

This is the version of record

Pixel. Letteratura e media digitali, a cura di Beniamino Della Gala, Lavinia Torti, Modena, Mucchi, 2021, pp. 1-246.

The final publication is available at:

<https://mucchieditore.it/prodotto/pixel/>

Terms of use: All rights reserved.

This item was downloaded from IRIS Università di Bologna (<https://cris.unibo.it/>)

When citing, please refer to the published version.

a cura di
Beniamino Della Gala
Lavinia Torti

Pixel

Letteratura e media digitali

Mucchi Editore



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI FILOLOGIA CLASSICA
E ITALIANISTICA

Volume pubblicato con un contributo del Dipartimento di Filologia Classica e Italiana dell'Università di Bologna [Iniziativa Dipartimenti di Eccellenza MIUR (L. 232 del 01/12/2016)]

issn 2282-6866

isbn 978-88-7000-901-9

In copertina: foto ©Lionel Belluteau - www.unoeilquitraine.fr

redazione e impaginazione Mucchi Editore (MO), stampa GECA (MI)

© STEM Mucchi Editore - 2021

Via Jugoslavia, 14 - 41122 Modena

info@mucchieditore.it

mucchieditore.it

facebook.com/mucchieditore

twitter.com/mucchieditore

instagram.com/mucchi_editore

I edizione pubblicata nell'ottobre 2021

La letteratura esisteva ancora,
ma in una forma nuova,
non più cartacea, non più
scritta per essere letta.

Tommaso Pincio, *Panorama*

Indice

Beniamino Della Gala, Lavinia Torti, <i>Introduzione</i>	9
Filippo Pennacchio, <i>Mimesi digitali. Primi appunti su narrativa italiana e nuovi media</i>	17
Corinne Pontillo, <i>Schermi in viaggio: interferenze dei dispositivi “sociovisuali” nella narrazione de I destini generali di Guido Mazzoni e di Absolutely Nothing di Giorgio Vasta e Ramak Fazel</i>	41
Marilina Ciaco, <i>Lo schermo e la casa: sulla visualità straniata delle scritture di ricerca contemporanee</i>	57
Nicola Dusi, <i>Il nome della rosa. Roghi, incendi e scintille tra romanzo, film, serie TV</i>	75
Giovanna Santaera, <i>Intermedialità e viralità in Zerocalcare tra fumetti, media e racconti seriali animati</i>	97
Giorgio Busi Rizzi, <i>Fare cose con i fumetti: i post-comics digitali e la promessa dell’interattività</i>	129
Emanuele Broccio, <i>Il testo ai tempi di internet. Il caso delle scritture collettive</i>	151
Isotta Piazza, <i>Letteratura postmediale. Il fototesto social</i>	163
Beatrice Seligardi, <i>Instagram Flash Fiction: narrazione breve, visualità e social network</i>	181
Stefano Calabrese, <i>Visual storytelling e millennials: la nuova retorica visiva dei bambini</i>	199
Valentina Conti, <i>Come il web ha cambiato i modelli di figuratività retorica</i>	225
<i>Le autrici e gli autori</i>	245

Introduzione

Nella vita di ogni giorno, guardando la televisione, il computer, lo smartphone, il tablet, siamo ormai abituati a interagire continuamente con il display, rettangolo composto da tanti minuscoli elementi chiamati pixel. Nonostante il termine “pixel”, composto dalle sillabe iniziali delle parole inglesi “picture” ed “element”, si riferisca originariamente alla riproduzione digitale delle immagini, lo schermo viene però sempre più spesso utilizzato come interfaccia a diverse tipologie testuali: dalla lettura degli ebook e delle pagine dei quotidiani ai servizi di messaggeria istantanea e così via.

Anche la scrittura letteraria si è ritrovata a fare i conti con questa evoluzione tecnologica: se è noto come la letteratura tradizionalmente intesa abbia fatto spesso ricorso negli ultimi decenni a tecniche narrative e stilemi propri dei nuovi media o che in generale si rifanno alla cultura visuale imperante¹, concependo un’«omologia strutturale» tra testo e medium audio-

¹ Lo dimostrano, per esempio, i testi che adottano il sintagma come titolo: *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, a cura di R. Coglitore, Palermo, duepunti, 2008 (che raccoglie i contributi di Hans Belting, Andreas Beyer, Michele Cometa, Philippe Hamon, W.J.T. Mitchell, Ulrich Stadler); A. PINOTTI, A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016; M. COMETA, *Cultura visuale*, Milano, Raffello Cortina, 2020, in particolare il capitolo introduttivo *Vicende di un’indisciplina*. Cfr. anche W.J.T. MITCHELL, *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa e V. Cammarata, Milano, Raffello Cortina, 2017; ID., *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Cremona, Johan & Levi, 2018.

visivo², è anche vero che essa ha cominciato a rimodellarsi sulla base di questa nuova idea di testo, secondo la teoria della *remediation* di Bolter e Grusin, per cui lo sviluppo di ogni medium è condizionato dai media che lo hanno preceduto³.

Nell'ambiente delle nuove forme di comunicazione digitale, ivi compresi i social network in forte espansione nell'ultimo decennio, emerge così un nuovo tipo di testo: mai chiuso, sempre passibile di correzioni e commenti (soprattutto nel momento in cui viene messo in circolazione nelle reti telematiche), espanso ed espandibile oltre i confini fisici del display⁴. Vengono a crearsi di conseguenza anche nuove modalità di ricezione: da una parte, per esempio, lo *scroll* diventa una nuova forma di lettura, in cui il lettore procede in senso verticale e orizzontale ed è continuamente interrotto e allo stesso tempo stimolato da altre forme di testualità e visualità rispetto al testo principale. Dall'altra, il lettore entra in contatto con

² Michele Cometa prende in prestito il sintagma «omologia strutturale» da Lucien Goldmann (*Pour une sociologie du roman*, Paris, Gallimard, 1964). Lo studioso italiano, ipotizzando un'omologia tra le strutture del testo letterario e le strutture dei dispositivi visuali, si propone di verificare i modi in cui «le forme» e le «grammatiche» della stessa scrittura si modificano nell'impatto con i regimi scopici e con le esperienze della visione (M. COMETA, *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Cosenza, Pellegrini, 2016, p. 13).

³ J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 2000.

⁴ Di seguito un brevissimo elenco senza pretese di esaustività di alcuni degli studi critici più recenti: *Tecnologia, immaginazione, forme del narrare*, a cura di L. Esposito, E. Piga, A. Ruggiero, in «Between», vol. IV, 2014, fasc. 8; *Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*, a cura di V. Pignagnoli e S. Ulrich, in «Quadri. Quaderni di Ricognizioni», 2016, fasc. 4, Torino, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino; *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, a cura di F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, in «Between», vol. VIII, 2018, fasc. 16; P. MASSARI, *Letteratura e nuovi media. Come la scrittura cambia dimensione*, Roma, Bulzoni, 2018; *Nuova opera aperta. L'intertestualità ai tempi dei nuovi media*, a cura di E. Broccio, S. Contarini, R. Lapia, Firenze, Franco Cesati, 2020.

l'autore e ha la possibilità di interagire con lui e con altri lettori attraverso i social network: può diventare, così, un follower, un fan, in alcuni casi addirittura un *prosumer*, dando il proprio contributo personale all'opera nel suo formarsi. Ecco allora che il testo diventa spesso un ipertesto, rispondendo alle dinamiche proprie dello schermo, della composizione – e combinazione – multimediale, infine del web nel suo complesso.

Così, contro l'idea che la letteratura si sia estinta a vantaggio delle nuove forme di comunicazione audiovisiva e soprattutto online, molti scrittori contemporanei hanno reagito e mutato la loro stessa maniera di fare letteratura in risposta al proliferare dell'immagine composta di pixel. Si tratta del resto di una dinamica propria di quella *Cultura convergente* descritta ormai quindici anni fa da Henry Jenkins: se nei primi anni Duemila la retorica sulla rivoluzione digitale delineava un semplicistico paradigma per cui «i nuovi media avrebbero scalzato i vecchi»⁵, l'autore ci ha invece insegnato come piuttosto essi tendono a *collidere*, suggerendo forme di interazione ben più complesse tra i media stessi.

Ciò che interessa in questa sede, però, non è soltanto la distribuzione orizzontale dei contenuti su più piattaforme mediatiche – il *transmedia storytelling* propriamente detto – bensì anche gli aspetti formali di simili interazioni tra i media, e nello specifico le modalità attraverso le quali le scritture si sono rapportate, a livello per così dire strutturale, con le nuove forme testuali rese possibili dalle tecnologie digitali che hanno conosciuto un sempre più rapido sviluppo negli ultimi decenni. Infatti la narrativa, la poesia e il fumetto da un lato hanno tentato di riprodurre la pagina gutenberghiana sullo schermo, dall'altro hanno inglobato nella pagina stampata una mimesi di queste nuove forme del testo digitale (conversazioni WhatsApp, Power Point, *screenshot*, etc.).

⁵ H. JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. XXVII.

I saggi raccolti in questo volume intendono dunque esplorare le differenti prassi attraverso le quali la narrativa, la poesia, il fumetto negli ultimi anni si sono relazionate con le possibilità offerte dalle nuove tecnologie audiovisive digitali e del web, e come questa relazione abbia influito sulla ricezione. In questo senso, è possibile identificare due direttrici di ricerca:

- il *display come pagina*: il testo, non più stampato su carta ma riprodotto – se non persino concepito – sullo schermo, subisce una metamorfosi e attraverso l'interfaccia digitale acquisisce uno statuto sempre più ipermediale, interattivo e performativo;
- la *pagina come display*: pur rimanendo ancorati alla pagina di carta, alcuni scrittori sperimentano tecniche e procedimenti mimetici dello schermo digitale nella scrittura letteraria, e strategie con cui restituire al lettore l'esperienza percettiva dello schermo utilizzando il supporto cartaceo (immagini digitali, schermate di social network e conversazioni di *instant messaging* mimate o riportate direttamente sulla pagina scritta).

I contributi spaziano poi tra diversi supporti, dal libro al prodotto transmediale ai social network, e tra diverse tipologie testuali, dalla narrativa alla poesia al fumetto, fino ad approdare all'analisi delle nuove modalità retoriche e della ricezione.

In particolare, la questione del montaggio letterario di elementi appartenenti al mondo visuale e al web è affrontata nei saggi di Filippo Pennacchio e Corinne Pontillo attraverso alcuni esempi cronologicamente molto vicini a noi, in cui il medium digitale non è solo menzionato o tematizzato, ma anche riprodotto su carta. Pennacchio procede in una prima proposta teorica del rapporto tra narrativa e nuovi media, assumendo come oggetto di studio romanzi contemporanei di diversi autori quali, ad esempio, Nicola Lagioia, Francesco Pecoraro, Violetta Bellocchio. Pontillo si concentra invece su un'analisi intertestuale tra *Destini generali* di Guido Mazzoni

e *Absolutely Nothing* di Giorgio Vasta con fotografie di Ramak Fazel e Giovanna Silva, testi che non solo ibridano la parola e l'immagine, ma che sono ibridi anche nel genere, mescolando il reportage alla finzione romanzesca attraverso la tematizzazione e talvolta la riproduzione di schermi incontrati in viaggio.

Lo stesso procedimento di analisi tematica e allo stesso tempo strutturale e metrica si dispiega nel saggio di Marilina Ciaco, che affronta nell'ottica dello straniamento šklovskijano l'implementazione, all'interno della pagina cartacea, di forme, stilemi e pratiche di fruizione tipiche dei supporti visivi, non più nella narrativa ma nella poesia, in particolare nelle contemporanee scritture di ricerca di Gherardo Bortolotti, Mariangela Guatteri, Marco Giovenale e Giulio Marzaioli: lo *scher-mo*, ora non più *in viaggio* ma in relazione alla *casa*, diventa allora metafora concettuale che sintetizza la compenetrazione a livello tematico e omologico tra scrittura poetica e dimensione visuale propria dei nuovi media.

Nel campo del romanzo ritorna Nicola Dusi, assumendo una prospettiva transmediale che procede adesso dal testo cartaceo ai supporti visuali per l'analisi delle espansioni narrative del classico di Umberto Eco *Il nome della rosa*. Attraverso un minuzioso *close reading* delle varianti di alcune sequenze chiave della narrazione riportate nei differenti media si mettono in evidenza le scelte peculiari fatte per lo schermo cinematografico o televisivo rispetto al romanzo, mettendo a fuoco gli aspetti sensibili di una traduzione intersemiotica nel contesto di quello che viene a costituirsi come vero e proprio ecosistema mediale.

I saggi di Giovanna Santaera e Giorgio Busi Rizzi si concentrano invece sul supporto iconotestuale del fumetto e sulle sue relazioni con gli strumenti resi disponibili dalle tecnologie digitali: Santaera espone il passaggio dalla carta al display online fino allo schermo televisivo e cinematografico nella produzione di Zerocalcare, in particolare analizzando le ultime esperienze del fumettista in ambito televisivo e multimedia-

le, come la webserie *Rebibbia Quarantine*; Busi Rizzi esplora nuove formulazioni del concetto di interattività alla luce delle potenzialità e dei limiti del fumetto *concepito* per l'ambito digitale, evidenziandone somiglianze e differenze con altri prodotti mediali come i videogiochi.

I saggi di Emanuele Broccio, Isotta Piazza, Beatrice Seligardi approdano poi alla scrittura che nasce e si diffonde direttamente online. Broccio tratta la riconfigurazione della triade testo-lettore-autore nelle scritture collettive contemporanee, dove la composizione su internet e l'interazione con i lettori giocano un ruolo fondamentale, prendendo in esame il caso specifico del collettivo Kai Zen, nei cui testi l'ibridazione con elementi visuali implica competenze di ricezione multimodali; mentre Piazza e Seligardi assumono come oggetto di studio la scrittura che nasce nello spazio mediale del web, e in particolare in quella sua espressione specifica che sono i due social network Facebook e Instagram. Se la prima analizza *E a noi è caduto il cielo sulla testa. Fototesto del lockdown* di Luca Zenobi, fototesto nato su Facebook e che ha poi visto la sua pubblicazione *tradizionale*, su carta, la seconda esamina alcuni profili di agenzie letterarie su Instagram in cui scrittori, esordienti o meno, pubblicano – o forse bisognerebbe dire *postano* – *flash fictions*, ovvero testi letterari caratterizzati dalla brevità, imposta a sua volta dalle peculiarità del medium che li ospita.

