

COSA SI PUÒ CREARE CON LE OPERE IN PUBBLICO DOMINIO?

Riusi digitali liberi del *Petit Prince*

Bianca GAI

ABSTRACT • *What Can You Create with Works in the Public Domain? Digital Reuses of The Little Prince.* This paper aims at collecting and analysing the free reuses of Saint-Exupéry's *Le Petit Prince*, as the novel has entered the Public Domain in many countries since 2015. The focus is on the spontaneous reuses on the Internet, excluding the derivative works controlled by the Saint Exupéry Estate. The reuse of Saint-Exupéry's novel follow two main paths. First, the textual reuses, ranging from translation and crowdsourced transcription, to social reading and academic text-mining. Second, the visual reuses, which belong to the most interesting digital culture sectors: audiovisual desing, virtual reality cinema and video game programming.

KEYWORDS • Public Domain, Digital Reuse, Spreadability, Remix Culture.

Dal 2015 sono decaduti in molti paesi del mondo i diritti d'autore sulle opere di Saint-Exupéry, tra cui il suo romanzo più celebre, *Le Petit Prince*. Ma quali sono le conseguenze della sua "liberazione" dalle restrizioni di *copyright*, nel panorama culturale internazionale? O, più concretamente, quali sono stati, dal 2015 ad oggi, i riusi creativi del *Petit Prince* resi possibili dalla sua entrata in pubblico dominio? La risposta a questi interrogativi è particolarmente complessa, perché le opere più note che derivano dal romanzo di Saint-Exupéry non sono in molti casi riusi liberi del testo. Si tratta al contrario di rielaborazioni fortemente pilotate dai detentori dei diritti ancora in essere, in particolare dalla famiglia dell'autore. La Succession Saint-Exupéry¹, infatti, non si limita a esercitare pressioni sull'industria dell'intrattenimento e sui creativi dei paesi le cui legislazioni non hanno ancora consentito la cessazione dei diritti sulle opere dell'autore francese, ma rivendica forme di controllo anche nei paesi in cui tali opere sono entrate in pubblico dominio. Continua per esempio a governare le opere derivate ispirate ai testi dell'autore avvalendosi dell'*escamotage* giuridico dei marchi commerciali registrati, per imporre gravi limitazioni allo sfruttamento commerciale dei principali personaggi del romanzo².

Ma la supervisione della famiglia Saint-Exupéry si estende anche al di là della formula dei marchi commerciali, basata su un seppure debole fondamento giuridico, per riguardare ad ampio raggio molte delle derivazioni creative importanti ispirate alle opere dell'autore. Supervisionato dalla Succession Saint-Exupéry è stato per esempio il progetto del film di animazione ispirato al romanzo girato da Marc Osborne nel 2015, *The Little Prince*. Così il regista ha rievocato in un'intervista i suoi contatti con gli eredi di Saint-Exupéry, cui ha sottoposto il progetto del film

¹ <http://www.antoinedesaintexupery.com/>.

² Cfr. l'articolo di Oriana Bozzarelli *Le libertà de Il Piccolo Principe. Storie ordinarie di business in pubblico dominio*, nel presente numero di «Ricognizioni».

per ottenerne l'approvazione: «Per vari mesi non ho avuto contatti con i produttori, solo con Olivier d'Agay, presidente del Saint-Exupéry Estate. Forse sono passati addirittura tre anni prima che mi ritrovassi davanti a una quindicina di membri dell'Estate, che doveva prendere una decisione in merito al progetto. Ero terrorizzato»³. Così tra i “producers and partners” del musical basato sul romanzo presentato nella stagione 2015/2016 al Calgary Theater in Canada, figurano gli eredi di Saint-Exupéry, e in particolare l'azienda cui è stata affidata la gestione del marchio del Piccolo Principe, la NDRL (No Doubt Right Label)⁴. Anche le opere testuali collegate al romanzo francese subiscono ancora forti limitazioni giuridiche. Il caso più eclatante riguarda l'opera *El regreso del Joven Principe*, concepita dal poeta argentino Alejandro Roemmers come continuazione del *Petit Prince*. La redazione del romanzo, che risale al 1999, non ha ottenuto l'avallo degli eredi di Saint-Exupéry fino al 2008, anno in cui ne è stata autorizzata la pubblicazione solamente in Argentina. In seguito la traduzione è stata approvata per la pubblicazione in moltissimi paesi, anche prima dell'entrata dell'opera in pubblico dominio (in Italia per esempio il libro è uscito in traduzione nel 2012, edito da Corbaccio, con il titolo *Il ritorno del giovane principe*). La Succession Saint-Exupéry non consente tuttavia, al momento, la pubblicazione del romanzo di Roemmers in Francia fino all'ingresso dell'opera originale in pubblico dominio per i lettori francesi.

