

IL VELTRO

RIVISTA DELLA CIVILTÀ ITALIANA



ESTENSIONE ON LINE – FASCICOLO 3/4 2023

«PRESENZA ITALIANA intende promuovere, in Italia e fuori, la consapevolezza della tradizione e del presente della società italiana; delle sue affermazioni ideali, creative, umanitarie; dei valori e dei problemi che ne hanno orientato il corso storico; delle relazioni con altri Paesi, culture, società. Intende particolarmente favorire la partecipazione italiana alla ricerca contemporanea di prospettive originali e di tematiche innovatrici»
(Art. 5 dello Statuto)

Brevetto per marchio
d'impresa n. 4019900
Roma, 12 febbraio 1986

Sul frontespizio:
Piccolo levriero dalla stampa di
S. Gioacchino di Wolfgang Huber
(1480-1549)

IL VELTRO
RIVISTA DELLA CIVILTÀ ITALIANA
Organo di «Presenza Italiana»
Rivista fondata nel 1957
da Aldo Ferrabino e Vincenzo Cappelletti.

•
COMITATO SCIENTIFICO:
Vinicio Busacchi; Americo Cicchetti;
Guido Cimino; Renato Cristin;
Lorenzo Franchini; Paolo Garbini;
Francesco Guida; Danijela Janjić;
Cristiana Lardo; Giuseppe Manica; Ida Nicotra;
Bernardo Piciché; Giovanni Pocaterra;
Paolo Puppa; Roberto Rossi; Fabio Sattin;
Paolo Tondi

REDAZIONE:
Giovanni Barracco, Capo redattore
letteratura e filosofia;
Camilla Tondi, Capo redattore
arte, scienze mediche e biologiche;
Veronica Tondi, Capo redattore
diritto ed economia

Simone Bocchetta, Responsabile editoriale

VIRGINIA CAPPELLETTI
Direttore responsabile

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**
Via Giuseppe Gioachino Belli, 86
00193 Roma
info@ilveltrorivista.it
ilveltrorivista.eu

Tutti i contributi pubblicati che afferiscono alle discipline per le quali la rivista *Il Veltro* vengono sottoposti a un procedimento di revisione tra pari a doppio cieco (*double blind*).

•
Abbonamento ordinario:
Italia € 90,00,
Europa € 120,00,
Altri Paesi € 160,00,
Sostenitore € 200,00.
Conto corrente postale 834010.

•
© 2023
Edizioni Studium
Per informazioni sugli abbonamenti:
abbonamenti@edizionistudium.it
ISSN 0042-3254
Autorizzazione del Tribunale di Roma
N. 5643 in data 12-2-1957

SOMMARIO

MARIO POMILIO E LE RIFLESSIONI SUL ROMANZO IN «LE RAGIONI NARRATIVE»

Atti del Convegno, Università di Torino, 22-23 marzo 2023

A cura di Dalila Colucci e Raffaello Palumbo Mosca

GIUSEPPE LANGELLA	Prefazione	5
RAFFAELLO PALUMBO MOSCA	«Le ragioni narrative» e una terza via del romanzo italiano	9
ANTONIO SACCONI	«Le ragioni narrative» di Mario Pomilio	13
FILIPPO PENNACCHIO	Critica e teoria nelle «Ragioni narrative»	24
ANDREA GIALLORETO	Le metamorfosi del romanzo: Pomilio cronista letterario del «Mattino»	42
DALILA COLUCCI	Per un romanzo nazionale popolare: il fascicolo n. 6 di «Le ragioni narrative»	60
LORENZO RESIO	Il sesto fascicolo di «Le ragioni narrative» tra memorialistica garibaldina e romanzo storico	81
RICCARDO DEIANA	Mario Pomilio e il partito d'azione: alcune considerazioni sulla presenza dell'azionismo ne <i>La compromissione</i>	96
GIUSEPPE VARONE	«Sempre agli stessi incroci». Pomilio narratore, compagno di viaggio nell'ora spenta	109
RAOUL BRUNI	L'enciclopedia interrotta. Pomilio e <i>Il cane sull'Etna</i>	126
LEONARDA TRAPASSI	Le ragioni traduttive: intorno ai romanzi di Mario Pomilio in Spagna	137
GIORGIO NISINI	Fondali neorealisti negli esordi di Rea, Pomilio e Prisco	153
LORENZO MARCHESE	Le ragioni narratologiche di Michele Prisco	177
LAURA CANNAVACCIUOLO	A proposito del romanzo. Luigi Incoronato in contrappunto	204
GIUSEPPE LUPO	Pomilio, l'appennino, la storia	216
DALILA COLUCCI, RAFFAELLO PALUMBO MOSCA	Quattro domande su Pomilio: intervista ad Andrea Tarabbia e Filippo Tuena	227
LETTERATURA		
PAOLO SORDI	Pensieri nuovi per cose vecchie: il computer, la rete, i libri e la letteratura	234

CECILIA SPAZIANI	Seppur nella finzione, «vedranno chi è Artemisia»	250
VINCENZO CAPPELLETTI: APPARTENERE AL PENSIERO		
	Marconi e il nuovo universo della comunicazione	274
BIBLIOGRAFIA		
LETTERATURA:	di Giovanni Barracco	288

LETTERATURA

PENSIERI NUOVI PER COSE VECCHIE: IL COMPUTER, LA RETE, I LIBRI E LA LETTERATURA

L'ubiquità di internet, la disponibilità di massa di interfacce mobili di lettura/ scrittura e una società e un'economia incentrate sulla digitalizzazione e sui dati generati dagli utenti e processati dalle app degli smartphone costringono a riconsiderare il perimetro epistemologico e tecnologico della letteratura quale forma di comunicazione. A partire dal romanzo di Dave Eggers, The Every (2022), e tenute in conto la perdita della specificità di codice, la socializzazione e la personalizzazione dei testi che nascono sulla (e per la) rete e le sue applicazioni, questo contributo propone tre linee di ricerca su una letteratura "postdigitale": una rivisitazione della definizione di ipertesto da collegare in maniera stringente alla definizione di testo informatico; un approfondimento della piattafornizzazione delle storie, che i social media avocano a sé nel genere delle stories; un'analisi delle forme di resistenza di quella letteratura che incorpora e rivendica, sulla pagina stampata, un'estetica digitale.

