

L'ISOLA CHE NON C'È

2

Direttore

Barbara DE SERIO
Università degli Studi di Foggia

Comitato scientifico

Mercedes ARRIAGA FLÓREZ
Universidad de Sevilla

Gianfranco BANDINI
Università degli Studi di Firenze

Salvatore BARTOLOTTA
Universidad Nacional de Educación a Distancia de
Madrid

Emma BESEGGI
Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Silvia BLEZZA PICHERLE
Università degli Studi di Verona

Francesca BORRUSO
Università degli Studi Roma Tre

Šárka BUBÍKOVÁ
Univerzita Pardubice

Antonella CAGNOLATI (Vicedirettore)
Università degli Studi di Foggia

Marco DALLARI
Università degli Studi di Trento

Loreta DE STASIO
Universidad del País Vasco

Maria Pia Paola FILIPPI
Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Ilaria FILOGRASSO
Università degli Studi “Gabriele d’Annunzio” di
Chieti e Pescara

José María NADAL
Universidad del País Vasco

Barbara SCHIAFFINO
Direttrice rivista «Andersen»

Milena TANCREDI
Biblioteca per Ragazzi della Provinciale di
Foggia “La Magna Capitana”

Bruno TOGNOLINI
Scrittore

Eulalia TORRUBIA BALAGUÉ
Universidad Pontificia de Salamanca

Comitato redazionale

Angela ARTICONI
Università degli Studi di Foggia

Susanna BARSOTTI
Università degli Studi di Cagliari

Vittoria BOSNA
Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”

Lorenzo CANTATORE
Università degli Studi Roma Tre

Rossella CASO
Università degli Studi di Foggia

Daniela DATO
Università degli Studi di Foggia

Tiziana INGRAVALLO
Università degli Studi di Foggia

Laura LAZZARI
Franklin College di Lugano

Anna Grazia LOPEZ
Università degli Studi di Foggia

Milagro MARTÍN CLAVIJO
Universidad de Salamanca

Roberta PEDERZOLI
Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

L'ISOLA CHE NON C'È

L'isola che non c'è: un luogo ideale, forse frutto della fantasia e dell'immaginario infantile, ma soprattutto espressione di un pensiero divergente e creativo, capace di progettare spazi e tempi diversi da quelli reali e di plasmare luoghi utopici che fanno da sfondo ai sogni dei bambini, accompagnando i loro processi di crescita; una dimensione che consente loro di prendere le distanze dalla realtà, ma al tempo stesso di dominarla per imparare a gestire le proprie emozioni; uno scarto tra realtà e irrealtà che nel mito e nella fiaba intravede lo strumento ideale per cambiare il mondo. E cos'è l'utopia se non quella dimensione ludica costitutiva dell'essere umano, in grado di mediare continuamente e ricorsivamente tra il bisogno di certezze e la tensione al cambiamento e all'imprevisto? Anche per questo motivo l'iniziativa editoriale è stata intitolata "L'isola che non c'è", con un chiaro e consapevole riferimento al luogo immaginario in cui agisce l'inquieto Peter Pan, personaggio che metaforicamente rappresenta il bisogno di esplorazione dei bambini, la loro capacità di costruire un rapporto fra l'Io e la realtà a partire dalla percezione di mondi immaginari. Sempre in senso metaforico l'isola rappresenta la sicurezza che i bambini riconoscono negli adulti e nella possibilità di avere accanto punti di riferimento capaci di supportarli e di aiutarli a muoversi nei territori dell'imprevedibile. Uno sguardo attento sarà rivolto alle tematiche che mirano alla promozione della lettura, nella convinzione che il libro sia strumento di decodifica del mondo e indispensabile decostruzione della sua complessità, nonché alle pratiche di didattica nei vari settori che stanno emergendo nel vasto panorama della letteratura per l'infanzia. Un viaggio piacevole e — ovviamente — avventuroso alla ricerca di nuove scoperte e di inediti orizzonti di senso.