Il volume infine si apre alle scienze cognitive e alle neuroscienze con i contributi di Stefano Calabrese e Valentina Conti, i quali, uscendo dal sentiero battuto della letteratura, mostrano in che modo il web ha cambiato non solo la produzione dei testi, ma anche la nostra modalità di ricezione degli stessi, in un mondo contemporaneo dominato da uno *storytelling* che poggia prima di tutto su elementi specificamente visuali, soprattutto nella generazione dei nati dopo il 2000. Se, come espone Calabrese, le risorse iconiche del web, con la rivoluzione digitale, hanno incontrato le potenzialità biologicamente innate del *visual storytelling* per trasmettere concetti in modo più sempli-

ce o più emotivamente attraente, allo stesso modo la diffusione dei nuovi media ha implicato una revisione anche a livello retorico della semiotica discorsiva, modificando i modelli di figurabilità retorica e in particolare le associazioni per contiguità quali sineddoche e metonimia, su cui si concentra Conti.

L'intento della raccolta, in ultima analisi, è insomma mostrare la ricchezza di approcci disciplinari e metodologici che è possibile adottare di fronte alle molteplici e variegate intersezioni tra letteratura e media digitali che lo scenario odierno ci propone. Allo stesso tempo, l'estrema contemporaneità dei testi letterari presi in esame manifesta l'esigenza di continuare a *monitorare* le esperienze più recenti dell'era postmediale⁶, in cui autori e autrici si cimentano in produzioni sempre più multimediali, performative, interattive, dando spesso vita a reticoli ipertestuali aperti e potenzialmente infiniti. Si tratta dunque di una strada che, come auspichiamo, la critica deve continuare a percorrere al fine di portare alla luce le potenzialità plurime sfruttate dalle scritture letterarie per non smettere di mettersi in gioco nella costruzione di immaginari all'interno del panorama mediale contemporaneo.

⁶ Cfr. R. KRAUSS, *A Voyage in the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson, 1999; il concetto di «condizione postmediale» viene riproposto in ambito italiano in R. EUGENI, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola, 2015.

FILIPPO PENNACCHIO

Mimesi digitali. Primi appunti su narrativa italiana e nuovi media

Premessa

È forse il caso di precisarlo da subito: quello presentato nelle prossime pagine non è uno studio organico e compiuto, l'esito finale di una ricerca. Piuttosto, è l'inizio di un percorso, o meglio, l'elaborazione in forma di saggio di una scaletta, se non proprio di una serie di appunti alla base di un lavoro ancora tutto da costruire.

Il presupposto di questo abbozzo di ricerca è legato a una constatazione. Negli ultimi anni si è ragionato molto di transmedialità, intermedialità, rimediazione, e più in generale della convergenza fra letteratura e altri media. Insieme, ci si è chiesti come cambia il nostro modo di leggere quando al supporto cartaceo si affiancano altri dispositivi, come la letteratura viene discussa in Rete, e come può essere prodotta con gli strumenti che la Rete stessa offre. Tuttavia, a fronte di questo interesse, pochi, anzi pochissimi sono stati gli studi intorno ai modi in cui i nuovi media hanno inciso sui contenuti e sulla forma dei testi narrativi. Dove per "nuovi media" intendo – molto genericamente – tutti quei media che si sono diffusi grazie allo sviluppo delle tecnologie digitali, e in particolare di Internet¹.

¹ Per una panoramica, cfr. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, a cura di M.-L. Ryan, L. Emerson, B.J. Robertson, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2014.

In altre parole, non ci si è quasi mai chiesti come i nuovi media sono rappresentati all'interno dei testi narrativi². Né ci si è chiesti se ed eventualmente come abbiano condizionato la loro struttura profonda, le forme attraverso cui i contenuti sono trasmessi.

Questo vuoto, peraltro, stupisce tanto più se si guarda a ciò che avviene al di fuori della narrativa. Il nesso digitale-poesia, per esempio, è stato studiato a più riprese. Si può dire che di pari passo all'emergere di pratiche poetiche legate ai nuovi media è maturata una riflessione che ha cercato non solo di contestualizzarle, ma anche di mettere in discussione vecchi paradigmi interpretativi³.

Spiegare il perché di questa differenza non è semplice. E d'altro canto, non è lo scopo di questo articolo. Ciò che invece vorrei fare è ragionare su come il rapporto fra narrativa e nuovi media si è concretizzato. O meglio, vorrei *iniziare a ragionare*, mettendo in fila una serie di idee molto provvisorie e cercando di esemplificarle a partire da alcuni testi pubblicati in Italia negli ultimi dieci anni. Nessuna cartografia definitiva, dunque; e soprattutto nessuna pretesa di esaurire le questioni in gioco.

Per cercare di strutturare il discorso con un minimo di rigore, affronterò quattro punti, ciascuno dei quali corrisponde a uno dei modi principali in cui, a mio avviso, la narrativa italiana è entrata in contatto con i nuovi media. Preciso che il ragionamento riguarda il solo ambito di quella che Werner Wolf definisce *intra-compositional intermediality*⁴. In sostanza, a interessarmi sono i modi in cui all'interno di un testo – entro

² Per quanto riguarda l'Italia, una prima ricognizione è stata realizzata nel 2020 da A. RONDINI, *Dall'utopia alla crisi. La narrativa italiana contemporanea e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2020.

³ Cfr. *Poesia e nuovi media*, a cura di F. Giusti, D. Frasca, C. Ott, Firenze, Franco Cesati, 2018.

⁴ W. WOLF, *(Inter)mediality and the Study of Literature*, in «CLCWeb», vol. XIII, 2011, fasc. 3, <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1789&context=clcweb> (consultato il 29 aprile 2021).

i confini dell'oggetto libro – sono incorporati altri media. Dal discorso restano invece fuori, almeno per ora, sia quei testi le cui storie si sviluppano anche su altri media, sia la cosiddetta *e-Literature*, cioè quell'insieme di testi composti e pensati per essere fruiti esclusivamente attraverso mezzi informatici.

E dunque, all'interno di un testo,

1. i nuovi media possono essere tematizzati: possono cioè diventare l'oggetto del racconto, o comunque comparire al suo interno;

2. possono, inoltre, essere citati: ci sono testi che simulano i contenuti di altri media, e talvolta anche la loro interfaccia;

3. i nuovi media possono poi essere imitati: attraverso le parole, un testo può "mimare" le tecniche proprie di un altro medium, come in quei casi – per fare un esempio "classico" – in cui l'avvicinamento a un personaggio produce un effetto-zoom;

4. infine, questa imitazione può estendersi al complesso di un testo, che globalmente replica il funzionamento di un altro medium.

Va da sé che non pretendo di esaurire nessuno dei quattro punti. Del resto, le domande che ciascuno di essi solleva sono al momento ben più delle risposte che sono in grado di fornire. E proprio per questo è probabile che molti ragionamenti appaiano sbrigativi, teoricamente troppo fragili. Ma ripeto, il tentativo è anzitutto quello di condividere una serie di idee, e magari anche di suggerire – cosa che farò soprattutto nel paragrafo conclusivo – quale può essere il senso (l'utilità?) di una ricerca come quella qui abbozzata.

1. *I nuovi media tematizzati*

Per cominciare, credo sia necessario confrontarsi con un dato di fatto. Nonostante siano entrati da poco nelle nostre vite, i nuovi media sono già ampiamente rappresentati nella narrativa più recente. Non si contano i personaggi che chattano, frequentano social network, guardano video on-line e più

in generale trascorrono il loro tempo in Rete. In altre parole, il cosiddetto ecosistema digitale è diventato una sorta di sfondo, a tal punto familiare da essere dato per scontato.

Il punto è capire quali sono i media dotati di un maggiore rilievo tematico, e insieme valutare i casi in cui non si limitano ad “arredare” il mondo della storia. Lascio da parte la prima questione, per rispondere alla quale è necessaria una ricognizione che devo ancora effettuare, e provo a concentrarmi sulla seconda.

In effetti, l'impressione è che accanto a molti testi che danno per scontati i nuovi media ce ne siano altri in cui questi ultimi giocano un ruolo centrale. Un buon esempio potrebbe essere *Panorama*, romanzo di Tommaso Pincio incentrato su un social network che sembra estremizzare alcuni aspetti tipici di certi spazi virtuali:

La sua grafica ha la stessa struttura del Panopticon di Bentham. La parete circolare del pozzo corrisponde allo schermo del dispositivo attraverso il quale si accede al social. La torre di sorveglianza è idealmente collocata al di qua dello schermo, negli occhi dell'utente, il quale può esplorare i profili di Panorama [questo il nome del social network] a suo piacimento, senza che gli altri sappiano se e chi li sta osservando. Un insieme di comandi consente di scorrere in ogni lato la parete del pozzo nel quale sono collocate le celle dei vari profili, nonché di ingrandire a piacimento ogni singola cella [...]. Chi si iscrive a Panorama ne accetta le condizioni d'uso, tra le quali è previsto l'obbligo di rendere disponibile alla vista degli utenti un ambiente della propria casa⁵.

Su Panorama il protagonista del romanzo si innamora di una ragazza misteriosa, con la quale si scrive continuamente senza tuttavia poterla mai osservare “dal vivo”. La telecamera di lei rimane fissa su un letto sfatto, e le sole sue immagini che il protagonista può osservare sono quelle che lei gli invia. Le cose, però, precipitano presto. Quando lei smette di interagire, quello che al protagonista appariva come un mondo inebrian-

⁵ T. PINCIO, *Panorama*, Milano, NNE, 2015, p. 142.

te si rivela il suo opposto: «perse qualunque controllo. Divenne preda del panico. Viveva costantemente nella sensazione di essere divorato da una voragine dentata e nera. Si sentiva morire. Seguitava a passare ore davanti al computer»⁶.

Il romanzo di Pincio non è il solo a rappresentare in questo modo i social network, e per loro tramite le interazioni in Rete. Molti altri testi raccontano Internet e i nuovi media in negativo, associandoli a comportamenti poco virtuosi, se non proprio degradanti. In *Dai cancelli d'acciaio* di Gabriele Frasca – romanzo, peraltro, tutto incentrato sugli schermi – un personaggio è vittima suo malgrado di un «Massively Multiplayer Online Role-Playing Game»⁷, cioè di un videogioco che sembra garantirgli una nuova vita, ma che di fatto lo condurrà alla morte. Al centro della *Festa nera* di Violetta Bellocchio, YouTube è rappresentato come il luogo in cui gli utenti danno il peggio di sé, al punto che i loro commenti sono all'origine di una *shitstorm* non solo virtuale che travolge i protagonisti del romanzo. Peggio ancora, in *Distòpia*, raccolta uscita nella serie Millemondi di Urania all'indomani della pandemia di Covid-19, quasi tutti i racconti mettono il lettore di fronte a mondi futuri in cui la tecnologia ha asservito a sé ogni utente; e per esempio in *Seocrazia*, di Andrea Viscusi, la vita dei personaggi è letteralmente dominata da hashtag, app e «nanodroni» che riprendono tutto ciò che accade per «instoriarlo»:

@Nivea sorride, il QRcode embeddato sull'incisivo genera un link che rimanda alla linea #SkinCarePro che la sta sponsorizzando questa settimana.

I nomatotlos generano un'instory con gli hashtag #aperitivo #aperipower #ape #goodvibes #instafriends #instadrink #instalike @Nivea @Fuse⁸.

⁶ Ivi, p. 174.

⁷ G. FRASCA, *Dai cancelli d'acciaio*, Roma, Luca Sossella, 2011, p. 273.

⁸ A. VISCUSI, *Seocrazia*, in *Distòpia*, a cura di F. Forte, Milano, Mondadori 2020, kindle ed., pos. 4972.

Certo, qui siamo in piena distopia, cioè nel contesto di un genere che non può che prospettare scenari futuri angosciosi, all'insegna di una tecnologia che tiene in balia i suoi utenti. Ma è significativo che anche in storie meno "di genere" le cose stiano in modo simile. Per dire: in *Facebook in the rain* di Paola Mastrocola la possibilità che il social network in questione offre a una vedova di mezza età di ricostruirsi una vita viene presto smentita – tant'è che nel finale la protagonista verrà trovata morta di fronte al computer. E nel *Romanzo dell'anno* di Giorgio Biferali il solo modo che il protagonista trova autentico per rivolgersi alla fidanzata in coma è quello di scriverle appassionate lettere d'amore: lettere che si contrappongono piuttosto evidentemente ai messaggi che gli amici si scambiano su WhatsApp, ai like di cui si vantano o agli appuntamenti che fissano su Tinder.

L'impressione, insomma, è che non appena ai nuovi media è attribuito un minimo spessore narrativo ciò prelude a una loro rappresentazione pessimistica, quasi fossero degli idoli polemici. Rifacendoci a una delle più note serie tv che sull'intreccio nuovi media-distopia ha giocato tutte le sue carte, si potrebbe parlare di una specie di effetto-*Black Mirror*: gli schermi che ci circondano sono simili a buchi neri, che finiranno inevitabilmente per inghiottirci. E non c'è bisogno di proiettarsi troppo in là. Già oggi viviamo in un mondo in cui la tecnologia ci soffoca e ci tiene soggiogati.

Ora, da un certo punto di vista tutto ciò è normale. La rappresentazione in negativo del mondo digitale è di fatto conforme a quella sorta di legge non scritta – ma che trova conferma in alcune considerazioni di Marshall McLuhan⁹ – per cui all'apparire di un nuovo medium nel fruitore si produce un effetto di intorpidimento misto ad angoscia. Ciò che è nuovo ci ammalia ma anche ci spaventa, e rappresentarlo nei suoi risvol-

⁹ Cfr. M. McLuhan, *L'amore degli aggeggi. Narciso come narcosi*, in ID., *Gli strumenti del comunicare* (1964), trad. it. di E. Capriolo, Milano, il Saggiatore, 1974, pp. 47-53.

ti più cupi può essere un modo per esorcizzarlo, per tenerlo alla giusta distanza.