The ubiquity of the internet, the mass availability of mobile reading/writing interfaces and a platform society centered on digital data generated by users and processed by smartphone apps force us to reconsider the epistemological and technological perimeter of literature as form of communication. Starting from Dave Eggers' novel, The Every (2021), and taking into account a born-digital text that loses code specificity and gains socialization and personalization, this article proposes three lines of research on a post-digital literature: a review of the definition of hypertext to be strictly linked to the definition of computer text; an in-depth analysis of the platformization of stories, which social media embed as a genre; an analysis of the forms of resistance of literature that incorporates and claims for itself, on the printed page, a digital aesthetic.

Immaginiamo per un attimo che lo spazio della nostra libreria sia esaurito, che gli scaffali della nostra personale biblioteca non possano più accogliere altri libri. Niente romanzi, niente saggi, niente riviste né giornali o fumetti o dizionari. Come successe a Umberto Eco¹, quei segni stampati su dozzine di milioni di pagine di carta metterebbero a rischio addirittura la statica della nostra abitazione: il pavimento crollerebbe sotto il peso della cultura e sprofonderebbe nell'appartamento sottostante. Fresco del successo ottenuto dalle vendite del suo romanzo *Il nome della rosa*, Eco traslocò in un'abitazione in cui la sua collezione *borgesiana* fu messa in sicurezza – sua propria e dei vicini. Ma che cosa succederebbe a noi se non potessimo permetterci il lusso di pagare l'aumento della metratura e della struttura e trasferirci in una casa più spaziosa, accogliente e stabile? Che cosa ne sarebbe di quegli oggetti venerati come feticci, simboli ma anche realtà concreta della nostra stessa memoria, una memoria che però minaccia (letteralmente) di seppellirci? Dovremmo scegliere che cosa tenere e che cosa buttare, adottare un criterio di selezione, ma qualunque metro applicassimo amputerebbe un ricordo, una rete di relazioni e associazioni temporali, spaziali ed emotive che quel libro, quei libri attiverrebbero oltre lo specifico del loro contenuto, al di là del valore letterario, formativo o economico. La scelta ci lascerebbe in preda allo stress, perché molti di quei fogli stampati e rilegati, che scopriamo di non sfogliare da anni, potranno tornarci utili in un futuro imprecisato, se è vero che in un momento della nostra vita passata hanno avuto (devono aver

avuto) un senso: ce lo dice la loro stessa presenza. Contro ogni logica, a dispetto della nostra stessa sopravvivenza, saremmo inclini a non dare via nulla, anzi continueremmo ad ammassare altri libri su quegli scaffali, insieme a tutti gli altri oggetti che dimostrano il nostro passaggio nel mondo e quello dei nostri antenati prima di noi: fotografie, giocattoli, souvenir, macchine da scrivere, computer obsoleti, macchine fotografiche inutilizzabili, cartoline, LP, CD, DVD, videocassette, musicassette si accumulerebbero sfidando l'ordine del mondo fisico che dovrebbe contenerli e scombinando ogni criterio di ordine logico funzionale alla loro ricercabilità. Davanti e intorno a noi, la biblioteca del nostro mondo sarebbe inaccessibile e disorganizzata, quando anche non mettesse a rischio la tenuta delle pareti e dei pavimenti, sarebbe inservibile: una memoria maniacale eppure rassicurante.

Clinicamente, la tendenza a un accumulo patologico si associa a un disturbo chiamato «disposofobia», dall'inglese *to dispose*, smaltire, buttare. *The Every*, la big tech multinazionale fittizia al centro dell'omonimo romanzo di Dave Eggers², ritiene che in mondo digitalizzato e *smart* la disposofobia sia una condizione quanto mai grave e inammissibile: il mondo, se vuole salvarsi, non può continuare a fabbricare e tenere «cose», semmai solo «pensieri». Uno scanner gigantesco effettua una copia digitale e tridimensionale di tutto, l'intelligenza artificiale data, etichetta, descrive ogni copia (una foto di un Natale in famiglia nel 1974, con il nonno e lo zio; una coperta da neonato del 1969; uno stereo del 1980) e, alla bisogna, una stampante 3D (venduta da *The Every*) in ogni abitazione privata riprodurrà l'oggetto scannerizzato, mentre un nastro trasportatore di quelli utilizzati negli aeroporti per caricare i bagagli nella stiva degli aeroplani condurrà la copia originale verso l'inceneritore. «Facciamo una foto, e la roba sparisce. Una cosa in meno a occupare il mondo», dice Winnie, la tutor che spiega alla neoassunta Delaney, la protagonista del romanzo, il funzionamento del programma «Pensieri Non Cose», le cui operazioni si svolgono in una fabbrica dismessa, tempio riconvertito di un'epoca ottocentesca³.

