Entrambe concorrono ad una visione organica e generale del racconto: si tratta dello spirito teleologico che anima le narrazioni. La tendenza ad arrivare ad un tutto che sia coerente, cercando di assemblare ogni frammento, è l'attività che il lettore compie e che è resa possibile in quanto la scrittura da parte dell'autore è animata dal medesimo spirito. Ecco dunque come nel pensiero narrativo classico, animato da una volontà teleologica, il principio di causalità salva la logica della narrazione. Il lettore può sopperire alla carenza di linearità agendo con logica e immaginando la ragione per la quale un tale personaggio è giunto in un data situazione anche se non è stato mostrato il passaggio. La narrazione in quanto tale è ispirata da un spirito teleologico che viene garantito dal principio di causalità narrativa. Se dunque l'ordine dei frammenti è ispirato ad una sequenzialità animata dalla causa-effetto, sembra fondamentale trattare la seconda relazione dei frammenti, quella con il tutto. Aspen (2003: 763) parla di un testo non lineare come di

[...] un oggetto della comunicazione verbale che non è una sequenza fissa di lettere, parole e frasi ma una nella quale le parole o sequenze di parole possono differire nella lettura a causa della loro forma, delle convenzioni o meccanismo del testo. I testi non-lineari possono essere estremamente diversi tra di loro<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> «Le récit explique et coordonne en même temps qu'il retrace, il substitue l'ordre causal à l'enchaînement chronologique».

<sup>11</sup> «An object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions or mechanisms of the text. Nonlinear texts can be very different from each other, at least as different as they are from the linear texts».

Il frammento dunque compone il tutto infondendogli contemporaneamente una caratteristica esplosiva che trascende i suoi confini: ragione per la quale risulterebbe incorretto affermare che la somma dei frammenti diano il tutto. Abbiamo trattato gli strumenti concettuali che utilizzeremo per svolgere l'analisi comparata dei testi, per proseguire nel nostro discorso dovremmo ora passare all'indagine del rapporto esistente tra i concetti di sequenzialità e causalità che appartengono ad ogni meccanismo della narrazione e degli elementi tipici dell'ipertesto ovvero il dispositivo, l'interattività e il link ipertestuale.

### 3. Gli ipertesti: *Afternoon, a story*, *Victory Garden* e *Fragments d'une histoire*

Gli ipertesti presi in esame sono tra i primi pubblicati e per tale ragione significativi: *Afternoon, a Story*, scritto da Michel Joyce tra il 1987 e il 1992 e composto da 539 nodi o pagine e 950 link ipertestuali, *Victory Garden* scritto da Stuart Moulthrop nel 1992, dotato di 993 nodi o pagine e 2804 link, e infine *Fragments d'une histoire* composto da 87 frammenti e scritto nel 1994 da Jean-Marie Lafaille, autore anonimo scoperto dal ricercatore Michel Bernard. La comune interfaccia grafica dei tre ipertesti ci permette di rintracciare una comune costruzione narrativa. Le pagine o nodi che compongono gli ipertesti sono dei frammenti graficamente autonomi (si tratta di vere e proprie finestre), di lunghezza variabile e dotati di un titolo. Le pagine sono collegate attraverso i link (che il lettore non vede) per il mezzo di ancore attraverso le quali il lettore naviga lungo un'organizzazione rizomatica. È importante notare l'esistenza, all'interno del meccanismo dei link, di filtri di codice impostati dall'autore che indirizzano la lettura in modo ridondante. Se durante la propria navigazione il lettore ritorna su una pagina che ha già visitato, troverà che alcune ancore sono cambiate e che le opzioni percorribili a partire dal medesimo nodo sono diverse rispetto a quelle del passaggio precedente.

La produzione di senso si costruisce contemporaneamente all'atto della lettura: non soltanto la storia cambia mentre la si vive, ma le stesse inquadrature e le stesse situazioni forniscono diverse possibilità a seconda del percorso tracciato, creando un senso di vertigine nel lettore e conducendolo verso l'incertezza di possedere la storia, e a giungere ad una soddisfazione cognitiva circa il racconto. Se procediamo ad una comparazione con la lettura su carta possiamo notare come l'asse del controllo della storia si sia spostato: non è più il lettore che decide, guidato dalla logica, dall'ispirazione o dal caso, ma è lo scrittore/programmatore che muove le fila e che stabilisce le conseguenze di una certa scelta. Analizzeremo in dettaglio l'aspetto del cambiamento del rapporto autore/lettore più avanti, quando avremo altri elementi critici circa la letteratura digitale che possano arricchire le nostre considerazioni.

La navigazione nel testo è possibile, oltre ad una lettura intra-testuale, grazie ad una serie di comandi, indicati sullo schermo sotto forma di tasti, che rappresentano altrettante ancore: YES e NO servono al lettore per rispondere ad alcune domande che la storia pone, il tasto LINK riporta una lista di tutti i link disponibili a partire dalla pagina visitata; il tasto HISTORY permette di risalire nella cronologia delle proprie scelte e infine il tasto ENTER consente al lettore un avanzamento sequenziale della lettura. Come suggerisce Vandendorpe «[...] l'autore dell'ipertesto potrà permettere un accesso per selezione,



associazione, continuità o stratificazione. Questi diversi modi possono esistere isolatamente o sotto diverse combinazioni» (Vandendorpe 1999: 115-116)<sup>12</sup>, in riferimento ai differenti processi cognitivi che vengono azionati. Sebbene le medesime caratteristiche dell'interfaccia grafiche rinviino ad una simile esperienza del testo, concepito dunque con una struttura simile, è importante rilevare alcune particolarità delle singole opere.

### 3.1. *La ricerca impossibile: Afternoon, a story*

In questo ipertesto il lettore ha la possibilità di seguire un ordine “sequenziale” attraverso il tasto ENTER. Tuttavia se egli assume tale decisione avrà a disposizione unicamente 35 pagine su una totalità di 539. Ed è qui già un primo indice di quel rapporto tra *tutto* e *frammento* che caratterizza l'ipertesto: l'autore rende libero il lettore di seguire la modalità di fruizione che preferisce ma se questi non accetta le “condizioni” dell'ipertesto, ovvero il rizoma, si ritroverà davanti ad una porzione molto ridotta dell'opera. Si narra la storia di Peter il quale, recandosi a lavoro, si imbatte in un incidente autostradale e trascorre un intero pomeriggio cercando di scoprire se le vittime coinvolte siano suo figlio Andy e la sua ex-moglie Lisa.

Se al contrario il lettore decide di abbandonarsi alla lettura rizomatica, e navigare dunque seguendo le ancore e rispondendo alle richieste del testo, la storia si moltiplica in infiniti percorsi scavando intorno ai personaggi, sia attraverso dei focus psicologici e cronologici, impiegando frammenti che mutano il loro senso secondo il momento in cui appaiono. La storia cambia durante il suo svolgimento e in base all'avvicinarsi dei frammenti. Il lettore non può impiegare qui il pensiero teleologico. Il tutto non è accessibile e una visione unitaria e organica non è ammessa.

*Afternoon, a Story* non è un romanzo completo, finito, di ciò ci avvisa lo stesso autore quando in un passaggio afferma

La fine chiusa rappresenta, in qualsiasi fiction, una qualità sospetta [...]. Quando la storia non progredisce ulteriormente o quando essa gira in tondo, o quando si esce dai percorsi, l'esperienza di lettura si interrompe. Tuttavia vi sono molte più possibilità di quanto si pensi a prima vista. Una parola che non rende in un primo momento della lettura può portare lontano se scelta all'incontro della medesima sezione in una fase successiva; può sembrare come un *loop*, come la memoria che si dirige verso un'altra direzione<sup>13</sup> (Joyce 1992).

---

<sup>12</sup> «[...] l'auteur d'un hypertexte pourra favoriser un accès par sélection, par association, par contiguïté ou par stratification. Ces divers modes peuvent exister seuls ou sous diverses combinaisons».

<sup>13</sup> «Closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest. When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends. Even so, there are likely to be more opportunities than you think there are at first. A word which doesn't yield the first time you read a section may take you elsewhere if you choose it when you encounter the section again; and sometimes what seems a loop, like memory, heads off again in another direction».

La lettura è un'esperienza senza fine e ogni volta nuova, il termine della storia è nel lettore, nella sua scelta di uscire dal mondo narrativo. Il lettore sembra essere particolarmente stimolato, chiamato a fare delle scelte determinanti. A tale proposito possiamo notare come in *Afternoon, a story*, le ancore, che l'autore chiama «words that yeld» non siano immediatamente identificabili a livello visivo, perché non segnalate tipograficamente. La parola si rivela come un'ancora soltanto quando il lettore passa il mouse sul testo, egli deve quindi dapprima scovare le possibili strade da percorrere e poi scegliere. La questione della sequenza dei frammenti è legata alla possibilità di avere la percezione di unità che nell'ipertesto sembra essere negata. Jean Clément parla a proposito di *Afternoon, a Story* di una serie di pezzi di un puzzle che non è possibile ricostruire perché non esiste una configurazione determinata dell'insieme, affermando che «L'opera totale è soltanto virtuale» (Clément 2000: 2)<sup>14</sup>.

### 3.2 I frammenti incoerenti di *Victory Garden*

*Victory Garden* racconta le vicende di alcuni abitanti di Tara, cittadina universitaria, durante il periodo della Guerra del Golfo. Emily Runbird e sua sorella Veronica sono due studentesse dell'università, pupille della professoressa di retorica Thea Agnew, a sua volta madre di Leroy, adolescente partito per un viaggio intorno al mondo. Sullo sfondo delle vicende dei personaggi è ben presente il tema della riflessione politica come mostra il contrasto tra l'arruolamento di Emily (occupata a smistare la corrispondenza del quartier generale) e le posizioni del compagno della sorella Veronica, il giornalista Harley Morgan (antica fiamma della professoressa Thea Agnew) che rifiuta di recarsi nelle zone di battaglia. Altro personaggio importante è Boris Urquhart, studente dell'università, attivista politico e amante di Emily.

Possiamo ritrovare in *Victory Garden* un omologo della narrazione sequenziale ma censurata di *Afternoon, a Story*. Oltre alle funzioni di lettura sopraelencate esistono 20 percorsi preordinati, 13 "path to explore" e 7 "path to deplore", organizzati intorno ad alcuni personaggi del romanzo. Tali percorsi, una novità rispetto ad *Afternoon, a Story*, rappresentano un'illusione di completezza, come se l'autore volesse dare la parvenza di un'opera finita indicando al lettore una linea che mostrerebbe una storia finita. Si tratta tuttavia di tracce sempre aperte, dalle quali il lettore può uscire utilizzando le ancore e che in ogni caso non coprono la totalità della materia narrativa. La costruzione rizomatica dell'opera è la medesima che in *Afternoon, a story* ma in questo caso troviamo un interessante dettaglio aggiuntivo: l'incoerenza dei frammenti. Ad esempio uno dei "path" mostra Emily con il suo contingente in Arabia Saudita, ma ad un tratto una schermata completamente nera lascia immaginare che Emily e la sua squadra siano state vittime di un attacco mortale. In nessun'altra sequenza dell'ipertesto si fa allusione alla scomparsa della ragazza: un tale meccanismo di simmetria tra causa ed effetto oltrepassa la questione dei finali multipli generando un vero e proprio romanzo camaleontico, o per citare lo stesso

<sup>14</sup> «L'œuvre totale n'est que virtuelle».

autore «*Victory Garden* è un ipertesto – una storia o una rete di storie la cui forma e movimento possono cambiare ogni volta che lo si legge» (Moulthrop 1994)<sup>15</sup>.

Ulteriore dettaglio significativo di *Victory Garden* è la presenza di una mappa della città, all'interno della quale è possibile posizionarsi per avanzare con la lettura. Ad ogni luogo sulla mappa corrisponde in realtà un frammento o nodo: l'organizzazione rizomatica trova così una sua rappresentazione grafica. Come afferma Bootz, la mappa è una metafora della spazialità della struttura ipertestuale. Tuttavia il possesso dell'opera è anche in questo caso illusorio in quanto nella mappa appaiono soltanto una porzione delle pagine esistenti. Il fine teleologico non è raggiungibile né graficamente, seguendo dunque una mappa che non è completa (sovvertendo completamente la funzione di una mappa che è quella di orientarsi), né seguendo i *path*: il lettore si ritrova ingannato da un autore che gli fornisce degli strumenti di orientamento che sono tuttavia parziali, ed ha come sola soluzione quella di abbandonarsi alla vertigine di una non-conoscenza.

### 3.3 Il valore dell'indeterminatezza: *Fragments d'une histoire*

*Fragments d'une histoire* di Lafaille si distingue dagli altri due ipertesti analizzati per una trama estremamente vaga e composta da immagini con un valore simbolico molto elevato, quasi al limite dell'astrazione. I personaggi non hanno nomi propri, vengono indicati con i pronomi soggetto «lui» e «lei». Medesimo trattamento viene riservato ai luoghi la cui determinazione resta generica «una strada» «una piazza». *Fragments d'une histoire* presenta un inizio ben preciso – differentemente da *Victory Garden* che mostra più alternative:

Le due strade incrociano i loro destini. Lei, lui, eterna canzone, camminano sotto la pioggia. Fianco a fianco, senza sapere. Ognuno con il proprio ombrello, ognuno con la propria vita. Come in una foto di Doisneau, immobili e pietrificati, essi significano la propria epoca, la propria età e il proprio sesso. Non gli manca insomma che la parola. Ma non una parola qualsiasi. Una parola attesa che non si spera più e che, addirittura, non si riconosce quando la si trova. C'era tra di loro una parola che probabilmente non sarebbe mai stata pronunciata. Ciò che li univa li separava e ciò che li allontanava li avvicinava. Una strada, la pioggia (Lafaille 1994)<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> «*Victory Garden* is a hypertext – a story, or a web of stories, whose shape and movements can change every time you read it».

<sup>16</sup> «Les deux boulevards croisent leurs destins. Elle, lui, éternelle chanson, marchaient sous la pluie. Côte à côte, sans savoir. Chacun son parapluie, chacun sa vie. Comme sur une photo de Doisneau, immobiles et pétrifiés, ils signifiaient leur époque, leur âge, leur sexe. Il ne leur manquait, en somme, que la parole. Pas n'importe laquelle. Cette parole attendue que l'on espère plus et que, même, on ne reconnaît pas quand on la trouve. Il y avait entre eux une parole qui, peut-être, ne serait jamais dite. Ce qui les unissait les séparait, ce qui les éloignait les rapprochait. Une rue, la pluie».

La prima schermata mostra come siano inesistenti eventuali dettagli atti a rendere concreta una storia, a calarla nella realtà. Ogni frammento presenta elementi narrativi estremamente indefiniti e dai contorni sfocati, le maglie della fabula restano aperte a interpretazioni estremamente cangevoli. Il risultato è che non soltanto la storia cambia di senso a causa del concatenamento dei frammenti, ma che il frammento stesso cambia di senso al proprio interno a seconda di ciò che lo segue o lo precede. Nei due ipertesti analizzati precedentemente l'ordine dei frammenti genera il senso della storia ma in un certo senso le unità narrative rappresentate dai frammenti mantengono un nucleo significativo identificato e fisso; nel caso di *Fragments d'une histoire* possiamo affermare che il nucleo narrativo proprio ad ogni frammento cambia allo stesso modo del senso della storia, il suo contenuto narrativo è estremamente variabile. Ne possiamo dedurre che tanto più il frammento è determinato quanto più la sequenza sarà importante. In *Fragments d'une histoire* il lettore compie le proprie scelte basandosi principalmente su intuizioni associative mentre la dimensione concreta e spaziale dell'ipertesto assume tutta la sua importanza nella ricostruzione di senso richiesta dal lettore. È impossibile giungere ad una comprensione totale del testo che può voler significare tutto e il suo contrario: il lettore perso nel labirinto narrativo non ha altra scelta che abbandonarsi alla legge del dispositivo e confidare nel meccanismo di causa-effetto che si cela al suo interno.