C'è però un altro aspetto da prendere in considerazione. Se si prova a storicizzare la questione, ci si può accorgere di come le prime rappresentazioni del mondo digitale non fossero soltanto negative. Riflettendo sul rilievo di Internet nella letteratura italiana, Paolo Giovannetti ha portato diversi esempi a riprova di come intorno ai primi anni Duemila la Rete sia stata raccontata anche come «luogo della controinformazione, ove le giuste gerarchie della realtà sono felicemente ricostituite»¹⁰. E se si allarga il discorso andrebbe ricordato che nei dintorni prima di una letteratura in senso lato cyberpunk, e poi dei lavori del gruppo Luther Blissett, la Rete era vista come foriera di possibilità liberatorie, come uno spazio di antagonismo attivo, in cui immaginare una realtà altra. Ebbene, oggi quell'idea sembra lontanissima, una sorta di utopia molto ingenua. E forse bisognerebbe riflettere meglio su questo passaggio, sul motivo per cui, alla lunga, nel racconto della Rete e delle sue appendici abbiano prevalso disillusione e nichilismo.

2. *Schermi su carta*

Ma appunto: questa ostilità non ha impedito che il digitale entrasse nei testi, e non solo da un punto di vista tematico. Sempre più spesso, i nuovi media vengono riprodotti sulla pagina, a loro si cede – ovvero, si finge di cedere – direttamente la parola.

Il caso forse più diffuso è quello della posta elettronica. Sono molti i testi in cui compaiono e-mail – spesso trascritte in un font diverso da quello utilizzato nel resto del testo. La cosa non dovrebbe stupire. Oggi che la posta elettronica ha preso il posto di quella cartacea, è normale che anche nel mondo

¹⁰ P. GIOVANNETTI, *Retorica dei media. Elettrico, elettronico, digitale nella letteratura italiana*, Milano, Unicopli, 2004, p. 202.

del racconto i tradizionali scambi epistolari siano stati sostituiti dalle lettere inviate e lette tramite un personal computer o, sempre più spesso, uno smartphone. Lo stesso gesto di estrarre quest'ultimo per controllare la posta (e non solo quella) è ormai frequentissimo, comune a tutti quei personaggi che si muovono sullo sfondo della contemporaneità più stretta.

Assieme alle e-mail ci sono però anche altri tipi di testo. Per esempio, in *EST* di Gianluigi Ricuperati ci sono sms e post su Facebook, con tanto di emoji. Tweet (o quelli che somigliano a tweet) nel *Censimento dei radical chic* di Giacomo Papi, in cui le notifiche appaiono sullo smartphone di un personaggio come «piccole pustole rosse rigonfie di numeri enormi»¹¹. O ancora, chat di WhatsApp nella *Città dei vivi* di Nicola Lagioia, dove ci sono anche sms, post pubblicati su blog, conversazioni su Messenger – che spesso riproducono gli usi linguistici tipici della scrittura istantanea:

Ma ti pare. Ahahahahahahah. Non avrebbe senso. Aahahahah
 Va bene allora Martaaaa
 Pensa cio che vuoiuuuu
 Tranquillaaaaa come sei stata tonta Per nove anni Ahahahahahah
 Non ti scrivo piuu
 Ciaooooo¹²

E a questi esempi se ne potrebbero aggiungere altri in cui sono gli schermi stessi a essere visualizzati. Sempre in *EST*, ci sono le schermate di un video che il protagonista guarda su YouTube. Nel *Colibri* di Sandro Veronesi due capitoli sono occupati dalle schermate delle conversazioni fra il protagonista e un altro personaggio su WhatsApp. E in un romanzo di tutt'altro valore come *L'Amore è eterno finché non risponde* di Ester Viola, la cui storia si sviluppa tutta tramite scambi di messaggi in chat, è continuamente visualizzato non solo ciò

¹¹ G. PAPI, *Il censimento dei radical chic*, Milano, Feltrinelli, 2019, p. 11.

¹² N. LAGIOIA, *La città dei vivi*, Torino, Einaudi, 2020, p. 131.

che appare sullo schermo dello smartphone di Olivia, la protagonista e narratrice, ma anche lo schermo stesso, compresi i tasti per gestire l'interfaccia¹³ (fig. 1).

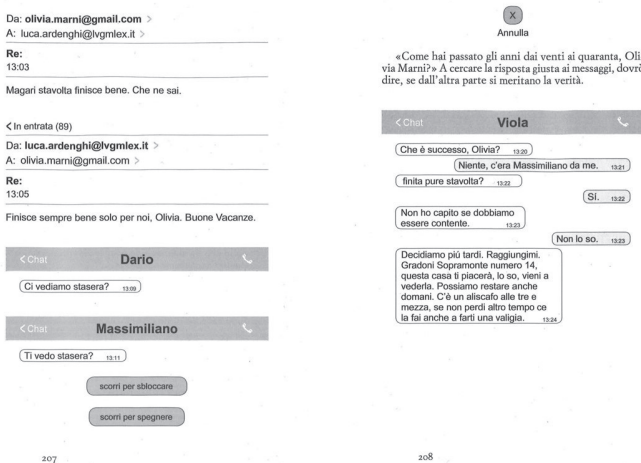


Figura 1. Lo schermo dello smartphone di Olivia, protagonista dell'*Amore è eterno finché non risponde*.

Da un certo punto di vista, su tutti questi esempi non dovrebbe essere necessario insistere troppo. In fondo, nel caso di testi come quello di Viola gli autori sembrano essersi limitati a dare una forma graficamente più accattivante a ciò che avrebbero potuto scrivere in modo lineare. E a rigore gli scampoli di conversazioni citati nel testo dovrebbero essere trattati alla stregua di semplici parole riportate.

Ci sono però alcuni aspetti che è forse il caso di prendere in considerazione. Intanto, gli inserti in questione possono avere funzioni diverse. Se – poniamo – nel *Colibrì* le conversazioni in chat servono a far procedere la storia, nella *Città dei*

¹³ E. VIOLA, *L'amore è eterno finché non risponde*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 207-208.

vivi sono invece funzionali ad accreditarne la verità. Il libro di Lagioia è incentrato su un vero caso giudiziario, e gli inserti riportano parole che i protagonisti del caso si presume abbiano effettivamente scritto. Idealmente, stanno sullo stesso piano di altri atti giudiziari presentati nel testo.

Ma soprattutto, al netto di queste differenze, bisognerebbe ragionare sulla possibilità che la trasposizione su pagina degli schermi osservati dai personaggi sia un modo di concretizzare un'ossessione, e insieme di alludere a una particolare esperienza percettiva. In altre parole, non è da escludere che il tentativo, da un lato, sia quello di “impaginare” la nostra ossessione per gli schermi, la tendenza a compulsare continuamente quanto affiora sulle loro superfici; e che dall'altro lato il tentativo sia invece quello di trasformare la pagina stessa nello schermo di uno smartphone o di un pc. La questione è complessa e andrebbe studiata più a fondo, magari riflettendo sul fatto che molte forme di *instant messaging* vengono ormai integrate anche all'interno di film, serie tv, oltre che in molti contesti online. Ma non è assurdo pensare che di fronte a passaggi come quelli mostrati più sopra il lettore debba leggere le parole stampate come se le stesse osservando su un dispositivo elettronico. Almeno idealmente, è come se il testo ci chiedesse di attivare una diversa esperienza: appunto quella – per noi ormai del tutto naturale – legata alla lettura su schermo, alla decifrazione di parole che possono apparire molto più volatili di quelle che siamo abituati a leggere su carta.

3. *Imitazioni formali*

Quello appena visto, tuttavia, non è forse il modo più interessante di incorporare in un testo i nuovi media. Quando gli schermi appaiono sulla pagina, a parole o sotto forma di immagini, il digitale sembra esporsi in modo fin troppo pale-

se, imponendosi sulla superficie del testo senza necessariamente intaccarne le strutture profonde.

Ci sono casi, invece, in cui i nuovi media agiscono più in profondità. Al limite, possono non essere tematizzati, e incidere comunque sul testo, condizionandone le forme.

Studiare questo aspetto non è semplice. Non ci sono necessariamente marche esplicite, che consentano di intravedere dietro la superficie verbale l'azione di un medium diverso. E del resto non è detto che gli autori praticino consapevolmente la rimodulazione di un medium nell'altro. Come ha scritto Raffaele Donnarumma in un saggio sui rapporti fra narrativa e televisione, il rischio è quello dell'impressionismo: «Se sono spesso generici i tentativi di individuare dei modi cinematografici nel racconto letterario, tanto più lo saranno ricerche analoghe quando ci si sposta alla tv»¹⁴. E la considerazione, probabilmente, vale tanto più se il campo è quello vastissimo e in continuo divenire dei nuovi media.

È difficile controbattere a questo genere di osservazioni, mettere in campo argomenti che legittimino su basi rigorose uno studio intermediale delle forme narrative. Allo stesso tempo, però, credo che rinunciare del tutto a questo tipo di studio comporti a sua volta un rischio, opposto a quello dell'impressionismo: e cioè appiattare il discorso sulla sola superficie tematica, su ciò che dei nuovi media viene detto esplicitamente, o sulle prese di posizione che gli scrittori assumono in proposito. Sforzarsi di descrivere come i nuovi media incidono sulle forme letterarie è sì un azzardo, ma può forse aiutare a spostare il discorso un passo più in là.

Ovviamente, al momento non sono in grado di affrontare il discorso nella sua complessità. Si tratterebbe di ragionare su come l'articolazione di tempo, spazio, personaggi, voci narranti e così via si è modificata a seguito dell'incontro con i media

¹⁴ R. DONNARUMMA, *Schermi. Narrativa italiana di oggi e televisione*, in *Negli archivi e per le strade. Il ritorno alla realtà nella narrativa di inizio millennio*, a cura di L. Somigli, Roma, Aracne, 2013, p. 45.

digitali. Mi limito a mettere in gioco uno spunto, che parte da un rilievo di natura stilistica ma che è probabile consenta di toccare questioni più ampie. Il passo seguente proviene dal romanzo di Viola citato nel paragrafo precedente:

Fine.

Beh, buono.

Discreto.

È anche divertente, in un certo modo sobrio.

Sembra quasi spontaneo.

Forse potevo fare meglio, ma ormai.

È andata.

Vediamo.

Ma poi dov'è che è divertente?

Per l'ultima volta?

È disperato.

È peggio che disperato. È di una disperata che insiste per cinque righe.

Ma perché non rileggo e spedisco dopo dieci minuti?

Non dovevo scrivere¹⁵.

È in questo modo che la protagonista del romanzo riflette fra sé e sé dopo avere inviato un messaggio su WhatsApp che suona così: «Ciao. Spero tutto bene. Senti: al Riviera. Alle cinque. Come ai vecchi tempi, per l'ultima volta»¹⁶. Con ogni evidenza, fra i due discorsi non c'è una differenza sostanziale. Chi pensa lo fa nello stesso modo in cui scrive. E sulla pagina i pensieri si dispongono così come le parole appaiono sullo schermo di uno smartphone. Ovvero, lo stile sincopato, nominale, tipico degli scambi di battute in chat diventa anche lo stile con cui sono restituiti i pensieri dei personaggi.

Non si tratta di un caso isolato. Il brano citato enfatizza un aspetto che può essere colto altrove nel romanzo, oltre che in molti altri testi. Nel già citato *La festa nera*, per esempio, si incontrano passaggi del genere:

¹⁵ E. VIOLA, op. cit., p. 64.

¹⁶ *Ibidem*.

Ho tempo, penso. Ho abbastanza tempo per raccontare una storia.

Tempo presente:

Sono una ragazza.

È notte.

Sto seduta in un bosco.

Non mi posso muovere. Devo aspettare l'alba. Non ho un telefono, non ho le chiavi di una macchina che non saprei guidare¹⁷.

Bellocchio, come Viola, sembra avere introiettato un modo di esprimersi tipico delle interazioni in chat. Anche il ricorso al presente può leggersi in quest'ottica. Se nel brano appena letto agisce senz'altro la forma-sceneggiatura, è probabile che a essere mimata sia soprattutto l'istantaneità delle comunicazioni on-line, la frammentazione a cui tipicamente sono sottoposti pensieri anche molto brevi. L'«andare veloci» che Gianluigi Simonetti individua come uno dei tratti salienti della narrativa italiana più recente viene forse anche da qui¹⁸.

Detto questo, è interessante che a partire da elementi simili siano possibili soluzioni molto diverse. Questo è un estratto dallo *Stradone* di Francesco Pecoraro:

Da anni, nella solitudine della mia vita a strapiombo sullo Stradone, rifletto sulla non-verità-vera di quello che vedo su Youporn, sul suo essere *autentico* e allo stesso tempo *contraffatto*. Perché il sesso, ho banalmente pensato per molto tempo, per essere *vero* pretende partecipazione autentica sincera disinteressata, cosa che spesso manca nella vita e palesemente manca nel porno. Ma non del tutto, mi auto-obiettavo: per ottenere un'erezione, anche mercenaria, dev'esserci un quid di autentico desiderio¹⁹.

Anche questo brano è scritto al presente, e anche in questo caso a parlare è un "io". Tuttavia, qui come nel resto del romanzo il narratore è impegnato non tanto a raccontare ma

¹⁷ V. BELLOCCHIO, *La festa nera*, Milano, Chiarelettere, 2018, p. 8.

¹⁸ G. SIMONETTI, *La letteratura circostante. Narrativa e poesia nell'Italia contemporanea*, Bologna, il Mulino, 2018, pp. 41-45.

