

AIO

Il volume è stato sottoposto a *peer review*.

Incroci

Luoghi della creatività e reti della comunicazione

a cura di

Marco Gargiulo

Contributi di

Beatrice Barbalato, Luciano Celi, Ugo Fracassa
Marco Gargiulo, Vera Gheno, Cristina Lavinio
Filippo Milani, Gabriele Ottaviani, Emanuela Patti
Gianmarco Pitzanti, Andrea Romanzi
Marialuigia Sipione, Giovanni Urraci, Erika Wolf





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVII
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-548-9840-0

*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: dicembre 2017

Indice

- 7 Premessa
Marco Gargiulo
- 9 Lo sperimentalismo narrativo nell'era digitale
Emanuela Patti
- 27 Teatro, cinema, pittura nella *Salomè* di Carmelo Bene
Beatrice Barbalato
- 57 Incroci epistolari tra realtà e finzione. Grazia Deledda nel 1894 (e oltre)
Cristina Lavinio
- 87 «Le braci di un'unica stella». Per l'edizione digitale di *Princesa*
Ugo Fracassa
- 105 Cinema, vita e letteratura nell'opera di Francesco Piccolo
Gabriele Ottaviani
- 113 Il male narrato. Il linguaggio della malattia di Tiziano Terzani
Gianmarco Pitzanti
- 139 «L'arte si sgeometrizza, si sgeometrizza la poesia». Leonardo Sinisgalli e l'Informale
Erika Wolf
- 165 Le parole per dire. Dalla fisica alla letteratura, dall'astronomia alla poesia
Luciano Celi

- 189 « Er jeg Rolf Jacobsen da? ». Traduzione e appropriazione dell'identità
Andrea Romanzi
- 205 Poesia “cercata” e soggetto disperso. Sought Poems and Lost Subject
Filippo Milani
- 219 In morte di un socialino. Il linguaggio di *Friendfeed* analizzato dai suoi utenti nei giorni della chiusura definitiva
Vera Gheno
- 251 Romanzieri per gioco. Osservazioni sulla narrazione a più voci nei giochi di ruolo online
Giovanni Urraci
- 291 Dal gesto al testo. Il teatro (partigiano e non) di Beppe Fenoglio
Marialuigia Sipione
- 303 Formazione e scoperta di sé, eros e sesso postmoderno. Incroci tra narrativa, cinema e cultura pop: Nove, Missiroli, Gardini, Mauri e una canzone dei Baustelle
Marco Gargiulo

Premessa

MARCO GARGIULO*

Il presente volume raccoglie gli atti del convegno internazionale “Incroci. Luoghi della creatività e reti della comunicazione”, che si è svolto a Bergen dal 9 all’11 settembre 2015.

I temi principali sono stati la lingua e la letteratura italiana nell’era della transmedialità; i rapporti linguistici e semiotici tra la letteratura e le arti visive; le stratificazioni e le relazioni nel mondo della cultura digitale; lo spazio creativo in rapporto alle lingue e al raccontare e agire ipermediale e ipertestuale; il tempo libero e le rappresentazioni dell’amore nell’era di internet e dei social network.

Ampio, quindi, il tessuto di incroci interdisciplinari che si riflettono anche in questo volume, che spazia dalle riflessioni sulla letteratura italiana contemporanea nella prospettiva postmediale (Emanuela Patti) al gioco di contraffazione e fraintendimenti di Carmelo Bene (Beatrice Barbalato); dagli incroci tra biografia e finzione nelle lettere di Grazia Deledda (Cristina Lavinio) a quelli tra vita, movimento e romanzo (Ugo Fracassa), tra vita, letteratura e cinema (Gabriele Ottaviani), tra vita, malattia e testamenti narrativi (Gianmarco Pitzanti); dagli incroci tra letteratura, arte e scienze naturali nella poetica di Leonardo Sinisgalli (Erika Wolf) ai legami tra fisica e letteratura e tra astronomia e poesia (Luciano Celi); dalle relazioni tra poesia, traduzione e inconscio (Andrea Romanzi) alla poesia nello spazio indefinito della rete (Filippo Milani); dalla lingua degli utenti del socialnetwork *Friendfeed* (Vera Gheno) alla narrazione nei giochi di ruolo on line (Giovanni Urraci); dal teatro di Beppe Fenoglio (Maria-luisa Sipione) agli incroci tra narrativa, cinema e cultura pop (Marco Gargiulo).