Non sono quindi i casi precedenti i riusi dell'opera più adatti a illuminare gli effetti del pubblico dominio sulla produzione culturale. A questo scopo sarà utile, piuttosto, rintracciare i processi di diffusione spontanei, non controllati da forze esterne manovrate dai detentori dei diritti. Tale meccanismo di propagazione autonoma, che nasce nel contesto di Internet indipendentemente dalla questione dei diritti d'autore, può essere riportato al concetto di *spreadability* (diffondibilità), coniato dallo studioso di comunicazione americano Henry Jenkins nel saggio *Spreadable media* (Jenkins, Ford, Green, 2013). Secondo Jenkins, i contenuti culturali circolano sul web non solo per merito di strategie decise “dall'alto”, attuate da istituzioni culturali o dall'industria dell'intrattenimento, ma anche in virtù di fenomeni di propagazione “dal basso”, attivati liberamente dall'utenza della rete.

La rielaborazione creativa dei contenuti in ambiente digitale, da parte di utenti professionisti del settore ma anche di semplici amatori, è una caratteristica riconducibile anche alla categoria della *remix culture*, teorizzata dal docente di legge americano Lawrence Lessing, all'interno del saggio *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. La libertà di appropriazione e ricreazione delle opere, scrive Lessing, genera valore sociale e culturale all'interno della società contemporanea, consentendo di superare una fruizione passiva della cultura, basata sul semplice consumo, in direzione di una sua riappropriazione attiva e produttrice da parte del pubblico. Secondo lo studioso, le attuali limitazioni di *copyright* non solo si rivelano di scarsa utilità per arginare la diffusione illegale di contenuti protetti da diritti, ma limitano il sostegno da parte delle istituzioni culturali ed educative alla creatività espressa dalla cultura del *remix*, generando un danno per l'intera società (Lessing, 2008). Su questi presupposti si basa l'esigenza di allargare le maglie delle concezioni attuali del diritto d'autore, così come la necessità di politiche istituzionali di sostegno alle pratiche di riuso creativo di materiali non soggetti a limitazioni di *copyright*.

Di qualche utilità potrà essere, allora, l'esplorazione del valore emergente dai riusi creativi liberi di opere in pubblico dominio, che si intende affrontare qui a partire dal *Petit Prince*. I riusi “spontanei” del *Petit Prince* che è stato possibile ricondurre con certezza all'entrata dell'autore in pubblico dominio delineano due filoni: rielaborazioni che si possono definire *testuali*, che sfruttano cioè le stratificazioni di significati del testo e la sua apertura alla comunità dei lettori

3

http://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2015/11/24/news/mark_osborne_computer_e_disegni_per_raccontare_un_sogno_ecco_il_mio_piccolo_principe_-128054338.

⁴ <http://www.thelittleprincethemusical.com/producers-partners/>.

(istituita con forza già dall'opera originale, a partire dall'*explicit*, in cui l'autore invita i lettori a cercare il piccolo principe e a contattarlo in caso di successo) e rifacimenti *visuali*, che sfruttano invece tutte le potenzialità iconiche del romanzo (già native, in potenza, all'interno di un romanzo arricchito di illustrazioni di mano dello stesso autore).