In "L'isola che non c'è" sono pubblicate opere di alto livello scientifico, anche in lingua straniera per facilitarne la diffusione internazionale. Il direttore approva le opere e le sottopone a referaggio con il sistema del «doppio cieco» («*double blind peer review process*») nel rispetto dell'anonimato dell'autore e dei due revisori, dei quali uno viene individuato da un elenco deliberato dal comitato di direzione e l'altro dallo stesso comitato in funzione di revisore interno. Nel caso di giudizio discordante fra i due revisori la decisione finale sarà assunta dal direttore, salvo casi particolari in cui lo stesso provvederà a nominare tempestivamente un terzo revisore a cui rimettere la valutazione dell'elaborato.

Volume pubblicato con il contributo dell'Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara — Dipartimento di Scienze Economico-Quantitative e Filosofico-educative.

Ilaria Filograsso
Gian Piero Consoli

Nuovi esploratori

Incroci narrativi tra libri, cinema e web



Copyright © MMXII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133/ A-B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5499-4

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: novembre 2012

Indice

Premessa 9

Tra cinema, libri e web 11

Gian Piero Consoli

Tra libri, cinema e web 43

Ilaria Filograsso

Alice 79

Ilaria Filograsso

Hugo 95

Gian Piero Consoli

Max 111

Ilaria Filograsso

Coraline 121

Gian Piero Consoli

Greg 137

Ilaria Filograsso

Mr. Fox 153

Gian Piero Consoli

Bibliografia 171

Premessa

L'idea di questo volume a quattro mani nasce dall'esperienza condivisa di un laboratorio sperimentale di linguaggi audiovisivi, sviluppata nell'ambito dei corsi di *Storia della letteratura per l'infanzia* e di *Cinema e formazione*, presso la facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Chieti.

La letteratura per l'infanzia, materia prima su cui verteva il laboratorio, coniugata assieme al cinema e alla comunicazione visiva, ha lasciato intravedere tutto il suo potenziale eversivo, creativo e trasformativo. Sostanziale apertura, vocazione alla molteplicità, permeabilità ai contesti, stratificazione dei significati: queste le caratteristiche che rendono i libri per ragazzi un formidabile punto di partenza per spericolate avventure didattiche multidisciplinari.

Il racconto delle fantastiche peripezie di Alice, di Peter Pan o di Raperonzolo è stato, per altro, un irresistibile richiamo per il cinema sin dagli esordi, poiché il dispositivo cinematografico è per sua natura in grado di raccontare il sogno, il prodigio, di ricreare l'incanto e lo stupore propri dell'infanzia.

Ogni epoca, con modalità e strumenti specifici, ha realizzato adattamenti e riscritture dei "classici" per l'infanzia, testimoniando della loro inesauribile influenza sull'immaginario di adulti e bambini, e della loro disponibilità all'attualizzazione e alla sperimentazione. Non a caso negli ultimi decenni questo

particolarissimo universo comunicativo è diventato un campo aperto all'ibridazione dei linguaggi, alla contaminazione dei codici e delle forme narrative. Tali trasformazioni non solo hanno influenzato la produzione letteraria per ragazzi, ma hanno invaso sul piano tematico e sul piano formale la letteratura adulta, generando nuove modalità *crossover* di racconto, tanto da rendere difficile ogni tentativo di delimitazione di confini e di sistemazione teorica.

Questo volume propone una lettura di alcuni testi-chiave del passato e della contemporaneità, tenendo ben presente il panorama della convergenza mediatica nel quale i giovani lettori oggi guardano, leggono, ascoltano le storie.

Accanto a quelle tradizionali sono sempre più urgenti, infatti, capacità di lettura *attraverso i media*, che richiedono percorsi formativi mirati, aggiornati, interdisciplinari. Il confronto sistematico con storie multimodali e crossmediali e la frequentazione di forme ibridate di grammatiche e linguaggi favoriscono, in questa direzione, lo sviluppo di strumenti ermeneutici non banali, e agevolano la precoce formazione di un pensiero complesso, capace di cogliere legami e differenze, di confrontarsi creativamente con l'alterità, di *pensare per connessioni*.