### 3.4 I frammenti digitali tra sequenzialità e causalità

Dopo l'analisi dei tre ipertesti possiamo trarre alcune conclusioni. Innanzitutto i frammenti assumono un valore significativo diverso in base alla loro posizione. Il labirinto ipertestuale è in eterna metamorfosi seguendo un'organizzazione rizomatica nella quale ogni elemento è al contempo indipendente dall'altro ma ad esso collegato e soprattutto in movimento. Il frammento concorre a formare il tutto ma lo oltrepassa e fa esplodere l'opera dall'interno togliendogli ogni confine spaziale e temporale. A muovere il frammento sembra essere l'autore, che ha l'illusione di orientare la produzione di senso. Bootz (2006) osserva che:

[...] la costruzione narrativa che la navigazione realizza proiettando la struttura ipertestuale su un asse di tempo, trasforma profondamente la lettura rispetto a quella di un libro. Un lettore di cartaceo scopre o riscopre un'informazione compiuta, già messa in forma. Non è lo stesso caso per la navigazione. Navigando infatti il lettore ricostruisce l'informazione. Egli realizza un'operazione di montaggio [...] e si tratta di un'operazione che influenza in modo cruciale la creazione di senso<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> «La construction narrative que la navigation réalise en projetant la structure hypertextuelle sur un axe des temps, transforme profondément la lecture au regard de celle d'un livre. Un lecteur de livre découvre ou redécouvre une information achevée, déjà mise en forme. Il n'en va pas de même dans la navigation. En naviguant, le lecteur construit l'information. Il réalise une opération de montage [...]. Cette opération de montage influence de manière cruciale la création du sens».

Sebbene il lettore sembri avere la più grande libertà, grazie alla molteplicità di opzioni che gli si aprono davanti, ben presto si accorgerà di vivere un'illusione ottica. L'idea dell'aver letto "tutto" sfugge al lettore il quale, incapace di determinare i confini della storia, cade in una vertigine cognitiva. Non sembra casuale che gli autori si premurino di inserire all'interno dei loro ipertesti una funzione che permetta al lettore non tanto di tornare indietro, quanto di verificare il percorso che egli stesso ha compiuto, la sua storia all'interno della storia. Il lettore si perde, deve abbandonarsi alla vertigine e alla sensazione di avere tra le mani un testo fluido, una storia che fugge e scivola dalle dita. In primo luogo le scelte che il lettore compie si rivelano illusorie in quanto egli clicca su delle ancore che sono legate a contenuti secondo modalità che egli ignora. Il lettore può aver operato la propria scelta motivato da uno principio di metafora, associazione libera, approfondimento o spiegazione, ma non può prevedere se tale aspettativa verrà esaudita. In secondo luogo, considerata la natura del supporto, il lettore non è libero di passare da un frammento all'altro come potrebbe avvenire nelle pagine di un libro cartaceo, come ben mostrano i filtri di programmazione. Nel caso del cartaceo esiste ovviamente un patto che l'autore stringe con il lettore, come quando consiglia un ordine di lettura. Tuttavia anche quando il lettore infrange il patto, com'è il caso di *Rayuela* di Julio Cortázar che analizzeremo tra breve, si potrà osservare come tale tradimento del lettore, arrivi a dare risultati soddisfacenti in termini cognitivi. Al contrario nell'ipertesto il possesso della storia non è concesso al lettore e lo spirito teleologico viene meno; si tratta tuttavia di una narrazione e il principio di causa-effetto non può sparire.

Possiamo azzardare che nell'ipertesto il principio di causa effetto possa essersi spostato dalla narrazione al dispositivo. Il fatto che l'autore di ipertesto non programmi un'opera coerente e che si possa dire finita, conclusa, e che il lettore possa dire di averla letta è sintomo della non attenzione portata verso lo spirito teleologico. Se dunque ad una prima analisi sembra scomparire la condizione necessaria all'esistenza dello spirito teleologico, ad uno studio più attento si potrà notare che effettivamente la causalità non scompare ma si trasferisce dalla narrazione al dispositivo: è per questo che il rapporto autore-lettore si ribalta.

Nell'ipertesto come nel cartaceo, la sequenzialità, o non-linearità, si avvale del principio di causa-effetto per creare senso, tuttavia l'ordine che lega i frammenti tra di loro e con il tutto è regolato da regole differenti rispetto al cartaceo. A causa dell'introduzione del dispositivo e delle sue caratteristiche tangibili e concrete, l'opera viene concepita in modo differente: la gerarchia tra autore e lettore è ribaltata controprova del fatto che la causalità si sposta dalla narrazione al dispositivo. Per poter avvalorare tale ipotesi si dovrà procedere alla comparazione delle analisi degli iper-romanzi cartacei: *Rayuela* di Julio Cortázar, *Il castello dei destini incrociati* di Italo Calvino e *La vie: mode d'emploi* di George Perec.

#### **4. Gli (iper)romanzi cartacei: *La vie mode d'emploi*, *Il castello dei destini incrociati* e *Rayuela***

La nostra riflessione potrà definirsi completa quando l'avremo arricchita con l'analisi comparata dei tre iper-romanzi cartacei: *Rayuela*, *Il castello dei destini incrociati* e *La*

*vie: mode d'emploi*. La scelta di tali opere, risiede nella volontà di avere un termine di paragone più somigliante possibile alla struttura degli ipertesti. Calvino e Perec sono due personaggi che hanno profondamente rinnovato la letteratura, volti verso produzioni sperimentali attraverso la manipolazione dei concetti di spazialità e temporalità narrativa in modo fantasioso ed eccellente. Fecero parte del gruppo dell'Ou.Li.Po (Ouvroir de Littérature Potentielle), nato in Francia negli anni '60 e fondato poeticamente sulla relazione tra letteratura e matematica. Cortázar fu uno scrittore di avanguardia che rivoluzionò la narrativa sudamericana pubblicando *Rayuela* (1963), un libro definito dalla critica come un antiromanzo perché gioca con la sovversione cronologica dei frammenti invitando il lettore a compiere un percorso di lettura non affatto abituale per l'epoca.

#### 4.1. *Rayuela e la cristallizzazione dei frammenti*

Nella prefazione di *Rayuela* lo scrittore suggerisce due modalità di lettura: la prima che intitola «da questa parte» consiste nel seguire in modo lineare le pagine dal capitolo 1 al capitolo 56, dove la storia si interrompe, coprendo dunque 320 pagine su 550. Nella seconda proposta, che riunisce capitoli intitolati «dall'altra parte» e «da altre parti – capitoli dei quali si può fare a meno», il lettore inizia la propria esperienza al capitolo 73 e compiendo un percorso non sequenziale, attraverso salti in avanti e indietro, riesce a leggere la totalità del libro, seppure in un ordine non sequenziale. Paragonando le due diverse possibilità osserveremo che alla prima opzione scelta dal lettore non corrisponde l'esaurimento di tutto il materiale scritto nel libro, cosa che invece si verifica nella seconda combinazione.

Il romanzo è incentrato sul personaggio di Horacio Oliveira, il quale in «dall'altra parte» vive a Parigi trascorrendo le proprie giornate nel Club del Serpente, dove si intrattiene con gli altri personaggi: la coppia americana Ronald e Babs, il pittore Etienne, Wong, Guy, lo spagnolo Perico Romero, e Ossip Gregorovius, tutti accomunati da una passione per l'arte, in particolare letteratura e musica jazz e dalla contestazione politica. Tra gli avventori del Club spicca la peruviana Lucia, detta "la Maga", con la quale Horacio tesse una relazione sentimentale intensa e tormentata e che sparirà all'improvviso a seguito della morte accidentale di suo figlio, il piccolo Rocamandour. «Da questa parte» racconta del ritorno, molti anni dopo, di Horacio a Buenos Aires. Qui conduce una vita regolare frequentando i suoi due amici Talita e Traveler. Tuttavia il ricordo della Maga ossessiona i pensieri di Horacio portandolo a compiere una sorta di *transfert* su Talita, nella quale egli crede di riconoscere Lucia, che lo porterà infine alla follia.

Le due versioni raccontano due momenti spazio-temporali circoscritti della vita del protagonista, una durante il suo soggiorno a Parigi, l'altra quando ormai è rientrato a Buenos Aires, e che possono essere messe in relazione (nel caso della lettura totale) attraverso le anacronie. Come in *Afternoon, a Story* il lettore di *Rayuela* non esaurirà la materia del libro con la prima opzione; nella seconda possibilità invece può ambire ad una conoscenza globale dell'opera. Certamente questo fatto è anche dovuto alle caratteristiche materiali del libro, che si materializza nelle mani del lettore con un inizio e una fine ben precisi (le copertine); tuttavia sarebbe superficiale limitare la differenza a tale aspetto. Il

dispositivo di lettura conduce l'autore a concepire l'opera in modo che essa sia un tutto, anche se frammentato. In un'intervista rilasciata a Omar Parego, alla domanda sul procedimento con il quale ha scritto il libro, Cortázar (1985: 539) dichiara:

Ho scritto quel capitolo e alla fine mi sono reso conto che non era un racconto. Ma allora, cos'era? Era in un certo senso un frammento, una specie di cucchiata di miele sulla quale poi si sarebbero venute a posare mosche e api.

L'immagine del miele e delle api, metafora per definizione di qualcosa di irresistibile, fa riferimento al movimento dei frammenti. Questi, animati di vita propria, trovano il proprio ordine seguendo un movimento inevitabile e al contempo alla sopravvivenza, ma soprattutto un ordine che si può fissare, come accade alle api e alle mosche che si posano sul miele. L'intervista prosegue circa la modalità di formazione dell'opera e ad una replica del giornalista lo scrittore aggiunge:

[...] mi piace la parola precipitato, nel senso chimico del termine. E aggiungerei "cristallizzazione" perché una miriade di elementi che fluttuavano in una specie di limbo si sono cristallizzati non appena ho trovato il cammino, la via (Parego-Cortázar 1985: 539).

I termini «precipitato» e «cristallizzato» sono particolarmente indicativi delle forze alle quali vengono sottoposti i frammenti. Provenienti dal campo semantico della chimica essi rimandano ad un processo di cambiamento di status inevitabile e non volontario, il cui fine ultimo è il fissaggio ma non nel senso statico (la lettura può sempre cambiare) piuttosto in quello della produzione di senso. Anche nel caso in cui il patto tra autore e lettore venga infranto e quindi quest'ultimo decida di seguire una logica di lettura altra rispetto a quelle proposte da Cortázar nella sua prefazione, è rilevante notare come sia possibile rintracciare un certo ordine. A tale proposito possiamo leggere all'interno della medesima intervista:

E siamo arrivati anche alla follia surreale, della quale sono orgogliosissimo (conservo le lettere), di gente che mi ha scritto che si era sbagliata saltellando tra i capitoli e che quindi aveva letto Rayuela in un terzo modo. Altri mi hanno detto che non avevano voluto seguire né il primo né il secondo modo di lettura, e con procedimenti a volte quasi magici – tirando i dadi per esempio, o estraendo numeri da un cappello – avevano letto il libro seguendo un ordine totalmente diverso (Parego-Cortázar 1985: 539).

Notiamo come la scelta di un ordine altro, totalmente casuale, porti alla soddisfazione del lettore e alla sensazione che il possesso della narrazione è realizzabile. Possiamo ipotizzare che ciò avvenga perché il lettore rintraccia una logica che è la medesima utilizzata per scrivere il libro e che fa parlare Cortázar di cristallizzato e precipitato, mentre al contrario Joyce o Moulthrop di libro aperto e senza fine. Lo studio del rapporto tra il frammento e il tutto ci guida nell'analisi del secondo testo del nostro corpus cartaceo: *La vie mode d'emploi* di George Perec.



#### 4.2. *Il tutto che genera il frammento: La vie mode d'emploi*

George Perec scrive nel 1978 *La vie: mode d'emploi*, romanzo dedicato alle vicende degli abitanti dell'immobile dell'11 Simon Crumbellier a Parigi, nel XVII *arrondissement*, in un arco di tempo che va dal 1875 al 1975. L'immobile ospita vari personaggi (10 stanze per piano su 5 piani) provenienti dalle più diverse classi sociali, tuttavia il fulcro centrale della storia è rappresentato da un improbabile trio: il miliardario Bartlebooth, il pittore Valène, e l'artigiano di puzzle Winckler. Come suggerisce il titolo, l'immobile parigino è in realtà una metafora della condizione della vita e del brulichio dei suoi animatori che lo scrittore si sforza di rappresentare. Coerentemente con tale volontà, non gli è permessa una narrazione lineare, ed è per questo che la storia è accessibile *materialmente* da più punti. Il romanzo ha una serie di paratesti che consentono una lettura trasversale: l'indice dei nomi dei personaggi presenti, l'indice dei nomi delle principali storie raccontate, una pianta ortogonale delle stanze dell'immobile con l'indicazione dei vecchi inquilini in carattere corsivo e degli attuali in carattere tondo. Chiaramente la logica narrativa segue tale impostazione grafica: poco importa il punto dal quale si inizia a leggere il libro e poco importa l'ordine che si segue: dallo sfogliare sequenziale le pagine a saltare a piacimento o seguendo uno dei tanti indici si arriverà comunque a conoscere la storia che lega i tre personaggi sopramenzionati, immersi nel brulichio della vita quotidiana.

La struttura di *La vie: mode d'emploi* rinvia alla formazione tabulare dell'ipertesto, in particolare notiamo la ricorrenza di numerosi elementi presenti in *Victory Garden*. In entrambe le opere sono presenti inizi multipli in quanto il lettore accede alla narrazione da un punto a sua scelta. Ugualmente troviamo la presenza di una rappresentazione visiva della struttura narrativa: la mappa di *Victory Garden* è come la pianta dell'immobile di *La vie: mode d'emploi* ma quest'ultima al contrario della prima è esaustiva della materia narrativa del racconto. Inoltre Perec attraverso i suoi numerosissimi percorsi, fa intrecciare i frammenti senza però giungere ad una sovrapposizione incoerente. Essi possono incrociarsi, lasciare magari delle "zone d'ombra" della comprensione narrativa che il lettore colma con elementi di fantasia fino al momento in cui riceve la risposta dal testo, ma non troviamo mai, come avviene invece in *Victory Garden* frammenti che si contraddicono.

L'accesso all'opera è simile, la lettura può essere non lineare, ma nell'ipertesto i frammenti non possono formare il tutto semplicemente perché quest'ultimo non esiste; invece nell'iper-romanzo i frammenti, mantenendo comunque la caratteristica dell'esplosione, sono regolati dal tutto. Troviamo conferma della nostra ipotesi nella prefazione dello stesso autore, quando parla del personaggio di Gaspard Winckler costruttore di puzzle, e del concetto di puzzle in cui un pezzo non è mai importante per se stesso ma per il modo in cui entra in relazione con gli altri.