«Pensieri Non Cose»: è evidente come l'ispirazione dello scanner di Eggers che digitalizza il mondo fino a eliminare ogni traccia di materialità fisica sia debitrice in prima istanza del programma, attivo dal 2004, di Google Books, ora denominato *Library Project*⁴. In quasi venti anni Google, in cui si sublimano insieme a quelle di Apple, Facebook, Amazon e Microsoft⁵ le caratteristiche aziendali di The Every, ha digitalizzato oltre 40 milioni di libri stampati nel mondo. Siamo ancora lontani dall'obiettivo dichiarato della totalità, se è vero che nel 2010 la stima contava quasi 130 milioni di libri⁶ e se è vero che l'operazione della multinazionale fondata da Larry Page e Sergej Brin ha incontrato le prevedibili resistenze degli editori gelosi dei diritti d'autore (o sarebbe più pertinente dire del diritto di copia: *copyright*), ma il Progetto Biblioteche, così come l'iperbole romanzesca ma – attenzione – non distopica di «Pensieri Non Cose», è la testimonianza di un rapporto inedito tra l'umanità e la sua cultura, un rapporto in cui la smaterializzazione in bit si impone addirittura eticamente sulla materialità delle cose da possedere e da fare⁷. Il romanzo di Eggers è carico di paradossi sulla preferibile sostenibilità morale e ambientale di un mondo digitalizzato, analizzato, processato e restituito in output – migliorato, anzi: *salvato* – dagli algoritmi di intelligenza artificiale. Un mondo la cui esperienza resta da vivere solo tramite applicazioni ad hoc e ad personam: contro il turismo di massa, l'inquinamento del trasporto aereo, la gentrificazione delle città più visitate al mondo, «Stop+Lük»⁸, un assistente virtuale per visitare città d'arte e bellezze naturalistiche senza bisogno di partire e spostarsi dalla poltrona di casa⁹; per diagnosticare in tempo autismo e altri disordini neurologici, nonché ottimizzare messaggi pubblicitari e sceneggiature e scelta degli attori delle serie televisive, «Iris Tracking», una telecamera a raggi infrarossi sempre accesa sul dispositivo che registra l'ordine gerarchico in cui gli occhi dell'utente fissano e seguono i segni e le immagini sullo schermo¹⁰; contro la violenza domestica e gli abusi sui minori, «HereMe», un assistente vocale¹¹ sempre in ascolto e collegato alle centrali di polizia pronte a intervenire ogni volta che l'algoritmo segnali un allarme di un pericolo imminente in un'abitazione privata o una scuola¹². La satira di Eggers, come la digitalizzazione di ogni aspetto delle nostre vite quotidiane, non risparmia la letteratura, come è facile immaginare. A cominciare dal paratesto

dell'indice, dove ognuno dei quarantacinque capitoli del libro è accompagnato da un improbabile tempo necessario alla lettura, da un'assurda percentuale di compatibilità con il lettore e un astruso punteggio finale, fino al capitolo *Come leggere questo testo*¹³, l'arte di raccontare storie (così come ogni altra arte) è ridotta a un insieme di ideali da convertire in metriche di analisi, ingredienti dai quali ricavare una ricetta artificialmente intelligente che assicuri il successo a ogni autore di ogni romanzo. Nel programma «TellTale», tempi di lettura di un libro, tasso di abbandono prima della fine, salti di pagine si trasformano da comportamenti o abitudini individuali e soggettive in *data points* che forniscono indicazioni strutturali e contenutistiche sulle decisioni editoriali, sul genere, la connotazione dei personaggi, quali (e quanti) temi da trattare, il numero massimo di pagine della storia da scrivere¹⁴. O da riscrivere. Perché, per esempio, sopportare in *Jane Eyre* la presenza di quella figura «inquietante e deprimente» di Grace Poole, se i dati rivelano che i lettori preferirebbero più pagine dedicate alla relazione della protagonista con Mr Rochester? Perché permettere ancora a Jules Verne di sprecare pagine su pagine di descrizione di tecnologie obsolete, se «i libri che ti sparano idee a destra a sinistra sono sempre risultati depreferiti»?

Certo, contro la resistenza ottusa e perniciosa di un libro di carta a fornire dati utili che non siano quelli delle vendite di copie, servirebbe una transizione definitiva verso l'e-book, che pure sembra lontana dal compiersi¹⁵, ma che lo scenario tratteggiato per la letteratura da Eggers sia più vicino a un presente imminente piuttosto che a un futuro lontano lo dimostrano i progressi di modelli automatici di conversazione e scrittura come ChatGPT (*Chat Generative Pre-trained Transformer*): la macchina riceve informazioni, le apprende e impara a scrivere sempre meglio (e a disegnare e a guardare e a parlare¹⁶). Sebbene il discorso intorno alle pratiche di *machine learning* e alla generazione di intelligenza artificiale esuli dagli obiettivi di questo lavoro¹⁷, l'evoluzione del «trasformatore generativo pre-istruito» prova che viviamo in un tempo in cui la digitalizzazione e la datizzazione di ogni aspetto del pensiero e dell'agire umano¹⁸, l'ubiquità della rete di computer e la disponibilità globale di interfacce mobili di lettura e scrittura¹⁹, la *piattaformizzazione* di una società e di

un'economia che ruota intorno ai dati generati dagli utenti e processati dalle app²⁰ stanno provocando un «cambio nel ruolo dominante all'interno della correlazione tra mente e tecnologia»²¹. Esce la mente alfabetica, entra la mente digitale: la prima, legata al paradigma logico-sequenziale della scrittura alfabetica e – nella sua configurazione tecnologica più avanzata – alla rivoluzione tipografica; la seconda, legata al paradigma binario-associativo del computer e all'avvento di internet e dei media digitali. Nonostante la concorrenza di radio e soprattutto cinema e televisione, che hanno sottoposto la scrittura al dominio dell'immagine, la Galassia Gutenberg era riuscita comunque a mantenere un ruolo prestigioso, se non centrale, quale istituzione culturale, in quanto la filiera di produzione, selezione e distribuzione del proprio specifico artefatto (il libro) continuava a innestarsi in una logica ancora del tutto coerente con i «media elettronici» concorrenti – la logica del *broadcasting*, la trasmissione da uno a molti, dal centro abilitato a scrivere (a trasmettere) alla periferia abilitata a leggere (a ricevere il segnale). Nel sistema mediatico del XX secolo vigeva ancora, per usare una metafora giuridica, un principio di separazione dei poteri dei mezzi di comunicazione: un principio di equilibrio (per quanto variabile) in base al quale ogni medium condizionava e limitava l'altro tramite l'esercizio delle proprie funzioni specifiche. Con internet e il web i vincoli di separazione e delimitazione non reggono più, i vecchi media entrano in rotta di collisione con i nuovi e gli uni convergono negli altri²². È un cambiamento culturale profondo, perché la convergenza attiene non soltanto alla dimensione degli strumenti ma agli stessi comportamenti e alle stesse aspettative di coloro che prima erano lettori, spettatori, ascoltatori e ora diventano – in una parola – utenti, abilitati a interagire con un flusso di contenuti che attraversa transmedialmente tutte le possibili piattaforme di distribuzione. A partire dal web 2.0, i testi – e mai come nell'era digitale la nozione di testo si amplia dalla mera indicazione del testo scritto fino «designare un veicolo di significazione globale articolata»²³ – si espongono a una rimediazione continua cui i destinatari dei messaggi, grazie all'abbattimento delle barriere di accesso ai mezzi di produzione creativa (blog all'inizio, social app dopo²⁴) partecipano con un contributo attivo che da ricettori li promuove in un ruolo paritario di mittenti. Dalla

partecipazione e dall'interazione alla produzione, i testi si collegano e si moltiplicano, estendendone e riformulandone le potenzialità di senso in un processo di modifica in cui le tecnologie di rete della comunicazione operano in almeno tre direzioni, oltre la datizzazione di cui abbiamo accennato sopra: la perdita della specificità di codice, la socializzazione e la personalizzazione.