¹⁹ F. PECORARO, *Lo stradone*, Milano, Ponte alle Grazie, 2019, p. 415.

a riflettere e a commentare ciò che osserva; e queste riflessioni e commenti possono articolarsi in discorsi che occupano molte pagine. In questo caso, una riflessione sul sesso al tempo di YouPorn trascina con sé il ricordo dei tempi «in cui si era dentro la giostra sessuale della giovinezza», ma suggerisce anche una considerazione sulla «mente dei vecchi, e credo delle vecchie», che «è laida, volgare, disinibita, cinica, intimamente terrorizzata dalla morte prossima»²⁰. E inframezzata al discorso c'è una sorta di ecfasi che si distende per circa due pagine e un solo lunghissimo periodo di un video pornografico. A differenza dei testi citati più sopra, qui non si va affatto veloce. Anzi, sembra proprio che non si vada da nessuna parte. Il presente dello *Stradone* è il tempo del commento inesausto a cui il narratore sottopone la sua realtà: che è quella dello stradone su cui si affaccia il palazzo dove vive, ma anche quella che scorre dietro lo schermo del suo pc. Ogni evento, ogni dettaglio, è l'occasione per dire la sua, per polemizzare o abbozzare qualcosa di simile a un'interpretazione del mondo di cui è parte.

Semplificando il discorso, si potrebbe dire che il narratore dello *Stradone* sembra assumere la postura tipica dell'utente di un blog o di un social network, invitato a condividere sempre e comunque “cosa sta pensando”. O meglio, i suoi ragionamenti sembrano la versione “alta” del chiacchiericcio che intasa la Rete, la *letterarizzazione* – se vogliamo – della formapost. E dico *sembrano* perché la mia è poco più di un'impressione, che andrebbe verificata tenendo conto dei ragionamenti di Pecoraro sul rapporto fra scrittura e Internet²¹, della vicinanza fra lo stile del romanzo e quello dei post che l'autore ha disseminato su Facebook, del fatto che alcuni fra questi sono stati ripresi nel romanzo, e che Pecoraro continua idealmente a espandere l'universo narrativo lì raccontato. Per esempio,

²⁰ Ivi, pp. 414, 418.

²¹ *Scrittori e facebook/1*. Francesco Pecoraro, a cura di A. Lombardi, in «Le parole e le cose», 8 febbraio 2016, <http://www.leparoleelecose.it/?p=21973> (consultato il 30 aprile 2021).

sul suo account Twitter si trovano post come quello mostrato qui sotto (fig. 2), che riprende elementi del mondo della storia dello *Stradone* e utilizza lo stesso impasto di italiano e romanesco impiegato nel romanzo.



Figura 2. Post pubblicato da Francesco Pecoraro sul suo account Twitter il 27 aprile 2021.

Ma al di là di quest'ultimo aspetto, che rischia di portarci fuori argomento, è significativo che anche altrove si possa cogliere una postura analoga a quella del narratore di Pecoraro. Soprattutto in molta letteratura autofinzionale e non-finzionale, chi prende la parola tende a non lasciarla più: monopolizza il discorso, condividendo i suoi pensieri, le sue prese di posizione, il modo in cui ciò che racconta lo ha colpito. Sullo sfondo c'è probabilmente il romanzo-saggio, o più banalmente l'idea che un testo si possa costruire senza la spina dorsale di una storia "forte"; ma è probabile che in gioco ci sia anche l'"emozione" legata alla possibilità di condividere la propria opinione su qualsiasi argomento in modo istantaneo e immediato, cioè senza alcuna apparente mediazione. Impressione per impressione, viene da pensare che testi come *Lo Stradone* possano essere letti come l'equivalente cartaceo di una bacheca virtuale, di quello spazio che ogni utente può riempire con i suoi ragionamenti, con le sue opinioni, con i suoi pensieri più o meno estemporanei, più o meno autoreferenziali.

4. *Fra logica ipertestuale ed effetto scroll*

Nel dire questo, sto già toccando l'ultimo punto del discorso, relativo al modo in cui i nuovi media possono incidere sull'architettura complessiva di un testo. E a questo proposito va subito precisata una cosa. Se si ipotizza che un romanzo come *Lo Stradone* faccia sua una logica tipica di Internet, non si può trascurare il fatto che la voce che prende la parola fra le sue pagine tende a tenere il lettore a distanza. Il monologismo di Pecoraro indebolisce, almeno virtualmente, lo spazio di manovra di chi legge, la sua possibilità di interagire con il testo. E proprio questo – si sa – è uno dei presupposti di ogni ipertesto, quale Internet è a tutti gli effetti.

Ci sono invece testi che sembrano assecondare la logica ipertestuale che governa la Rete. Uno fra gli ultimi in ordine di tempo è *Cosa pensavi di fare?* di Carlo Mazza Galanti, romanzo che racconta di un "tu" diciannovenne il quale cerca di capire cosa fare della propria vita, e in cui ogni capitolo si conclude prospettando due possibili prosecuzioni, ciascuna delle quali rimanda a uno di due capitoli successivi o precedenti. Il lettore deve scegliere quale biforcazione della storia seguire, e muoversi nel libro a seconda delle indicazioni fornite. Peraltro, se nella versione cartacea bisogna fare tutto da soli, in quella digitale, cliccando sull'opzione scelta, si viene rimandati al capitolo selezionato. In entrambi i casi, il testo nel suo insieme assume una struttura reticolare, data da tutti i percorsi che il lettore può intraprendere, come mostrano i grafici che chiudono ciascuna delle tre parti del libro²² (fig. 3).

²² C. MAZZA GALANTI, *Cosa pensavi di fare?*, Milano, il Saggiatore, 2020, p. 53.

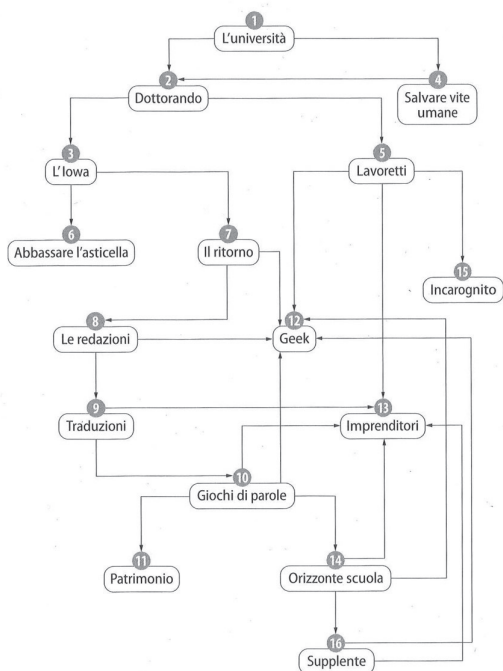


Figura 3. Lo schema con cui, al termine della prima parte di *Cosa pensavi di fare?*, dedicata al “Lavoro”, vengono mostrati i percorsi possibili intrapresi dal “tu” protagonista.

A ben vedere, un discorso simile potrebbe valere per quei testi che ricorrono a un'altra soluzione tipicamente ipertestuale. Mi riferisco alle note a piè di pagina, e più precisamente alle note narrative. Oggi sono molti – e molto diversi – i testi corredati da una serie di note che in vari modi espandono la storia principale. Solo per fare qualche esempio, in *Sembrava bellezza* Teresa Ciabatti inserisce in nota confessioni della protagonista e stralci di interviste rilasciate da altri personaggi; in *Anatomia di un profeta* Demetrio Paolin aggiunge commenti e riflessioni intorno alla storia raccontata; mentre un'ampia porzione di *Class*, di Francesco Pacifico, è attraversata da una lunghissi-

ma nota contenente gli appunti presi da un personaggio per un libro che vorrebbe scrivere. Il punto è che in tutti questi casi il lettore deve interrompere la lettura del testo principale per proseguire ai suoi margini, seguendo gli sviluppi laterali della storia raccontata. E questa operazione può ricordare da vicino il modo in cui in Rete ci si muove fra pagine diverse o si leggono testi contenenti link, cliccando i quali si viene rimandati ad altre informazioni, indirizzati verso direzioni impreviste.

È probabile però che questi esempi non ci portino molto lontano. In fondo, opere che prospettano percorsi non lineari esistevano ben prima di Internet: basta pensare a certi esperimenti dell'OuLiPo, o ai cosiddetti "librigame". E da Gadda in giù, per restare in Italia, ci sono diversi esempi di testi che integrano le note a piè di pagina. Certo, si può obiettare che tramite un programma di videoscrittura inserire note in un testo è alla portata di tutti, e che più in generale operazioni ipertestuali come quelle appena viste assumono un senso diverso sullo sfondo della Rete. Ma ciò non toglie che le note o i rimandi incrociati non bastano da soli a "digitalizzare" un'opera.

Al limite, sempre ragionando in termini di ipertestualità, varrebbe la pena seguire una pista suggerita da Rondini, che a proposito di un passaggio della *Natura è innocente* di Walter Siti scrive che «il web può costituire una libera e soggettiva integrazione che il lettore può attivare»²³. Nel passaggio in questione, Siti parla di un video senza soffermarsi a descriverlo, e rinvia in Rete il lettore interessato a vederlo. Non si tratta di una dinamica anomala. Sempre più spesso i testi fanno esplicito riferimento a contenuti online, e i cui autori sembrano confidare nel fatto che chi legge possa andare a recuperarli. Come se i link fossero sottointesi, dissimulati nel testo, e al lettore fosse chiesto di attivarli uscendo da quest'ultimo.

Almeno per il momento, però, è soprattutto un altro l'aspetto che varrebbe la pena indagare. Mi riferisco al fatto che oggi ci sono testi in cui non entra in gioco una logica di tipo iperte-

²³ A. RONDINI, op. cit., p. 12.

stuale, e che tuttavia sembrano rispecchiare nel loro complesso i meccanismi di fondo della comunicazione in Rete. Per spiegarmi meglio, mi aiuto con un'opera per molti aspetti *sui generis*. Sin dal titolo, *Diorama* di Marco Magurno allude a Internet. Il diorama è una metafora di ciò che avviene dietro agli schermi, dentro al «Supermondo» che si materializza in forma di pixel sotto i nostri occhi. Più precisamente, «[i]l Diorama è la rete sociale, cioè l'interrezza della vicenda umana, fattasi social network»²⁴. Ma è importante soprattutto il modo in cui Magurno modula il discorso, come racconta questa realtà. *Diorama* mescola brevissime prose narrative, riflessioni pseudo-saggistiche, citazioni, stralci di interviste e immagini prese da Internet. A volte, queste ultime sono manipolate graficamente, altre sono riprodotte in bassa fedeltà. Ci sono meme e fotomontaggi, installazioni visive e *screenshot*. Il tutto commentato attraverso didascalie "creative". Fra le tante, le pagine del libro possono assumere questa forma (fig. 4):



Figura 4. *Diorama*, pp. 73, 132.

²⁴ M. MAGURNO, *Diorama*, Milano, il Saggiatore, 2016, p. 339.

In un certo senso, *Diorama* si presenta come la mimesi di una sessione di navigazione in Rete, e insieme come la riflessione su quella stessa esperienza. Il libro va letto sì in modo lineare, seguendo questa riflessione pagina dopo pagina. La sua stessa natura di oggetto-libro è essenziale al progetto, allo straniamento che si prova osservando su carta ciò che siamo abituati a vedere su schermo. Ma allo stesso tempo è necessario mettere in gioco l'esperienza legata all'“immersione” in un ambiente virtuale, in uno spazio dove i contenuti più diversi possono stare l'uno accanto all'altro, e in cui il senso dello spazio stesso è sempre in corso di ridefinizione. A “reggere” *Diorama*, di fatto, non è un impianto di tipo ipertestuale. I suoi contenuti si susseguono senza soluzione di continuità, e il lettore deve muoversi nel libro un po' come se si dovesse spostare fra le finestre di un browser, o come se stesse “scrollando” l'homepage di un social network²⁵.

Ora: il libro di Magurno è un caso a sé, oltre che un caso-limite. Si tratta di un oggetto letterario anomalo, o più banalmente di un libro stravagante, che lambisce solo di sfuggita la dimensione narrativa. Allo stesso tempo, però, *Diorama* aiuta a cogliere, esasperandola, una tensione comune ad altre opere, e insieme un modo di raccontare oggi molto diffuso. Sto pensando a quei testi costruiti a partire dalla giustapposizione di materiali eterogenei, dall'assemblaggio di frammenti, dalla valorizzazione delle discontinuità strutturali. Oggi è sempre più frequente che in un testo si affianchino immagini e parole, che a passaggi narrativi si mescolino parentesi saggistiche, che brani citati stiano insieme a materiali “trattati” attraverso procedure finzionali. Soprattutto in quella vasta area a cavallo fra fiction e non-fiction, questo genere di commistione è ormai una

²⁵ Mi permetto di rimandare a F. PENNACCHIO, *Racconto come montaggio? Ibridazioni discorsive e sconfinamenti mediali nella narrativa italiana contemporanea*, in *Nuove narrazioni mediali. Musica, immagine, racconto*, a cura di F. Vittorini, Bologna, Biblion, 2019, pp. 135-160, dove ho già sfiorato la questione.

specie di norma. Ma in fondo anche molti romanzi e racconti incorporano materiali di varia natura e sono attraversati da discontinuità non solo semiotiche²⁶. Senza contare che l'avvicendamento di più voci e punti di vista è diventata a sua volta una norma.

Di nuovo: si tratta di aspetti non certo inediti, e che comunque andrebbero valutati caso per caso. Ma è probabile che testi del genere siano oggi tanto diffusi proprio per via della familiarità di chi scrive con un ambiente (quello, appunto, della Rete) in cui circolano i materiali più diversi, e magari anche con una serie di dispositivi (il pc e lo smartphone, sempre più *metamedia* inglobanti e onnicomprensivi) attraverso i quali fluiscono contenuti e forme diversissime. D'altra parte, se opere del genere non destabilizzano più di tanto il lettore è forse per la stessa ragione: appunto per la familiarità che ormai tutti noi abbiamo con quell'ambiente e quei dispositivi.

5. *Una conclusione provvisoria*

Ovviamente, anche questa è per lo più un'impressione, che andrebbe verificata e messa in prospettiva. Del resto – lo ripeto –, oggi ci sono modi diversi di restituire su carta il mondo digitale. A testi che più o meno consapevolmente mimano la frammentazione di cui facciamo esperienza navigando in Rete se ne affiancano altri che esasperano l'egofonia tipica di certi ambienti virtuali, e altri ancora strutturati in senso più o meno debolmente ipertestuale.