L'elemento non preesiste all'insieme, esso non è né più immediato né più antico, non sono gli elementi che determinano l'insieme, ma è l'insieme che determina gli elementi: la conoscenza del tutto e delle sue leggi, dell'insieme e della sua struttura, non può essere dedotta dalla conoscenza isolata delle parti che la compongono (Perec 1978: 17)<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> «L'élément ne préexiste pas à l'ensemble, il n'est ni plus immédiat ni plus ancien, ce ne sont

### 4.3. L'organizzazione spazio-narrativa de *Il castello dei destini incrociati*

Giungiamo al terzo ipertesto, *Il castello dei destini incrociati*, che Italo Calvino scrisse nel 1973. L'opera tratta delle vicende di alcuni avventori di una taverna che sorge in un'oscura foresta, i quali, avendo misteriosamente perso l'uso della parola, sono costretti ad esprimersi utilizzando un mazzo di tarocchi che gettati sul tavolo comune, combinati tra loro e in seguito interpretati, permettono di raccontare la storia di ciascuno. A detta dell'autore sarebbero state le miniature dei tarocchi del Bembo ad ispirare la sua idea (le carte appaiono chiaramente all'interno del libro), servendosi dunque del concetto del gioco secondo il quale la posizione delle carte influisce sul significato generale che si dà alla combinazione.

Ogni viaggiatore dunque propone la propria selezione di tarocchi e la voce narrante procede alla sua interpretazione, premurandosi sempre di ricordare al lettore quale fosse stata l'interpretazione del personaggio precedente. Infatti gli abitanti del castello hanno un solo mazzo di carte e dispongono i singoli tarocchi sul tavolo seguendo delle linee rette; se una carta è impiegata non è possibile riutilizzarla se non a partire dalla posizione che essa già occupa sul tavolo. Il narratore può dunque iniziare un nuovo racconto a patto di riscrivere una nuova linea narrativa intesa come direzione spaziale. Ciò perché i singoli tarocchi riportano delle immagini che assumono contemporaneamente significati differenti non solo in relazione alla storia ma anche circa il loro contenuto unitario. Basti pensare alle "istruzioni" del gioco dei tarocchi in cui ad ogni carta corrispondono numerose interpretazioni.

Questo stato di cose ci rimanda a *Fragments d'une histoire* nel quale i frammenti sono simili ai tarocchi per la loro vaghezza narrativa. Tuttavia nel caso de *Il castello dei destini incrociati* la presenza di una cornice (di derivazione Boccaccesca) garantisce un limite alle interpretazioni: in realtà approfondendo l'analisi è la stessa voce narrante che guida le interpretazioni fornendo una storia che alla fine lega tutti gli avventori.

Dunque se la non determinazione delle immagini dei tarocchi può rinviare a Lafaille, la staticità cartacea si trova all'opposto della dinamicità dell'ipertesto. Nella prefazione l'autore, riferendosi alle modalità di creazione della materia narrativa, dichiara:

Di esse ho ritenuto soprattutto l'idea che il significato di ogni singola carta dipende dal posto che essa ha nella successione di carte che la precedono e la seguono; partendo da questa idea, mi sono mosso in maniera autonoma, secondo le esigenze interne al mio testo [...]. Mi sono soprattutto applicato a guardare i tarocchi con attenzione, con l'occhio di chi non sa cosa siano, e a trarne suggestioni e associazioni, a interpretarli secondo un'iconologia immaginaria (Calvino 1973: IV).

Notiamo come in tale passaggio Calvino faccia riferimento a delle «esigenze interne

---

pas les éléments qui déterminent l'ensemble, mais l'ensemble qui détermine les éléments: la connaissance du tout et de ses lois, de l'ensemble et de sa structure, ne saurait être déduite de la connaissance séparée des parties qui la composent».

al testo» ed è in questo punto che è possibile identificare il pensiero teleologico che sostiene la narrazione.

Possiamo concludere che vi sono molteplici elementi ricorrenti tra cartaceo e digitale ma nel secondo caso essi danno dei risultati differenti: nella letteratura cartacea di frammento lo spirito teleologico, l'idea di un'opera compiuta e finita non viene meno. La speranza del lettore di poter "leggere tutto" viene in qualche modo soddisfatta. Diverso è invece il caso dell'ipertesto il quale, sebbene caratterizzato da simili meccanismi, non è animato da un'idea organica e non permette una visione teleologica del narrato.

## 5. Conclusioni

Nell'ipertesto le specificità del supporto, ovvero link e interattività, creano un testo dinamico, un labirinto rizomatico dalle indeterminate possibilità: il senso della storia si crea mentre il lettore avanza. Ciò perché non c'è un ordine definito dei frammenti. La sensazione di aver "letto tutto" sfugge al lettore il quale si ritrova in uno stato che Bouchardon non ha esitato a definire «d'opacité» (Bouchardon 2007: 178). Come abbiamo già osservato, non è un caso se gli autori si preoccupano di inserire un tasto, HISTORY, che permette al lettore di tracciare il percorso che ha compiuto. Come in una foresta, il lettore si perde e non possiede altra scelta che quella di abbandonarsi alla sensazione vertiginosa di non potere uscire da uno spazio che è camaleontico, rinunciando in tal modo al possesso del testo.

Ugualmente nella letteratura di frammenti su carta la sequenzialità narrativa sparisce: le letture si moltiplicano e il lettore è chiamato a compiere delle scelte. Tuttavia l'idea di un'opera organica, anche se ogni lettore ne trarrà un'esperienza diversa, non sembra essere messa in dubbio e la logica del racconto è preservata dal principio di causalità narrativa. Ciò garantisce lo spirito teleologico che anima il pensiero narrativo. Infatti all'interno del pensiero narrativo possono convivere due modalità cognitive-interpretative: una diacronico-paradigmatica e una seconda sincronico-inconscia. Come afferma Bochicchio, «è senz'altro necessario che in un racconto vi sia una certa correlazione logica di causa-effetto, perché altrimenti l'intrigo mancherebbe di intellegibilità, ma questa 'diacronicità narrativa' non è espressione di una rigida causalità lineare» (2011-2012: 29).

Lo spaesamento del lettore è la contro-prova che l'ipertesto sembra non ambire ad un pensiero teleologico, non c'è il fine verso il tutto, e proprio a causa dell'introduzione di un tipo di interattività che sembra dare tutta l'importanza al lettore quando invece è l'autore/programmatore che tiene le fila del gioco. Il pensiero teleologico viene dunque meno nell'ipertesto contrariamente alla causalità che invece resta, ma non invariata. Infatti l'autore di ipertesto sposta il principio di causa-effetto dalla narrazione al supporto illudendo il lettore di poter controllare la storia. È sufficiente ricordare che l'autore, ugualmente programmatore, può decidere per mezzo degli algoritmi, le possibilità che si aprono al lettore come avviene nei filtri narrativi. Questi ultimi rappresentano una situazione impossibile nel cartaceo, nel quale sono inesistenti le zone alle quali non si può accedere.

Non è più il tempo del *wreader*, termine coniato da Landow per indicare l'unione tra *writing* e *reader*, ma al contrario ci troviamo di fronte ad una divisione ancora più netta

dei due ruoli. L'autore acquisisce nuove competenze che gli conferiscono poteri illimitati; il lettore è sollecitato a compiere degli sforzi interpretativi maggiori che si accompagnano ad uno stato di rassegnazione per l'impossibilità del possesso dell'opera.

Chiudiamo con un'immagine che Perec traccia nella prefazione a *La vie: mode d'emploi*, nella quale ragiona sul rapporto esistente tra un artigiano di puzzle e il giocatore. Tale rapporto si traduce anche in una metafora tra la molteplicità, tra l'ordine delle componenti di un tutto e quest'ultimo, elementi presenti nella letteratura digitale:

Potremmo dedurre qualcosa che rappresenta senza dubbio la verità ultima del puzzle: a discapito delle apparenze, non è un gioco solitario: ogni gesto che compie il giocatore, l'artigiano [del puzzle. N.d.T.] l'aveva compiuto prima di lui; ogni pezzo che prende e riprende, che esamina, che accarezza, ogni combinazione che tenta e tenta ancora, ogni tentativo, ogni intuizione, ogni speranza, ogni scoraggiamento, sono stati decisi, calcolati, studiati dall'altro (Perec 1978: 19)<sup>19</sup>.

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E. J. (2003), *Nonlinear and Literary Theory*, in *The New Media Reader*, Cambridge e London, MIT Press.
- Barthes R. (1968), *La mort de l'auteur*, in *Le bruissement de la langue. Essais critiques, IV*, Paris, Points (1984).
- Bernard M. (1995), *Lire L'hypertexte* in Vuillemin A., Lenoble M., *Littérature et informatique, la littérature assistée par l'ordinateur*, Artois, Artois Presses Université.
- Bernstein M. (1998) *Patterns in Hypertext*, in *Proc. Hypertext 98*, Pittsburgh, ACM Press.
- Bochicchio V. (2011-2012), *Temporalità plurali. Diacronia, sincronia e teleologia nel pensiero narrativo*, in "Bollettino Filosofico" n. 27: 15-31.
- Bootz P. (2006), *Les Basiques: la littérature numérique* (online: <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>, Leonardo/Olats & Philippe Bootz).
- Bouchardon S. (2007), *Un Laboratoire de Littératures. Littérature numérique et Internet*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
- Calvino I. (1969), *Il castello dei destini incrociati*, Torino, Einaudi.
- Calvino I. (1988), *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Garzanti.
- Clément J. (2007), *Une littérature problématique*, in *Un Laboratoire de Littératures. Littérature numérique et Internet*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
- Clément J. (2004), *Hypertexte et fiction, une affaire de liens*, in Salaün J.-M. e Vandendorpe C. *Les défis de la publication sur le web: hyperlectures, cybertextes et meta-éditions*, Lyon, Presses de l'ENSSIB.

---

<sup>19</sup> «On déduira quelque chose qui est sans doute l'ultime vérité du puzzle: en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire: chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur l'avait fait avant lui ; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés, par l'autre».

- Clément J. (2000), *Afternoon, a Story, du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle*, (articolo online) Université Paris 8, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm>
- Clément J. (1994), *Fiction Interactive et Modernité*, in "Littérature" n° 96.
- Cortázar J. (1963), *Rayuela*, Pantheon Books, Buenos Aires.
- Di Bello B. (2016), *Iper-Narrativa – Creare e Pubblicare Romanzi e Racconti Iperestuali*, Milano, Mondadori.
- Genette G. (1972), *Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil.
- Joyce M. (1992), *Afternoon, a Story*, 1990, Watertown MA., Inc., Eastgate Systems.
- Lafaille J.-M. (1994), *Fragments d'une histoire*, "alire", n. 8, novembre 1994.
- Landow G. P. (1997), *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Moulthrop S. (1992), *Victory Garden*, Cambridge MA, Eastgate Systems, Inc., 1992.
- Pano A. (2006), *Présentation/Presentation* in "RiLUnE", n. 5: XIXIII.
- Parego O. e Cortázar J. (1985), *La fascination de las palabras. Conversaciones con Cortázar*, Barcelona, Muchnik.
- Perec G. (1978), *La vie mode d'emploi*, Paris, Hachette.
- Sartre P. (1947), *Explication de l'Etranger*, in *Situations I*, Paris, Gallimard, NRF.
- Vandendorpe C. (1999), *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal.
- Vitali-Rosati M. (2015), *La littérature numérique, existe-t-elle?*, in "Digital Studies / Le champ numérique" [http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital\\_studies/article/view/289](http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/289), 2014-2015.
- Weissberg J.-L. (1999), *Présence à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan.

**ELEONORA MARZI** is a Ph.D. student in Comparative Literature co-directed by *Alma Mater Studiorum* (Bologna - Italy) and "Blaise Pascal" University (Clermont-Ferrand - France). Her dissertation studies the relationship between Einstein's relativity theory and Twentieth-century European literature. She is a member of the editorial staff of online journals *Rilune* ([www.rilune.org](http://www.rilune.org)) and *Interfrancophonies* ([www.interfrancophonies.org](http://www.interfrancophonies.org)). She teaches French Language and Literature at Bologna University, and she is currently lecturer at Jean Jaures University of Toulouse. Her research focuses on digital literature, the relationship between science, technology and literature, traditional publishing and digital publishing.

**E-MAIL** [marzieleonora@gmail.com](mailto:marzieleonora@gmail.com)

# DAL TESTO AL TERRITORIO

(Ri)mediazione di patrimoni culturali e creazione di valore

---

*Damiano* CORTESE

**ABSTRACT** • Literary tourism represents an important opportunity in the context of cultural enhancement: perception of authenticity and value co-creation are closely linked in this leisure-time activity and this link can have a relevant role in creating local economic impact. Texts generate incoming tourism, and travelers create contents (opinions, stories and then new texts) that stimulate their peers in building a virtuous circle that connects stakeholders in a value supply chain.

**KEYWORDS** • literature, tourism, value creation, co-construction

*Va, prends ton bâton et voyage;  
tu pourras revenir et trouver la maison debout.  
George Sand, Lettres d'un voyageur*

## 1. Dall'ambientazione all'ambiente: letteratura e turismo per "nuove" geografie ed economie

Avevo compulsato libri e mappe sulla Transilvania: mi era balenata l'idea che avrebbe potuto essermi utile qualche informazione sul paese, visto che dovevo entrare in rapporti con un nobile del luogo. Ho scoperto che il distretto da questi indicato si trova ai limiti orientali del paese, proprio alla convergenza di tre stati, Transilvania, Moldavia e Bucovina, al centro della regione carpatica, una delle più selvagge e meno conosciute di Europa. Non sono riuscito a scovare su nessuna mappa o testo l'esatta collocazione di Castel Dracula poiché non esistono carte di questo paese paragonabile alle nostre (Stoker 1897).

Il minuzioso e dettagliato resoconto del diario di Jonathan Harker, su cui si basa il romanzo di Stoker, ha reso inseparabile l'identificazione tra la Romania reale e l'ambientazione della narrazione relativa al più noto tra i vampiri della letteratura (Reijnders 2011). Tanto gotico oscurantismo e superstizione non potevano rappresentare un biglietto da visita coerente con l'utopia di progresso del regime comunista che imperò nel Paese fino al 1989 e, tuttavia, nella prima fase del turismo "fai da te" degli anni '60-'70 del secolo scorso, fu esattamente tale identità a trainarvi il flusso di visitatori.

Per comprendere il nesso tra letteratura e nuove “letture” che questa può costruire, rispetto alla geografia dei luoghi descritti nelle opere, è necessario un passaggio concettuale, ovvero la declinazione della teoria goffmaniana (1969) dell’ingresso di un individuo in una situazione sociale, proposta da MacCannell (2005). L’autore individua nella tensione verso il “retroscena” la motivazione della coscienza turistica e suggerisce sei gradi di avvicinamento, che attengono a differenti stadi di inclusione nell’autenticità, a quella che egli chiama “*back region*”. Il concetto stesso di “autentico” (Brunel 1997, Cohen 2012) costituisce un elemento discriminante nella presa di coscienza della propria condizione da parte del viaggiatore. L’iniziale attestazione negativa di “turismo” e “turista”<sup>1</sup>, infatti, generò, sin dalla fase di diffusione di tale occupazione del tempo libero, un desiderio di distinzione: il viaggiatore ricercava – e, di fatto, continua a farlo –, pur in un contesto “*leisure*” sempre più democratico, un elemento discriminante rispetto alla massa. Ecco quindi sorgere la necessità di superare la fastidiosa nomea andando alla ricerca, nella destinazione, dell’autenticità, che diviene misura della qualità del prodotto e fattore determinante la soddisfazione dell’utente (Chhabra *et al.* 2003).