Le derivazioni di tipo *testuale* che manifestano una più rapida diffusione nel momento in cui un'opera rientra nel pubblico dominio sono le traduzioni. Dal 2015 si è assistito infatti a un'impennata delle traduzioni del *Petit Prince* pubblicate da case editrici e disponibili per la vendita all'utente finale. La cessazione dei diritti connessi all'opera apre tuttavia scenari diversi, che esulano dal mercato editoriale tradizionale. Si segnala in particolare la traduzione italiana con testo a fronte, disponibile gratuitamente nei formati ePub, PDF e Kindle AZW, a cura della casa editrice Liberi Pomi fondata dal bibliotecario milanese Franco Perini⁵. La traduzione è rilasciata in licenza Creative Commons (attribuzione, non commerciale, condividi allo stesso modo)⁶ e realizzata con un font ad alta leggibilità per i lettori con dislessia (il carattere EasyReading). L'apertura del testo, resa possibile dalla sua appartenenza al pubblico dominio, riguarda quindi sia il regime giuridico scelto, che mantiene per l'opera di arrivo una licenza aperta favorevole al riuso, sia le tecnologie tipografiche adottate, che si traducono nell'usabilità dell'opera anche da parte di un'utenza svantaggiata. A dimostrazione della velocità di circolazione delle opere innescata dalla pubblicazione con licenze open e formati aperti, il romanzo è entrato dopo solo un anno nella biblioteca digitale libera Wikisource (Fig. 1), progetto fratello di Wikipedia che accoglie testi digitali in pubblico dominio, all'interno del quale è stato formattato in *crowdsourcing* dalla comunità online che si dedica alla piattaforma⁷.

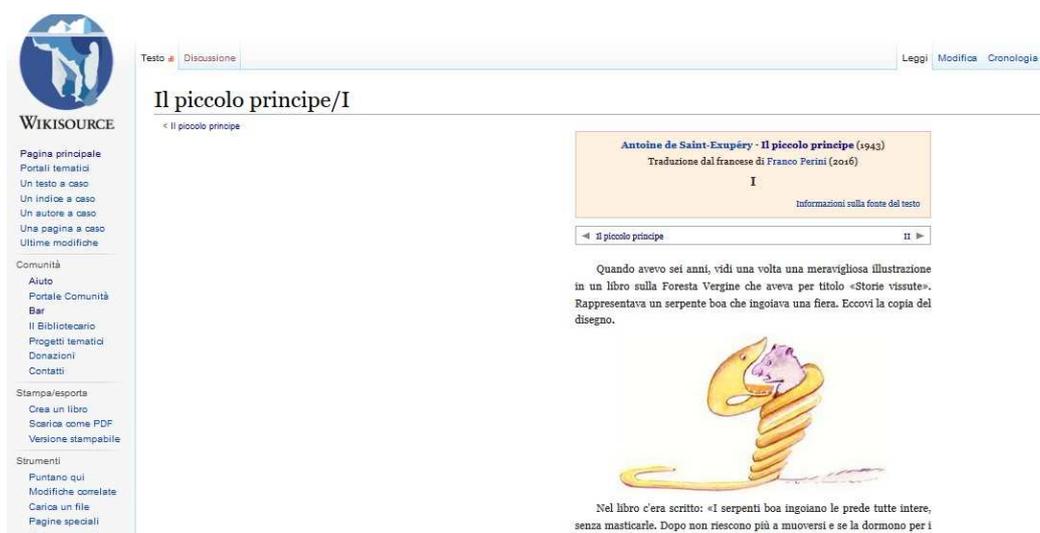


Fig. 1. *Il Piccolo Principe* su Wikisource.

Altra tipologia di riuso favorita dal pubblico dominio è il *social reading*, attività di annotazione collaborativa dei testi online resa possibile dalla loro disponibilità in formato digitale e favorita dalla loro diffusione sul web con licenza aperta (Stein, 2013 e Cavalli, 2015). La pratica del *social reading* contribuisce a creare uno strato di materiali aggiuntivi ancorati al testo di partenza, che spesso viene arricchito di riferimenti ad altri contenuti online. È il caso per esempio

⁵ <http://piccolo-principe-ebook.blogspot.it/>.

⁶ <http://creativecommons.it/>.