Dal primo punto di vista, nel momento in cui un testo è acquisito nella memoria di un computer e del software deputato alla sua interpretazione e rappresentazione – e a maggior ragione quando quel testo è prodotto *nativamente* in un programma di elaborazione di testi –, i segni scritti perdono ogni caratteristica distintiva che li differenzia da altri segni di altri codici archiviati dal dispositivo informatico. Subentra un nuovo modo di produrre significato che non si fonda sulla registrazione e sul trasferimento del fenomeno testuale (o visuale o sonoro) da un supporto a un altro supporto, bensì parte dall'assunzione di un'impronta digitale che separa «il trattamento del supporto fisico (hardware) dall'atto di comprensione del significato di cui la componente fisica (hardware) è portatrice»²⁵. La separazione implica una preliminare sottrazione del testo al lettore/utente, che cede il controllo al programma attraverso il quale passeranno, in una fase successiva, le sue possibilità di comprendere il significato del testo. È in quel gap, in quel ritardo per quanto impercettibile tra l'input e l'output, tra digitalizzazione e comprensione, che avviene una scrittura autonoma che non «si limita a raccogliere i significati elaborati altrove», ma effettua nuove operazioni simboliche, combinazioni proprie e originali che possono dare vita a serie infinite di ricombinazioni in cui qualsiasi tipologia di materiale segnico entra nel gioco della ricomposizione. Quando nella prima decade degli anni Duemila si parlava di *mashup* o *remix culture*²⁶, questo si intendeva: le piattaforme di creazione dei contenuti iniziavano ad alimentare un processo di scrittura che, prima di collegare ipertestualmente due (o più) testi, interfacciavano due applicazioni attraverso la programmazione. In altre parole, dopo che attraverso i software del web 2.0 ogni contenuto della rete era entrato a far parte di una base di dati, le *Application Programming Interface* (API)²⁷ mettevano in comunicazione interoperativa gli stessi database

appartenenti alle piattaforme di contenuti generati dagli utenti e introducevano un nuovo *layer* di scrittura in cui testi, immagini, foto, video, suoni provenienti da sorgenti diverse erano *riprogrammati* e rinegoziati, pronti di fatto in tempo reale per una quantità imprevedibili in partenza di riscritture possibili in mezzi, canali di distribuzione e fruizione oramai lontani, anche applicativamente, dal contesto originario di prima pubblicazione.

Alla condivisione informatica fa da sponda la seconda direzione intrapresa dai testi immersi nella digitalizzazione della rete, ovvero la condivisione sociale. Sotto la spinta propulsiva di un social network come Facebook, arrivato nel giro di dieci anni dal 2006 al 2016 a contare più di un miliardo di utenti attivi al mese²⁸, il web da ragnatela globale di documenti e informazioni della prima fase si è sempre più caratterizzato come rete di persone interconnesse che ricevono, producono e si scambiano documenti, informazioni, materiali, storie, racconti in un ecosistema mediatico regolato dagli algoritmi. Come osserva José van Dijck, l'applicazione di Mark Zuckerberg ha imposto un obbligo di condivisione ai navigatori del web saldando nel *backend* e nel *frontend* della sua interfaccia utente sia il piano informatico che il piano culturale del significato di *condividere*²⁹. Nelle quinte del codice, secondo un modello che sarebbe diventato il punto di riferimento inderogabile per ogni social app di là da venire, l'Open Graph API permetteva di interfacciare i dati delle applicazioni esterne a Facebook con i dati degli utenti iscritti al network e i loro comportamenti, le loro abitudini, le loro interazioni, i loro contenuti prodotti all'interno e all'esterno della piattaforma. Sulla scena pubblica dell'interfaccia grafica dell'app, il pulsante *Like* motivava secondo il meccanismo psicologico della ricompensa l'investimento personale dell'utente nel creare all'interno della piattaforma contenuti, attività, valore dal quale ricavare gratificazione in cambio dell'investimento effettuato. Facebook simboleggia al meglio l'evoluzione delle piattaforme nate come strumenti di «auto-comunicazione di massa», caratterizzati dall'auto-generazione dei contenuti, l'auto-direzione dell'emissione e l'auto-selezione nella ricezione³⁰ a vere e proprie infrastrutture³¹ in cui i collegamenti tra testi,

applicazioni e persone danno luogo a una «cultura della connettività»³² in cui la connessione strutturale e funzionale è l'elemento fondante di una socialità ingegnerizzata dal software e codificata dagli algoritmi.