Una simile crescente sensibilità è ancor più acuita nel caso del turismo letterario (Herbert 2001, Hoppen *et al.* 2014), dal momento che la leva su cui insiste la creazione del valore per il destinatario è in sé molto forte, in quanto poggia su solidi elementi di differenziazione non solo per il destinatario, ma per i luoghi stessi che ospitano attrattori culturali (OECD 2009), nonché per le relative economie.

La proposta di *setting* – allestimento –, su cui lavora MacCannell prospetta una “messa in scena” che dissemini di segni distintivi e riconoscibili una “*front region*” percepita come sempre più prossima – fino a raggiungerlo – al “*backstage*”. In sostanza, se il fine ultimo del fruitore e la spinta al suo spostamento risiedono nel comprendere ciò che si cela dietro il “palcoscenico” turistico, occorre costruire una proposta in grado di restituire tale oggetto di ricerca, secondo fasi successive e incrementalì, che tengano conto di progressivi gradi di apprezzamento. Per la Romania stokeriana e in generale nel turismo letterario, così come in ulteriori proposizioni di testi e territori attraverso altri *media* – su tutte, si pensi al Cineturismo (Beeton 2005, Hudson e Ritchie 2006, Connell 2012, Tzanelli 2016) –, tale soluzione è già implementata. La percezione di autenticità sta nella possibilità di sovrapposizione del luogo reale all’ambientazione della finzione: è, questa, la chiave negoziale (Cohen 1988) che permette di individuare con certezza quanto desiderato e che consente di far vibrare il *sounding* romanzesco nel luogo fisico. Il turista letterario percepisce se stesso come già proiettato nella “*back region*”, poiché il viaggio che sta compiendo è esattamente un itinerario di messa in evidenza dei “*sights*” rivelati dalla lettura e quindi le «espressioni autentiche di caratteristiche vere» (MacCannell 2005) sono già mediate dallo scritto.

---

<sup>1</sup> Sin dalla prima attestazione, su un numero di “*Sporting Magazine*” del 1811, riferita al “*Sublime Cockney Tourism*”, dunque un’attività tipica della *working class*, l’attività e coloro che la praticano non godono di buona considerazione, a causa della massificazione (Savoja 2005) di un elemento tipicamente “alto” e caratterizzante classi agiate, inizialmente nobiliari.



Tornando al “caso” Dracula, si realizza un passaggio in questo senso emblematico: il castello del Conte viene situato, nell’opera ottocentesca, nel nord del Paese – per quanto, volutamente, come da citazione più sopra riportata, la collocazione sia vaga (Light 2016: 85) e la posizione non risulti registrata su una mappa –, area in cui, in realtà, non si trovano tracce della struttura. Per sopperire alla mancanza dell’elemento simbolico di maggiore attrazione, i visitatori elessero il castello di Bran (Light 2007: 753), posto a diverse centinaia di chilometri più a sud, ma in linea con le esigenze di riconoscibilità e in virtù della sua facile raggiungibilità (Huebner 2011, Reijnders 2011). Si è dunque in presenza di un approccio che non si ferma alla pura individuazione di tracce dell’opera nella realtà, ma che (ri)costruisce la *location* nella località. Ciò che si genera, in sostanza, è una geografia di commistione tra finzione e realtà, funzionale alla soddisfazione di una platea contemporanea, in ciò realizzando la condizione permissiva per attrarre flussi di turisti attenti al tema.

A ciò va aggiunta un’importante considerazione di carattere economico: la propensione alla spesa del segmento di viaggiatori così individuato aumenta a fronte di una crescente percezione di autenticità (Chhabra 2003). Se, dunque, la tesi di MacCannell vede nella costruzione dell’autenticità la soluzione per rispondere a un bisogno, è evidente come un’incrementale partecipazione del consumatore nella strutturazione della propria catena del valore (Porter 1985), in un dialogo con le *Destination Management Organization* e, in generale, con gli attori della filiera, a cui richiede un progressivo grado di personalizzazione dell’esperienza, costituisca una fase 2.0 dell’allestimento del prodotto. Non soltanto, quindi, compresenza e concatenazione tra catene del valore proprie degli *stakeholder* del settore, ma generazione di una costellazione del valore (Normann, 2002). In essa il ruolo del fruitore diviene centrale, attivo e determinante per la nascita di un nuovo modello di *business*: un’economia dell’esperienza (Pine e Gilmore, 1998, 1999) che parte dal testo e si realizza su un territorio, una co-creazione in cui produzione e consumo sono strettamente collegati (Jovicic 2016) per comporre esperienze uniche, memorabili e personalizzate (Dougali *et al.* 2015). In questo modo si incrementa anche l’orientamento alla spesa, poiché l’autenticità riceve una sorta di autocertificazione alla quale si riconosce credito, anche in senso economico.

## **2. Il lettore “prosumer”: peer dissemination e valorizzazione della Cultura**

Il turismo letterario non può prescindere, nella fase di genesi, dall’opera che costituisce la principale mappa per il turista: il testo si proietta come linea guida nei luoghi descritti, stabilendo itinerari e percorsi di verifica e interpretazione, da cui scaturisce la memorabilità del viaggio, amplificata dalla pre-fruizione – il primo dei tre momenti della *Tourism Value Chain* (Yilmaz e Bititci 2006) – “su carta”.

Vi è, tuttavia, un altro spazio ugualmente virtuale (Wiltshier e Clarke 2015) e stimolante, a disposizione del viaggiatore contemporaneo: la Rete. La struttura stessa del Web permette un accesso diffuso e democratico che non solo non limita il lettore, ma, al contrario, gli fornisce nuove fonti e formati di fruizione e consumo delle opere. Si tratta di un’area di confronto ed espressione, in cui può interagire e contribuire ad aumentare il patrimonio culturale con contenuti originali dedicati. La concezione è quella di “cultura

convergente”, definita da Jenkins (2007) come riscrittura, espansione e diffusione, attraverso *media mainstream*, della Cultura. Si rende necessaria un’ovvia distinzione: non qualunque contributo costituisce, in sé, un incremento della visibilità o addirittura della consistenza del patrimonio basato sulla produzione letteraria, ma il potenziale realizzabile si pone come una frontiera, anche in termini qualitativi.

L’elemento in tal senso riconosciuto come autorevole, in quanto “*peer*”, cioè prodotto e condiviso tra pari, dunque non in ottica dotta, istituzionale, *top-down*, è sicuramente l’opinione che, più che riguardo all’opera, si esprime in relazione alla fruizione turistica dei luoghi della sua ambientazione. La creazione di commenti, da cui discende un potenziale incremento della reputazione della destinazione, risulta essere elemento attuale e di grande rilevanza. La fiducia del fruitore rispetto allo *user generated content* si lega a due fattori fondamentali: qualità del contenuto e qualità del contenitore, ovvero caratteristiche proprie dell’informazione e del sito che la ospita (Fileri *et al.* 2015). Secondo Eirini (2015) tale attività performativa costituisce, in sé stessa, un momento educativo: l’interpretazione rappresenta una scoperta che va al di là di luoghi e oggetti – in un certo senso verso la *back region* di MacCannell – e porta il visitatore a un desiderio di ampliamento della propria conoscenza. Il lettore postmoderno entra in una condizione “aumentata” in termini di spazio e tempo: vive, infatti, in una dimensione in cui viaggia attraverso scale geografiche anche di grandi dimensioni e può collocare, nei testi, i luoghi fisici o, viceversa, confrontare i luoghi dell’immaginario con quelli reali. Dal punto di vista della dimensione temporale, vive o rivive il passato, ma può anche stabilire un *continuum* con il futuro (Jiang e Xu 2016). A metà tra i due punti temporali si genera l’esperienza, di cui il visitatore gode nel presente e che diffonde attraverso *media* differenti, raggiungendo i propri “pari” e stimolando l’anelito di esperienze simili, nuovamente mediate dalla personale sensibilità.

Si ha, pertanto, un incremento di patrimonio di capitale di conoscenza diffuso, nonché di “rumore” intorno alla Cultura e, soprattutto, la possibilità di instaurare e gestire un dialogo tra imprese di settore e consumatori (Yi e Gong 2013). L’attivazione dei portatori di interesse li inserisce in un ruolo sociale, poiché il turista si trasforma in narratore, parte di una «*community of fellow travelers*» (Bruner 2005) che contribuiscono, rispetto al bene comune (Ostrom 1990) culturale a conservarlo e a renderne possibile una fruizione economica (Cantino *et al.* 2017). La tecnologia diviene, dunque, in particolare grazie ai *social media*, facilitatore di *storytelling* (Pera 2014) finalizzato alla comunicazione del patrimonio culturale, con evidenti ricadute in termini turistici e di flussi economici diretti, indiretti e indotti per il territorio, resi possibili da un incrementale contenuto intriso di autenticità.

### 3. Nuove forme di economia culturale

Quanto analizzato nei paragrafi precedenti va collocato in uno scenario di lettura che valuti il differente impatto dei prodotti letterari rispetto allo stimolo turistico che possono generare: non tutte le opere si trasformano automaticamente in attrattore di *incoming*. Occorre, pertanto, considerare il turismo letterario come fattore di differenziazione nel panorama dell’economia della Cultura, ovvero – ed è questo l’aspetto di maggior interesse

- una declinazione attraverso la quale si genera un'amplificazione bidirezionale di testo e territorio. In essa il primo traina visitatori sul secondo e la presenza sui luoghi mantiene vivo o accende l'interesse rispetto al libro. In questo senso, prevedere percorsi dedicati, anche a vantaggio di visitatori meno attenti al tema letterario originario o che desiderino vivere la destinazione turistica in modo differente e più coinvolgente, significa intercettare un pubblico non per forza sensibile all'aspetto culturale. Si pensi, per esempio, alla scelta del Louvre di dedicare un percorso al caso letterario *Il Codice Da Vinci* (Brown 2004), intitolato "*The Da Vinci Code, Between Fiction and Fact*", che non a caso si configura come segue: «*si le choix des étapes du parcours paraîtra sans doute plus justifié à celles et ceux qui ont lu le livre ou vu le film, chacun pourra y trouver matière à découvrir le Louvre sous un angle alternatif et amusant, historique et romanesque*». Una proposta "insolita", ma capace di avvicinare il lettore all'opera contenuta nel museo, contestualizzando o correggendo le posizioni della finzione di Brown. Allo stesso modo il visitatore, convinto da un percorso maggiormente "pop", può accostarsi alla fruizione ragionata di beni culturali e trova probabilmente uno stimolo per conoscere il testo o la sua trasposizione filmica. Si realizza, in ogni caso, una *dissemination* diversamente difficile da implementare, poiché il fattore *edutainment* (Ballofet *et al.* 2014) funge da facilitatore. Si tratta, dunque, di intercettare, catturare valore (Ryall 2013) che diversamente non sarebbe espresso e che ricade su tutti gli attori economici che possono essere coinvolti.

In un nuovo modello funzionale all'economicità culturale la Rete si colloca, come espresso più sopra, come connettore tra testo e territorio, dando vita, per via della propria capillarità, a molteplici connessioni e occasioni di valorizzazione. La narrazione dell'esperienza turistica, in particolare attraverso la multimedialità degli strumenti *social*, diffonde ai *network* raggiunti nuovi testi, da leggere come *Big Data* culturali e *input* di analisi del contenuto generato dall'utente o di reperimento della fonte letteraria di cui il Web è moderna *repository* naturale, pur in un formato differente. Dal lato della *Destination Management Organization* si definisce un'ulteriore mappa per leggere la soddisfazione di un particolare *target* di utenti, studiandone le esigenze, in termini di servizi e nuovi bisogni emergenti e ottenendo uno spaccato su nuove opportunità di proposte. Ciò si riflette in una costante esigenza di rifunzionalizzarne dello stimolo culturale e letterario, a vantaggio della sensibilità contemporanea.

Il potenziale della cultura come elemento di sviluppo sostenibile è chiaro già nel *World Culture Report: Culture, Creativity and Markets* prodotto dall'UNESCO nel 1998: si tratta di un elemento che consente una crescita del benessere delle comunità coinvolte e che, attraverso il turismo, mette in luce un settore economico forte, in grado di sviluppare «*green employment, stimulate local development, and foster creativity*» (Unesco, 2013). Per coloro che devono comunicare il valore della scrittura come espressione culturale è dunque possibile partire dall'effetto di moltiplicatore di valore che il testo realizza, attraverso il turismo letterario. È al contempo lampante la capacità del libro di continuare a creare valore attuale, costante e sempre rinnovato, perché in grado di toccare più epoche storiche, in una connessione bidirezionale tra libro e ambiente, sempre più mediata da una Rete simile a quella neurale, che rimanda a uno e all'altro e crea nuove interrelazioni e significati. La memorabilità dell'opera porta a esperienze ugualmente durature e, tramite

i nuovi contenuti degli utenti, la loro interpretazione e la valutazione della proposta turistica potenzialmente effettuata in *real-time*, genera economia reale, risposta a un bisogno concreto, che pure affonda le proprie radici nella Cultura.

Mediazione e rimediazione (Bolter e Grusin, 1999), dunque: dal testo al luogo, dai testi *online* ai percorsi culturali e cartacei: sono molteplici le occasioni di valorizzazione di un patrimonio che non perde fecondità, pur nel passaggio di formati e strumenti. Si tratta di non perdere di vista il nesso tra i mercati di riferimento, percorrendo, al contrario, ogni occasione che possa rappresentare il traino per una ricaduta più ampia: la generazione di movimenti turistici dal testo, il ritorno al testo grazie a prodotti *leisure* dedicati o ulteriori ibridi, forme, tutte, di mutua valorizzazione capaci di accendere una costellazione di valore culturale.

## BIBLIOGRAFIA

- Balloffet P., Courvoisier F. H., Lagier J. (2014), *From museum to amusement park: The opportunities and risks of edutainment*, in “International Journal of Arts Management”, vol. 16, n. 2: 4-18.
- Beeton S. (2005), *Film-induced tourism*, Channel View Publications, Clevedon.
- Bolter J. D. e Grusin R. (1999), *Remediation. Understanding the new media*, Cambridge, The MIT Press.
- Brown D. (2003), *The Da Vinci Code*, New York, Doubleday.
- Brunel S. (1997), *Tourisme et mondialisation vers une disneylandisation universelle?*, in “Géographie”, n. 1525: 12-29.
- Bruner E. M. (2005), *The role of narrative in tourism, Berkeley conference, On Voyage: New Directions* in “Tourism Theory”, October 7-8 Web <<http://www.nyu.edu/classes/bkg/tourist/narrative.doc>>.
- Cantino V., Cortese D., Ricciardi F., Longo M. (2017), *Place-based enterprises, adaptive management and embedded entrepreneurial learning: emerging paths to sustainability*, in “International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research”.
- Chhabra D., Healy R., Sills E. (2003), *Staged authenticity and heritage tourism*, in “Annals of Tourism Research”, vol. 30, n. 3: 702-719.
- Cohen E. (1988), *Traditions on the Qualitative Sociology of Tourism*, in “Annals of Tourism Research”, n. 15: 29-46.
- Cohen E., Cohen S. A. (2012), *Authentication: hot and cool*, in “Annals of Tourism Research”, vol. 39, n. 3: 1295-1314.
- Connell J. (2012), *Film Tourism – Evolution, progress and prospects*, in “Tourism Management”, n. 33: 1007-1029.
- Dougali E. G., Santema S. C., W. W. A. Beelaerts van Blokland, (2015), *Xperience the CITY: The City of Destination as an Integrator and Its Role in Co-creating Travel Experiences*, in V. Katsoni, Katsoni, *Cultural Tourism in a Digital Era. First International Conference IACuDiT, Athens, 2014*, Switzerland, Springer International Publishing Switzerland: 277-294.
- Eirini V. (2015), *Web 2.0 Enhancing Role in Heritage Interpretation Based on Constructivist Learning Theories*, in V. Katsoni, *Cultural Tourism in a Digital Era. First International Conference IACuDiT, Athens, 2014*, Switzerland, Springer International Publishing Switzerland: 265-276.