⁷ https://it.wikisource.org/wiki/Il_piccolo_principe.

del commento al *Petit Prince* gestito collaborativamente sul sito Genius⁸, piattaforma di riferimento della comunità online di fan della musica rap che condivide conoscenza musicale alimentata in *crowdsourcing*. Il romanzo è qui sottoposto a rilettura da parte degli utenti del portale, che oltre ad annotare semanticamente il testo, costruiscono legami contestuali con altri materiali reperibili gratuitamente online: opere digitali in pubblico dominio⁹, pagine Wikipedia dedicate ad argomenti correlati¹⁰, video di approfondimento su Youtube¹¹. Si assiste a una riattualizzazione del testo nel nuovo contesto digitale di cui è entrato a fare parte, per esempio attraverso riferimenti tratti dal mondo dei videogiochi¹². In virtù di questa rielaborazione sociale del testo di partenza, condotta attraverso mezzi puramente digitali, si realizza quindi una profonda riappropriazione dell'opera da parte della comunità, che la rilegge alla luce del proprio sistema valoriale: la sezione del capitolo XIII del *Petit Prince* dedicata alla figura dell'uomo d'affari viene glossata, per esempio, da una strofa della star del rap Notorius B.I.G, corredata da un'immagine .gif del rapper, dai link alla versione commentata del pezzo e alla scheda descrittiva dedicata all'artista disponibile sulla stessa piattaforma Genius (Fig. 2).¹³

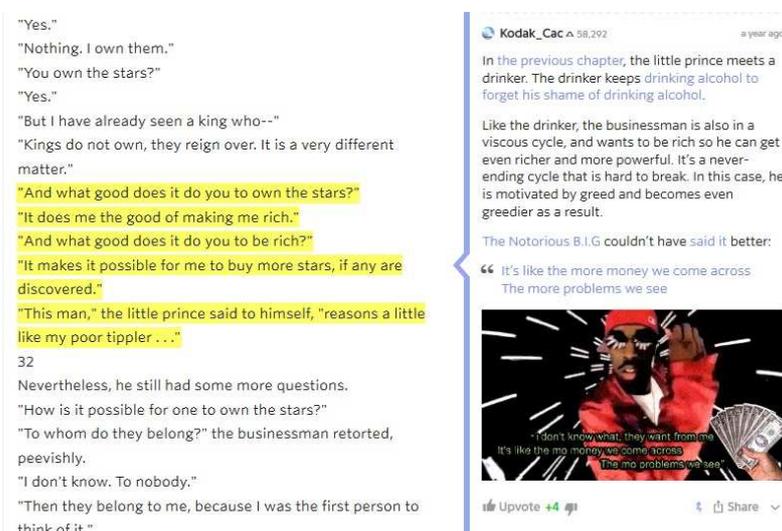


Fig. 2. Il capitolo XIII del *Petit Prince* annotato dalla comunità dei rapper su Genius.

La possibilità di essere manipolate liberamente rende le opere in pubblico dominio oggetti di indagine privilegiati nei settori del *text-mining* e del *data-mining*. Il *Petit Prince* è stato per esempio scelto per un'operazione di *text-mining* collaborativa di contesto accademico avviata nel 2009 (Fig. 3), che si è basata dichiaratamente sul testo dell'opera caricato su Wikilivres Canada, paese dove l'autore francese è in pubblico dominio dal 1995 (Martins, 2012). Si tratta di una mappatura in UNL (UNL Universal Networking Language), linguaggio di marcatura che rappresenta dati semantici estratti da testi in lingua naturale, usato per sistemi di traduzione automatica o di *information retrieval*¹⁴. Il testo è stato selezionato, riportano i curatori del progetto, perché offriva la possibilità di sperimentare il linguaggio di marcatura in un ambito letterario e narrativo mai affrontato fino a quel momento. Ma è stato prescelto anche in virtù della sua ampia diffusione e traduzione in diverse lingue, che lo hanno reso un campione adatto a

⁸ <http://genius.com/albums/Antoine-de-saint-exupery/The-little-prince>.

⁹ <http://genius.com/1467221>.

¹⁰ <http://genius.com/1519268>.

¹¹ <http://genius.com/1466379>.

¹² <http://genius.com/1546823>.

¹³ <http://genius.com/9057380>.

¹⁴ <http://www.unlweb.net/unlarium/index.php?corpus=explore&proj=ul001>.

studiare le caratteristiche linguistiche di un testo letterario in un contesto d'uso molto ampio e trasversale a codici linguistici diversi (Martins, 2012). La cronologia e le premesse teoriche del progetto sono indicative quindi del valore collettivo generato dalla liberazione dei testi in regime di pubblico dominio: l'operazione sarebbe stata legalmente impossibile in un paese in cui il testo fosse stato ancora sottoposto a restrizioni di *copyright*.