Il medium cinematografico, nell'attuale crogiuolo di linguaggi fruiti ed utilizzati dai ragazzi per esprimersi e comunicare, assume nuova rilevanza e ulteriori qualità cognitive. Grazie alle tecnologie digitali, infatti, le immagini si sono liberate del loro referente reale: come i cartoni animati, da sempre rappresentazione di sfrenate e irrealizzabili fantasie, il cinema digitale raggiunge le stesse potenzialità, spezza le catene che lo tenevano ancorato alla riproduzione fotografica di *tracce* di realtà e percorre assieme ai nuovi esploratori gli sconfinati territori dell'immaginario.

Tra cinema, libri e web

GIAN PIERO CONSOLI

SOMMARIO: I. Nativi digitali e nonni multimediali, 11 – 2. Media-morfosi e convergenze, 18 – 3. Il libro magico del cancelliere Tussman, 24 – 4. Il cinema del nuovo millennio, 28 – 5. Nuovi esploratori: ragazzi curiosi, bimbe intelligenti e piccole volpi, 39.

1. Nativi digitali e nonni multimediali

“Capisci di internét, tu? No. E allora che parl’a fà?”

Era questo il tormentone che alla fine degli anni Novanta recitava in continuazione Francesco Paolantoni, in arte il “nonno multimediale”, in una serie di gustosissime gag davanti allo schermo di un computer più simile a uno scatolone che a un “cervello elettronico”. Si tratta di uno dei primi esempi di bonaria presa in giro del mondo della rete e degli internauti.

Ma che cos’è la Rete? Esiste una esauriente definizione di Rete? Il sintagma è vago: la parola potrebbe derivare da *retinere* (trattenere, arrestare, conservare), del resto non è forse vero che senza la più interna delle tuniche dell’occhio non potremmo trattenere nulla del mondo che ci circonda? Ma l’etimologia è incerta. Potrebbe anche derivare da *sert-us*, participio passato di *sérere* (tessere, intrecciare, connettere). Anche l’inglese *net* rinvia, alla stessa maniera, a *nexus*, da *nectere*, che vuol dire stringere, cucire insieme, allacciare.

Dal volgere dello scorso millennio, la rete telematica mondiale è divenuta la Rete per antonomasia, ma basta consultare la maggior enciclopedia collettiva on-line per ottenere in modo

rapido e poco dispendioso, un riepilogo dell'estrema ampiezza semantica del termine: dalla rete informatica alla rete per la fornitura di servizi di base, dalla rete telefonica alla rete idrica, dalle reti autostradali alle reti criminali.

Nell'intricato groviglio semantico del termine rete, ritroviamo anche due presunti sinonimi come Internet e Web. In realtà la parola Internet (*Interconnected Network of Networks*) nasce per un'infrastruttura tecnica allestita per la prima volta dall'esercito americano nel 1969 e tutt'ora in evoluzione, fondata su più protocolli di collegamento e sull'interconnessione reticolare di molteplici dispositivi. Dunque Internet fu pensata dalla intelligence americana per impedire nel caso di attacco atomico la distruzione totale dei sistemi di comunicazione: distrutto un "cervellone" ce ne sarebbe sempre rimasta una copia da qualche altra parte.

Internet diventerà l'equivalente di quello che negli anni Cinquanta è stata l'automobile. Una nuova idea dello spazio e una nuova economia è partita da quell'elemento specifico. Quel ruolo oggi c'è l'ha la Rete.

La parola Web (*World Wide Web*) letteralmente tessuto o anche ragnatela, è stata adottata agli inizi degli anni Novanta da un ricercatore del Cern di Ginevra, Tim Bernes-Lee, in riferimento a un protocollo da lui ideato per la circolazione di ipertesti e documenti nella comunità scientifica.