Con l'algoritmo al potere, i testi distribuiti attraverso la rete si orientano in una terza, dirompente direzione: quella della personalizzazione. Già Nicholas Negroponte aveva anticipato l'avvento imminente di un'esperienza digitale dei contenuti e dei media personalizzata, basata sul profilo e le preferenze degli utenti, che avrebbero ricevuto notizie corrispondenti alle loro inclinazioni e ai loro interessi³³. Concepita nella produzione di un "Daily Me" e formalizzata in una tecnologia *push* contrapposta a una *pull*, la profezia di Negroponte si ancorava tuttavia a un'idea statica di profilo dell'utente: i contenuti sarebbero stati sì spinti nei suoi confronti da un agente software automatizzato, piuttosto che tirati a sé ogni volta da una navigazione o una ricerca proattive, ma l'algoritmo avrebbe agito in base a una serie di impostazioni che l'utente stesso era chiamato a configurare — e aggiornare. Ma già alla fine degli anni Novanta e agli inizi degli anni Duemila, le raccomandazioni intelligenti di siti di e-commerce come Amazon (libri) e Netflix (film in DVD) dimostravano la capacità acquisita dagli algoritmi di andare oltre l'esplicita manifestazione di interesse dell'utente, per apprendere invece quella implicita nei suoi comportamenti online: il suggerimento di prodotti e contenuti si adattava sugli acquisti precedenti dell'utente, sulle categorie sfogliate e sulle pagine e schede visualizzate e dinamicamente si aggiornava in linea con l'acquisizione continua di quei dati. Dal filtraggio collaborativo di prodotti da acquistare al feed personalizzato dei social media, il passo è stato breve: combinati con i profili anagrafici e demografici, i dati dei contenuti e delle interazioni generate dagli utenti (tra loro e tra i loro stessi contenuti) all'interno di app come Facebook, Instagram, Twitter, TikTok formano un bacino immenso dal quale trarre valutazioni, stilare classifiche, ricevere feedback e apportare ottimizzazioni per generare in tempo reale un flusso di contenuti (testi, video, foto, ecc.) provenienti da una miriade di fonti che producono un testo — il *feed* — che non è mai lo stesso due volte di seguito e a ogni iterazione è diverso per ognuno dei tre miliardi di utenti che

lo scorrono in un rito di lettura che regolare si ripete più volte all'interno della stessa giornata.

Quanto quel bacino si stia trasformando in una palude dalla quale sia urgente venire fuori³⁴ e quanto la spinta alla personalizzazione degli algoritmi dei social media produca bolle di isolamento cognitivo³⁵ oppure camere dell'eco che riflettono solo prospettive concordanti e coincidenti limitando l'apertura alla diversità culturale e alla curiosità intellettuale³⁶ è questione dibattuta dal momento in cui la piattaforma tecnologica della nostra società ha preso a consolidarsi tanto da costringere a rivedere anche la nozione politica di democrazia³⁷. Qui, però, interessa prendere in considerazione la centralità culturale della rete e l'instaurazione di una nuova tradizione letteraria che sul web e sui social media si dà *ex novo*, con app e algoritmi a governare i processi di composizione, distribuzione e fruizione dei testi e, di converso, certificare la crisi (definitiva?) della tradizione che poggiava la sua autorità e autorevolezza sulla tecnologia della stampa. Raul Mordenti ha notato come la conclusione del ciclo di dominazione della Galassia Gutenberg sia la fine di una tecnologia e — più di ogni altra cosa — la fine di una epistemologia³⁸. Pur ammettendo con Kermode che la convinzione di vivere il tempo di un'apocalisse sia un atteggiamento intellettualmente irresistibile per gli uomini che tentano di segnare il senso del loro individuale passaggio epocale³⁹, è innegabile ammettere che la modalità di organizzazione del sapere e di comunicazione impostata dal testo stampato su un supporto di carta stia vivendo, se non un proprio annichilimento, una retrocessione irreversibile⁴⁰. In Italia, 51 milioni di navigatori online (vale a dire l'86% di tutta la popolazione) trascorrono in media sei ore della giornata⁴¹ tra le piattaforme di streaming video e musicale, sulle social app, sui siti web, sulle console di videogiochi: se sottraiamo le ore riservate al sonno, che pure non sono più un territorio neutrale⁴², significa che un terzo delle nostre giornate è dedicato alle interazioni promosse dai media digitali. Si tratta di una porzione consistente di tempo che è sottratta, come è inevitabile, ad altre attività e non stupisce che, a fronte di una produzione libraria che bene o male resiste, i lettori per diletto siano sempre di meno,

una percentuale che sta sotto il 40% ed è perlopiù composta dai cosiddetti “lettori deboli”, ovvero coloro che in media non leggono più di tre libri nel corso di un anno. L’ubiquità allora di una rete di computer globale in grado di acquisire e processare dati per centinaia di zettabytes⁴³, la diffusione di dispositivi mobili di connessione diventati protesi dei nostri corpi, la digitalizzazione di ogni aspetto della vita sociale canalizzata sulle piattaforme applicative delimitano il perimetro epistemologico del nostro tempo e ci pongono di fronte, parafrasando Mordenti⁴⁴, a *una nuova necessità di una nuova letteratura*. Una nuova letteratura per la quale sempre meno valgono confini geografici e mediatici, sempre più ininfluenti sono le distinzioni di generi e codici, sempre più immateriale e sfuggente diventa la definizione concettuale di un’opera. Il peso della biblioteca di Eco si sta trasferendo tutto nelle memorie dei personal computer e nelle app degli smartphone e nei *data warehouse* di GAFAM, che però non si limitano ad acquisire testi ma ne realizzano e legittimano di nuovi, rimpiazzando in un colpo solo sia gli scaffali delle librerie domestiche sia i centri di produzione⁴⁵.

“Letteratura elettronica” è l’espressione onnicomprensiva con la quale nel 1999 la Electronic Literature Organization (ELO) si è data costituzione, ufficializzando di fatto un’adozione terminologica che ha circoscritto il campo letterario in corso di formazione nella galassia digitale del computer e della rete. Come osserva Scott Rettberg⁴⁶, nella sua genericità e nel suo anacronismo l’attributo “elettronica” vale a comprendere una serie di forme che non restino ancorate alle manifestazioni di un tempo tecnologico dato, ma possano includere la comparsa di fenomeni nuovi. La sola elencazione di una lista di possibili generi di letteratura elettronica censiti negli ultimi trenta anni (performance di scrittura artistica in rete, progetti di scrittura collaborativa tra autori e lettori, racconti che prendono la forma di blog o messaggi di e-mail, poesie e storie generate come output di programmazione di un software, app letterarie, fiction interattiva, installazioni basate sul computer che richiedono una lettura da parte degli utenti, poesia animata, racconti ipertestuali⁴⁷) abbraccia tante diverse configurazioni quante sono le possibilità di espressione in un ecosistema di media in continuo aggiornamento di applicazioni, strumenti e dispositivi⁴⁸. Ammesso

che già si possa procedere a una periodizzazione della letteratura elettronica, con una preistoria risalente agli anni Cinquanta e una terza generazione in pieno corso⁴⁹, è indubitabile tuttavia che sia oramai fuori luogo (e fuori dal tempo) parlare al suo proposito ancora di “sperimentazione” o di “avanguardia”: se è vero, come crediamo, che quella attuale è una “società piattaforma”, ovvero una società basata su un ecosistema digitale che modella le pratiche quotidiane a partire dalla determinazione tecnologica delle interazioni tra gli utenti⁵⁰, siamo allora in una condizione “postdigitale” in cui la digitalizzazione, o l’elettronica, volendo continuare a usare questa parola *retro*, è così ubiqua e pervasiva da diventare invisibilmente connaturata a ogni espressione materiale della cultura, letteratura compresa⁵¹.