The screenshot shows the UNL interface for the text of 'Le Petit Prince'. The interface includes a navigation menu on the left with options like Home, Corpus, Dictionary, Grammar, KB, Memory, Tagset, Tools, Profile, About, and Help. The main content area displays the text of 'Le Petit Prince' in a table format with 15 numbered sentences. The UNL logo is visible in the top left corner.

ID	SENTENCE
1	Le Petit Prince.
2	À Léon Werth.
3	Je demande pardon aux enfants d'avoir dédié ce livre à une grande personne.
4	J'ai une excuse sérieuse:
5	cette grande personne est le meilleur ami que j'ai au monde.
6	J'ai une autre excuse:
7	cette grande personne peut tout comprendre, même les livres pour enfants.
8	J'ai une troisième excuse:
9	cette grande personne habite la France où elle a fait et froid.
10	Elle a besoin d'être consolée.
11	Si toutes ces excuses ne suffisent pas, je veux bien dédier ce livre à l'enfant qu'à été autrefois cette grande personne.
12	Toutes les grandes personnes ont d'abord été des enfants.
13	Mais peu d'entre elles s'en souviennent.
14	Je corrige donc ma dédicace:
15	À Léon Werth quand il était petit garçon.

Fig. 3. Mappatura in linguaggio UNL del testo del *Petit Prince*.

Tra gli esempi di riusi visuali, emblematico di una nuova forma di produzione e diffusione dei contenuti è *El principito*,¹⁵ il progetto audiovisuale ispirato al *Petit Prince* del videomaker portoricano Lorenzo Ortiz. Si tratta di un omaggio al padre dell'artista, David Ortiz Anglerò, intellettuale portoricano morto nel 2014, il quale nel 1976 aveva prodotto una lettura radiofonica del romanzo. Il figlio bambino trovò la registrazione della trasmissione radiofonica e si identificò immediatamente con il personaggio del piccolo principe, credendo che l'opera fosse stata scritta dal padre per lui. Su questo dato biografico si fonda il gioco di sovrapposizioni temporali che anima il progetto dell'opera, a partire dalla sua realizzazione materiale. Il suono è infatti prodotto tramite la digitalizzazione della registrazione radiofonica, per mantenere "la consistenza e la magia dell'analogico". Le immagini sono una rielaborazione cromatica dei disegni originali dell'opera, con un effetto *vintage* "da pellicola rovinata", che le distanzia temporalmente. Interessante soprattutto il modello di diffusione, che è rappresentativo del nuovo ambito in cui ci muoviamo. L'opera non è stata pubblicata nel senso tradizionale del termine, ma la sua idea è stata veicolata sul web tramite diversi canali, alla ricerca di un pubblico potenziale: l'entrata in pubblico dominio del romanzo originale ha consentito infatti la propagazione di materiali relativi al progetto su Internet (Vimeo, Youtube, Facebook) (Fig. 4) e in occasione di presentazioni in musei e gallerie d'arte di Puerto Rico. La distribuzione di materiali, garantita dal regime di pubblico dominio dell'opera di partenza, non coincide quindi con la pubblicazione, ma con un'iniziativa di *fundraising* organizzata dall'autore per generare interesse e fidelizzare un pubblico disposto a finanziare la sua realizzazione¹⁶. La libera disponibilità in pubblico dominio dell'opera di ispirazione, che rende libero l'autore di muoversi in una campagna promozionale del proprio progetto senza pagare *royalties*, sembra favorire una modalità di pubblicazione che si scarta dai tradizionali canali di vendita editoriale, per rientrare invece nei nuovi meccanismi di distribuzione tipici della *sharing economy* (Aigrain, 2012). Si prevede infatti qui, invece della remunerazione calcolata a valle sul valore dell'opera tipica del mercato editoriale tradizionale,

¹⁵ <https://vimeo.com/107161975>.

¹⁶ Cfr. l'intervista all'autore: <https://vimeo.com/107277692>.

una retribuzione dell'autore a monte, attraverso un sistema di *crowdfunding* (cfr. Vassallo, 2014) reso possibile dalla libertà di diffusione di materiali.



Fig. 4. immagine tratta dal video trailer del progetto *El principito* di Lorenzo Ortiz, disponibile su Vimeo.