Quando Tim Bernes-Lee iniziò a lavorare a uno dei primi programmi, Enquire, che avrebbe portato al *World Wide Web*, ciò che lo ispirò fu il titolo di un vecchio librone trovato a casa dei suoi genitori, l'antesignano delle nostre Pagine Gialle. La visione da cui mosse fu quindi il titolo *Enquire within upon everything*: un portale su un universo di informazioni, se volete avere informazioni su ogni argomento, entrate pure.

Bernes Lee mirava comunque in alto, tant'è vero che avrebbe voluto chiamare gli indirizzi dei siti, le url, *Universal Resource Identifier*. Ma quel nome fu bocciato dalla comunità di

ingegneri informatici che ritenevano troppo presuntuoso l'attributo "universale", e così diventò "*uniform*", evitando pertanto di cambiarne la sigla.

Il web si trasformerà in breve tempo nella più potente arma di "costruzione di massa" che la tecnologia abbia mai partorito.

Il *World Wide Web* utilizza il linguaggio HTML¹ per definire all'interno del testo istruzioni codificate per il suo funzionamento. Se una pagina del web contiene informazioni su una parola (o termine di qualsiasi natura) utilizzata, su un nuovo documento HTML è possibile creare un legame, chiamato collegamento ipertestuale, tra questo nuovo documento e la pagina già esistente.

L'ipertesto è un'altra *keyword* della galassia informatica, un concetto che risale agli anni Sessanta di derivazione letteraria. Il browser di cui Berners Lee si serve in questa prima fase del lavoro presenta un'interfaccia a caratteri che ne limita la diffusione. È così che qualcuno inizia a pensare a un'interfaccia grafica che ne faciliti l'uso da parte dei neofiti. Mark Andreessen, dell'università dell'Illinois, concepisce così Mosaic, papà di Netscape. Grazie a Mosaic, la rete diviene alla portata di chiunque e di lì a qualche anno aprirà l'accesso a tutti i comuni mortali, anche se estranei al mondo della ricerca universitaria. Nella sua versione iniziale, la Rete presenta caratteristiche che la riducono spesso a una sorta di vetrina, adatta soprattutto per leggere e recuperare informazioni. Tuttavia, nel corso degli anni, grazie a una diffusione sempre più capillare, la Rete si è trasformata in qualcosa di nuovo: il Web 2.0. La struttura, i protocolli e i linguaggi non sono di fatto mutati, ma è cambiato nella sostanza il grado di interattività consentito all'utente: la Rete finalmente è quello che il suo inventore aveva immaginato nei primi anni del CERN.

¹ *HyperText Markup Language*.

Ha preso vita quello che Pierre Lévy definirebbe come quarto spazio o cyberspazio: un ambiente di comunicazione cibernetico (dal greco *kybernao*, reggere il timone) che emerge dall'interconnessione mondiale dei computer ed alimentato da un insieme di tecniche, pratiche, attitudini e modalità di pensiero e di valori che danno vita ad un nuovo tipo di cultura di navigazione, la cybercultura². Attraverso applicazioni di nuova generazione (*social-network*, *blog*, *feed*) chiunque può pubblicare testi, immagini, suoni e condividerli, commentare e gestire una serie di contatti in maniera semplice e immediata, senza ricorrere a nessun tipo di programmazione. In questa nuova configurazione della rete hanno un'importanza imprescindibile i motori di ricerca. C'è qualcosa di "magico" nel loro potere di processare in modo rapidissimo immense quantità di dati, andando a scovare tra milioni di pagine quelle contenenti i termini della nostra *query*.

Oggi la Rete è un immane archivio di informazioni e tracce, saperi e identità, storie e commenti, mobilitazioni solidali e mistificazioni criminali (*phishing*).