- Filieri R., Algezau, S., McLeay F. (2015), *Why do travelers trust TripAdvisor? Antecedents of trust towards consumer-generated media and its influence on recommendation adoption and word of mouth*, in "Tourism Management", n. 51: 174-185.
- Goffman E. (1969), *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino.
- Herbert D. (2001), *Literary places, tourism and the heritage experience*, in "Annals of Tourism Research", vol. 28, n. 2: 312-333.
- Hoppen A., Brown L., Fyall A. (2014), *Literary tourism: Opportunities and challenges for the marketing and branding of destinations?*, in "Journal of Destination Marketing & Management", vol. 3, n. 1: 37-47.
- Hudson S., Ritchie B. J. R. (2006), *Promoting Destinations via Film Tourism: An Empirical Identification of Supporting Marketing Initiatives*, in "Journal of Travel Research", vol. 44, n. 4: 387-396.
- Huebner A. (2011), *Who came first – Dracula or the Tourist? New Perspectives on Dracula Tourism at Bran Castle*, in "European Journal of Tourism Research", vol. 4, n. 1: 55-65.
- Jenkins H. (2007), *Cultura convergente*, Milano, Apogeo Education.
- Jiang L. & Xu H. (2016), *Reading, tourism, and geography consumption in literary places*, in "Tourism Geographies", vol. 18, n. 5: 483-502.
- Jovicic D. (2016), *Cultural tourism in the context of relations between mass and alternative tourism*, in "Current Issues in Tourism", vol. 19, n. 6: 605-612.
- Light D. (2007), *Dracula tourism in Romania. Cultural Identity and the State*, in "Annals of Tourism Research", Vol. 34, No. 3: 746-765.
- Light D. (2016), *The Dracula Dilemma. Tourism, Identity, and the State in Romania*, Abingdon, Routledge.
- MacCannell D. (2005), *Il Turista. Una nuova teoria della classe agiata*, Torino, UTET.
- Normann R. (2002), *Ridisegnare l'impresa*, Milano, Etas.
- OECD – Organisation for Economic Co-operation and Development (2009), *The impact of Culture on Tourism*, Paris.
- Ostrom E. (1990), *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Pera R. (2014), *Empowering the new traveller: storytelling as a co-creative behaviour in tourism*, in "Current Issues in Tourism": 1-8.
- Pine B. J., Gilmore J. H. (1998), *Welcome to the Experience Economy*, Harvard Business Review, July-August. Web <<https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>>.
- Pine B. J., Gilmore J. H. (1999), *The experience economy. Work is theatre & every business a stage*, Boston, Harvard Business Review Press.
- Porter M. E. (1985), *The Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*, New York, Free Press.
- Reijnders S. (2011), *Stalking the count: Dracula, Fandom and Tourism*, in "Annals of Tourism Research", vol. 38, n. 1: 231-248.
- Richards G. (1996), *Production and consumption of european cultural tourism*, in "Annals of Tourism Research", vol. 23, n. 2: 261-283.
- Richards G. e Wilson, J. (2007), *Tourism development trajectories From culture to creativity?* in Richards, G. e Wilson J., *Tourism, Creativity and Development*, Londra e New York, Routledge: 1-34.
- Ryall M. (2013), *Don't Just Create Value; Capture It*, in "Harvard Business Review", June 06 Web <<https://hbr.org/2013/06/dont-just-create-value-capture-it>>.
- Sand G. (1857), *Lettres d'un voyageur*, Paris, Michel Lévy Frères.
- Savoja L. (2005), *La costruzione sociale del turismo*, Torino, G. Giappichelli Editore.

- Smith M. e Richards G. (2013), *The Routledge Handbook of Cultural Tourism*, Londra e New York, Routledge.
- Stoker B. (1897), *Dracula*, Westminster, Archibald Constable.
- Tzanelli R. (2016), *From Game of Thrones to game of sites/sights: Reconfiguring a transnational cinematic node in Ireland's e-tourism*, in Hannam K., Mostafanezhad M. and Rickly J. (eds.), *Event Mobilities: Politics, Place and Performance*, Routdon, Routledge: 52-67.
- UNESCO (1998), *World Culture Report: Culture, Creativity and Markets*, Le Kremlin-Bicêtre, Éditions du Mouflon.
- UNESCO (2013), *The Hangzhou Declaration Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies*, Hangzhou, 17 May. Web. <<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/FinalHangzhouDeclaration20130517.pdf>>.
- Wiltshier P., Clarke A. (2016), *Virtual cultural tourism: Six pillars of VCT using co-creation, value exchange and exchange value*, in "Tourism and Hospitality Research", vol. 0, n. 0: 1-12.
- Yi Y., & Gong T. (2013), *Customer value co-creation behavior: Scale development and validation*, in "Journal of Business Research", n. 66: 1279-1284.
- Yilmaz Y., Bititci U. (2006), *Performance measurement in the value chain: Manufacturing v. tourism*, in "International Journal of Productivity and Performance Management", vol. 55: 371-389.

**DAMIANO CORTESE** is Research Fellow in Business Administration at the Department of Management of the University of Turin. His research focuses on Cultural Management, Tourism Management, Value Creation, Food and beverage management and entrepreneurship. His recent publications include: *Managing knowledge in tourism destination networks: the potential of theoretical diversity* (Cortese, D. et al. 2016), *Place-based enterprises, adaptive management and embedded entrepreneurial learning: emerging paths to sustainability* (Cortese D. et al. 2017), *Branding strategies and Accounting in wine production: a historical analysis of "Fontanafredda" (1858-1932)* (Cortese D. et al. 2016).

**E-MAIL** [damiano.cortese@unito.it](mailto:damiano.cortese@unito.it)



# LA MACCHINA SOGNA: STORIA DIGITALE DELLA STORIA DELL'ARTE NEL WEB 3.0<sup>I</sup>

*Case Study: Gli animali di Franz Marc*

---

*Jean Marie* CAREY

**ABSTRACT** • This paper outlines the historical development and methodological challenges of digital visual studies using as a case study the German Expressionist Franz Marc. Although it has been a given that the strength of computer-based art historical research lies in formal rather than subjective analysis, in practice the iconographic encoding of images and the collection of metadata shows that this is not necessarily the case. Scholars and practitioners of digital visual studies have demanded and should continue to demand a thorough critique of its methods. Today, the field encompasses a broad spectrum of formal and iconographic as well as reception-based studies. In the case of Franz Marc, the digital humanities can help to establish critical reflection about an artist whom, it turns out, not all that much is known particularly and paradoxically in terms of the animal images that are his most famous work, and to more broadly evaluate the implications of our “unknowledge” as a core issue for the digital humanities and for all humanities scholarship.

**KEYWORDS** • Digital Humanities, Art History, Franz Marc, Formal Analysis, Iconography

## 1. Introduzione

L'articolo verte sugli sviluppi storici, le sfide metodologiche e le emergenti possibilità di ricerca sulle immagini digitali, mediante l'integrazione analitica dei *Tierbilder* di Franz Marc, il profeta tedesco dell'avanguardia storica. Anche quando si tratta di analisi dell'immagine, le operazioni assistite dal calcolatore possono inizialmente sembrare più adatte per un'analisi formale dell'interpretazione iconografica o soggettiva. La scienza delle immagini digitali, e l'applicazione di ciò che è stato definito piuttosto genericamente come *digital humanities*, può utilizzare la registrazione e la codificazione delle reazioni

---

<sup>1</sup> Il presente saggio è stato tradotto dall'inglese da Maria Festa (M.A., Università di Torino, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne).



intuitive, semplici inventari di rappresentazioni pittoriche e gli usi più creativi dei media codificati. La registrazione strutturata di metadati determina e individua una serie di risposte oggettive e soggettive che possono prendere in considerazione sia la metrica che l'estetica. Queste strategie permettono di rivalutare l'opera di Marc.

La storia dell'arte come disciplina si è rivelata particolarmente resistente alle più recenti pratiche introdotte dalle *digital humanities* principalmente sulla base di critiche di tipo ideologico (Kinsey 2014: 900).

Tuttavia, oggi, le scienze dell'immagine digitale coprono una vasta area dalla raccolta di dati analitici formali e iconografici, alla ricezione della ricerca estetica convenzionale espressa in formati alternativi. Di conseguenza le riflessioni e gli approcci critici possono in effetti anche essere d'aiuto per stabilire risvolti metodologici e una linea qualitativa di riferimento come quesito centrale delle *digital humanities*. A questo scopo, in questo breve prospetto storiografico utilizzo gli animali di Marc per presentare esempi e possibilità di studio.

Sebbene io scriva sia in qualità di storica dell'arte che di sostenitrice delle *digital humanities*, questo non significa che la storia dell'arte digitale in termini di raccolta dati, analisi e interpretazione delle immagini debba esclusivamente fare affidamento alle piattaforme tecnologiche. Una storia dell'arte basata solamente sull'immagine non è possibile, tantomeno auspicabile. Gli storici dell'arte continuano a fare lezione, a tenere conferenze, ad organizzare seminari, a interagire con gli studenti e i colleghi e a divulgare e pubblicare le proprie ricerche. Tuttavia, per una disciplina tanto minacciata come la storia dell'arte esiste un grande potenziale nelle nuove forme di visualizzazione e organizzazione dei dati, che sono complementari rispetto al sapere tradizionale e ai *media* digitali (che molti utilizzano da tempo), così come rispetto al testo e all'analisi dei dati.

I reperti storici e contemporanei, per la maggior parte materiali e visibili, sono il punto di partenza per questa ricerca. Mi interessa, infatti, il modo in cui queste tradizioni visuali e materiali possono essere analizzate con i mezzi tecnologici digitali e il ruolo di *medium*, per questo tipo di analisi, delle tecnologie basate sulle immagini.

Nel canone della saggistica tedesca di estetica, fin dai tempi di Johann Joachim Winckelmann, la storia dell'arte tradizionale è sempre stata caratterizzata da una struttura fondata sulle collezioni di oggetti d'arte e cataloghi di riproduzione delle immagini (Kaufmann 2001: 530). Le prime hanno dato origine alla fondazione di musei e all'allestimento di mostre che spaziano dalle grandi *Kunsthallen* e dai musei alle piccole gallerie private fino alle collezioni personali di statuette e cartoline, per giungere al *Mnemosyne-Atlas* di Aby Warburg (2000). Dal punto di vista filosofico, queste espressioni sono tutte basate sull'idea di raggiungere la conoscenza attraverso il confronto di immagini.

La storia dell'arte digitale si discosta da tale origine per intraprendere un nuovo percorso, poiché il processo non include né la tradizione del confronto di immagini né l'interpretazione dei testi su cui tale pratica si fonda (Drucker 2013). Le fondamenta della storia dell'arte nelle *digital humanities* sono esperimenti di codifica dell'immagine e di analisi della composizione formale insieme alle interpretazioni iconografiche intuitive che emergono in forma spontanea e democratica.

## 2. Dalla critica all'iconografia

L'*International Art Historians Congress* fu fondato a Berlino nel 1992. All'inaugurazione era presente una delegazione del *Deutsches Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte* (<http://www.fotomarburg.de>), al tempo operativa con il patrocinio dell'archivio fotografico Marburg. Lì sono stati creati quattro sistemi di *database* noti con gli acronimi: HiDA, MIDAS, DISKUS e ICONCLASS. HiDA (<http://www.startext.de/produkte/hida/hida-x>) o *Hierarchical Document Administrator*, era un *software* fornito da MIDAS, *Marburger Informations- Dokumentations- und Administrations-System* (Bove et. al. 2001). DISKUS, ([http://www.kulturerbe-digital.de/de/projekte/9\\_38\\_363730.php](http://www.kulturerbe-digital.de/de/projekte/9_38_363730.php)) *Digitales Informationssystem für Kunst und Sozialgeschichte*, era sponsorizzato dalla Fondazione *Volkswagen* e implementato dapprima nei maggiori musei tedeschi, e in seguito arricchito dalla fusione con archivi regionali e locali e con società storiche, che cominciarono a registrare e a condividere i dati: una pratica che continua con gli sistemi emergenti HiDA-MIDAS (Lauplicher 1998).

Il movimento pionieristico e lungimirante delle *digital humanities* era rimasto sorpreso da quei risultati, che avevano lo scopo di creare un vasto *database* cooperativo di immagini d'arte e d'architettura generato e conservato da quei sistemi. In concomitanza con la diffusione del *database* nelle biblioteche e nei musei in ambiente francofono e anglofono, è nato anche ICONCLASS (<http://www.iconclass.nl/home>), un sistema per la classificazione informatica del materiale iconografico, sviluppato a partire degli anni cinquanta del Novecento dallo storico dell'arte olandese Henry van de Waal. Inizialmente, van der Waal concentra i propri studi sulla possibilità di ricavare un algoritmo utilizzabile per autenticare la paternità dei dipinti. Utilizzando questo sistema, si può, ad esempio, catalogare l'espressione del viso di una donna nella pittura di Johannes Vermeer con il parametro "soddisfacente" nella stringa alfanumerica 88A73EA, che a partire dalla sequenza gerarchica > 8 interni / 8 abbigliamento / 73 donne / E espressione / A volto, produce la risultante collocazione (nel caso di mancato riconoscimento di uno di questi parametri in un'opera di Vermeer, il sistema è in grado di rilevare la contraffazione (Wynne 2006)). una simile indicizzazione nell'era del Web 3.0 potrebbe sembrare troppo rigida, ma a quel tempo – anche prima che i computer fossero regolarmente introdotti nelle università, nelle biblioteche e nei musei – il sistema permetteva di effettuare ricerche iconografiche affascinanti.

La mia frequentazione delle *digital humanities*, tuttavia, non nasce da DISKUS e ICONCLASS, ma da un interesse per la tassonomia zoologica, dove, prima del sequenziamento genetico, i tratti del comportamento così come quelli caratteristici della figura furono utilizzati per raggruppare e identificare gli animali.

In zoologia – di cui Franz Marc ha spesso intuitivamente emulato la pratica – non si tratta di una prassi originale, ma piuttosto di una pratica consolidata, concepita dai naturalisti del XIX secolo, tra cui Charles Darwin e Georges Cuvier e, naturalmente, anche da attenti autodidatti come Wilhelm Bölsche e John James Audubon. Appassionati osservatori di animali, costoro affidandosi all'incontro tra testo e immagine e attraverso la produzione di disegni, fungevano da tassonomisti e storici dell'arte entusiasti. Inoltre, ho imparato a mettere in discussione l'applicazione delle tecnologie digitali in modo

critico, per comprendere in quale rapporto esse stiano rispetto alla metodologia della storia dell'arte e in che modo rendano giustizia al tema della ricerca.