Altro riuso basato sulle qualità visuali dell'opera è *The Rose and I*, adattamento del *Petit Prince* in *virtual reality* ad opera della start-up Penrose Studios¹⁷, gruppo di artisti e sviluppatori che sperimentano usi artistici della realtà virtuale, secondo una tendenza recente che si sta diffondendo anche nel settore del cinema indipendente (Page, 2015), tanto che il film è stato presentato nella "New Frontier Section" del Sundance Film Festival 2016. Lo spettatore, che indossa un casco per la realtà virtuale, viene posto al centro di un sistema solare dominato da un pianeta, su cui avviene l'incontro del piccolo principe con la rosa (Fig. 5). Il sistema di tracciamento del movimento consente allo spettatore di camminare intorno alla scena variando la distanza. Si tratta di un'esperienza immersiva: la libertà di movimento e i suoni naturalistici registrati da oggetti reali veicolano la sensazione di avere una parte nel film.



Fig. 5. immagine tratta dal film in realtà virtuale *The Rose and I* (Penrose Studio).

¹⁷ <http://www.penrotestudios.com/stories/2016/4/13/the-rose-and-i-at-sundance-2016>.

L'opera di Saint-Exupéry, sia per l'ambientazione spaziale sia per la presenza di illustrazioni grafiche d'autore, si presta molto alle interpretazioni in 3D. Esistono infatti altri adattamenti in realtà virtuale dell'opera, tra cui per esempio una realizzazione presentata alla notte bianca di Melbourne nel 2014¹⁸. Qui però il piccolo principe agisce da avatar dello spettatore, che ne interpreta direttamente il personaggio, muovendosi come lui. Nella realizzazione di *The rose and I* invece il piccolo principe è l'oggetto dell'osservazione dello spettatore. Si introduce cioè una prospettiva di sguardo, che si apre su una realtà virtuale a tre dimensioni, che varia a seconda della posizione dello spettatore. La soluzione tecnologica sembra così riprodurre il punto di vista del lettore del *Petit Prince* di fronte al personaggio, quel continuo alternarsi di prossimità e distanza, intimità e meraviglia che sperimenta nei suoi confronti chiunque affronti le pagine del romanzo.

Infine, uno dei riusi più complessi dell'opera è avvenuto in un settore apparentemente molto lontano dal contesto letterario, e che invece è sempre più considerato, recentemente, ambito di sperimentazione di forme artistiche e di un approccio collaborativo alla creazione di contenuti: lo sviluppo di videogame (Jenkins, 2005 e Pearce, 2006). Nel mondo dei videogame, tra l'altro, la pratica del *remix* di materiali culturali preesistenti, anche a livello amatoriale, rappresenta una prassi molto frequente, soprattutto nella veste della riscrittura del codice di videogiochi commerciali, il così detto "modding" (abbreviazione per "modifying") (Scacchi, 2010).

Il ruolo del pubblico dominio, e dell'opera di Saint-Exupéry in particolare, come fonte d'ispirazione artistica emerge per esempio nell'ambito del *Global Game Jam*, evento annuale di sviluppo di videogiochi realizzato in contemporanea mondiale presso centinaia di sedi accreditate, in cui ogni *team* di sviluppatori ha il compito di realizzare in poche ore un videogioco ispirato a un tema principale e ad alcuni temi secondari. Tra i temi secondari dell'edizione 2015 figura il pubblico dominio, e in particolare le opere i cui diritti d'autore sono cessati in quell'anno, tra cui appunto *The Little Prince*. Il pubblico dominio è stato cioè selezionato come uno dei "diversifiers" indicati agli sviluppatori tra le suggestioni e i "constraints" per orientare lo sviluppo del software, rinnovando un'attenzione al tema che era già emersa nel 2014 attraverso il richiamo alla figura di Aaron Swartz (l'eroico programmatore e attivista statunitense morto suicida dopo essere stato arrestato per aver scaricato in massa articoli dell'editore JSTOR): «*Honor Aaron Swartz. The game only uses materials found in the public domain*». Ecco quanto prevede uno dei punti del programma 2015:

Public Domain Class of 2015: Make a game based on the works entered to Public Domain on 1st January 2015 - for instance works of Wassily Kandinsky, Edvard Munch, Edith Sitwell, Piet Mondrian, Antoine de Saint-Exupéry, Felix Nussbaum, Filippo Tommaso Emilio Marinetti, Glenn Miller, Flannery O'Connor, and Ian Fleming (cough, James Bond, cough), depending on your country¹⁹.