In una tale prospettiva, e in particolare per coloro che da questa prospettiva si interrogano sulle narrazioni come fenomeno letterario e socio-comunicativo in cui la scrittura di un autore umano assume ancora il controllo (o quantomeno: si illude di assumere il controllo) sia degli strumenti creativi messi a disposizione dalle macchine algoritmiche artificiali sia dei limiti delle interazioni con il lettore e dei risultati conseguenti, sembrano interessanti tre linee di studio e ricerca, tra passato, presente e futuro sia della *vecchia cosa libro*, sia del *nuovo pensiero digitale*:

1. *Informatizzazione del testo e ipertesti*. Il computer ci ha consegnato una tipologia di testo che si pone al di fuori della gabbia di spazio e di tempo cui la tradizione della stampa lo fissa. La *parádoxis* informatica⁵² produce un testo che si espone nativamente a un processo di modifiche, alterazioni, rielaborazioni, ognuna delle quali apre a sua volta un processo di interpretazioni e reinterpretazioni. Il world wide web e l’ipertesto come modalità di archiviazione ed esplorazione di documenti e risorse testuali hanno enfatizzato la mobilità del testo informatico, includendolo in una rete in cui dinamicamente i testi si interconnettono con altri testi arricchendo le relazioni di senso. Affermatasi con l’avvento dell’invenzione di Tim Berners-Lee, la letteratura ipertestuale ha utilizzato l’*hyperlink*, ovvero il motore applicativo del web, come strumento di sovversione gerarchica delle strutture delle narrazioni⁵³. Web 2.0 e

definitiva digitalizzazione di ogni esperienza vitale, sociale e culturale impongono oggi, da una parte, una rivisitazione della definizione di ipertesto; dall'altra, segnano con i social media l'esplosione di una narrativa del quotidiano. In questa ultima ottica, è proprio un racconto giornalistico come *Snow Fall*, pubblicato sul sito del «New York Times» nel 2012⁵⁴, a dimostrare la perdurante vitalità di una letteratura ipertestuale disposta a mettere al centro della sua narrazione multimodale il testo, in alternativa a una letteratura elettronica orientata sempre di più verso le piattaforme e gli algoritmi delle app visuali.

2. *Piattaformizzazione delle storie e social app*. Diventati piattaforme applicative che regolano algebricamente le interazioni sociali, i social media come Facebook, Instagram, Twitter hanno avocato a sé il potere di controllo sui testi in rete, dissimulando l'operazione nel trasferimento del potere di scrittura ai lettori-utenti. Le *stories* sono un genere oramai distintivo e consolidato delle social app: mezzo miliardo di autori (*amateurs*, ma non solo) compongono e consumano narrazioni che configurano una nuova letteratura della quotidianità⁵⁵ in cui la scrittura alfabetica convive con il dominio crescente del linguaggio visuale e gli utenti creano nuove forme di racconto sfuggendo a volte alle stesse rigide regole imposte dalle interfacce grafiche delle applicazioni. Incentrate sulla narrativizzazione delle vite degli iscritti alle piattaforme, invitati a raccontare e a raccontarsi senza soluzione di continuità⁵⁶, l'architettura hardware e software dei dispositivi e dei media digitali sembra peraltro generare una forma di dipendenza dalle narrazioni, un bisogno indotto sia in scrittura che in lettura, tanto da chiedersi se quelle dei social siano ancora “storie che curano” o piuttosto non siano storie che avvelenano, posto che la contingenza e l'instabilità del testo algoritmico dei social assume un senso nuovo — il senso della personalizzazione in tempo reale. Datizzate, le storie diventano un servizio che il potere dell'algoritmo adatta al singolo lettore-utente-scrittore, al momento esatto in cui interagisce con il testo, al luogo preciso da cui lo legge o lo produce, alla storia delle sue relazioni precedenti con i testi provenienti dall'ecosistema mediatico del network.

3. *Forme nuove di resistenza guttemberghiana alla datizzazione.* Se è vero che l'universo del romanzo è assolutamente tipografico, e se è vero che la letteratura è un'idea che nasce tre secoli fa come parte della costituzione di una modernità la cui industria di elezione per la comunicazione dei messaggi è la stampa, oggi che quella industria ha perso il suo dominio, ceduto ai media digitali connessi alla rete, la letteratura, in quanto atto e forma di comunicazione, si trova obbligata a fare i conti con un nuovo potere mediatico che, come ci insegnano i padri fondatori dei *communication studies* Harold Innis e Marshall McLuhan, è sempre un potere trasformativo. La “mediamorfosi”, come è inevitabile che sia, investe la prassi della scrittura e i contenuti delle narrazioni letterarie che nonostante tutto continuano a essere riprodotte sul supporto della carta. Ma, al di là dell'ovvio aggiornamento del deposito tematico discendete dal mito di Prometeo e della proliferazione di una produzione ascrivibile al genere “distopico”, è forse più stimolante provare a soffermarsi sugli esperimenti narrativi che negli ultimi anni hanno tentato di applicare al supporto del romanzo — il libro — una sorta di *reverse engineering*. Se, in altri termini, attraverso la rivoluzione tecnologica della rete si manifesta la genesi di un nuovo mondo che distrugge e destina all'oblio il mondo che lo ha preceduto, perché, invece di (oppure oltre a) gridare all'apocalisse e odiare i barbari, non provare a rigenerare le narrazioni sulla carta? Non tanto un tentativo disperato di riavvolgere all'indietro il nastro della storia: piuttosto, pensare a un *aggiornamento di sistema* e immaginare quelle pagine rilegate da un filo come all'interfaccia di un *device* che, comunque ostinato a occupare scaffali e resistente al tracciamento e alla datizzazione, reagisce a un'estetica digitale in cui ipertesti, blog post, tweet, immagini, foto, *stories* diventano i materiali di una *elocutio* che si contamina tra vecchi media e dispositivi digitali, creando, come hanno fatto tra gli altri Mark Danielewski⁵⁷, Jarett Kobek⁵⁸ e Matthew McIntosh⁵⁹, generi, retoriche e convergenze inedite tra forme narrative passate e attuali. Pensieri nuovi per fare spazio a cose vecchie.