La questione delle conseguenze metodologiche dell'uso delle tecnologie digitali fu sollevata nel 1986 dallo storico dell'arte britannico William Vaughan, presidente della CHArt Association (<https://ch-art.org/>) (*Computers and the History of Art*). Vaughan era convinto che la tecnologia digitale offrisse la possibilità di ridurre o eliminare l'attenzione per la linguistica quale "disciplina maestra" (Vaughan 1987: 98).

Questo ci riporta al confronto tra l'approccio basato sul testo e quello basato sulle immagini; mentre la svolta linguistica ha portato a trascurare i metodi analitici a favore della proiezione iconografica, Vaughan ha osservato, quasi 20 anni fa, che «[...] in vista della informatizzazione della storia dell'arte, l'ironia di questa situazione è sempre più frequente il ricorso ai computer per automatizzare la teoria iconografica e la narrativa ai danni dell'analisi formale» (Vaughan 100). La sua tesi si basava sulla convinzione che le macchine potessero identificare le caratteristiche formali meglio dei tratti soggettivi. In realtà, nel corso degli ultimi due decenni, tale argomentazione non ha avuto un grande impatto sulla pratica generale della storia dell'arte digitale. E ciò è accaduto, perché la tesi di Vaughan si fondava sul presupposto che l'analisi dell'immagine potesse essere completamente automatizzata e disponibile tramite grandi *network*. Anche se al momento ci sono alcune collezioni interconnesse di opere d'arte *on-line*, il cui contenuto può essere rappresentato con vari tipi di visualizzazioni creative, queste grandi banche dati, come Prometeo (<http://prometheus-bildarchiv.de/de/prometheus/>) e il *Bildindex der Kunst und Architektur* (<http://www.bildindex.de/>) sono assemblate da persone, che fanno uso del testo generato dall'uomo per identificare il contenuto delle immagini, spesso sulla base di informazioni esterne. Inoltre questi tipi di analisi "automatica" dell'immagine sono, in genere, limitati a progetti di ricerca istituzionali, individuali o *in-house*.

La necessità di una riflessione critico-ideologica di cui si accennava sopra, tuttavia, non era tanto rilevante in riferimento a un equilibrio tra gli approcci di analisi analitico-formale e iconografica, ma è stata indotta dalla necessità di verificare che il lavoro dell'artista in questione non fosse stato analizzato e neppure inventariato secondo le caratteristiche più evidenti degli animali: contenuto e colore. Uno dei primi dipinti, al quale ho dedicato la mia attenzione nel 2009, è stata la tela di Franz Marc del 1912 *Hund vor der Welt* (figura 1), che a quel tempo faceva parte della mostra allestita *Marc, Macke und Delaunay. Die Schönheit einer zerbrechenden Welt* (1910-1914) allo Sprengel Museum di Hannover. Il dipinto – che mostra il cane di Marc, Russi, mentre contempla un paesaggio colorato –, a quanto pare, è stato incluso nell'esposizione per mostrare le somiglianze tra i lavori di Robert Delaunay, August Macke e Marc nel periodo cruciale dell'avanguardia storica. Ai miei occhi, tuttavia, *Hund vor der Welt* dimostrava il contrario; se anzi per dimostrare la mia tesi si potesse utilizzare anche l'esame degli scritti dell'artista e delle biografie pubblicate nelle stesse date, mi è parso che il confronto con un'analisi formale oggettiva – ad esempio tra *Hund* di Marc e *Simultanfenster auf die Stadt* (1912) di Delaunay (Figura 2) e *Großes helles Schaufenster* (1912) di Macke (Figura 3) – potesse raggiungere lo stesso obiettivo.

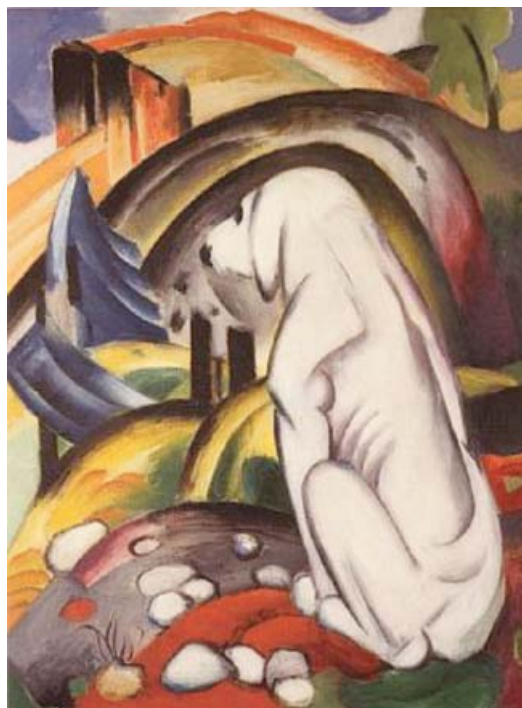


Figure 1-3: Franz Marc, *Hund vor der Welt*, 1912 (Svizzera, Collezione privata); Robert Delaunay, *Simultanfenster auf die Stadt*, 1912 (Amburgo, *Hamburger Kunsthalle*); August Macke, *Großes helles Schaufenster*, 1912 (Hannover, *Sprengel Museum*).

Questa linea di pensiero, a sua volta, ha sollevato due ulteriori questioni interessanti. La prima è che, anche ipotizzando l'esistenza di immissione dati per l'analisi formale, non vi era un modo accurato per produrre parole chiave sui contenuti di un dipinto di difficile



descrizione, tra cui, ad esempio, le parole “prospettiva”, “visione” e “ambiente”, che sono concetti astratti della pittura di Marc. In quanto sostantivi, queste parole non sono realmente raffigurate in *Hund vor der Welt*, eppure esse rappresentano quel lavoro. In secondo luogo, pensare all’opera di Marc nei termini dei suoi contenuti più ovvi e importanti – gli animali – mi ha permesso di rendermi conto che non esisteva alcun inventario in grado di specificare quali dipinti rappresentassero animali. In altre parole, non vi era alcuna fonte autorevole che avesse risposto a semplici domande quali: «quanti dipinti di Franz Marc raffigurano cani?», «Quanti di quei cani rappresentano Russi?». La mancanza di risposte costituisce una grande lacuna nel lavoro di ricerca su Marc, che affronterò all’interno di questo articolo, cercando di colmarla.

Il problema dell’implementazione di un *database* di immagini d’arte rese oggettivamente sta nel fatto che tali tecnologie, finora, avevano come punto di partenza l’identificazione di oggetti. (Il dipinto *Hund vor der Welt* si presenta come campione di indagine: si provi ad immaginare la difficoltà nel cercare di catalogare una pièce di arti performative). Quindi, il vero problema sta nel fatto che le opere d’arte spesso eludono qualsiasi comprensibile definizione ontologica. La storia dell’arte, a ragione e in modo rilevante, si fonda su metodi analitici iconografici soggettivi e formali, e include la storia culturale, sociale e l’estetica della ricezione. Integrare queste caratteristiche nella storia dell’arte digitale rappresenta una sfida dall’esito incerto, ma ciò non esclude il valore degli esperimenti e dei tentativi fatti.

Queste indagini in realtà evidenziano la necessità di un’osservazione strettamente tradizionale e meditata che Michael Fried auspicava nel suo trattato del 2002 su Adolph Menzel, il pittore tedesco che spazia dal Realismo all’Espressionismo (Menzel 2002, 256). Le caratteristiche individuali di un’opera d’arte richiedono al ricercatore un esame estremamente esaustivo dell’opera in questione. Agli storici dell’arte è richiesto, attraverso uno sguardo attento, di cogliere nel profondo ciò che si vede e ciò che viene percepito e di descrivere di conseguenza tali sensazioni; queste osservazioni astratte possono essere indubbiamente concretizzate in un *database*. Tuttavia, poiché i *database* convenzionali, ordinati per parole chiave, sono costituiti da campi predefiniti, essi sono troppo limitanti per una storia dell’arte a livello avanzato. Nel campo degli studi umanistici, la storia dell’arte è una delle discipline più in pericolo poiché le domande che dovremmo porci sulle tassonomie, e che riguardano i nostri specifici interessi di ricerca, vengono ignorate. L’idea della trasformazione dell’università in azienda minaccia di rendere la nostra ricerca irrilevante.

### 3. Digitalizzazione ≠ l’analisi formale o soggettiva

Finora ho toccato varie questioni, menzionando sia i progetti generali che quelli più specifici delle *digital humanities*, e stabilendo che, in termini di artefatti materiali, la lettura delle informazioni operata dalla macchina non è progredita rispetto a quanto ci si sarebbe aspettati all’inizio, quasi mezzo secolo fa. Le tecnologie digitali fanno riferimento ai metodi tradizionali di analisi soggettiva e formale dell’immagine. E comprendiamo le questioni implicite nel trattare progetti artistici che non sono né testo né immagine, ma

componenti strutturali o addirittura processi resi evidenti o del tutto impliciti nelle arti visive.

A questo punto vorrei ritornare sulle questioni relative alla “leggibilità automatizzata” delle immagini. Soprattutto agli albori della grafica computerizzata, l’obiezione riguardava la qualità della riproduzione delle immagini, che a partire dalle loro forme originali venivano riconfigurate in stringhe d’informazioni numeriche del tutto inaffidabili, con la conseguente e inevitabile perdita di informazione nel passaggio alla riproduzione digitale. Cosa che accade ancora oggi, anche se attualmente il problema è che gli archivi d’arte digitali sembrano volti a migliorare le immagini soprattutto per ciò che riguarda la saturazione e il contrasto. In particolare, ho notato che nel caso di opere espressioniste, nonostante le attente decisioni degli artisti riguardo all’applicazione e all’uso del colore basate su profondi principi filosofici, vi è la tendenza, per i *database* on-line, a regolare i toni, i contrasti e le sfumature in maniera eccessiva rispetto ai dipinti originali, come è avvenuto con le due immagini *Die kleinen blauen Pferde* (1911) di Franz Marc mostrate di seguito (figure 4 e 5).

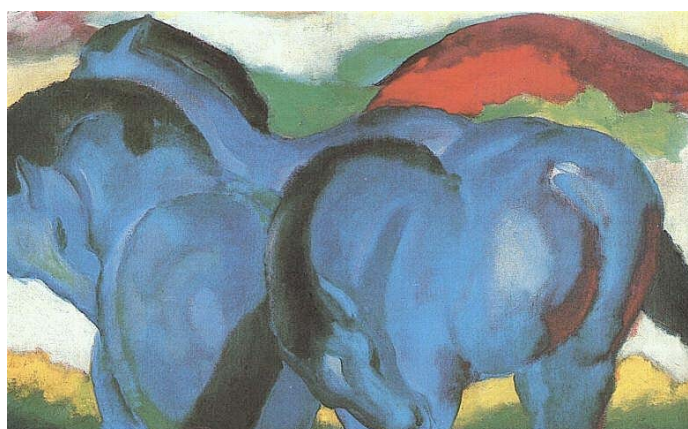


Figure 4 e 5: un *database* di immagini on-line si è preso alcune libertà con *Die kleinen blauen Pferde* (1911) di Marc Franz; il dipinto originale è decisamente meno saturo.

Il fatto che questi ostacoli pratici persistano nella visualizzazione delle immagini via computer è tuttora un vero problema, poiché la maggior parte dei lavori di storia dell'arte svolti dagli studenti universitari di primo livello o condotti prevalentemente a livello divulgativo consistono in una simile visualizzazione. Gli storici dell'arte più esperti sono abituati a lavorare con le riproduzioni, ma ne conoscono anche i limiti e sanno che alla fine per le domande specifiche di ricerca stilistica o estetica è necessario ad un certo punto "incontrare" l'oggetto originale di persona.

Di fatto, le riproduzioni con le quali noi lavoriamo che sono state per lungo tempo basate sulla fotografia analogica, oggi sono diventate quasi esclusivamente digitali. Tuttavia, ciò non risulta essere determinante per i metodi pratici della storia dell'arte. Anche se la fotografia analogica esisteva come archivio fisico, e la grana delle pellicole era minuta e soggetta a manipolazione, anch'essa spesso non ha rappresentava o o incarnava la materialità degli originali in modo affidabile.

All'atto pratico, la perdita delle informazioni causata dalla digitalizzazione di solito è trascurabile, e la quantità rispetto alla quale la possibile risoluzione eccede, è enfatizzata. L'installazione *Hyperplanes of Simultaneity* (2016) di Fabio Giampietro e Alessio De Vecchi, per esempio, è un'esperienza "aumentata" di visione di un dipinto con gli apparati audio-visuali del *Samsung Gear Virtual Reality*. Ne risulta una trasformazione della superficie dipinta in paesaggi urbani tridimensionali in movimento che trasforma le scene in qualcosa che non esiste nel mondo "reale", ed è reso da una densità di pixel non percepibile all'occhio umano. (Figura 6)<sup>2</sup>



Figura 6: *Hyperplanes of Simultaneity* offre un'esperienza digitale di realtà virtuale della pittura che supera la visione umana.

<sup>2</sup> <http://www.hyperplanesofsimultaneity.com/it/> e <https://vimeo.com/160129412>



simili strumenti digitali emergenti non sono solo affascinanti in quanto accessibili a un vasto pubblico, ma sono esempi estremamente utili per gli studi tecnico-materiali delle singole opere. L'analisi comparativa, invece, lavora spesso attraverso la riduzione dei dati dell'immagine o del loro isolamento mediante filtri. Progetti importanti di questo tipo sono ben documentati nella letteratura della storia dell'arte digitale.<sup>3</sup>

Nel paragrafo 1.1 ho fatto riferimento alla tesi di William Vaughan, il quale sosteneva che l'analisi formale si presta meglio all'analisi assistita dal computer che non all'interpretazione dei dati iconografici raccolti soggettivamente. Pioniere in questo campo, Vaughan ha condotto un progetto di ricerca finalizzato a dimostrare la sua tesi. Il suo progetto, che prende il nome dal critico d'arte italiano Giovanni Morelli e fu avviato alla fine degli anni ottanta del Novecento, includeva un programma designato per la ricerca di immagini formali o di immagini simili nella composizione, utilizzando gli "identificatori visivi" come parametri estremamente ridotto (Vaughan 1992: 7-18).

Per quanto riguarda il metodo di analisi stilistica assistita dal computer, un progetto coordinato da Stefan Heidenreich nel 2003 ha fornito un esperimento formativo. Heidenreich ha provato ad utilizzare un processo abbastanza semplice: attraverso il procedimento di sfocatura dell'immagine di un dipinto "con lo stile del disegno rinascimentale" l'ha reso più "barocco", ammorbidendo i suoi colori e lo stile lineare

distintivo. I risultati, così sorprendentemente chiari, hanno confermato che l'analisi stilistica, per il futuro, potrebbe essere supportata dalle tecnologie digitali.