È un sistema ipertestuale e ipermediale, capace di produrre suoni, immagini, scritture, archiviazione e lettura. Nella Rete guardare, parlare, scrivere ed ascoltare si intrecciano fino a non distinguersi più. Si tratta della più ampia convergenza storica mai registrata di network e media, di forme di trasmissione, rappresentazione e intrattenimento. Il che costituisce una sfida per chiunque voglia cercarne un'autentica definizione³: più che chiedersi cos'è, si è indotti a chiedersi cosa non è, dato che a seconda del suo utilizzo, la Rete può essere giornale, servizio postale, rivista, biblioteca, tribuna, telefono, radio, televisione.

² Cfr. P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996, p. 21.

³ Per un più sistematico tentativo di definizione cfr. A. Ardovino, *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della Rete*, Carocci, Roma 2011.

I figli della Rete, i nativi digitali, sono sempre accompagnati dalle loro protesi comunicative digitali, che contribuiscono a delineare il perimetro del loro sé e del loro agire. I nativi si ritrovano su Facebook, sui blog, su Youtube, vivono nello e sullo schermo, allo stesso modo in cui abitano il mondo reale. Questo rende il loro modo di vedere e costruire il mondo differente dai precedenti: la vita quotidiana è sempre più indistinguibile da flussi d'informazioni, eventi emotivi e cognitivi carichi di significato, luoghi e cose virtuali, generate dalla costante attività di innumerevoli procedure digitali. Oggi i dispositivi (*devices*), in cui tutto si focalizza transitoriamente mediante processi di codifica e decodifica digitale, non facilitano semplicemente il calcolo e la cognizione, bensì raccolgono ed estendono la presenza stessa di un individuo.

La parola inglese *device*⁴ è legata al verbo *to devise*: inventare, progettare, ma anche dichiarare o disporre in senso testamentario. Del resto quando una persona viene a mancare, il suo eventuale account di Facebook rimane in “vita”: della persona scomparsa la Rete continua ad alimentare il “fuoco fatuo” del suo profilo, a testimoniare la persistenza della sua identità virtuale.

Se l'idea del reticolo è diventata gradualmente nell'età moderna un'espressione simbolica del corpo e della sua fisiologia, oggi l'essere umano viene completamente avvolto e risucchiato in quell'artefatto tecnologico complesso che è la rete telematica globale. Dalla rete del corpo ai corpi nella Rete: i dispositivi non sono più semplicemente portatili (letteralmente a portata di mano), ma indossabili e immediatamente accessibili al comando tattile e vocale. La realtà “aumentata” che ci promettono i

⁴ Dal latino *divisus*, participio di *di-s-videre*, cioè separare, suddividere nel giudizio e quindi predisporre, prestabilire, ideare.

futuri occhialini di Google, mischierà indissolubilmente porzioni di reale con icone grafiche e simulazioni virtuali.

Gli architetti informatici della nostra epoca stanno costruendo la Rete come corpo bio-tecnologico sovraindividuale. Nessuno può predire con certezza quali forme di pensiero emergeranno nell'imminente posterità.

Mentre nell'era di Gutenberg produrre cultura era assimilabile al fondare, al coltivare, accumulare e immagazzinare, moltiplicare e riprodurre testi, gli internauti di oggi somigliano di più a cacciatori e raccoglitori di conoscenze. Viaggiano da un ipertesto all'altro, percorrendo tempo e spazio, orientandosi senza punti fissi, raziando, selezionando, raccogliendo per poi ridistribuire.

Tra i sedentari agricoltori del sapere e i nomadi cacciatori del nuovo millennio c'è un divario difficilmente colmabile: il *digital divide* è un problema innanzitutto culturale e antropologico, oltre che generazionale, ed è aggravato dal fatto che troppo spesso coloro i quali svolgono il ruolo di educatori, sono immigrati digitali, e non riescono a sintonizzarsi sulla stessa lunghezza d'onda dei nativi, abituati a surfare nel web sin dalla nascita.