Il *Petit Prince* ha avuto molto successo come tema di partenza per lo sviluppo da parte dei videogamers partecipanti all'evento. Tra le realizzazioni più riuscite, da segnalare è *Es war einmal in der Wüste*²⁰, una "text adventure" in cui l'utente interagisce con il testo originale in traduzione tedesca, e con una rivisitazione in bianco e nero delle illustrazioni, selezionando il proprio percorso individuale di esplorazione del contenuto (Fig. 6). La realizzazione è interessante per la ripresa sotto forma di *gamification* del paradigma dell'ipertesto, teorizzato a partire dagli anni 90 per descrivere la struttura del testo digitale (Landow, 1992), e per l'uso iconico delle immagini,

¹⁸ http://next-technologies.net/media/little_prince/index.html.

¹⁹ <http://globalgamejam.org/global-game-jam-diversifiers>

²⁰ <http://globalgamejam.org/2015/games/es-war-einmal-der-w%C3%BCste>.

che assieme ad ancore ipertestuali diventano i nodi da cui si dipartono le biforcazioni navigabili della narrazione.



Fig. 6. *Es war einmal in der Wüste*, videogioco ispirato al *Petit Prince* sviluppato al GGJ 2015.

Altro esempio è *The Relatively Little Planet*²¹, notevole per l'uso del remix con altri materiali culturali, quali la relatività einsteiniana, e per un uso "narrativo" del punto di vista, che complica il trattamento del punto di vista dell'opera originale. Nel gioco è infatti possibile agire alternativamente come volpe, come cassetta delle pecore o come piccolo principe. Ogni personaggio possiede diverse abilità ed è chiamato ad affrontare problemi causati da variazioni della gravità su un pianeta che rievoca il *setting* interplanetario del romanzo di Saint-Exupéry.



Fig. 7. *The Relatively Little Planet*, videogioco ispirato al *Petit Prince* sviluppato al GGJ 2015.

Nel saggio *Spreadable Media*, Jenkins e gli altri coautori definiscono le caratteristiche per cui un testo si diffonde più di altri, individuando peculiarità tecniche, giuridiche e contenutistiche. Le prime sono particolarmente significative per le istituzioni culturali, perché identificano qualità che possono essere valorizzate da interventi mirati di politica culturale. Caratteristica tecnica è per esempio l'*afferrabilità*, cioè la rispondenza del formato testuale di partenza a requisiti tecnologici che rendano i materiali facilmente portabili e condivisibili. In questo caso il ruolo

²¹ <http://globalgamejam.org/2015/games/relatively-little-planet>.

chiave delle istituzioni, all'interno per esempio di progetti di digitalizzazione e di promozione di opere in pubblico dominio, consisterà nel mantenere alti standard di interoperabilità dei materiali derivati dalle opere originali. Una responsabilità delle istituzioni si individua anche in relazione alle caratteristiche giuridiche: le opere "diffondibili" non sono normalmente sottoposte a *copyright*, ma sono riconducibili ad altre forme di gestione dei diritti d'autore (per esempio le licenze Creative Commons). Indispensabile allora da parte dei soggetti che operano nel settore culturale non solo la cura dei diritti connessi alle opere di partenza dei progetti di digitalizzazione, ma anche l'attribuzione di licenze adeguate alle opere di arrivo, che è opportuno sottoporre al regime giuridico più libero possibile (IFLA, 2014). Infine il saggio *Spreadable Media* individua il ruolo di caratteristiche contenutistiche, apparentemente non influenzabili dall'azione delle istituzioni culturali, se non nei processi di selezione delle opere di riferimento per iniziative di promozione culturale: le opere "producenti" contengono fili sciolti, significati che eccedono le capacità del testo di disciplinarli, lacune al di là del controllo del testo. Sono quindi più predisposte alla diffusione opere che presentano più punti di ingresso, e di conseguenza un potenziale espressivo accessibile ad *audience* disparate, così come la capacità di farsi riconfigurare dal lettore in base al suo retroterra individuale, ai suoi interessi e inclinazioni (Jenkins, Ford, Green 2013).