PAOLO SORDI

Università degli Studi eCampus

Note

- ¹ La storia è raccontata nel documentario di D. Ferrario *Umberto Eco. La biblioteca del mondo*, 2023.
- ² D. EGGERS, *The Every*, trad. di F. Pacifico, Feltrinelli, Milano 2022.
- ³ Ivi, pp. 109-108.
- ⁴ Cfr. <https://support.google.com/websearch/answer/9690276?hl=it>.
- ⁵ In un acronimo: GAFAM, ovvero la punta di diamante di un ecosistema hardware e software che sul controllo delle nuove tecnologie ha costruito un impero economico, finanziario ed epistemico globale. Cfr. P. SORDI-D. FIORMONTE, *Geopolitica della conoscenza digitale*, in «DigitCult - Scientific Journal on Digital Cultures», IV, 1, 2019, pp. 21–36 e il dossier del numero 24 (2022) della rivista «Testo e Senso», disponibile su <https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/issue/view/25>.
- ⁶ L. TAYCHER, *Books of the world, stand up and be counted! All 129,864,880 of you.*, 5 agosto 2010, <<http://booksearch.blogspot.com/2010/08/books-of-world-stand-up-and-be-counted.html>> (Consultato: 14 marzo 2023).
- ⁷ Una imposizione tanto più potente se pensiamo alla nozione di cultura che Gunther Kress ricava dalla distinzione terminologica con quella di società. Laddove quest'ultima parola enfatizza l'agire dell'uomo in un gruppo sociale, la parola *cultura* enfatizza gli effetti di quelle azioni, è il nome che assegniamo alle risorse costruite, prodotte, trasformate: è il risultato del lavoro sociale (cfr. G. KRESS, *Multimodalità: un approccio socio-semiotico alla comunicazione contemporanea*, a cura di Adami, Progedit, Bari 2015, p. 23).
- ⁸ *Stop and look*, fermati e guarda.
- ⁹ D. EGGERS, *op. cit.*, pp. 135-145.
- ¹⁰ Ivi, pp. 247-258.
- ¹¹ Il nome dell'app è un gioco di parole basato sull'assonanza fonetica in inglese tra «sono qui», «eccomi» (*here me*) e «ascoltami» (*hear me*).
- ¹² D. EGGERS, *op. cit.*, pp. 379-415.
- ¹³ Ivi, pp. 197-212.
- ¹⁴ 539, per la cronaca: un numero di pagine coincidente con la lunghezza di *The Every*, come è ovvio.
- ¹⁵ In Italia, le vendite di libri in formato elettronico ristagnano e continuano a costituire una quota poco rilevante della vendita di libri, peraltro coerentemente con quanto succede ad esempio negli Stati Uniti. Cfr. Associazione Italiana Editori, *Book sales revenue in Italy by format 2021*, «Statista», 28 gennaio 2022, <<https://www.statista.com/statistics/327200/consumer-book-sales-revenue-italy/>> (Consultato: 28 settembre 2023) e AAP, *Trade book sales revenue in the U.S. by format 2022*, «Statista», 10 febbraio 2023, <<https://www.statista.com/statistics/473144/half-year-book-sales-revenue-format-usa/>> (Consultato: 28 settembre 2023).
- ¹⁶ Cfr. K. ROOSE, *The New ChatGPT Can 'See' and 'Talk.' Here's What It's Like.*, «The New York Times», 27 settembre 2023, <<https://www.nytimes.com/2023/09/27/technology/new-chatgpt-can-see-hear.html>> (Consultato: 28 settembre 2023).
- ¹⁷ Per un'introduzione al tema cfr. F. CIOTTI, *Minerva e il pappagallo: LA generativa e modelli linguistici nel laboratorio dell'umanista digitale*, in «Testo e Senso», 26, 2023, pp. 289–315, <<https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/article/view/671>> (Consultato: 3 febbraio 2024).
- ¹⁸ Mediata dalle applicazioni digitali, ogni forma di interazione sociale si trasforma in un dato tracciabile e processabile dagli algoritmi di altre applicazioni. Cfr. T. BUCHER, *If...Then: Algorithmic Power and Politics*, Oxford University Press, New York 2018.
- ¹⁹ L. EMERSON, *Reading writing interfaces: from the digital to the bookbound*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2014.
- ²⁰ *Platformization* è il neologismo con il quale van Dijck, Poell e De Wall descrivono i fenomeni economici (e sociali e culturali) attivati dalle grandi piattaforme digitali della rete come Google, Apple, Meta, Amazon, Microsoft. Cfr. J. van Dijck-T. Poell-M. De Waal, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini Scientifica, Milano 2019.
- ²¹ M. RICCIARDI, *La Costituzione del digitale*, in «DigitCult – Scientific Journal on Digital Cultures», III, 3, 2018, pp. 41–60, <<https://digitcult.lim.di.unimi.it/index.php/dc/article/view/99>> (Consultato: 28 settembre 2023).
- ²² H. JENKINS, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- ²³ C. SEGRE, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino 1999, p. 164.
- ²⁴ P. SORDI, *I Am: Remix Your Web Identity*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge Upon Tyne 2015.
- ²⁵ A. GARAPON e J. LASSÈGUE, *La giustizia digitale: determinismo tecnologico e libertà*, a cura di Ferrarese, Bologna, Il mulino, 2021, p. 52.
- ²⁶ Cfr. L. Lessig, *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*, Penguin Press, New York 2008 e E. NAVAS, *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture*, in «Remix Theory», 13 agosto 2010,

<<http://remixtheory.net/?p=444>> (Consultato: 4 giugno 2023).