Incroci è — dopo i convegni dedicati alla lingua Italiana dei media (*L’Italia e i mass media*, Aracne, 2012) e alla lingua del cinema (*Lingue e linguaggi del cinema in Italia*, Aracne, 2015) — la terza edizione delle

* Marco Gargiulo è professore associato di Lingua e cultura italiana presso l’Università di Bergen.

giornate di studio dedicate all'italianistica e ospitate all'Università di Bergen. La folta partecipazione di colleghi e studiosi di università italiane e straniere che hanno animato i nostri incontri e le nostre discussioni, testimoniando un grande interesse per gli studi di italianistica qui a Bergen, fa ben sperare che questo incontro si ripeta anche negli anni a venire.

Per tale ragione è doveroso rinnovare anche in questa sede i ringraziamenti a tutti i partecipanti, al personale dell'Istituto Italiano di Cultura di Oslo per la collaborazione sempre viva e in particolare al Direttore, Luca Di Vito, che ha reso concretamente possibile la realizzazione del Convegno. Un grazie anche ai nostri studenti della laurea specialistica in Studi italiani, che hanno offerto il loro aiuto con entusiasmo e dedizione.

Lo sperimentalismo narrativo nell'era digitale

EMANUELA PATTI*

I. Introduzione

Che cosa vuol dire oggi sperimentalismo narrativo? E com'è cambiato il concetto di letteratura sperimentale nel nuovo Millennio? Nella prima parte del nostro volume *Transmedia. Storia, memoria e narrazioni attraverso i media* (2014), curato insieme a Clodagh Brook, abbiamo cercato di esplorare una serie di pratiche sperimentali in cui la narrativa contemporanea si è misurata con i nuovi media in quell'epoca dell'era digitale comunemente riconosciuta come “cultura della convergenza” (Jenkins 2006). Consapevoli del fatto che non tutto lo sperimentalismo letterario oggi si esaurisce in questo ambito, abbiamo voluto storicizzare e allo stesso tempo offrire una cornice teorica per interpretare una serie di oggetti narrativi che, pur legati all'arte verbale della narrazione, estendono o trasformano il tradizionale testo letterario del libro cartaceo su altre piattaforme mediatiche. Dal romanzo ipertestuale agli apparati multimediali del romanzo cartaceo (quali mappe, musiche, video), dal blog alla fan fiction, dai wiki ai social network, le storie oggi entrano nel flusso dello storytelling digitale e prendono la forma di opere aperte, frammentate e multilinari.

La domanda che intendo sollevare in questo saggio è che cosa significa oggi “sperimentalismo” alla luce di queste pratiche narrative. Se è vero, come mette in evidenza il *Routledge Companion of Experimental Literature* (2012), che nella categoria di “letteratura sperimentale” rientrano tutte quelle sperimentazioni che, pur nell'incredibile diversità delle loro manifestazioni, pongono delle domande sulla natura stessa della letteratura come arte verbale — ovvero che cos'è la letteratura e cosa potrebbe essere? Quali sono le sue funzioni, i suoi limiti, le sue possibilità? — va detto che lo storytelling digitale, come insieme di forme narrative tipiche dei social media, presenta

* Emanuela Patti è Senior Research Fellow presso la University of Birmingham.

delle specificità tali da poter essere considerato un medium artistico indipendente, più che una “trasgressione” del canone letterario. Nonostante, dunque, il Companion abbia dedicato la sua ultima sezione del volume a pratiche sperimentali in ambito digitale, vale la pena chiedersi fino a che punto la letteratura, e le sue strutture, restano il punto di riferimento ideale per valutare le nuove sperimentazioni. In un saggio del 2007, “Tutto è “meta”. La dimensione riflessiva delle letterature digitali”, a proposito delle nuove sperimentazioni narrative Paolo Fabbri suggeriva che “siamo davanti alla letteratura ogni volta che la letteratura è riflessiva”, ovvero quando oltre a trasmettere un’informazione pensa se stessa in quanto forma di trasmissione di questa informazione” (p. 76). Secondo questa definizione, avremo letteratura ovunque, incluse tutte le nuove forme narrative digitali; “se invece continuiamo a definire letteratura l’insieme dei generi letterari che formano un canone che definisce ciò che è letteratura allora oggi di letteratura se ne fa pochissima” (p. 76). Il caso italiano, in particolare, ci vincola necessariamente a questo approccio comparativo con la letteratura tradizionale, considerato il fatto che gran parte degli scrittori che hanno sviluppato pratiche narrative sperimentali in ambito digitale, hanno anche conservato un forte legame con il medium letterario; di fatto, il loro output principale resta l’oggetto-libro. Non ultimo, è utile capire come le attuali sperimentazioni si legano alla “tradizione dello sperimentalismo” italiano. Per rispondere, dunque, alla domanda di partenza — che cosa significa sperimentare oggi in ambito narrativo — partirò da un assunto di base dell’ideologia della letteratura sperimentale, ovvero quella che la neoavanguardia chiamava “apertura alla relazione”. Che cosa significa oggi per il medium letterario “aprirsi alla relazione”?