Infatti, negli ultimi quindici anni, i metodi utilizzati per l'analisi automatizzata delle immagini sono stati ulteriormente sviluppati e sono in grado di eseguire tipi di analisi molto più sofisticate, che superano la semplice categorizzazione in "formale" o "soggettivo". Lo *Heidelberger Forschungsprojekt zur Gestenerkennung in mittelalterlichen Handschriften* (<https://hci.iwr.uni-heidelberg.de/COMPVIS/research/gestures/>) è un esempio di un sistema altamente complesso che coinvolge la combinazione di analisi iconografica e stilistica. Un altro progetto in corso, presso l'Università della California Riverside, è quello che utilizza un *software* di riconoscimento facciale applicato alle figure dei dipinti, tenendo in considerazione la categorizzazione e l'identificazione dei ritratti storici (Miller 2013). Comprensibilmente questa impresa è molto più difficile dell'identificazione delle persone viventi come avviene con le banche dati fotografiche, e si fonda su un'analisi concettuale dello stile degli artisti.

#### 4. Ricerca sulla ricezione

Questa non è in alcun modo una critica ai progetti di cui sopra, tuttavia, vorrei chiarire un altro concetto: lo studio analitico dell'arte richiede la *percezione*, e la percezione è un processo neurologico e cognitivo estremamente complesso. I programmi informatici non

---

<sup>3</sup> Cfr: Kohle, H. (1997), *Kunstgeschichte digital: eine Einführung für Praktiker und Studierende*, Berlin: Reimer; e Köhle, H. e Kwastek, K. (2003), "Digitale und digitalisierte Kunstgeschichte: Perspektiven einer Geisteswissenschaft im Zeitalter der Virtualität," in *Zeitenblicke*, Nr. 1.

hanno ancora trovato un modo per simulare, anche solo lontanamente, la percezione umana. Come dimostrano i progetti descritti, le tecnologie digitali offrono voci (entries) che sono evidentemente propedeutiche alle tassonomie dei temi tradizionali della storia dell'arte: l'iconografia, la storia dello stile, le questioni dell'attribuzione e l'identificazione di motivi. Ma come può tale assistenza informatica trovare un posto, nell'ambito delle *digital humanities*, nell'analisi delle immagini nel regno della percezione e del suo contesto?

Theodor Lipps (1903) ha basato gran parte dei suoi studi sulle modalità di risposta all'arte nella convinzione che la biologia svolgesse un ruolo importante nella ricezione di stimoli estetici; indagini analoghe continuano ancora oggi. Recentemente si è assistito alla collaborazione dello storico dell'arte David Freedberg, con il neurofisiologo Vittorio Gallese dell'Accademia Italiana della Columbia University – basata sulla scoperta di Gallese – e del team di ricercatori dell'Università di Parma, dei neuroni a specchio nei macachi, che ha confortato l'ipotesi di Lipps (Gallese e Freedberg 2007). I neuroni a specchio si attivano nel cervello in risposta agli stimoli ricevuti dall'osservazione di un'azione e ne danno manifestazione in un riflesso neuronale misurabile nella muscolatura corrispondente. Sorprende come questi neuroni si attivino anche quando un'azione può essere prevista o dedotta dai più semplici suggerimenti del movimento o dei *suoni*, esprimendo in tal modo la *rappresentazione* dell'azione.

Alla questione di come qualcosa viene *percepito* segue il problema di come quel qualcosa viene *interpretato* individualmente, nonostante dipenda da un contesto. Questo ci porta al punto in cui la combinazione di metodi analitici basati sull'immagine e sul testo risulta particolarmente promettente. Hubertus Kohle, uno storico dell'arte nonché uno dei primi convinti utilizzatori delle tecnologie messe a disposizione dalle *Digital Humanities*, contribuisce alla divulgazione del progetto promosso dalla *Ludwigs-Maximilians Universität* e dallo *Zentralinstitut für Kunstgeschichte* di Monaco. Nel suo progetto, Kohle coinvolge il maggior numero possibile di persone, sollecitandone l'immissione dati e richiedendo l'assegnazione di *tags* alle immagini visibili all'interno dell'*Artigo-Spiel* (<http://www.artigo.org>). Anche se il *tagline* è "gioca per la scienza", Artigo impiega un metodo sofisticato per la generazione dei dati relativi ai modelli interpretati e agli schemi percettivi, sia individuali sia di gruppo, sollecitando responsi dei giocatori che siano precedenti alla fase discorsiva, poiché il gioco richiede di cercare con gli occhi e con la mente a livello anteriore allo stato di coscienza, e di reagire rapidamente. I giocatori sono cronometrati e hanno a disposizione pochi secondi per fornire parole per descrivere l'opera d'arte appena vista. All'avanzamento dei livelli, gli aggettivi troppo ovvi sono etichettati come "tabù" e i descrittori più oscuri (ma sempre accuratamente basati su banche dati aggregate) vengono premiati con l'assegnazione di punti extra, un po' come accade quando si utilizzano lettere non comuni nel gioco dello scarabeo.

In un recente articolo per «On\_Culture», intitolato *La saggezza delle folle*, Kohle descrive alcuni risultati, per me di particolare interesse, in riferimento ai dati raccolti da una valutazione *crowd-sourced* del dipinto *Die gelbe Kuh* di Marc:

Molte valutazioni sono alquanto argute, come «danza», e altre esibiscono la conoscenza della storia dell'arte quando identificano il nome dell'artista e del movimento a cui appartiene («Espressionismo»). La maggior parte delle annotazioni, tuttavia, sono semplici descrizioni dei colori e degli oggetti presenti nel dipinto. Descrizioni appropriate presuppongono che

anche il metodo di raccolta sia appropriato. Nel loro insieme, i *tag* dimostrano una “saggezza” che non è presente in ogni singola parola, bensì solo nell’insieme. L’intero è più della somma delle sue parti:



Fig. 1: Franz Marc's Yellow Cow (1911), in Munich's Lenbachhaus

Franz Marc's famous Yellow Cow (1911), for example, has received tags like

WALD PFLANZEN BLAUER REITER EXPRESSIONISMUS MALEREI WOLKEN RIND  
 SPRUNG ÖL FARBE GEMÄLDE NACHT TANZEN WEIDE OHREN FARBEN BRAUN  
 BEWEGUNG ROSA MARC EUTER KUH ORANGE SCHWARZ FRANZ KÜHE FARBIG ROT  
 TIER KAMPF TIERE HÖRNER HIMMEL LILA GELB FLECKEN KALB OCHSE HORN  
 SCHWANZ FRANZ MARC BLAU FORMEN FLECK HUF RINDER HUFEN BÄUME GELBE  
 KUH STIER SPRINGEN SIGNATUR GRÜN BUNT

Figura 7: in Artigo il *tagging* dell’immagine ad opera del pubblico rivela associazioni intuitive, formatesi attraverso un contesto contemporaneamente soggettivo e oggettivo, che sono affascinanti digressioni prediscorsive.

## 5. Il caso esemplare di Franz Marc: possibilità

A questo punto, vorrei menzionare un progetto che sto cercando di portare avanti nell’ambito della mia ricerca sulle arti dei media interattivi e su Franz Marc (il mio principale argomento di studio), un progetto che vuole essere partecipativo e interattivo, un’esperienza di collaborazione diretta alle strategie estetiche del progetto stesso. Come spesso accade nella storia dell’arte, la ricerca dell’osservatore/spettatore ideale ci priva di alcune informazioni fondamentali sull’artista, che in realtà sono necessarie per riuscire a valutare la sua opera più importante. Questo sarà più facilmente possibile attraverso la documentazione proposta che prende in esame l’oggetto d’indagine sotto più prospettive. Tuttavia – e vorrei sottolinearlo – questa forma di documentazione non è, in ultima analisi, dipendente dalla tecnologia digitale avanzata. Invero, se l’opera dovrebbe essere controllata in modo digitale, la documentazione citata non è basata necessariamente sulle tecnologie digitali, ma su un normale recupero dei dati, sull’analisi e sulla archiviazione.

Mentre le tecnologie digitali molte volte rendono la rappresentazione dei dati più facile, ciò è ed è stato possibile anche con mezzi analogici. E questo ci riporta alla questione critico-ideologica: l'obiettivo principale deve essere quello di trovare metodi di analisi più adatti all'oggetto. Uno di questi criteri può essere quello di una raccolta di metadati *crowd-based*, una rappresentazione grafica degli schemi osservati di un certo artista, o anche un'analisi *visual-based* di partecipanti al di fuori del mondo accademico.

I dipinti di animali di Marc sono stati ampiamente studiati al fine di acquisire conoscenze sul pensiero filosofico dell'artista e le sue proiezioni, nonché per descrivere e dedurre alcune delle regole fondamentali dell'arte bidimensionale, dalle quali Marc da un lato si distanzia, dall'altro le rinnova per creare le sue immagini. Tuttavia si rileva una notevole superficialità in entrambe le linee di indagine: gli animali viventi, sui quali le immagini sono state originariamente modellate, non sono stati osservati attentamente. Questo può sembrare contraddittorio, poiché chiaramente né il "significato", né l'aspetto della fauna raffigurata poteva essere descritta senza fare riferimento alla controparte vivente. Nonostante questo riconoscimento generale, tuttavia, gli studiosi sono stati inclini ad esaminare le immagini di animali quasi esclusivamente dal punto di vista antropocentrico e hanno considerato rilevanti solo quegli animali che potevano dare informazioni sulla vita e sulle attività dell'artista e dei suoi contemporanei, e sulla configurazione dei loro legami reciproci e delle reciproche influenze. Questo pre-giudizio antropocentrico ha impedito un'indagine appropriata delle immagini di animali, in modo indipendente e obiettivo, limitando la nostra comprensione tanto della loro funzione quanto del metodo della loro rappresentazione.

Si nota anche una noncuranza nella terminologia utilizzata per descrivere le raffigurazioni di animali; questa mancanza di precisione zoologica rivela un atteggiamento di fondo sprezzante nei confronti di tali immagini. In alcune delle scene di Marc, ad esempio, i termini "gazzella" e "antilope" sono spesso usati in modo intercambiabile o come sinonimi, per identificare gli unghiate cornuti, come nell'immagine ad acquerello, inchiostro-India, del 1912. Nel catalogo *raisonné* pubblicato dai curatori del *Lenbachhaus* di Monaco, l'immagine è elencata, come *Antilope (Gazelle)*. Tuttavia, entrambe queste etichette si riferiscono a gruppi di animali, piuttosto che ad una specie, ma mentre le gazzelle sono un tipo di antilope, un'antilope non è necessariamente una gazzella.

La tendenza antropocentrica è evidente anche negli studi che esplorano il metodo di rappresentazione di Marc. L'analisi dell'arte di Marc è sempre stata fortemente sbilanciata verso la comprensione del ruolo dell'empatia, dell'essentialismo, e della visione interpretativa degli esseri umani. Gli stessi animali nelle immagini di Marc non hanno subito la stessa analisi sistematica a cui sono stati sottoposti gli altri aspetti del suo lavoro. In un certo senso, ciò è comprensibile; è naturale per noi essere attratti dall'uso del colore – una delle forme più comuni di analisi utilizzata nel dibattito sulle opere di Marc – anche per cercare di identificare gli oggetti che apparentemente sono al limite della decifrabilità. Tuttavia l'attenzione che è stata dedicata agli animali è sproporzionatamente minore. In particolare, non è stata registrata l'importanza degli animali. Ne risulta che la nostra comprensione della rappresentazione degli esseri animati di Marc è incompleta.

Sembra anche che nel determinare come gli animali sono stati rappresentati, la valutazione degli studiosi delle specifiche posture e azioni degli animali si sia basata su

convinzioni generiche, piuttosto che sul confronto con i movimenti reali delle creature viventi. Il significato di alcune delle azioni mostrate dalle figure animali può quindi essere stato frainteso se non addirittura trascurato. È possibile che la mera quantità e la varietà delle specie raffigurate abbia ottenebrato la nostra capacità di rilevare motivi caratterizzanti<sup>4</sup>. Infatti Marc crea delle regole secondo le quali appaiono determinati animali e secondo le quali vengono rappresentati i loro comportamenti specifici. Questo è tanto più degno di nota, perché mostra come Marc abbia affrontato e superato i problemi di rappresentazione (ad esempio, come disegnare gli occhi degli erbivori). Fino a quando tutte le immagini degli animali non saranno esaminate in modo più approfondito – vale a dire identificarle, quantificarle e valutarle *in toto* con metodi statistici – non si potrà trarre con sicurezza conclusioni.

Tuttavia, solo di rado l'arte di Marc è stata studiata per le informazioni che contiene sugli animali. È incredibile come questi ultimi, che compaiono nelle opere per le quali Marc è più famoso, non siano mai stati contati e classificati, e tanto meno identificati per specie; si tratta di una trascuratezza che spero di iniziare a correggere: questo è l'obiettivo principale del presente studio. Esso sottolinea infatti l'importanza di collegare le immagini raffiguranti gli animali di Marc con i dettagli esteriori degli animali reali. La pratica di guardare le immagini di animali con gli occhi di un naturalista richiede un inventario contenente tutti gli animali raffigurati nelle sue opere, l'identificazione e la valutazione di come compaiono su tela e cosa fanno in confronto ai campioni conosciuti dall'artista.

Attraverso l'identificazione e la catalogazione delle immagini di animali, siamo in grado di salvare l'opera di Marc come progetto zoologico ambizioso e quantificabile. Una valutazione tassonomica dell'arte di Franz Marc ha quindi il potenziale di fornire nuove intuizioni su come l'artista abbia cercato di rappresentare il modo essenziale in cui le specie animali appaiono e si comportano.

Nell'ultima parte del mio saggio, vorrei tornare all'immagine, ma questa volta all'immagine intesa come mezzo di ricerca. In merito ai benefici che le visualizzazioni - modello portano alla storia dell'arte, il pensiero corre subito agli usi dell'immagine nella storia dell'architettura, in particolare nelle odierne reiterazioni di modelli digitali utilizzati per la ricostruzione di edifici e monumenti distrutti – un'innovazione di immediata rilevanza, se si pensa alla possibilità di ricostruire i numerosi monumenti distrutti dalla recente ondata di iconoclastia (Basulto 2016). Questo è un aspetto molto importante nonché promettente per la storia dell'arte digitale, che approfondirò di seguito.

---

<sup>4</sup> Ci sono 244 voci nel catalogo *raisonné* di dipinti ad olio e più di 1000 opere su carta, tra cui disegni, cartoline e disegni a fogli singoli (Hoberg e Jansen, 2004-2009).



## 6. Visualizzazione



Figura 8: *Turm der blauen Pferde* (1913) di Franz Marc risulta essere disperso dal 1945, pertanto, oggi la sua visione comune è possibile solo attraverso le immagini digitali.

Paradossalmente, una delle opere più famose di Franz Marc è l'ormai dato per disperso *Turm der blauen Pferde* (1913) (Figura 8). Nella biografia di Marc, di questo importante dipinto Klaus Lankheit dà una descrizione tanto elegante quanto preziosa:

Das berühmteste Bild des Künstlers [...] eine Leinwand von 2 Meter Höhe und 1,30 Meter Breite schlägt uns in ihren Bann. Wir werden mit Macht an das Bild herangetrieben, schon im selben Augenblick aber zu achtungsvoller Distanz gezwungen. Wie eine Vision leuchtet dicht vor uns eine Gruppe von vier Pferden auf. Aus der Mittelachse nach rechts gerückt, füllt ihr Umriß das schmale Hochformat fast ganz aus, nur seitlich den Blick auf eine ebenso geheimnisvolle Landschaft freigebend. Der mächtige Körper des vorderen Tieres mißt nur wenig unter Lebensgröße. Das Pferd scheint aus der Tiefe nach vorn zu drängen und unmittelbar vor dem Beschauer zu verhalten, indem es den Kopf in edlem Schwung zur Seite



wirft. Seine Stellung im Raum läßt sich nicht errechnen, denn der untere Bildrand überschneidet die Beine (...). (Lankheit 1976: 120).