²⁷ Le API sono un metodo per mettere in comunicazione e scambio le risorse di due o più differenti applicazioni residenti su due o più differenti computer.

²⁸ Ora sono tre miliardi. Cfr. M. STARRI, *Digital 2023 - I dati globali*, «We Are Social Italy», 26 gennaio 2023, <<https://wearesocial.com/it/blog/2023/01/digital-2023-i-dati-globali/>> (Consultato: 19 settembre 2023).

²⁹ J. VAN DIJCK, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, Oxford University Press, Oxford ; New York 2013, pp. 45-50.

³⁰ M. CASTELLS, *Comunicazione e potere*, Università Bocconi Editore, Milano 2009.

³¹ A. HELMOND-D.B. NIEBORG-F.N. VAN DER VLIST, *Facebook's evolution: development of a platform-as-infrastructure*, in «Internet Histories», 3, 2, 2019, pp. 123-146.

³² J. VAN DIJCK, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, cit.

³³ N. NEGROPONTE, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995.

³⁴ G. LOVINK, *Le paludi della piattaforma. Riprendiamoci internet*, trad. di Silvia Dal Dosso e di Silvio Lorusso, Produzioni Nero, Roma 2023.

³⁵ E. PARISER, *Il filtro: quello che Internet ci nasconde*, trad. di Bruna Tortorella, Il saggiatore, Milano 2012.

³⁶ E. ZUCKERMAN, *Renire. Cosmopoliti digitali nell'era della globalità*, trad. di B. Parrella, EGEA, Milano 2014.

³⁷ C.R. SUNSTEIN, *#Republic.com. La democrazia nell'epoca dei social media*, trad. di Andrea Asioli, Il mulino, Bologna 2017.

³⁸ R. MORDENTI, *L'altra critica*, Roma, Meltemi editore, 2007.

³⁹ F. KERMODE, *Il senso della fine. Studi sulla teoria del romanzo*, trad. di G. Montefoschi e di R. Zuppet, a cura di D. Giglioli, Milano, Il Saggiatore, 2020.

⁴⁰ Un destino che non a caso accomuna il libro al fratello nato dallo stesso grembo gutembergiano: il giornale. Il Reuters Institute Digital News Report certifica da anni il declino della lettura dei quotidiani a stampa, il cui vuoto peraltro non viene colmato da una corrispondente fruizione online. In Italia, per fare un esempio riferito al nostro Paese ma in linea con quanto accade nel resto del mondo, la lettura del quotidiano era la fonte di informazione per il 59% della popolazione. Nel 2023 è al 16%. Cfr. AA.VV., *Reuters Institute Digital News Report 2023*, 2023, <<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2023>> (Consultato: 26 ottobre 2022).

⁴¹ Cinque ore e cinquantacinque minuti, per la precisione. Il dato globale è anche più alto: sei ore e trentasette. Cfr. M. Starri, *Digital 2023 - I dati italiani*, «We Are Social Italy», 9 febbraio 2023, <<https://wearesocial.com/it/blog/2023/02/digital-2023-i-dati-italiani/>> (Consultato: 19 settembre 2023).

⁴² J. CRARY, *24/7: il capitalismo all'assalto del sonno*, trad. di Mario Vigiak, Einaudi, Torino 2015.

⁴³ Uno zettabyte equivale a mille miliardi di miliardi di byte.

⁴⁴ R. MORDENTI, *L'altra critica*, cit., p. 59.

⁴⁵ Come non pensare, a quest'ultimo proposito e tornando al romanzo di Eggers e alla sua fabbrica dismessa (*supra*, p.), a quella particolare fabbrica che abbiamo conosciuto con il nome di tipografia?

⁴⁶ S. RETTBERG, *Electronic Literature*, Polity Press, Cambridge, UK; Medford, MA, USA 2019.

⁴⁷ Ivi, p. 5.

⁴⁸ Da ultimo, l'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale generativa che ci costringerà a riconsiderare lo stesso statuto ontologico di uno scrittore: cfr. V. VARA, *Confessions of a Viral AI Writer*, «Wired», 21 settembre 2023, <<https://www.wired.com/story/confessions-viral-ai-writer-chatgpt/>> (Consultato: 26 settembre 2023).

⁴⁹ R. IADEVAIA, *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, Mimesis, Milano 2021.

⁵⁰ J. VAN DIJCK-T. POELL-M. DE WAAL, *Platform Society*, cit.

⁵¹ S. JORDAN, *Postdigital Storytelling: Poetics, Praxis, Research*, Routledge, London New York 2021.

⁵² R. MORDENTI, *Paradosis. A proposito del testo informatico*, in «Atti della Accademia Nazionale dei Lincei», XXVIII, 4, 2011, pp. 623-692.

⁵³ Cfr. G.P. LANDOW, *L'ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, trad. di V. Musumeci, a cura di P. Ferri B. Mondadori, Milano 1998 e J.D. Bolter, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e Pensiero, Milano 2002.

⁵⁴ J. BRANCH, *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*, *The New York Times*, dicembre 2012, <<https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html>> (Consultato: 19 settembre 2022).

⁵⁵ S. CALABRESE, *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, B. Mondadori, Milano 2010.

⁵⁶ P. SORDI, *La macchina dello storytelling. Facebook e il potere di narrazione nell'era dei social media*, Bordeaux Edizioni, Roma 2018.

⁵⁷ M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di foglie*, trad. di S. Reggiani e di L. Taiuti, 66thand2nd, Roma 2019.

⁵⁸ J. KOBEC, *Io odio Internet. Un romanzo utile*, trad. di E. Budetta, Fazi Editore, Roma 2018.

⁵⁹ M. MCINTOSH, *ilMistero.doc*, trad. di L. Fusari, Il saggiatore, Milano 2019.