Più in generale, tutti e quattro i punti che ho toccato andrebbero ripresi, anche ragionando su aspetti che qui ho lasciato da parte. Uno su tutti, il dialogo che i nuovi media stringono con quelli vecchi: perché – a scanso di equivoci –

²⁶ Cfr. G. SIMONETTI, op. cit., pp. 77-83.

cinema, televisione, telefono e così via sono ancora parte integrante di molti testi.

Per ora, due sole sono le cose certe. Primo, che negli ultimi anni la narrativa italiana ha a tutti gli effetti iniziato a dialogare con i nuovi media. Probabilmente la cosiddetta rivoluzione digitale non ha ancora prodotto mutamenti sostanziali; ma che i testi stiano iniziando a metabolizzarne le conseguenze mi pare piuttosto evidente.

In secondo luogo, va detto che per quelle opere che in modo più o meno equilibrato, più o meno ingenuo, più o meno sperimentale, tentano questo dialogo, ce ne sono altrettante, se non di più, che sembrano rifiutarlo del tutto. In *Sogni e favole*, Emanuele Trevi racconta di come un tempo la tecnologia non fosse «una parte così preponderante della psicologia, non aveva ancora la capacità di soddisfare immediatamente ogni pulsione, dopo averla stimolata. Lasciava a ogni singolo individuo un suo stile e una riserva di libertà che è stata totalmente dissipata». E poi ragiona su come questa riserva di libertà preludesse a un senso più pieno della vita: «le persone si pensavano con maggiore intensità, con maggiore pazienza»; «[o]gni atto di comunicazione, anche il più frivolo, possedeva una quantità variabile di difficoltà e memorabilità»²⁷. In questa visione nostalgica, espressa da uno dei più importanti scrittori italiani di oggi, molti sembrano essere disposti a rispecchiarsi. E non si tratta solo del fatto che tanti testi prescindono del tutto dagli aspetti su cui mi sono soffermato, ma anche della convinzione che i media minaccino l'autorevolezza della letteratura. Più o meno sottotraccia, una visione apocalittica dell'universo extra-letterario sembra accomunare molti scrittori e critici, e scoraggiare una ricerca come quella prospettata in queste pagine.

D'altra parte, è lo stesso oggetto d'indagine a suggerire il possibile fallimento di una ricerca del genere. Nel parlare di nuovi media si corre inevitabilmente il rischio di restare sem-

²⁷ E. TREVI, *Sogni e favole*, Milano, Ponte alle Grazie, 2019, pp. 14-15.

pre un passo indietro. Ciò che oggi è nuovo, domani può già essere obsoleto, archeologia dei media suo malgrado. Del resto, agli occhi di un lettore nemmeno troppo giovane un romanzo che oggi parli di Facebook può apparire fuori tempo massimo. E un display stampato su carta può sembrare una cosa incomprensibile, quanto di più lontano dall'esperienza "viva" del mondo digitale. Di meme che ci ricordano quanto ridicolo può essere un "adulto" che prova a parlare ai "giovani" di ciò che loro, dal basso, praticano quotidianamente è piena la Rete, e lo studioso che provi a ragionare di nuovi media e letteratura rischia di essere solo l'ultimo della serie.

Di fronte a queste evidenze, stare attaccati al nuovo e provare a studiarlo rischia davvero di essere un'operazione votata allo scacco. Meglio restare nel perimetro del letterario strettamente inteso, meno esposti a quelli che, in ultima analisi, possono rivelarsi fenomeni transitori, privi di un vero e proprio spessore.

Credo tuttavia che lasciar perdere del tutto il discorso comporti a sua volta un rischio, vale a dire allontanare lo studio della letteratura da ciò che le avviene intorno. Come ha scritto Paolo Giovannetti, «i rapporti fra mondo della pagina scritta e mondo delle parole virtuali che scintillano dagli schermi dei nostri dispositivi elettronici sono una delle urgenze del nostro tempo, degne perciò di essere descritte in modo non impreciso o diletteristico»²⁸. Aggiungerei che provare a riflettere su questi rapporti può aiutarci a ridimensionare molti facili sociologismi, soprattutto l'idea che i media – nuovi o vecchi che siano – ci siano nocivi, che gli schermi che ci circondano possano soltanto restituire immagini nere di noi che li osserviamo.

²⁸ P. GIOVANNETTI, *La poesia italiana degli anni Duemila. Un percorso di lettura*, Roma, Carocci, 2017, p. 95.

CORINNE PONTILLO

Schermi in viaggio: interferenze dei dispositivi “sociovisuali” nella narrazione de *I destini generali* di Guido Mazzoni e di *Absolutely Nothing* di Giorgio Vasta e Ramak Fazel

La fruizione di schermi, non più soltanto cinematografici o televisivi, ma legati anche agli innumerevoli dispositivi mobili che puntellano le nostre esistenze quotidiane (dai computer portatili agli smartphone e agli iPad), ha ormai raggiunto un livello tale di diffusione da modificare la fisionomia delle relazioni sociali contemporanee. Le recenti produzioni letterarie non sono rimaste estranee a tale processo e hanno piuttosto iniziato a proporre alcune convincenti forme di rielaborazione in chiave narrativa o saggistica.

Da questo punto di vista, *I destini generali* di Guido Mazzoni, pubblicato per Laterza nel 2015, e il fototesto di Giorgio Vasta e Ramak Fazel *Absolutely Nothing. Storie e sparizioni nei deserti americani*, edito un anno dopo nella collana Humboldt di Quodlibet, offrono un valido campionario esemplificativo. Entrambi nati a seguito di un viaggio – rispettivamente a Berlino e nelle aree desertiche degli Stati Uniti – e dal confronto con l'altro da sé come esperienza conoscitiva sia fisica che mentale, i due casi di studio ben si prestano a essere indagati mediante le chiavi di lettura fornite dalle interferenze tra gli schermi, i social media e la scrittura letteraria. Tra le maglie di resoconti e racconti affidati tanto alla prosa quanto ai frammenti fotografici riprodotti nei testi, le prospettive ermeneuti-

che di volta in volta adottate nel corso dell'analisi saranno volte all'osservazione degli scarti di senso e dei nuclei tematici generati proprio nel territorio di confine tra gli aspetti più specificamente letterari e il popolato ambiente dei nuovi media visuali.

1. *I destini generali nello spazio mediale*

Versione rielaborata e ampliata di una relazione e di una serie di articoli editi negli anni immediatamente precedenti alla sua pubblicazione, il volume *I destini generali* di Guido Mazzoni si presenta suddiviso in due sezioni. Avvalendosi anche di categorie pasoliniane come la “mutazione antropologica”, la prima parte propone una disamina delle contraddizioni della società odierna e delle soggettività che in essa agiscono, e disegna, in fondo, un ritratto disincantato della società dei consumi e della cosiddetta *Western Way of Life*.

La seconda parte del saggio si apre invece, come già anticipato, con il resoconto di una visita a Berlino risalente al 2013. In questo segmento del testo sono collocati nove scatti in bianco e nero della città realizzati dall'autore con il suo iPad. Lo sguardo che Mazzoni proietta sullo scenario urbano mette in evidenza le stratificazioni temporali sedimentate a ridosso di alcuni siti ed edifici storici di Berlino e le restituiscono anche agli occhi del lettore attraverso la riproduzione delle immagini:

In Potsdamer Platz sono stati reinstallati, a beneficio dei turisti, alcuni pezzi di Muro. Sono circondati da pannelli che spiegano il significato di quei blocchi di cemento. Quando però li si mette nel contesto, l'immagine che si ottiene è sovrastata da un'enorme pubblicità dell'iPad (che ho fotografato con un iPad)¹.

¹ G. MAZZONI, *I destini generali*, Roma-Bari, Laterza, 2015, cap. 2 *L'epoca delle persone medie*, par. 2 *Sopralluoghi*, edizione Kindle.

Come è possibile evincere da questo stralcio esemplificativo, le parole di commento alle fotografie rendono manifeste le frizioni tra due diverse dimensioni cronologiche e, contemporaneamente, provano a decifrarne le tensioni contraddittorie sulla base di una esplorazione dello spazio di natura visiva. Seguendo sempre il medesimo *pattern* retorico, i frammenti verbali e visivi successivi al brano citato continuano infatti a intrecciarsi mettendo in relazione, ad esempio, il Memoriale della Shoah con le «tavole calde piene di pupazzi»² distribuite a dieci metri dall'area museale, oppure la vecchia sede della Gestapo con un enorme pupazzo colorato, «un orso fosforescente che la città di Berlino ha scelto per autorappresentarsi»³, collocato a poca distanza dall'edificio. Nell'analisi di Maria Rizzarelli «il paesaggio urbano si presenta agli occhi di Mazzoni come un grande dispositivo iconotestuale che va letto scomponendo ogni racconto contenuto nella sua struttura a palinsesto (“un palinsesto a cielo aperto”), analizzando la sua “grammatica” e la sua “sintassi”, decifrando la “parte visiva” e le sue “didascalie”»⁴.

Procedendo nella lettura dei *Destini generali* ci si rende conto di come l'andamento binario della porzione di testo presa in esame, oscillante tra il polo della scrittura e la componente visuale, tra le configurazioni storiche di Berlino e le nuove appropriazioni degli spazi, prelude all'individuazione di uno scontro fra due diverse ideologie:

Ovunque, nei luoghi di Berlino che parlano della storia novecentesca, si assiste a un conflitto implicito fra due discorsi. Il primo è raccontato dai musei e dai monumenti ufficiali; esprime un *ethos* riflessivo e perbene, quello che è umanamente adatto a luoghi dove pochi decenni fa sono morte delle persone, a costruzioni e rovine che simboleggiano i più grandi conflitti e i più grandi massacri della storia; dice che la Germania riconosce le proprie colpe e che il paese è cam-

² *Ibidem.*

³ *Ibidem.*

⁴ M. RIZZARELLI, *Nuovi romanzi di figure. Per una mappa del fototesto italiano contemporaneo*, in «Narrativa», 2019, fasc. 41, pp. 41-54, p. 50.

biato [...]. Il secondo è diffuso nel paesaggio che circonda i musei e i monumenti ufficiali: nei pupazzi fosforescenti, nei manifesti che dicono *Shopping is coming home*, nelle agenzie immobiliari che scrivono «appartamenti con vista» davanti a ciò che rimane del Muro, nei visitatori che escono dal piccolo museo posto sotto il Memoriale per gli ebrei morti e passano, in pochi secondi, dalle foto dei deportati a un enorme wüstel di cartapesta⁵.

L'assetto verbo-visivo a cui si è fatto riferimento appare dunque funzionale alla discussione intorno a due differenti regimi ideologici – uno visto come espressione ufficiale dello Stato, l'altro legato invece alle logiche capitalistiche; il primo rivolto ai cittadini, il secondo ai fruitori in quanto consumatori – e si presta a essere studiato in un'ottica fototestuale o intermediale⁶. Un sistema ancora più complesso di interazione tra i media e la scrittura saggistica, invece, è quello che si riscontra

⁵ G. MAZZONI, op. cit., cap. 2 *L'epoca delle persone medie*, par. 2 *Tragedia e consumo*, edizione Kindle.

⁶ Un'analisi del saggio di Mazzoni in prospettiva fototestuale è stata già avviata da Rizzarelli all'interno della sua mappatura del fototesto italiano contemporaneo (cfr. M. RIZZARELLI, *Nuovi romanzi di figure*, cit.). Per un ragguaglio di carattere generale sui fondamenti teorici e critici del fototesto si rinvia anche a M. COMETA, *Forme e retoriche del fototesto letterario*, in *Fototesti. Letteratura e cultura visuale*, a cura di M. Cometa e R. Coglitore, Macerata, Quodlibet, 2016, pp. 69-115; S. ALBERTAZZI, *Letteratura e fotografia*, Roma, Carocci, 2017, pp. 97-125; G. CARRARA, *Storie a vista. Retorica e poetiche del fototesto*, Milano-Udine, Mimesis, 2020. Per un inquadramento teorico, invece, della categoria di "intermedialità" come «combinazione mediale» (compresenza di due o più media convenzionalmente distinti [...]) si rimanda a I.O. RAJEWSKY, *Percorsi transmediali. Appunti sul potenziale euristico della transmedialità nel campo delle letterature comparate*, in *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, a cura di F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, in «Between», vol. VIII, 2018, fasc. 16, <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/3526> (consultato il 24 aprile 2021). Per un approfondimento in tal senso cfr. EAD., *Intermediality, Intertextuality, and Remediation. A Literary Perspective on Intermediality*, in «Intermedialités/Intermediality», 2005, fasc. 6, pp. 43-64, http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf (consultato il 24 aprile 2021); M. FUSILLO, *Intermedialità*, in *Enciclopedia Treccani*, IX appendice, Roma, Isti-

in un altro inserto fototestuale, corrispondente al quarto paragrafo della seconda parte dei *Destini generali*. Qui l'autore passa in rassegna una serie di fotografie, due delle quali riprodotte all'interno del paragrafo, postate su Instagram da alcuni adolescenti in visita al Memoriale della Shoah e ai campi di concentramento. Le immagini si pongono alla base di una critica condotta da Mazzoni nei confronti non solo delle pose e delle espressioni divertite dei ragazzi, evidentemente stridenti con la tragica serietà dei luoghi, ma anche dei frammenti testuali, degli *hashtag* che, nell'interfaccia della piattaforma social, si affiancano alle fotografie. Nelle argomentazioni dell'autore, «rappresentare l'esperienza come un elenco di etichette significa accettare che le parti della realtà possano disporsi su un piano di orizzontalità assoluta»⁷, un'orizzontalità che può anche indurre a collocare sullo stesso piano, contrassegnate da un cancelletto che ne banalizza ulteriormente il contenuto, le etichette #happy e #holocaustmemorial o #arbeitsmachtenfrei. Sulla base delle constatazioni accennate, Mazzoni riconduce il *layout* del social media a ciò che egli definisce l'«orizzonte psichico cui tutti noi apparteniamo» e istituisce un paragone tra le etichette e la trasformabilità delle esperienze concernenti la sfera pubblica «in una merce o in un luogo comune»⁸.