I nativi digitali sperimentano modalità non intrusive di didattica su Facebook, trasformano la confessione-simbolo dello studente di terzo millennio –«L'ho trovato su internet» – da limite a risorsa, da vergognoso segreto a prova di talento. Il concetto stesso di plagio perde la sua connotazione negativa per assumere un nuovo valore: il copia-e-incolla diventa un'arte che va coltivata e incoraggiata, l'importante è saperlo fare bene. La conoscenza si configura sempre più chiaramente e largamente come un "bene pubblico globale" che non può essere chiuso in angusti recinti proprietari. Lo stesso concetto di proprietà intel-

lettuale, maturato in un mondo diverso, non può rimanere immutato, e il diritto d'autore andrebbe ripensato⁵.

Così come andrebbe ripensato l'atteggiamento verso il famigerato *multitasking*, lo stato di "attenzione parziale continuata" che in Italia è la bestia nera di insegnanti, genitori e intellettuali gentiliani, che andrebbe insegnato a chi non ce l'ha nel sangue, e non esecrato o bruciato sul rogo come troppo spesso avviene.

Occorre trasmettere ai ragazzi qualcosa come un'epistemologia della Rete: il che corrisponde esattamente al buco più clamoroso dell'offerta didattica tradizionale. Soltanto pochi professori italiani – indipendentemente dalla loro materia – insegnano ai ragazzi i criteri fondamentali di una navigazione in Rete. Come cercare le cose e dove trovarle. Come distinguere fra siti autorevoli, siti attendibili, siti eterogenei, siti pericolosi. Come appropriarsi dei tesori di internet senza rubarli, senza danneggiarli.

Una vera epistemologia della Rete potrà venire tanto più praticata quale dimensione comune della didattica, quanto più le infrastrutture della scuola italiana saranno tali da permettere una diffusione massiccia della lezione digitale. Una delle ragioni per cui i nativi digitali si sentono sempre più alieni entro il mondo della scuola tradizionale risiede nella loro percezione – più o meno chiara o confusa – che questa scuola istruisce ma non educa. Il codice multimediale al contrario arricchisce l'esperienza di apprendimento dei ragazzi, favorendo anche quella valorizzazione dei saperi informali (*skills*) che raramente la scuola è in grado di integrare nella struttura del sapere formale e che invece caratterizza i ragazzi di oggi, i *millennians*.

Quando si parla di *digital divide* lo si fa sempre in termini tecnologici. Bisogna mettere i computer (e l'informatica) nelle

⁵ Cfr. S. Rodotà, *Usare o avere?*, su *la Repubblica*, 30 settembre 2012, p.45.

scuole, bisogna portare la banda larga ovunque, bisogna accendere *hot spot* per la connessione *wireless*, e via dicendo. Fatto questo, il baratro digitale sarà colmato. Come dire che l'analfabetismo è una questione di diottrie. Alcune persone non sanno leggere perché gli occhi non gli funzionano bene. Attivando un programma di “occhiali per tutti”, il problema sarà debellato. Purtroppo, l'analfabetismo non si sconfigge nemmeno insegnando l'ABC, così come il *digital divide* non si elimina con i computer o la banda larga e nemmeno insegnando a usare linguaggi di programmazione (HTML, Java, ecc.).

Certo, se uno ha due gradi di vista, prima di insegnargli a leggere dovrò dargli degli occhiali. Se uno non riconosce le lettere, deve imparare l'ABC. Ma poi leggere e scrivere implicano una serie di competenze più raffinate, così come far parte della nuova cultura partecipativa non è solo poter navigare a 10 mega al secondo.

Il nostro “nonno multimediale” dovrà dunque innanzitutto inforcare un bel paio di occhiali da presbite e poi, se vuole restare al passo con i tempi, dovrà imparare ad interagire con i contenuti, a creare connessioni tra diversi testi e diversi linguaggi, ad usare la scrittura “parlata” e immagini “riciclate”, ad usare le tecnologie sempre meno come strumenti per comunicare e sempre più come nuovi territori da esplorare.