Come emerge da questi esempi, *Le Petit Prince* possiede le caratteristiche tipiche di un testo "diffondibile": si presta al riuso da parte di specifiche *audience*, al *remix* con altri contenuti culturali, all'aggancio con l'esperienza individuale del lettore. Se tuttavia il concetto di *spreadability* è nato in prima battuta in riferimento alla cultura di massa, è possibile applicarlo anche alla cultura alta? È lo stesso Jenkins a risponderci, istituendo nel suo blog, *Confessions of an Aka-Fan*, un paragone tra la ricezione delle opere di massa da parte dei fan e la ricezione delle opere alte: il fruitore di una grande opera artistica non sperimenta di norma l'intimità e la partecipazione tipica della *fan culture*. Tuttavia, argomenta lo studioso, non c'è nulla di intrinseco ai testi alti che li renda meno "producenti". A distanziarli dal lettore, e a trasformarli quindi in contenuti percepiti come statici, è soltanto il modo in cui siamo abituati a fruirne, a partire soprattutto dall'esperienza scolastica. Molti autori della grande letteratura, Shakespeare per esempio, erano al contrario fortemente ancorati a una cultura popolare di cui potrebbero ancora far parte. Seguendo l'intuizione propositiva di Jenkins, è possibile ritenere, in conclusione, che la promozione del pubblico dominio, come incentivo alla diffusione e al riuso creativo dei testi, possa rappresentare un importante strumento a nostra disposizione per recuperare l'intimità e la partecipazione perdute con i testi della tradizione (Jenkins, 2006).

BIBLIOGRAFIA²²

- Aigrain, Ph. (2012), *Sharing: Culture and the Economy in the Internet Age*, Amsterdam, Amsterdam University Press, <http://www.oopen.org/search?identifier=409602>.
- Cavalli, N. (2015), *Come promuovere la lettura attraverso il social reading*, Milano, Editrice Bibliografica.
- IFLA (2014), *Linee guida per pianificare la digitalizzazione di collezioni di libri rari e manoscritti*, trad. it. a cura di BEIC, <https://www.ifla.org/files/assets/rare-books-and-manuscripts/rbms-guidelines/guidelines-for-planning-digitization-it.pdf>.
- Jenkins, H. (2005), *Games, the New Lively Art*, in J. Goldstein, J. Raessens, a cura di, *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge (Mass.), MIT Press, <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>.
- Jenkins, H. (2006), *Can One Be A Fan of High Art*, http://henryjenkins.org/2006/07/can_one_be_a_fan_of_high_art.html.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013), *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture*, New York, New York University Press, 2013.

²² Link verificati il 30/3/2017.

-
- Landow, G.P. (1992), *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, London, John Hopkins University Press.
- Lessing, L. (2008), *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, London, Bloomsbury, <https://archive.org/details/LawrenceLessigRemix>.
- Lessing, L. (2006), *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press.
- Martins, R. (2012), *Le Petit Prince in UNL*, in LREC 2012, Eighth International Conference on Language Resources and Evaluation, http://www.lrec-conf.org/proceedings/lrec2012/pdf/879_Paper.pdf.
- Page, Dan (2015), *How virtual reality will change the cinematic experience*, in «The Guardian», 30 January.
- Peirce, C. (2006), *Games AS Art: The Aesthetics of Play*, in «Visible Language», 40, 1, pp. 66-89.
- Scacchi, W. (2010), *Computer game mods, modding, and the mod scene*, in «First Monday», vol. 15, n. 5, <http://firstmonday.org/article/view/2965/2526>
- Stein, B. (2013), *A Taxonomy of Social Reading: a proposal*, <http://futureofthebook.org/social-reading/>.
- Vassallo, W. (2014), *Crowdfunding nell'era della conoscenza. Chiunque può realizzare un progetto. Il futuro è oggi*, Milano, Franco Angeli.

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, the evolution of the book in the digital age and the Public Domain. Her latest publications include: “Il libro infinito. La narrativa italiana scopre l’ebook” (Neos Edizioni 2013); “Le collezioni bibliografiche digitali” (Carocci 2013); “Costruire il libro del futuro. Dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale” (“Quadri. Quaderni di RiCOGNIZIONI” 2016).

E-MAIL • bianca.gai@unito.it