Nelle parole di Umberto Eco, nell’“opera aperta”, la struttura monolitica dell’opera va dissolvendosi e si apre all’interferenza di linguaggi diversi con conseguenze contraddittorie: da un lato l’opera acquisisce una fluidità semantica che le consente una continua e vivificante metamorfosi; dall’altro subisce una disgregazione strutturale imprevedibile che può disperdere le caratteristiche originarie nel magma di una ambigua variabilità interpretativa. Un’apertura dunque, non solo dei significati portati a termine dall’interprete, o dei saperi che influenzano le aree di esperienza rappresentate in letteratura, ma anche un’apertura verso altri linguaggi, generi, arti e media.

2. Ripensare lo sperimentalismo letterario dopo le avanguardie

Non esiste tutt'oggi in Italia un tentativo editoriale simile a quello del Routledge Companion of Experimental Literature: ovvero un volume che si interroga sullo sperimentalismo letterario nella sua evoluzione storica attraverso un approccio comparativistico e metta sullo stesso piano i concetti di “avanguardistico”, “sperimentale” e “innovativo” sulla base di un confronto tra autori, movimenti e forme narrative¹. Con questa logica, nel Companion si ritrovano una accanto all'altra sperimentazioni tanto diverse come quelle avanguardistiche del futurismo, surrealismo, animismo; quelle postmoderne del nouveau roman, del lettrismo e dell'OULIPO; le narrazioni ibride e di genere; l'avant-pop, la poesia concreta; le narrazioni digitali.

L'assunto di partenza è che letteratura sperimentale è quella che esplora nuove forme di linguaggio e rappresentazione in continuo dialogo con le categorie epistemologiche con cui leggiamo la realtà. Volendo infatti considerare l'arte come un “sistema” dinamico (Corti 1997: 23) e non solo come un luogo asettico, immune dal cambiamento, i codici estetici mantengono un rapporto dialogico con la realtà e ogni trasformazione nel mondo può essere riflessa all'interno delle strutture letterarie. Se è vero che, tradizionalmente, si è distinto l'avanguardismo estetico, associato al radicalismo politico, e lo sperimentalismo, che quasi in competizione con la scienza, prometteva di estendere i confini della conoscenza o della pratica artistica, oggi le sperimentazioni narrative si aprono a nuove sfide. Il campanello di allerta dello scrittore sperimentale è stato ben descritto da Umberto Eco in un capitolo di *Opera aperta* “Del modo di formare come impegno sulla realtà”, nel momento in cui l'artista si accorge che il sistema comunicativo è estraneo alla situazione storica di cui vuole parlare, deve decidere che non sarà attraverso l'esemplificazione di un soggetto storico che egli potrà esprimere la situazione, ma solo attraverso l'assunzione, l'invenzione, di strutture formali che si facciano il modello di questa situazione (p. 269).

1. In previsione di uno studio comparato più esaustivo in questa direzione, un primo passo è stato fatto durante la sessione “Experimental Narratives: From the Novel to Digital Storytelling”, composta da Florian Mussnug, Raffaele Donnarumma e me, in occasione dell'ultima conferenza della Society for Italian Studies (SIS) tenutasi ad Oxford nel settembre 2015.

È in questo senso che la letteratura sperimentale si fa motore del cambiamento e rinnovamento letterario, in costante negoziazione con i valori estetici ed ideologici associati al canone. Seguendo tale aspirazione, la letteratura sperimentale ha da sempre messo in discussione, riformulato e riconfigurato i suoi parametri artistici in dialogo con ciò che stava precedentemente “al di fuori” del canone in costante metamorfosi con i contesti socio-culturali della storia.