Preziosa, perché Lankheit ha avuto la possibilità di studiare molto attentamente il dipinto che è stato visto da pochissime persone ancora oggi in vita. In questo caso è fondamentale affidarsi alle ricostruzioni digitali del quadro basate su resoconti, come quello di Lankheit, e delle poche foto in bianco e nero che esistono di questo *totem* del Modernismo. Un tale studio per una singola opera, condotto al di fuori del metodo comparativo, è insolito nella tradizione della storia dell'arte ed è anche una forma meno comune di analisi nell'ambito delle *digital humanities*, anche se ne esistono già alcuni esempi eccellenti.

Recentemente il *British Museum* ha completato un progetto per digitalizzare e rendere interattivi i bassorilievi dell'antico *Palace of Ashurbanipal a Nineveh*, Iraq, conosciuto come il *Sennacherib Lachish Narratives*). Di grande interesse per gli archeologi e gli storici dell'arte, non solo per l'ottimo stato di conservazione e per la ricchezza dei dettagli, è il resoconto della battaglia di *Sennacherib* del 645 A.C., uno dei pochi eventi storici violenti accreditati e raccontati nella Bibbia ebraica. I rilievi, molto famosi per la rappresentazione delle battaglie e delle scene di caccia, in realtà raffigurano anche scene di vita quotidiana a corte (Cock 2014) (Figura 9). L'aggiunta di un effetto tridimensionale permette ai rilievi di essere esperiti come una sorta di strisce di fumetti *in situ*, così come originariamente erano stati pensati per essere esposti in una sala speciale del palazzo.



Figura 9: Il progetto del *British Museum* di digitalizzare e animare il *Lachish Narrative*, fregio tridimensionale.

Nel 1990, la fondazione *Staatliche Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz* ha pubblicato una serie di CD che fornivano un'analisi interattiva dell'immagine. Uno di questi è dedicato a *Die Madonna in der Kirche* (1440)<sup>5</sup>, il famoso dipinto di Jan van Eyck raffigurante la Madonna come una chiesa. La dimensione monumentale della figura, in

<sup>5</sup> È possibile modellare tale ricerca andando al *database* del sito: <http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus>.

rapporto all'architettura circostante e le possibilità di analisi comparativa di un solo lavoro, è stata commentata nei testi degli storici dell'arte, come ad esempio Otto Pächt. Pächt ha osservato che in una riproduzione digitale, la capacità di manipolare la dimensione della Madonna in relazione agli interni ha offerto una forma di "visione comparativa" che ha aiutato gli spettatori a immaginare funzione e impatto originali del dipinto, facendo notare come l'applicazione interattiva ha attivato un ragionamento e processi cognitivi diversi rispetto a un'interpretazione puramente testuale (Pächt 1993: 205)<sup>6</sup>.

Tali forme di analisi delle immagini interattive sono rimaste, fino a poco tempo fa, come l'eccezione nella storia dell'arte. Gli effetti delle visualizzazioni sono utilizzati principalmente non per l'analisi delle singole opere d'arte ma per mostrare i risultati delle analisi ottenute da grandi insiemi di dati. Con i metodi computerizzati, tali analisi sono notevolmente semplificate. I risultati, tuttavia, spesso sono difficili da rendere in un testo e forniscono rappresentazioni visive degli stessi dati come una soluzione naturale. Questo può essere fatto in forma di cronologie, ad esempio, il *Metropolitan Museum of Art's di Heilbrunn Timeline of Art History project* (<http://www.metmuseum.org/toah/>) che combina il testo, alcuni documenti di ricerca la cui analisi è stata approfondita, immagini e cronologie. Il *Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung* a Linz è coinvolto anche nella realizzazione di un progetto sul tema delle immagini paesaggistiche che cercano di rappresentare spazialmente rapporti tematici e concettuali e di visualizzare le caratteristiche quantificabili delle opere, dalle vendite di mercato alla distribuzione dei "termini" all'interno del "testo" come fosse una forma di analisi del discorso visivo (Münster 2009).

Tuttavia, i ricercatori nel campo dei *media*, dopo aver intrapreso la loro ricerca consistente nella formulazione di quesiti finalizzati al raggiungimento di determinati obiettivi, non riescono ad ottenere risultati migliori di quelli ottenuti dalla visualizzazione, ossia scandagliare un numero elevato di dati senza pregiudizi, al fine di scoprire ciò che essi riportano e di scoprire modelli inattesi, in opposizione al consueto *test* di idee preconcepite. Quest'ultimo processo è diventato noto come "la visualizzazione esplorativa" (Manovich 2013: 257).

Tutti questi progetti hanno in comune una visualizzazione dei dati come testo, anche se la loro esistenza descrive o si basa su artefatti visivi. La situazione è diversa e più vicina a quello che ho in mente di fare con le immagini di Franz Marc presenti in una ricerca in corso condotta da Lev Manovich, storico dell'arte alla City University di New York. Le sue visualizzazioni sono basate sulle compilazioni di un gran numero di riproduzioni digitali. Tali compilazioni analizzano riproduzioni di dipinti di van Gogh, appartenenti a periodi diversi, nella loro luminosità e saturazione (<https://www.flickr.com/photos/culturevis/7174757288/in/set-72157627153391284/>). La classificazione comparativa sistematizzata delle opere di van Gogh mostra la sua produzione artistica nei diversi periodi. Modelli inconfutabili emergono e sfidano l'opinione comune degli storici sul

---

<sup>6</sup> Una breve parte di questo CD con l'allargamento della Madonna è online all'indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=PeyR7laMiY8>.

come e il perché – questione cruciale nel dibattito sul pittore, la cui biografia affascina molti – gli stili di van Gogh variano a seconda del luogo in cui egli li dipingeva. Invero, se l'esempio di Manovich su van Gogh illustra l'esame critico di una tesi che interessa molti, una tale ricerca mette in luce come i *cluster* di dati visivi forniscano anche nuove informazioni senza la necessità di porsi una domanda in partenza.

## 7. Dall'immagine al quadro

La parola “digitale” in “Digital Humanities” significa che lavoriamo con diverse forme di immagini digitali e digitalizzate ottenute con vari metodi – e quindi sempre indirettamente tramite i codici computerizzati – che si traducono in nuove immagini: la riproduzione digitale del dipinto originale, l'animazione interattiva di una riproduzione digitale, la visualizzazione della percezione di un'opera d'arte, la visualizzazione dei dati quantitativi per il mercato dell'arte o la visualizzazione di raccolte di immagini basate sul ragionamento applicato. La storia dell'arte digitale non solo analizza le immagini, ma produce anche nuove immagini. Così la nuova storia dell'arte supera la tradizionale storia dell'arte testuale, e crea una disciplina che si occupa dell'analisi della tradizione scritta, per poi presentarla attraverso visualizzazioni.

Nell'introduzione ho affermato che la storia dell'arte digitale è un ottimo complemento per gli studi di *digital humanities* basati sul testo. Quindi, vorrei concludere sottolineando che, nel sapere degli studi umanistici in generale, l'immagine non è da sottovalutare: gli storici e gli studiosi di arte hanno sempre fatto ricorso alle immagini come fonte, e con sempre maggiore frequenza usano le immagini per visualizzare i risultati delle analisi di grandi quantità di dati per renderli più comprensibili.

### Riferimenti delle immagini

**Figura 1:** Franz Marc, *Hund vor der Welt*, 1912 (Collezione privata, Switzerland).

**Figura 2:** Robert Delaunay, *Simultanfenster auf die Stadt*, 1912 (Hamburg, Hamburger Kunsthalle).

**Figura 3:** August Macke, *Großes helles Schaufenster*, 1912 (Hannover, Sprengel Museum).

**Figura 4:** Alterazione di Franz Marc's *Die kleinen blaue Pferde* dal Kunst Depot 24 Website (<https://www.kunstdepot24.de/>)

**Figura 5:** Franz Marc, *Die kleinen blauen Pferde*, 1911 (Stuttgart, Staatsgalerie Stuttgart).

**Figura 6:** Fabio Giampietro e Alessio De Vecchi, installazione *Hyperplanes of Simultaneity*, 2016. (<http://www.hyperplanesofsimultaneity.com/it/>), Milano Palazzo Reale).

**Figura 7:** schermata del gioco di Artigo mentre riceve descrizioni oggettive e soggettive dell'opera di Franz Marc *Die gelbe Kuh*, 1911 (in: Artigo.org via „On\_Culture“ <http://www.on-culture.org/journal/perspectives/the-wisdom-of-crowds/>).

**Figura 8:** Franz Marc, *Turm der blauen Pferde*, 1911. Disperso dal 1945. (Riprodotta a Hoberg, A. and Jansen, I. (2004), *Franz Marc: The Complete Works*, v.1, London, Philip Wilson).

**Figura 9:** The “Garden Party”, rilievo dal North Palace of Ashurbanipal, Nineveh, Iraq, 645 A.C. (*The British Museum, Accession Number 124920*).

## BIBLIOGRAFIA

- Basulto D. (2016), *How 3D printers can help undo the destruction of ISIS*, in “The Washington Post” (<https://www.washingtonpost.com/news/innovations/wp/2016/01/07/how-3d-printers-can-help-undo-the-destruction-of-isis/>).
- Bove J., Heusinger L., Kailus A. (2001), *Marburger Informations-, Dokumentations- und Administrationssystem (MIDAS)*, Munich, Saur.
- Cock M. (2014), *3D-imaging the Assyrian reliefs at the British Museum: from the 1850s to today*, in The British Museum Blog (<https://blog.britishmuseum.org/2014/11/19/3d-imaging-the-assyrian-reliefs-at-the-british-museum-from-the-1850s-to-today/>).
- Drucker J. (2013), *Is There a ‘Digital’ Art History?*, in “Visual Resources”, 29:1-2, 5-13, DOI: 09.1080/01973762.2013.761106.
- Fried M. (2002), *Menzel’s Realism: Art and Embodiment in Nineteenth Century Berlin*, Yale New Haven, University Press.
- Freedberg D., Gallese V. (2007), *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, in “Trends in Cognitive Sciences”, 11, no. 5: 190-218.
- Heidenreich S. (2003), *Form und Filter – Algorithmen der Bilderverarbeitung und Stilanalyse*, in “Zeitenblicke“, Nr. 1 (<http://www.zeitenblicke.de/2003/01/heidenreich>).
- Hoberg A. and Jansen, I. (2004-9), *Franz Marc: The Complete Works*, v.1-3, London, Philip Wilson.
- Hutchinson J. (2016), *Virtual reality artwork wins 2016 Lumen Prize for digital art*, in “Art News” (<https://www.a-n.co.uk/news/virtual-reality-artwork-wins-2016-lumen-prize-for-digital-art>).
- Kaufmann T. D. (2001), *Antiquarianism, the History of Objects, and the History of Art before Winckelmann*, in “Journal of the History of Ideas”, 62, no. 3: 523-41.
- Kinsey C. (2014), *Matrices of Embodiment: Rethinking Binary and the Politics of Digital Representation*, in “Signs: Journal Of Women In Culture & Society”, 39 (4): 897-925.
- Kohle H. (2016), *The Wisdom of Crowds*, in “On\_Culture” (<http://www.on-culture.org/journal/perspectives/the-wisdom-of-crowds/>).
- Lankheit K. (1976), *Franz Marc: Sein Leben und seine Kunst*, Köln, DuMont.
- Laupichler F. (1998), *MIDAS, HIDA, DISKUS – was ist das?*, in “Arbeitsgemeinschaft der Kunst- und Museumsbibliotheken”, Nr. 2/3: 18-24 (<http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/6198/>).
- Lipps T. (1903), *Ästhetik: Psychologie Des Schoönen und Der Kunst*, Leipzig, Voss.
- Miller B. (2013), *Research on Application of Face-Recognition Software to Portrait Art Shows Promise*, in “UCR Today”. (<https://ucrtoday.ucr.edu/15392>).
- Manovich L. (2013), *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, London, Bloomsbury Publishing, (<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1224268>).
- Münster E. (2009), *Theme Landscape Portfolio*, Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst Forschung (<http://evelynmuenster.com/project/theme-landscape/>).
- Meyer-Büser S., Adolphs V. (2009), *Marc, Macke und Delaunay: die Schönheit einer zerbrechenden Welt, 1910-1914*, Hannover, Sprengel Museum Hannover.
- Pächt O. (1993), *Van Eyck. Die Begründer der altniederländischen Malerei*, München (<http://gso.gbv.de/DB=2.1/PPN?PPN=024710032&COOKIE=U999,K999,D2.1,Ee8f51dbc-24,I0,B9994+++++,SY,A,H13-15,,17-23,,30,,50,,60-61,,73-78,,88-90,NGAST,R217.89.74.130, FN>).
- Schreibman S., Siemens R., Unsworth J. (2016), *A New Companion to Digital Humanities*. Chichester, West Sussex, John Wiley & Sons Inc.
- Vaughan W. (1987), *The Automated Connoisseur: Image Analysis and Art History*, in Denley P.,

- 
- Hopkin D. (eds)., *History and Computing*, Manchester, Manchester University Press: 87-116.
- Vaughan W. (1992), *Automated Picture Referencing: A Further look at 'Morelli'*, in "Computers and the History of Art" 2, No. 2: 7-18.
- Warburg A. M., Warnke M., Brink C. (2000), *Der Bilderatlas Mnemosyne*, Berlin, Akademie.
- Wynne F. (2006), *I Was Vermeer: The Rise and Fall of the Twentieth Century's Greatest Forger*, New York, Bloomsbury.
- Yavuz M. (2009), *Mapping the Archive: 30 Years of Ars Electronica Visualized in a Huge Scale*, in "Information Aesthetics" ([http://infosthetics.com/archives/2009/09/mapping\\_the\\_archive\\_30\\_years\\_of\\_ars\\_electronica.html](http://infosthetics.com/archives/2009/09/mapping_the_archive_30_years_of_ars_electronica.html)).

**JEAN MARIE CAREY** is a Ph.D. candidate in Art History/Germanistik at the University of Otago and an Erasmus fellow at Universität Kassel. Besides digital humanities, she mainly studies the *Einfühlung-Nachträglichkeit* effects of images of animals using the work of Franz Marc as a touchstone. Her work has appeared in *Expressionismus*, *KAPSULA*, *sehpunkte.de*, *TextPraxis*, and the Italian Art Society's journal, for which she is a staff writer.

**E-MAIL** [jeanmarie.carey@gmail.com](mailto:jeanmarie.carey@gmail.com)

«Quadri»  
Quaderni di RiCOGNIZIONI  
ISSN 2420-7969

è una collana di

RiCOGNIZIONI  
Rivista di lingue, letterature e culture moderne  
ISSN: 2384-8987

<http://www.ojs.unito.it/index.php/ricognizioni/index>  
[ricognizioni.lingue@unito.it](mailto:ricognizioni.lingue@unito.it)

© 2016

Dipartimento di Lingue e Letterature straniere e Culture Moderne  
Università di Torino  
<http://www.dipartimentolingue.unito.it/>