Dai passi menzionati si comprende come nei *Destini generali* la critica all'importanza esclusiva riservata, nella conformazione della società contemporanea, alla vita privata degli individui, nonché la denuncia dell'indifferenza nei confronti della sfera politica intesa anche nella sua accezione più ampia, come slancio partecipativo alla vita della *polis*, passino attraverso una precisa configurazione verbo-visiva caratterizzata, dal punto di vista mediale, da una significativa pluralità. A instau-

tuto dell'Enciclopedia Italiana, 2015, http://www.treccani.it/enciclopedia/intermedialita_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (consultato il 24 aprile 2021).

⁷ G. MAZZONI, op. cit., cap. 2 *L'epoca delle persone medie*, par. 4 #juden #arbeitsmachtenfrei #treblinka #zyklonB #feelgood, edizione Kindle.

⁸ *Ibidem*.

rare un dialogo, infatti, tra le pagine prese in esame, non sono soltanto le parole di Mazzoni e le fotografie degli adolescenti, ma anche tutti gli altri elementi che compongono lo «spazio mediale» della piattaforma social e che rispondono, come è stato rilevato da Isotta Piazza, a un determinato codice di produzione e di ricezione dei testi⁹. Le parti verbali, le immagini fotografiche inserite nell'interfaccia composita del dispositivo social e a loro volta riprodotte, complete di etichette, dentro il testo, creano inevitabilmente un cortocircuito mediale e semantico che, dal punto di vista teorico, sembrano rimandare al processo di «ipermediazione» individuato da Bolter e Grusin. Partendo dal concetto di «rimediazione», di «rappresentazione di un medium all'interno di un altro»¹⁰, come presupposto metodologico di base, il quadro teorico elaborato dagli studiosi si fonda, notoriamente, sulla «doppia logica» della rimediazione, oscillante tra il polo della trasparenza, dell'invisibilità del medium, e quello opposto dell'accumulo di forme mediatiche. Nella spiegazione di Bolter e Grusin, «l'ipermediazione si esprime in termini di molteplicità. [...] Dove l'immediatezza suggerisce uno spazio visuale unificato, l'ipermediazione ne offre uno eterogeneo, all'interno del quale la rappresentazione è considerata non come una finestra sul mondo, ma come un'entità costituita di finestre: finestre che si aprono su altre rappresentazioni o su altri media»¹¹.

Se si guarda, dunque, alla pagina scritta come a un elemento di un più ampio panorama mediale, si nota come la scrittura

⁹ «Per spazio mediale del web intendiamo uno specifico *layout* o *mise en page* predisposto dal sistema informatico per una piattaforma, sito o social network, avente norme che codificano la produzione e ricezione dei testi da parte di utenti raccolti in comunità» (I. PIAZZA, *Lo spazio mediale del web e la nascita di una letteratura «granulare»*, in *Spazio mediale e morfologia della narrazione*, a cura di S. Martin e I. Piazza, Firenze, Franco Cesati, 2019, p. 42).

¹⁰ J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* (1999), a cura di A. Marinelli, trad. it. di B. Gennaro, Milano, Guerini e Associati, 2018, p. 73.

¹¹ Ivi, p. 59.

ra di Mazzoni vada necessariamente letta di pari passo con gli *screenshot* dei post trasferiti nel testo. Ai fini dell'interpretazione complessiva del saggio, la componente verbale e quella visiva concorrono a definire un senso che scaturisce anche, e soprattutto, dalle dinamiche attivate dalla loro reciproca interazione. A tal proposito, l'assenza di un'acquisizione mimetica, nella pagina scritta, delle morfologie testuali proprie del dispositivo social diventa il sintomo della distanza, formale quanto ideologica, espressa dall'autore riguardo alla *forma mentis* veicolata dallo spazio digitale di Instagram. La trascrizione delle etichette, infatti, sembra più che altro rimarcare la decontestualizzazione e segnare un distacco dall'oggetto della trattazione; un distacco reso ancora più evidente da una prosa che, nella sobrietà del suo incedere, supporta la critica formulata dall'autore anche in ragione della sua compattezza. Lontano dall'atrito percepibile nei *Destini generali* tra le parole e le immagini è il fototesto di Giorgio Vasta e Ramak Fazel, sede di una rete ancora più fitta di interferenze tra la narrazione e la sfera dei nuovi media.

2. *Specchiarsi nell'Absolutely Nothing*

Accomunato a *I destini generali*, come si è già accennato, da un assetto intermediale e da una costitutiva inclinazione odepórica, *Absolutely Nothing. Storie e sparizioni nei deserti americani* ingloba nella narrazione un numero considerevole di schermi e di dispositivi visuali, e ne offre una articolata declinazione tematica. Il testo racconta di un viaggio negli *abandoned places* americani compiuto dall'autore insieme al fotografo Fazel e a Giovanna Silva, fotografa e ideatrice della collana che ospita il volume. Lungo un itinerario che consente alla voce narrante di interrogarsi su un persistente senso di mancanza, sulla consistenza corporea, sui limiti del linguaggio di fronte agli spazi sterminati del deserto, sui risvolti esistenziali di una malinconia che nella seconda parte si scoprirà essere det-

tata dall'assenza della compagna del narratore, separatasi da lui dopo il viaggio, l'orditura diegetica di *Absolutely Nothing* scorre in sinergia con l'apparato iconografico, costituito dalle fotografie in bianco e nero di Silva, che inframmezzano il testo, e dalla sezione intitolata *Corneal Abrasion*, in cui sono disposti in successione gli scatti a colori di Fazel. All'interno del fototesto il deserto diventa il cronotopo attraverso il quale l'autore dà forma a un vuoto che trova nelle *ghost town* visitate una rappresentazione "a ritroso" dei suoi stati d'animo. Allo stesso tempo, nelle sparizioni che caratterizzano quei luoghi, spesso abbandonati dopo una precedente fase di rigoglio economico, risiede la scaturigine di un racconto che, a partire dal reportage, trascina il lettore sulla soglia di un elevato tasso di finzionalità: «la tua immaginazione reagisce solo all'abbandono», osserva del resto Silva in uno dei primi dialoghi con Giorgio, «a te in realtà non interessa tanto sapere come e perché un luogo è esistito, ma in che modo ha smesso di esistere»¹².

Riguardo a questo nesso fondamentale instaurato in *Absolutely Nothing* tra spazio, corpo e narrazione – una narrazione da indagare nella sua duplice natura, verbale e visuale – gli schermi giocano un ruolo non secondario. I riferimenti al cinema, alla televisione, alla fruizione di video su YouTube costellano il testo e, nelle allusioni a un immaginario che rinvia all'orizzonte cinematografico e alla cultura pop, "filtrano" la scoperta in presa diretta dei deserti americani. Come ha notato Maria Rizzarelli, «ogni luogo (o quasi) in cui giungono i viaggiatori è stato oggetto di una pre-visione in un film, in una serie tv, in un videoclip musicale, in un cartone animato, e dunque spesso l'itinerario seguito si configura come l'esplorazione di un immenso set in cui sono state girate infinite sequenze»¹³.

¹² G. VASTA, R. FAZEL, *Absolutely Nothing. Storie e sparizioni nei deserti americani* (2016), Macerata, Quodlibet, 2017, p. 77.

¹³ M. RIZZARELLI, *Raccontare e coltivare il deserto. Absolutely Nothing di Giorgio Vasta e Ramak Fazel*, in «Arabeschi», 2017, fasc. 10, <http://www.arabeschi.it/tag/absolutely-nothing/> (consultato il 24 aprile 2021). A questo proposito, valga come esempio il brano in cui Silva legge sull'iPad che a Galveston

Oltre a rivelare la presenza di un sostrato culturale che, sottotraccia, interviene a mediare la percezione dei luoghi, gli schermi distribuiti lungo il racconto di *Absolutely Nothing* – siano essi costituiti dal monitor del computer o dalle interfacce interattive degli iPad o dei cellulari – veicolano anche altre connotazioni semantiche che interferiscono costantemente con il piano diegetico.

La centralità e la pervasività degli schermi possono essere rintracciate già a partire dalle pagine di apertura del fototesto e addirittura dall'episodio, collocato nel secondo capitolo, in cui si narra del volo di partenza per Newark. Non appare casuale, in tale passaggio, la scelta del narratore, una volta raggiunto il suo posto all'interno dell'aereo, di mettersi a «trafficare con il monitor», per poi aggiungere: «Lette le informazioni sul tragitto e ammirato lo splendore del planisfero illuminato, passo in rassegna i film disponibili, seleziono *Dr. Strangelove*, lo faccio partire. Sui titoli di testa – due aerei legati uno all'altro che galleggiano in un cielo pieno di nuvole – il monitor diventa nero, un istante dopo parte la clip di presentazione della United Airlines: una sincronizzazione perfetta»¹⁴. Il rilievo assunto da questo brano in relazione alla tipologia di sguardo tematizzato in *Absolutely Nothing* emerge chiaramente attraverso le considerazioni avanzate da Giorgio in fase di atterraggio, nel momento in cui guardando «la lamina grigio brillante della pista ha la sensazione di percepire l'incurvarsi del pianeta»¹⁵.

Data la frequenza con cui le superfici dei diversi *device* posseduti dai viaggiatori si manifestano nel corso della narrazione, non sarà fuorviante riconoscere negli stralci di testo cita-

è nato King Vidor e il narratore vede «di riflesso [...] Jennifer Jones meticcica e Gregory Peck col fazzoletto rosso al collo che alla fine di *Duello al sole*, sperduti da qualche parte nel deserto, prima si sparano addosso e poi si trascinano nella polvere gridandosi disperati I love you I love you, e alla fine si baciano e muoiono uno alla volta – prima lui, poi lei – così definitivamente fissando l'incomprendibilità di ogni amore» (G. VASTA, R. FAZEL, op. cit., p. 161).

¹⁴ Ivi, p. 12.

¹⁵ Ivi, p. 13.

ti una prima chiave di lettura dello schermo come dispositivo della visione, portatore di quella dimensione, individuata da Pinotti e Somaini, «al tempo stesso *materiale-spaziale e mentale*» e riconducibile all'«insieme di quegli elementi tecnico-materiali che dispongono e organizzano nello spazio [...] la relazione tra le immagini e lo spettatore, e che così facendo contribuiscono a configurare il modo in cui le immagini vengono recepite»¹⁶. Lungi dall'esaurirsi in un atto di mera lettura delle immagini, dei testi e dei dati visualizzati, la presenza degli schermi che abitano la narrazione del fototesto esaminato risulta strettamente connessa a una loro contestuale funzione conoscitiva. Llano del Rio, Calico, Terlingua, Galveston e molti dei luoghi fantasma che rientrano nell'itinerario seguito dai personaggi di *Absolutely Nothing* sono oggetto di una duplice esplorazione che scaturisce, da una parte, dalla relazione dei corpi dei viaggiatori con il deserto e, dall'altra, dal manifestarsi dei diversi punti di snodo del viaggio come esperienza di una «realtà aumentata»¹⁷. Non sono pochi, infatti, i passi del testo in cui Fazel, ma soprattutto Silva – colei che, nella cartografia disegnata dai rapporti di forza tra i personaggi e nella mappa senza confini dello scenario desertico, introduce una linearità e un metodo di conoscenza che assegna al caos del reale una nuova e più ordinata disposizione¹⁸ – recuperano la storia

¹⁶ A. PINOTTI, A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016, p. 174.

¹⁷ Nell'analisi di Pinotti e Somaini, «la diffusione di questi schermi ormai onnipresenti trasforma profondamente le nostre abitudini percettive, le forme e i ritmi della nostra attenzione, così come la nostra relazione con lo spazio che ci circonda: uno spazio in cui ci muoviamo ormai come in una «realtà aumentata» [...], in cui schermi di ogni natura [...] consentono l'accesso rapido a contenuti e informazioni» (ivi, p. 144).

¹⁸ Sulla funzione di Silva come figura «depositaria della regola», capace anche di attribuire uno spessore storico all'esperienza del viaggio, si è soffermata Rizzarelli, la cui analisi sottolinea come «attraverso la sua [di Silva] voce e il suo punto di vista, i luoghi e i siti visitati dai tre viaggiatori acquistano uno spessore temporale, le sue parole aprono una breccia nell'opacità del-

delle *ghost town* e le loro immagini così come vengono fornite da Wikipedia, da Google, da Google Earth, generando significative sovrapposizioni nella percezione dei luoghi disabitati e lasciando che le aspettative vengano talvolta influenzate dalle informazioni reperibili in rete.

Procedendo nel tentativo di ricognizione delle sfaccettature semantiche di cui gli schermi si fanno espressione tra i capitoli del fototesto, si nota come proprio nell'atto di consultare i motori di ricerca, di zoomare le immagini visualizzate e di scorrere le pagine virtuali si concretizzi ciò che Francesco Casetti ha individuato come caratteristica precipua del concetto di "display". Sulla base di una trattazione che prende avvio dalle metafore tradizionali legate alla nozione di schermo – sintetizzate nella pregnanza simbolica di termini quali finestra, quadro e specchio – l'autore identifica nel display una delle nuove configurazioni dei media contemporanei, non più legati a uno «scambio comunicativo in senso proprio», bensì a una «circolazione di informazione». Nelle riflessioni dello studioso, attraverso gli schermi «"blocchiamo" qualcosa qui, davanti a noi, per poi "rilanciarlo" ulteriormente [...] ponendoci in un punto di transito – e facendo della nostra esperienza un luogo di passaggio»¹⁹.

Al di là dell'esplicita tematizzazione del circuito comunicativo delineato da Casetti, contrassegnato da un flusso di dati che si arresta momentaneamente sul display e riprende a circolare dopo una transitoria fruizione, *Absolutely nothing* sembra proporre anche un parallelo tra il sistema di comunicazione contemporaneo e il corpo dei personaggi. Nell'episodio in cui si narra dell'arrivo a Slab City, uno degli interlocutori incontrati durante il viaggio, Frank, sul filo della sfumatura allegori-

lo spazio inabitato, che trova così una qualche vaga collocazione fra un prima e un dopo» (M. RIZZARELLI, *Raccontare e coltivare il deserto*, cit.).