Sperimentare ha significato aprire il testo ad aree di esperienza e linguaggio escluse, quindi espandendo la nozione di letteratura ed incorporando l’“altro”; allo stesso tempo, esiste tutta una tradizione novecentesca di avanguardismo e decostruzionismo che ha messo in discussione la stessa letteratura nella prospettiva di una forma di liberazione dell’irrazionale. È quanto sostiene Nicolas Bourriaud in *Estetica relazionale* (2010) in un discorso generale sull’arte, in cui mette in evidenza le visioni del mondo che hanno accompagnato la modernità: da un lato, una concezione razionalistica modernista scaturita dal XVIII secolo; dall’altro, una filosofia della spontaneità e della liberazione tramite l’irrazionale (Dada, il surrealismo, i situazionisti). Entrambe si sono opposte alle “forze autoritarie ed utilitaristiche desiderose di formare le relazioni umane e asservire le persone” (p. 12). Se l’avanguardia, dunque, nasceva in questo contesto di razionalismo moderno per dissolvere il pensiero forte e le grandi narrazioni, oggi si ricostituisce a partire da altri presupposti filosofici, culturali e sociali. È vero che ancora oggi l’arte porta avanti questa battaglia, presentando modelli sperimentali, critici e partecipatori che vanno nella direzione indicata dai filosofi illuministi, da Proudhon, da Marx, dai dadaisti e da Mondrian, ma l’opinione pubblica fatica a riconoscere la loro legittimità e l’interesse per questi esperimenti. Questo è dovuto al fatto che non sono più precursori di un’inevitabile evoluzione storica. Al contrario appaiono frammentari e isolati, dice ancora Bourriaud, orfani di una visione generale del mondo che trovava chi li sosteneva con la forza di un’ideologia. « Non è la modernità ad essere morta, ma la sua visione idealistica e teleologica » (p. 12).

Indubbiamente, le avanguardie storiche sono state precursori di molte pratiche interartistiche ed intermediali che oggi ritroviamo nel mondo digitale. Il Futurismo, per esempio, ha messo al centro la convergenza multimediale delle forme artistiche e l’unione di arte e tecnologia anticipando, con il suo teatro sintetico, le performance digitali dei nostri giorni. Il costruttivismo, con la sua tendenza alla radicale manipolazione delle immagini nel cinema, ha battuto

il terreno per molte pratiche artistiche digitali. Non a caso, in *The Language of New Media*, Lev Manovich fa riferimento a *Man with a Movie Camera* di Dziga Vertov per comprendere i paradigmi creativi dei nuovi media. Quello che le avanguardie storiche hanno anticipato, è naturalmente esploso prima nelle sperimentazioni dei linguaggi e generi del postmoderno, poi dal fenomeno di convergenza generato dalle tecnologie digitali e Internet che ha dato il via ad un complesso ed inedito sistema di contaminazione tra arti e media moltiplicando gli oggetti artistici ibridi. Ma se la visione idealistica e teleologica delle avanguardie è dunque morta, qual è il senso dello sperimentalismo oggi?

A proposito dello scardinamento formale ed epistemologico, nota giustamente Emiliano Ilardi,

una volta che tutto è divenuto cosa, segno, bit o pixel, che tutto è stato esteriorizzato, in teoria possiamo impadronircene, liberarci di ogni forma di dominio, di ogni aura, sacralità, autorità, verticalità, identità. Possiamo giocare con il mondo ridotto a bit, con le metropoli ridotte a segni e immagini con il corpo ridotto a sequenze di DNA, divenire ibridi, cyborg, costruire identità morphing, ecc. È la virtualità assoluta, il pensare se stessi e la realtà sempre differente, in altre forme [...] Una prospettiva, tra l'altro, almeno in apparenza, di massima democratizzazione dell'arte, la massima esaltazione dell'immaginazione individuale che oggi finalmente trova un luogo nel quale estrofflettersi completamente. (p. 102-103)

Negli ultimi dieci anni diversi studi si sono interrogati sulla riconfigurazione dei processi culturali e creativi nella società in rete e come questi hanno avuto un impatto anche sulla mutazione della letteratura. Tra questi vanno sicuramente ricordati *Dal romanzo alle reti* (2004), a cura di Alberto Abruzzese ed Isabella Pezzini; *La lettera che muore. La "letteratura" nel reticolo mediale* di Gabriele Frasca (2005); *Letteratura fluida*, a cura di Alberto Abruzzese e Giovanni Ragone (2007); *La grande rete della scrittura* (2008) di Arturo Mazarella; *Parla come navighi. Antologia della webletteratura italiana* (2010) di Mario Gerosa; il nostro già citato *Transmedia. Storia, memoria e narrazioni attraverso i media* (2014), a cura di Clodagh Brook ed Emanuela Patti; ed il numero speciale della rivista «Between, Tecnologie, immaginazione, forme del narrare» (2015), a cura di Emanuela Piga, Lucia Esposito e Alessandra Ruggiero. Si tratta di testi che esplorano, in modi diversi, in che modo le strutture formali, come suggeriva Eco nella citazione sopra riportata, si fanno modello di un nuovo sistema comunicativo, dunque tecnologico: "se e come le forme letterarie

partecipano a questo movimento; e la questione non investe solo l'evoluzione delle forme (naturalmente più o meno ibridate con i processi estetici e culturali della rete), ma anche e soprattutto la soggettività che viene implicata e trova espressione nelle forme (e nel consumo letterario)" (p. 8). Ciò che è subito emerso, in particolare nei primi testi, è l'urgenza di creare prospettive di analisi interdisciplinari per comprendere le nuove testualità, forme autoriali, pratiche di lettura, processi di soggettivazione. Osservava Giovanni Ragone nel 2007:

Il mondo delle lettere sembra in genere refrattario alla presa d'atto della sua crisi, chiuso in vecchie torri di osservazione, in nicchie disciplinari, specializzate, irrimediabilmente subalterne nella frantumazione globale dei consumi e nell'incorporazione dei processi creativi nell'industria culturale (fenomeni sui quali i più lucidi fra gli scrittori discutevano già dai primi anni Sessanta). Forse possono essere i mediologi, con il loro osservare e teorizzare ibrido, trasversale, trasferibile, connettivo, fra innovazioni estetiche/psico-tecnologiche, economiche e culturali, a far emergere quello che gli spenti eredi della grande tradizione moderna non riescono più a vedere. (p. 12)

E di fatto, soprattutto quando sotto la lente d'analisi è lo storytelling digitale degli ambienti 2.0 a poco valgono gli strumenti critici della tradizione letteraria, se non ad un confronto restrospettivo. A quasi dieci anni di distanza dall'affermazione di Ragone possiamo dire che non solo servono competenze ibride per esaminare le pratiche narrative negli ambienti digitali, come ha messo bene in luce Ruth Page nel suo *Stories and Social Media: Identities and Interaction* (2012), ma che, essendo cambiati radicalmente i paradigmi narrativi delle nuove forme di storytelling — l'interattività, per esempio, concetto chiave delle nuove pratiche narrative, non si misura solo nel rapporto lettore-testo, ma anche nel rapporto tra comunità di lettori e come tali pratiche sociali influenzano le narrazioni — diventa fondamentale utilizzare degli approcci alla produzione e ricezione narrativa che vadano oltre l'analisi testuale e siano invece contestualizzati e studiati attraverso metodi che includano, per esempio, l'etnografia digitale (p. 4).

Fino a che punto vale il confronto con la letteratura quando ad essere presi in considerazione sono testi multimediali di blog, Twitter, fan fiction, o autorappresentazioni digitali attraverso gli status dei social network? Vale ancora il parametro della riflessività? E cosa è rimasto delle "lettere"? Vediamo in che modo la letteratura si è

“aperta alla relazione” con il digitale e come questa “relazione” è stata interpretata dalla critica².

3. (Oltre) la letteratura e il digitale: dall'ipertesto ai *mash-up* narrativi

Nel 2005 l'Electronic Literature Organization (ELO) ha definito la letteratura elettronica come “work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer”³. Soprattutto agli inizi, il concetto di letteratura elettronica (o e-literature) è stato associato alla letteratura ipertestuale, ma oggi la definizione include un ampio spettro di pratiche narrative, quali la poesia ipertestuale, la poesia animata presentata in forme grafiche, per esempio Flash o altre piattaforme, la letteratura multimodale con video, immagini, suoni, i progetti di scrittura collaborativa che consentono al lettore di partecipare alla narrazione, i *cybertexts*, ovvero poesie e storie generate da un computer, i romanzi che prendono la forma di email, la *twitterletteratura*, e la letteratura interattiva⁴. Lasciando la definizione aperta ed in continua evoluzione, l'espressione “takes advantage of...” (“sfruttare”, in italiano) consente di includere gli esperimenti più diversi che hanno accompagnato lo sviluppo delle tecnologie digitali, dai primi computer ai più sofisticati sistemi di interconnessione creati dal World Wide Web e poi dai social network, passando dai testi elettronici fondamentalmente imitativi della pagina.

Ma fino a che punto è opportuno limitare la definizione ad opere create esclusivamente su o per apparecchi digitali quali computers, tablets, telefoni cellulari? E dove includere pratiche narrative ibride che, per esempio, nascono in ambienti digitali, ma il cui *output* è cartaceo come nel caso di *In territorio nemico* (2013) di *Scrittura Industriale*

2. Il panorama narrativo che deriva dall'incontro di letteratura e nuovi media non potrebbe essere più diversificato ed include non solo sperimentazioni digitali ma anche riflessioni sul linguaggio e manipolazioni dello stesso che trovano espressione in testi narrativi e poetici stampati, oltre a varie forme di contaminazione di letteratura stampata e altre arti medialità quali il video, le illustrazioni, la scrittura digitale oppure da pratiche quali la net-literature e literature on the net. In questo saggio mi limiterò a considerare solo alcune di queste pratiche narrative.

3. eliterature.org/what-is-e-lit/.