2. Mediamorfosi e convergenze

A narrare il mutare delle forme in corpi nuovi
mi spinge l'estro. O dei se vostre sono queste
metamorfosi, ispirate il mio disegno, così che il
canto dalle origini del mondo si snodi ininterrotto
sino ai miei giorni.

Ovidio, *Le Metamorfosi*

Mai come oggi il mutar delle forme ha dato vita a nuovi strumenti tecnologici: la conoscenza del mondo va di pari passo

con la dissoluzione della sua compattezza, tutto cambia vorticosamente, tutto si trasforma in nuove forme. Se in passato il libro era il medium, o la forma, in cui la scrittura prendeva vita, e la tela il luogo prediletto dell'estro del pittore, oggi parole e immagini si disperdono su innumerevoli superfici.

Più o meno quarant'anni fa Marshall McLuhan sosteneva che ogni nuovo strumento-medium

è il prolungamento di qualche facoltà dell'uomo, fisica o psichica. Ogni simbolo, strumento e tecnologia che simula o frammenta le funzioni e il potere dei nostri organi e dei nostri sensi. Di fatto, tutti gli oggetti materiali fatti dall'uomo possono essere trattati come estensioni di ciò che l'uomo faceva con il proprio corpo o con una parte specializzata del proprio corpo⁶.

Con McLuhan, il viaggio mediologico si intensifica nel dominio della percezione: la forma come struttura e "figura" del comunicare con i sensi, la mente, il corpo; gli strumenti tecnici amplificano, estendono, frammentano, modificano le facoltà sensoriali dell'uomo, si creano corpi nuovi, ridisegnando così il loro rapporto con l'ambiente, in un processo costante e irreversibile.

I media cambiano tempi, spazi, modalità e proporzioni della comunicazione. "The medium is the message": il mezzo è già di per sé cultura, e comunica con la forza e le caratteristiche tipiche del contenuto. Non solo, ma "il contenuto di un medium è sempre un altro medium: il contenuto della scrittura è il discorso, così come la parola scritta è il contenuto della stampa e la stampa quello del telegrafo"⁷.

Questo concetto fondamentale dello studioso americano, rimane punto di partenza imprescindibile anche per i più recenti

⁶ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il saggiate, Milano 1967, p. 127.

⁷ *Ivi*, p.16.

contributi teorici che hanno seguito, sperimentato e concettualizzato l'evoluzione tecnologico-infrastrutturale e socio-culturale della Rete lungo l'arco degli ultimi due decisivi decenni.

Sono J. D. Bolter e R. Grusin a cavallo del nuovo millennio, a introdurre il concetto di *remediation*: la rimediazione, ossia la rappresentazione di un medium all'interno di un altro non è un artificio occasionale, ma una caratteristica fondamentale dei nuovi media digitali, un vero e proprio principio immanente della loro evoluzione.

Il nuovo medium può ri-mediare, cercando di assorbire completamente il medium più vecchio, così da minimizzare le discontinuità tra i due. Lo stesso atto della ri-mediazione, comunque, assicura che il vecchio medium non possa scomparire del tutto; il nuovo medium rimane dipendente dal vecchio sia consapevolmente che inconsapevolmente⁸.

Se andassimo a dare un'occhiata all'intera storia dei media, troveremmo che essi si rapportano tra di loro in termini di costante rimediazione reciproca.

Così il linguaggio della fotografia ri-media quello della pittura, il cinema quello della fotografia e via dicendo, in una complessa dinamica di superamento, ma anche di rilancio della sfida mediale, come è accaduto anche tra cinema e televisione e come accade oggi tra la televisione e il web. Se la televisione sta per essere completamente assorbita dal web, a sua volta influenza con i suoi connotati le piattaforme digitali, in una competizione in cui ognuno cerca di ri-mediare l'altro. Così avviene anche tra la telefonia e Internet, ma la vera novità è che oggi

⁸ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation understanding New Media*, 1999, trad. It. *Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002, p. 75.