¹⁹ F. CASETTI, *Che cosa è uno schermo, oggi?*, in *schermi/screens*, a cura di M. Carbone e A.C. Dalmasso, in «Rivista di estetica», 2014, fasc. 55, pp. 103-121, <https://journals.openedition.org/estetica/969#tocfrom1n4> (consultato il 24 aprile 2021).

ca di cui si fanno carico gli «anfitrioni»²⁰ incrociati lungo l'itinerario, condensa in una concisa espressione il senso del vivere nella comunità denominata East Jesus, basata su una gestione autarchica lontana dallo stile di vita del cosiddetto Occidente civilizzato: «i nostri corpi sono soltanto stazioni di transito», specifica il personaggio, «luoghi di trasformazione»²¹.

Il paragone appena ipotizzato tra la dimensione corporea e le dinamiche di comunicazione e di trasmissione dei dati veicolati dagli schermi prelude a una ben più marcata compenetrazione tra le due componenti e a una lettura del riflesso dell'io narrante sulla superficie dei *device* in cui sarà possibile rintracciare il cuore interpretativo del fototesto.

In una delle sedute Skype che vedono coinvolti, a viaggio concluso, l'autore e Fazel, Giorgio continua a ragionare sul senso del viaggio come capovolgimento dell'idea tradizionale che soggiace all'esplorazione dei luoghi. Se, nella visione dominante, si viaggia per arricchirsi e per «incorporare», «portare dentro di sé» qualcosa degli spazi perlustrati, il narratore accetta piuttosto di essere assorbito, «divorato dal viaggio», giacché «solo la preda conosce davvero»²². La conferma a posteriori, durante il colloquio via Skype con Fazel, di una concezione dell'itinerario come «esperienza predatoria capovolta»²³ e la ripresa di una attitudine conoscitiva in cui si situa il fine ultimo del viaggio rappresentano un rilevante punto di snodo verso una presa di coscienza da parte del narratore – simultanea a una rielaborazione che prende forma nel distanziamento cronologico – di un dissolversi del proprio corpo analogo alla sparizione dei deserti visitati. Dopo più di due anni dal viaggio, «continui a pensarci?» chiede Ramak,

²⁰ G. VASTA, R. FAZEL, op. cit., p. 56.

²¹ Ivi, p. 57.

²² Ivi, pp. 173, 175.

²³ M. RIZZARELLI, *Raccontare e coltivare il deserto*, cit.

e in quel momento il segnale si fa debolissimo, i punti si dilatano in quadratini, il volto di Ramak si disgrega e si congela, per venti secondi resta così, solidificato nella sbriciolatura, e in quei pochi secondi penso che questo brusco nervosismo dell'immagine – svisate, smiuzzamenti, distorsioni, lo smaniare dei pixel e dei frame, i volti e lo spazio ridotti a rimasugli –, pur non essendo altro che un'accidentale successione di glitch audiovisivi, mi sembra sempre intenzionale: come se attraverso quell'improvviso annichilirsi della forma, il mio interlocutore dall'altra parte dello schermo mi stesse giudicando. Quando finalmente la connessione recupera vigore e l'immagine torna a essere nitida, Ramak è ancora lì e mi guarda²⁴.

I brani successivi al passo citato si sviluppano in direzione del progressivo disvelamento di un complesso gioco di rifrazioni in cui a specchiarsi reciprocamente sono il corpo dell'io narrante, lo schermo del computer che consente il dialogo con Fazel e la valenza simbolica del viaggio. «La mia presenza si sta polverizzando», dichiara Giorgio, e prosegue: «È il viaggio che si avvera. [...] Di nuovo l'immagine sullo schermo si scompone, trema, si arresta. [...] La sparizione mi riguarda»²⁵. La transizione dall'*absolutely nothing* enunciato nel titolo all'*absolutely nobody*, ovvero il processo di consapevole interiorizzazione della "scomparsa" che attraversa l'opera in quanto nucleo tematico portante, può dirsi oramai compiuto, a tal punto da rendere superflua la mediazione di un dispositivo visuale tra sé e

²⁴ G. VASTA, R. FAZEL, op. cit., pp. 183-184.

²⁵ Ivi, pp. 184, 186. Indice della graduale identificazione del narratore con le superfici dei dispositivi utilizzati nelle varie tappe del tragitto, inoltre, possono essere ritenuti i passaggi che anticipano tale identificazione e raccolgono la rappresentazione metaforica dello stato emotivo del protagonista. A chiusura della terza seduta Skype con Fazel si legge: «Spengo il computer; sullo schermo nero si percepisce il pulviscolo, dovrei pulirlo. [...] Guardo di nuovo lo schermo disabilitato, mi vedo riflesso, vado a cercare un panno» (ivi, p. 99). Ancora, più avanti nel testo: «Quando torno a prendere il cellulare che avevo lasciato su un tavolo, lo schermo è annebbiato da una velatura marroncina, non sabbia ma un sedimento più sottile, la fuliggine che soffia dal Salton Sea» (ivi, p. 179).

lo specchio, come si evince dalle parole della voce narrante in prossimità delle pagine conclusive:

Mi guardo allo specchio e non so chi sono. In realtà nello specchio non vedo niente se non lo spazio riflesso; per riuscire a individuarmi – minuscolo in un angolo della superficie – devo aguzzare la vista, e lo stesso, nonostante tutti i miei sforzi, per lunghi tratti non mi vedo più; quando infine mi ritrovo, di nuovo la messa a fuoco è debole e intermittente; l'irricoscibilità vela lo sguardo con il suo brusio²⁶.

Ormai prossimo all'epilogo, preso atto delle connotazioni simboliche attribuite nel volume alle superfici degli schermi, il lettore si confronterà presto con il rilievo straniante dell'explicit. Nell'ultima sezione del fototesto, disorientati in una zona non ben definita di un lago prosciugato, il Cuddeback Lake, i viaggiatori cercano di ritrovare le coordinate geografiche utilizzando il segnale dei loro smartphone. Tuttavia, il tentativo di Silva di chiamare in Italia, dove «di sicuro [...] c'è qualcuno che davanti a un computer saldamente connesso a internet»²⁷ potrà dire loro dove si trovano e come uscire da quell'area fallisce, così come vano risulta l'esperimento analogo di Fazel, che «scuote il telefono come per rianimarlo»²⁸. Se la supposizione di Silva riguardo alla possibilità di riuscire a verificare la sua posizione geografica, affidandosi a qualcuno che si trova dall'altro lato del globo, può far pensare a una ulteriore declinazione tematica dello schermo, ossia al “monitor” come dispositivo di controllo²⁹, il contesto

²⁶ Ivi, pp. 230-231. Il dissolversi della soggettività del narratore trova corrispondenza nella colonna visiva, che si concentra prevalentemente sui luoghi. Con particolare riferimento alle fotografie di Silva, anche Giuseppe Carrara ha riflettuto sulla «scelta di offuscare la realtà rappresentata, di dare alle persone la consistenza quasi di ombre o sagome», evidenziando come negli scatti di Silva non si riesca a «scorgere chiaramente un volto umano» (G. CARRARA, op. cit., p. 334).

²⁷ G. VASTA, R. FAZEL, op. cit., p. 240.

²⁸ Ivi, p. 244.

²⁹ In merito alle implicazioni epistemologiche e ideologiche di una concezione dei dispositivi visuali come apparato di sorveglianza, nonché alla

narrativo nel quale l'azione del personaggio è inserita invita piuttosto a riflettere sull'inefficacia dei *device* elettronici e sul significato che può assumere nell'economia semantica del fototesto.

Dopo aver tentato a lungo di sondare le risorse del linguaggio e di trovare un modo per poter "nominare" il deserto, a Giorgio non resta che constatare, nelle righe finali, la radicale diffusione di questo spazio senza confini a tutti i livelli, diegetico, metaforico, metatestuale. «So di essere arrivato dove il tempo si coagula in un unico punto da cui lo sguardo è illimitato ed è illimitato il linguaggio», ammette il narratore, «il pensiero si annebbia, la memoria svanisce, esordisce il miraggio. [...] Non c'è niente da fare, le connessioni cadono, i segnali tacciono, ora il deserto non ammette contraddizioni»³⁰. Di fronte al deserto nella sua rappresentazione assoluta, la parola si arresta e con essa si riducono in oggetti "inanimati" anche i supporti interattivi, prima determinanti anche per il procedere della storia e adesso, invece, depotenziati e privi della loro funzione di connessione di dati, informazioni, immagini, individui. C'è un solo sentiero da imboccare per poter colmare il vuoto in cui sono immersi i personaggi a conclusione della loro avventura narrativa ed è costituito dalla finzione, designata addirittura come fonte di «eccitazione fisica»³¹. Non sarà un caso se, dopo il dialogo con il fratello di Snoopy, Spike, l'intreccio tocca nell'ultimo capitolo di *Absolutely Nothing* un altro picco di finzionalità ravvisabile nell'apparizione della famiglia antropofaga, ossessione del protagonista durante tutto il viaggio.

Ciò che nel tragitto era stato presentimento, desiderio, auspicio, sentimento di attrazione, nell'explicit del fototesto diventa oggetto di raffigurazione narrativa; il deserto finisce per divorare le parole, le speranze di sopravvivenza affidate a schermi inattivi, gli stessi personaggi. E assorbe per certi versi anche

matrice foucaultiana di tale riflessione, cfr. A. PINOTTI, A. SOMAINI, op. cit., pp. 176-179.

³⁰ G. VASTA, R. FAZEL, op. cit., p. 244.

³¹ Ivi, p. 242.

la scrittura, errante alla stregua dei viaggiatori e caratterizzata da numerosi salti indietro e in avanti sul reticolo dei giorni – dall’1 al 15 ottobre 2013 – in cui si è consumato l’itinerario. In ultima analisi, dunque, l’opera sprofonda su sé stessa lasciando emergere con evidenza il ruolo della scrittura nel lavoro di restituzione dell’esperienza del viaggio e le numerose stratificazioni di temi, significati, chiavi interpretative afferenti al mandato di scrittore di Vasta.

Se confrontata con la ricchezza contenutistica espressa dall’inclusione, nei testi esaminati, di social media, display, monitor a vario titolo coinvolti nella messa in racconto dei viaggi di Guido Mazzoni e degli autori di *Absolutely Nothing*, la sperimentazione formale non appare, all’interno dei due casi di studio, predominante. La struttura frammentaria, l’estrema sintesi proprie delle pratiche di scrittura diffuse nei blog, ad esempio, o nelle piattaforme social³² non sembrano aver attecchito negli assetti narratologici di *I destini generali* – contrassegnato da un ragionamento che trova espressione in una compatta scrittura saggistica – e del fototesto di Vasta e Fazel. Se si escludono, all’interno di quest’ultima opera, i reiterati passaggi senza soluzione di continuità dai pensieri del protagonista ai dialoghi e viceversa, che aboliscono le tradizionali demarcazioni assicurate dai segni interpuntivi e rendono sfumati i confini tra la sfera dell’interiorità della voce narrante e il relativo sistema di rapporti umani e spaziali, la sintassi si mostra sì semplificata, talvolta fino al limite della frase minima, ma mai disgregata, anche nei “movimenti” innescati, nella lettura, dalle diverse dislocazioni cronologiche. Eppure, come si è visto, le interferenze messe in atto dai processi di tematizzazione degli schermi e dai regimi “sociovisuali” generano nel corpo dei testi degli scarti di senso da cui un discorso ad ampio raggio sulla contemporaneità letteraria non può più prescindere.

³² Per un approfondimento relativo alle influenze sulle strutture narrative contemporanee degli spazi di pubblicazione sul web cfr. I. PIAZZA, op. cit., pp. 39-62.

MARILINA CIACO

Lo schermo e la casa: sulla visualità straniata delle scritture di ricerca contemporanee

Quando nel lontano 1917 Viktor Šklovsky parlava di «defamiliarizzazione» (*priyom ostraneniya*) si faceva riferimento al processo secondo cui le tecniche adottate dal linguaggio poetico sarebbero in grado di mostrare persino l'oggetto più familiare in una luce inusuale, inattesa, che ne renderebbe «difficile» e nel contempo «artistica» la percezione¹. Lo stesso Šklovsky ritornerà sul tema nel 1966 definendo nuovamente la defamiliarizzazione come una particolare disposizione nel percepire e nel rendere reale un fenomeno già esperito in precedenza, e facendo risalire le proprie osservazioni nientemeno che alla poetica romantica di Novalis con la sua *befremden* – il primo termine utilizzato anche da Bertolt Brecht nei primi scritti teorici degli anni Venti sul *Verfremdungseffekt*². Se tuttavia il padre del formalismo russo operava una distinzione piuttosto stringente fra «poesia» e «prosa», fondata sull'evidenza, in quest'ultima, di un discorso il più possibile economico, diretto, ordinario, a distanza di più di un secolo possiamo affermare non soltanto che le teorie šklovskiane si rivelano ancora vitali, ma

¹ V. ŠKLOVSKY, *Iskusstvo, kak priyom*, in «Sborniki», 1917, fasc. 2, trad. ingl. *Art as Technique*, in *Russian Formalist Criticism. Four Essays*, a cura di L.T. Lemon, M.J. Reis, G.S. Morson, Lincoln, University of Nebraska Press, 1965.

² In merito ai rapporti fra *ostraneniya* e *Verfremdung*, qui rispettivamente tradotti in italiano come «defamiliarizzazione» e «straniamento», e sul rifiuto da parte delle istituzioni culturali sovietiche di tali dottrine, evidentemente distanti da una prospettiva «realista», si veda D. ROBINSON, *Estrangement and the Somatics of Literature: Tolstoy, Shklovsky, Brecht*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2008, in particolare pp. 79-177.

anche che i “camuffamenti” della poesia in una veste prosastica si scoprono sempre più frequenti negli ultimi decenni.