4. Un'importante precisazione, qualora fosse necessaria, è che la letteratura elettronica va distinta dagli e-books, che implicano semplicemente la digitalizzazione dei libri stampati.

Collettiva? Se dovessimo tracciare un percorso lineare di sviluppo del rapporto tra letteratura e digitale negli ultimi venticinque anni, ci accorgeremmo di un fatto: se l'imitazione del testo letterario è stato il punto di partenza come dimostrano i primi ipertesti, ora, in molti esperimenti narrativi, delle lettere resta solo una traccia, sempre più labile. Vale la pena chiedersi se le pratiche narrative sviluppatesi in particolare in quel terreno ibrido di multimedialità e scrittura collaborativa, tipiche di una cultura della convergenza, abbiano ancora una qualche parentela con la letteratura, o non siano, come emerge sempre più chiaramente, forme testuali che recuperano altre modalità, dall'oralità all'audio-visivo. Ma procediamo per gradi.

Sul piano formale, l'ipertesto ha rappresentato il primo tentativo di traduzione di un testo letterario nel nuovo linguaggio elettronico, come dimostrano i primi esperimenti nati verso la fine degli anni Ottanta nel Nord America grazie a *Storyspace*, tra cui *Afternoon, a story* (1987) di Michael Joyce, *Victory Garden* (1991) di Stuart Moulthrop e *Patchwork Girl* (1995) di Shelley Jackson. Si tratta di testi basati su processi multilineari di lettura che consentono al lettore di scegliere la propria navigazione attraverso biforcazioni e cosiddette "lessie". L'ipertesto si configurava infatti come un network di testi, collegati tra loro secondo una ramificazione rizomatica, che consentiva una lettura non lineare ma dinamica, a differenza del tradizionale supporto cartaceo. Almeno all'inizio sono apparse molte somiglianze tra queste opere e quanto teorizzato da teorici del poststrutturalismo e decostruzionismo come Barthes e Derrida: la morte dell'autore, il ruolo attivo del lettore, la non linearità del testo. Ma senza andare oltre i confini nazionali, il concetto di "ipertesto" era già stato in qualche modo anticipato da Calvino con la sua descrizione dell'"iperromanzo" e la ramificazione multipla della storia. Di fatto, è attraverso il confronto con le teorie poststrutturaliste e decostruzioniste che i primi teorici dell'ipertesto hanno interpretato queste nuove forme di testualità — in primis, George Landow ed i suoi *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992), *Hyper/Text/Theory* (1994) e *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1997).

Di lì a pochi anni, tuttavia, il confronto con la letteratura è stato messo in crisi sulla base di una somiglianza più convincente tra queste forme di letteratura interattiva e i videogiochi. In questa direzione, nel suo *Cybertext* (1997) Aspen Aarseth ha proposto la definizione di "letteratura ergodica" mettendo così in evidenza il paradigma dell'in-

terattività come centrale per l'analisi di questi testi; aspetto che viene preso in considerazione anche da Nick Monfort nel suo *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (2003). I videogiochi, come aveva enfatizzato Aarseth, hanno acquisito proprietà tipiche delle forme narrative a cui siamo abituati in letteratura, con la differenza di poter sviluppare sul piano multimediale e dell'interattività dimensioni immersive, e talvolta metanarrative, per il lettore/giocatore che può esplorare lo spazio della storia, ma anche, in alcuni casi, modificarne il significato. Sono quelli che Astrid Ensslin ha definito come "ibridi letterario-ludici" (2012, p. 143), inaugurando in tal modo la cosiddetta "ludo-narratologia".

Se i primi ipertesti venivano usufruiti dai lettori su floppy disk, e poi CD-ROM, la prima grande svolta della letteratura digitale è avvenuta con l'interconnessione degli utenti tramite il world wide web e la conseguente creazione di spazi condivisi, a cui si è parallelamente aggiunta la possibilità di integrare i testi con suoni, immagini, video. Ricorda giustamente Bronwen Thomas che già allora risultava difficile parlare di queste esperienze narrative nel senso più semplicistico di "lettura" (p. 124). Laddove si ha il costante cambiamento della forma espressiva e delle sue tecnologie, si mette in discussione la struttura base della lettera e del processo cognitivo associato alla decodifica semantica (grafema). Allo stesso tempo, va considerato anche il sempre più ampio spettro di pratiche interattive messe in atto in queste pratiche narrative. Come scriveva Paolo Fabbri, una delle critiche più comuni che i critici rivolgono alla letteratura elettronica è che "se si comincia a forzare sulla dimensione interattiva allora si esce dalla vecchia idea della letteratura come testo e si abbandona la tradizione letteraria" (p. 74).

Lo scenario è diventato ancora più complesso con lo sviluppo dei social network nel nuovo Millennio che hanno trasformato l'interattività in una vera e propria "cultura della partecipazione" (Jenkins 2006). Nelle piattaforme dei social network, testi e audio-visivi possono inoltre essere condivisi dagli utenti, in una continua trasgressione di ruoli e confini tra le arti che è diventata la normalità di queste nuove tecnologie comunicative. Come abbiamo messo in evidenza in « Transmedia », le storie e la Storia oggi migrano attraverso più piattaforme mediatiche online e offline, assumendo di volta in volta tratti e specificità del medium che le veicolano. La fusione di testi e materiali audio-visivi è parte integrante di quel meta-medium che è l'Internet — si pensi, per esempio, ad un qualunque blog dove

i testi possono accompagnarsi a materiali d'archivio quali spezzoni cinematografici, fotografie d'epoca ed opere d'arte, oppure con materiali amatoriali quali videoregistrazioni di eventi, fotografie, musiche, continuamente "rimediati" e ricontestualizzati a seconda dello scopo comunicativo. David Ciccoricco ha enfatizzato come tutto questo ricordi ancora una volta un concetto di Umberto Eco, quello di "opera in movimento" (Ciccoricco 2007: pp. 62–70).

Il risultato di questa costante ibridizzazione di arti, media e linguaggi è la nascita di nuovi generi narrativi ibridi quali blog, wiki, Twitterletteratura, giochi letterari, scritture collaborative, che solo negli ultimi cinque anni hanno iniziato ad essere presi in considerazione nella loro varietà dagli studiosi della cosiddetta "narratologia transmediale". Tra questi vanno sicuramente segnalati alcuni degli studi della terza ondata di critici della narrativa digitale: *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age* (2011) a cura di Bronwen Thomas e Ruth Page, *Stories and Social Media. Identities and Interaction* (2011) di Ruth Page ed il più recente *Analysing Digital Fiction* (2013), a cura di Alice Bell, Astrid Ensslin e Hans Kristian Rustad.

Le "narrazioni distribuite" (Walker 2004) dei nuovi media — frammentate, diffuse su più piattaforme mediatiche e a cui gli utenti accedono in tempi e luoghi diversi — mettono fortemente in discussione la stessa idea di narrazione (Thomas 2016, p. 128), oltre a quella di letteratura. Allo stesso tempo, concetti di linearità e sequenzialità, a cui la letteratura ci ha abituati, vengono scardinati dalla logica dell'algorithm e dell'archivio digitale, una sorta di oracolo che risponde alle nostre domande. Storie e microstorie, come nel caso di Twitter, entrano in un flusso comunicativo dettato che ha una temporalità imprevedibile, almeno per il lettore. Si tratta inoltre di narrazioni che attraversano il nostro quotidiano in contesti online e offline dai confini evanescenti, non hanno più un narratore definito, ma spesso sono il risultato di pratiche di narrazione collaborativa, in cui incidono fattori emotivi e dinamiche sociali di gruppo. Si può ancora parlare di sperimentalismo letterario nel caso di questi generi ibridi?

4. Dalle avanguardie al social

Il panorama appena descritto è indicativo di come, dai primi ipertesti alle più recenti pratiche narrative da social media, nell'evoluzione

dello sperimentalismo narrativo digitale ci si sia progressivamente allontanati, anche da un punto di vista sociale, da una logica avanguardistica per avvicinarsi ad una logica popolare. Prenderò in considerazione alcuni esempi di queste pratiche in Italia, utilizzando un modello interpretativo di Marie-Laure Ryan, nota narratologa nell'ambito dei nuovi media. Nel suo intervento alla conferenza *Experimental Narratives: from the Novel to Digital Storytelling*, tenutasi nel febbraio 2015 all'IMLR di Londra, Marie-Laure Ryan ha messo in evidenza quella che ha chiamato la *split condition* (la "condizione divisa") della testualità digitale. E per farlo l'ha rappresentata in modo molto simpatico prendendo ispirazione dalle mappe geografiche. Lo spettro di pratiche sperimentali, secondo Ryan, si divide in tre zone: la zona dei Tropici, quella Temperata e quella del Polo Nord. In basso troviamo una zona molto grande e calda in cui i visitatori trascorrono le loro vacanze pigramente adagiati su una spiaggia, la zona dei Tropici. In alto troviamo una zona piuttosto piccola che attrae solo visitatori coraggiosi e desiderosi di avventura e solitudine, il Polo Nord. In mezzo troviamo una zona temperata, meno affollata dei Tropici, ma dove le persone possono trascorrere un periodo piacevole senza una preparazione speciale e l'attrezzatura richiesta per avventurarsi al Polo Nord. Traducendo queste zone in termini di preferenze letterarie o narrative, ecco che i Tropici sono la cultura popolare, il Polo Nord le narrative sperimentali avanguardistiche e le zone temperate sono la destinazione preferita di un pubblico istruito ma non specializzato che ama immergersi in una storia, ma mantenendo un atteggiamento critico ed un apprezzamento per lo stile.

Attraverso questa metafora, Ryan ha identificato una delle sfide dello storytelling digitale oggi, ovvero la necessità di trovare un compromesso di qualità tra le pratiche esclusive di matrice avanguardistica — spesso fruibile solo da pochi per ragioni di accessibilità materiale e culturale — e l'enorme quantità di pratiche narrative "amatoriali" che ormai costituiscono lo storytelling digitale, non realizzate da professionisti, ma, virtualmente, dall'intera popolazione degli users, e, per quanto più accessibili, spesso di scarso valore culturale. La zona temperata resta infatti un punto interrogativo, come sottolinea Ryan, una sfida per la narrativa digitale. Questo modello di lettura sociologica della testualità digitale mi pare particolarmente utile per esplorare la varietà di pratiche che negli ultimi anni si sono mosse nell'ampio spettro che va dalle più sofisticate sperimentazioni

avanguardistiche alla cosiddetta “webletteratura”, secondo una definizione di Mario Gerosa che include blog, post di social network, narrazioni skype, ecc.

Se diamo uno sguardo al panorama italiano, va detto subito che le pratiche di sperimentazione sono varie e diversificate, alcune più prossime al panorama artistico come nel caso della poesia elettronica (la *netpoetry* di Caterina Davinio, per esempio), altre più legate a quello letterario come le sperimentazioni narrative di quegli autori quali i Wu Ming, i quali continuano a produrre libri e, allo stesso tempo, usano la rete o in funzione transmediale o per distribuire materiali paratestuali legati ai romanzi o per consolidare narrazioni collettive della Storia e delle storie di tutti i giorni. Una mappatura comprensiva di tutti questi fenomeni non mi risulta sia stata ancora fatta in Italia, non ultimo perché alcune pratiche sono difficili da collocare in quanto, per via della loro natura ibrida, si trovano in una zona di liminalità, tra letteratura e media art, per esempio, e spesso sfuggono dalla ricognizione critica delle varie discipline.

Partendo dalla prima zona, quella avanguardistica (il Polo Nord), si potrebbero includere sia alcuni esperimenti di letteratura ipertestuale che di poesia elettronica, tra cui quelli di Caterina Davinio, Gianni Toti e il gruppo Hermes Intermedia. Si tratta perlopiù di pratiche che hanno trovato espressione negli spazi esclusivi di pochi amanti del genere o della Biennale di Venezia, spesso in naturale continuità con la neoavanguardia italiana — si pensi, per esempio, alla collaborazione tra Caterina Davinio e Nanni Balestrini in occasione della mostra *VeneziaPoesia* (1997) nell’ambito della 47esima edizione della Biennale di Venezia⁵. In questo ambito si collocano anche le

5. Caterina Davinio ha partecipato ad oltre trecento mostre e dalla fine degli anni Novanta ha avuto una presenza piuttosto costante sulla scena della Biennale di Venezia. Nel 1997 alla 47^o edizione ha presentato computer poetry alla mostra *VeneziaPoesia*, curata da Nanni Balestrini. Nel 1998 ha dato inizio alla net-poetry italiana con il suo sito *Karenina.net*. Poesia in funzione fatica, a cui parteciparono numerosi artisti internazionali impegnati nell’arte verbo-visiva. Lo stesso anno ha contribuito a *netOper@* di Sergio Maltagliati, primo lavoro italiano interattivo e collaborativo attraverso Internet. Nel 1999, alla 48^a Biennale di Venezia, ha contribuito al “Progetto Oreste” nel Padiglione Italia, dove ha curato anche una rassegna di videopoesia. Nel 2001, alla 49a edizione, ha presentato un suo evento di “net-poetry” nel Bunker Poetico di Marco Nereo Rotelli. Questo darà inizio ad una serie di performance basate su relazioni tra eventi poetici reali e virtuali integrati, ispirati all’azione collettiva. Nel 2009 ha realizzato nella 53a Biennale di Venezia l’installazione virtuale su Second Life *The First Poetry Shuttle Landing on Second Life* e altri eventi quali *Network Poetico*, reading di poesia in videochiamata Skype per celebrare il Centenario del Futurismo con poeti da vari continenti e paesi. Nel 2014 ha