L'intento di questo contributo sarà proprio quello di presentare e discutere alcune strategie di rimediazione³ defamiliarizzanti operate nell'ambito della *prosa in prosa* italiana (variamente denominata “poesia di ricerca”, “post-poesia”, “scrittura di ricerca”) nei confronti della visualità digitale contemporanea, includendo dunque tanto una ibridazione intermediale⁴ fra due forme espressive e mediali differenti – la scrittura letteraria e i codici visivi diffusi da altri media, alternativamente analogici o digitali – quanto la messa in opera di procedimenti formali che riorientano la percezione dell'iconosfera “aumentata” che plasma il nostro quotidiano, caratterizzata dall'iperproduzione di immagini, dalla moltiplicazione degli stimoli fino all'anestesia mediale, dalla progressiva abolizione della distanza percepita fra “immaginario” e “reale”.

La genesi e gli sviluppi delle scritture di ricerca italiane risultano, del resto, difficilmente pensabili al di fuori del presente contesto di mediatizzazione globale e radicale riformulazione delle pratiche estetiche, in seguito a una ormai consolidata mutazione dei paradigmi di creazione e di fruizione del testo letterario ingenerata dalla diffusione su ampia scala delle tecnologie digitali. Molte delle esperienze in questione fioriscono all'interno di un preciso quadro contestuale che è quello dei *lit-blog*

³ Cfr. J.R. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

⁴ Sulla definizione di “intermedialità” cfr. in particolare: I.O. RAJEWSKY, *Intermedialität*, Tübingen-Basel, Francke, 2002; EAD., *Intermediality, Intertextuality, and Remediation. A Literary Perspective on Intermediality*, in «Intermedialités/Intermediality», 2005, fasc. 6, pp. 43-64; M. FUSILLO, *Intermedialità*, Enciclopedia Treccani, IX appendice, Roma, Istituto dell'Enciclopedia italiana, 2015, pp. 703-706, www.treccani.it/enciclopedia/intermedialita_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (consultato il 7 ottobre 2021); J. THON, *Narratives across Media and the Outlines of a Media-conscious Narratology*, in *Handbook of Intermediality. Literature - Image - Sound - Music*, a cura di G. Rippl, Berlin-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 439-456.

e delle riviste online – si pensi allo spazio online GAMMM o a riviste come «Nazione Indiana» –, a partire dal quale ci si propone, secondo plurime modalità di azione, di «intendere davvero il blog o la pagina web come specifico formato non solo di presentazione, ma anche di progettazione e fruizione della poesia, come situazione specifica insomma di una produzione poetica di tipo nuovo», come osservato da Stefano Ghidinelli⁵. La fenomenologia del web e le nuove logiche di contaminazione orizzontale fra testi letterari agiscono sulle scritture di ricerca, inoltre, anche in termini di influssi transnazionali, se si considera che le stesse definizioni di *prose en prose*, *post-poésie* e *littéralité* si devono a Jean-Marie Gleize⁶ e che, oltre al versante francofono, si attestano numerose interferenze anche relativamente a procedure testuali sviluppatesi in area statunitense, come il *googlism*, la *new sentence* e l'*uncreative writing*⁷. In ambedue i casi, seppure ponendo in primo piano aspetti linguistici e stilistici in parte differenti, le istanze maggiormente discusse (e via via riformulate)

⁵ S. GHIDINELLI, *L'interazione poetica. Modi di socializzazione e forme della testualità della poesia contemporanea*, Napoli, Guida, 2013, p. 104. Cfr. inoltre: P. GIOVANNETTI, *La poesia italiana degli anni Duemila*, Roma, Carocci, 2017, cap. V: *Tra muscolarità e regressione: poesia dentro la Rete e Rete dentro la poesia*; G. BORTOLOTTI, *Oltre il pubblico: la letteratura e il passaggio alla rete*, in «L'Ulisse», 2016, fasc. 19, pp. 12-47, precedentemente pubblicato in «Nuova Prosa», 2014, fasc. 64, pp. 77-146. Per una trattazione più estesa del tema si veda infine *Poesia e nuovi media*, a cura di F. Giusti, D. Frasca, C. Ott, Firenze, Franco Cesati, 2018.

⁶ Cfr. J.-M. GLEIZE, *A noir. Poésie et littéralité*, Paris, Seuil, 1992; ID., *Sorties*, Paris, Questions Théoriques, 2014 (1a ed. 2009).

⁷ Cfr. in particolare K.S. MOHAMMAD, *Sought Poems*, edizione elettronica consultabile online, HGH, 2007, https://gammorg.files.wordpress.com/2019/02/mohammad_sought_ebook_.pdf (consultato il 7 ottobre 2021); R. SILLIMAN, *The New Sentence*, New York, Segue Foundation, 1987; K. GOLDSMITH, *Uncreative Writing*, New York, Columbia University Press, 2011, trad.it. di V. Mannucci, *Scrittura non creativa*, Roma, Not-Nero Editions, 2019; M. GIOVENALE, *Quattro categorie più una: loose writing*, in «GAMMM», 22 ottobre 2018, <https://gamm.org/2018/10/22/quattro-categorie-piu-una-loose-writing-marco-giovenale-2011/> (consultato il 7 ottobre 2021), precedentemente in «Punto critico», 25 gennaio 2011.

riguardano: la definizione di autorialità in una dimensione regolata dall'iperproduzione di contenuti e dalla figura ibrida del *prosumer*; la progressiva neutralizzazione e cristallizzazione manieristica di alcuni modi della lirica modernista, che rischierebbero di relegare la forma-poesia in una periferia della cultura, irrimediabilmente distante dai conflitti simbolici e ideologici del presente; la possibilità di forzare i confini della poesia in quanto genere codificato da un insieme di tradizioni e di canoni, fino eventualmente a una «fuoriuscita» dagli stessi, operata in linea di massima attraverso (i) la scrittura in prosa e (ii) la creazione di dispositivi estetici complessi che prevedono un'ibridazione del linguaggio verbale con quello delle arti visive e installative, del cinema, della musica, etc.⁸.

Considerazioni preliminari di questo tipo potranno forse giovare a un inquadramento indicativo, seppure generalissimo, di tali sperimentazioni (post-)poetiche, che risulteranno pertanto permeate da una tendenza intrinseca all'ibridazione intermediale e transgenerica. Non stupirà, di conseguenza,

⁸ Nel definire alcuni presupposti teorici e pragmatici comuni ai testi ascrivibili alla *post-poésie*, Gleize circoscrive il territorio in questi termini: «Questi oggetti non funzionano a partire da un'interiorità creatrice, da un'esperienza personale, escludono tutta la dimensione espressiva. Questi oggetti non obbediscono ad alcuna intenzione estetica particolare, non fanno riferimento ad alcun sistema di valori estetico, convenzionale o modernista. Questi oggetti sono strettamente connessi alle loro modalità di produzione e di riproduzione (logiche della messa in pagina, della manipolazione delle immagini e dei suoni, etc.). Questi oggetti sono fortemente riflessivi, meta-tecnici, meta-discorsivi; essi fanno ciò che dicono, dicono ciò che fanno, esplicitano, danno a vedere la prospettiva dalla quale le nostre rappresentazioni condizionano la nostra percezione e i nostri discorsi. Questi oggetti si caratterizzano infine (ed è quanto di più immediatamente "spettacolare") per i dispositivi di montaggio che mettono all'opera: citazioni, prelievi, campionature, cicli, formattazioni, compattazioni, gerarchie grafiche, montaggio, trattamento di materiali eterogenei» (J.-M. GLEIZE, *Sorties*, cit., pp. 42 e ss.). Sulla genesi e la fenomenologia dei dispositivi estetici post-poetici si vedano inoltre: C. HANNA, *Nos dispositifs poétiques*, Paris, Questions Théoriques, 2010, pp. 22-23; O. QUINTYN, *Dispositifs/dislocations*, Paris, Questions Théoriques, 2007, pp. 26 e ss.

che proprio le scritture di ricerca si mostrino particolarmente ricettive nei confronti di quei fenomeni di contaminazione fra scrittura letteraria e pratiche visuali tipici della *visual culture*⁹ che hanno condotto all'implementazione all'interno della pagina cartacea di forme, stilemi e pratiche di fruizione tipiche dei supporti visivi. Come avremo modo di osservare, perlomeno negli studi di caso qui presi in analisi, tanto le procedure di tematizzazione esplicita quanto la trasmigrazione di codici e tecniche visuali all'interno di dispositivi estetici relativamente inediti potrebbero essere sintetizzati da due oggetti emblematici dell'*habitus* comportamentale dell'individuo medio occidentale, nonché di un certo "sensorio collettivo"¹⁰; due oggetti tanto, troppo familiari, al punto di aver assunto persino i connotati ambigui di una soffocante eterotopia, nella quotidianità pandemica dell'ultimo anno: lo *schermo* e la *casa*. Si tratta, evidentemente, di due oggetti identificativi del *western way of life*, plasmato sul modello dell'individualismo tardo-capitalistico, che avevano assunto un ruolo centrale nelle vite di ciascuno ben prima dell'*annus horribilis* 2020, e rispetto ai quali la condizione pandemica ha soltanto mostrato l'avvenuta fase di superfetazione in un processo già in atto da tempo.

Nelle scritture che analizzeremo gli oggetti in questione non emergono tanto come "simboli" o "immagini" nel senso tradizionalmente poetico del termine, ma sembrerebbero piuttosto agire in funzione di *metafora concettuale*, riprendendo la definizione proposta a partire dagli anni Ottanta da Lakoff e Johnson¹¹. A detta dei due studiosi i processi metaforici non

⁹ Cfr. almeno M. COMETA, *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Milano, Raffaello Cortina, 2012; A. PINOTTI, A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016.

¹⁰ Si rimanda qui alla definizione di "sensorio" (collettivo e individuale) precisata da B. CARNEVALI e A. PINOTTI ne *L'estetica sociale: Simmel ritrovato*, introduzione a G. Simmel, *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Torino, Einaudi, 2020.

¹¹ G. LAKOFF, M. JOHNSON, *Metaphors We Live By*, London, University of Chicago Press, 2003 (1a ed. 1980).

sarebbero appannaggio esclusivo del «linguaggio poetico» in senso stretto, bensì risulterebbero costitutivi dell'attività cognitiva quotidiana, dei nomi che attribuiamo agli oggetti e ai nuclei di senso più comuni, dal momento che gli esseri umani «pensano metaforicamente». Considerando che la logica fondante della metafora è quella dell'inferenza, «conceptual metaphor allows inferences in sensory-motor domains (e.g., domains of space and objects) to be used to draw inferences about other domains»¹². Ebbene, nei testi di ricerca «schermo» e «casa» non saranno soltanto citati a più riprese, costituendo delle ricorrenze lessicali, ma sembrano sintetizzare sul piano concettuale una pluralità di strategie formali che contribuiscono alla creazione di architetture macrotestuali complesse. In altri termini, sarà anche lo spazio testuale stesso a costituirsi «come schermo» o «come casa», facendosi contenitore espositivo di materiali eterogenei da attraversare in rassegna, o ancora replicando una struttura a stanze, a compartimenti separati ma interdipendenti, a mo' di «spazio installativo» che il lettore è chiamato a sondare, «attivandolo» con il proprio atto di fruizione¹³.

Lo *schermo* digitale in quanto esperienza percettiva nonché soglia semi-materiale che consente l'accesso al cyberspazio si presenta come un oggetto piatto, bidimensionale, potenzialmente aperto a innumerevoli possibilità di navigazione ma, a ben vedere, fondato sull'iterazione parossistica di unità discrete (il codice binario) e sulla presentazione ininterrotta di contenuti ospitati da piattaforme semioticamente predeterminate – si pensi all'inquietante parallelismo fra le vetrine dei negozi

¹² Ivi, pp. 243 e ss.

¹³ Cfr. P. GIOVANNETTI, *La poesia italiana*, cit., cap. II: *Il libro come installazione. Che cos'è la poesia di ricerca?*; B. GROYS, *Politics of Installation*, in «e-flux», 2009, fasc. 2, <https://www.e-flux.com/journal/02/68504/politics-of-installation/> (consultato il 31 maggio 2021); ID., *In the Flow*, Milano, Postmedia Books, 2018. Mi permetto infine di rimandare a M. CIACO, *Materiali per un reading environment ne* La visione a distanza di Alessandro de Francesco, in «Enthymema», 2020, fasc. 25, pp. 504-518.

allestite dalle strategie di marketing e la sovraesposizione sociale operata sul web, parte del medesimo *continuum* sinestetico che è il *display* tardo-capitalistico¹⁴.

D'altro canto, una prospettiva antropologica e tecno-estetica come quella adottata da Mauro Carbone ci ricorda che lo schermo potrebbe essere inteso non soltanto come un oggetto tecnico tipico dell'era digitale, ma anche come un vero e proprio «*principio transistorico*» la cui funzione è insieme quella della «mostrazione» e dell'«occultamento», fondata sul «potere di rendere visibile e nel contempo di rendere invisibile», che consentirebbe a tutti gli schermi di «presentare figure o immagini in forma diretta, indiretta o addirittura negativa»¹⁵. Se è vero che oggi gli schermi costituiscono la principale interfaccia delle nostre relazioni con il mondo, altre esperienze schermiche possono essere ravvisabili in oggetti come gli specchi e i veli, e persino alcuni organi del corpo umano – la pelle e la retina in particolare modo – possono essere ripensati a posteriori come *quasi-protesi* nonché come *proto-schermi*. Gli schermi, infatti, in quanto protesi tecniche del corpo, stando alla definizione di Gilbert Simondon¹⁶, ne estenderebbero certe capacità, esteriorizzandole e reinvestendole nel plasmare il nostro rapporto sensibile con il mondo; si istituirebbe, in tal modo, una costante interazione fra regimi di visibilità e regimi di dicibilità, dal

¹⁴ Cfr. V. CODELUPPI, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Torino, Bollati Boringhieri, 2007.

¹⁵ M. CARBONE, *Reimparare a vedere gli schermi. Effetti della pandemia e poteri dell'archi-schermo*, in *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, a cura di M. Carbone, A.C. Dalmasso, J. Bodini, Milano, Mimesis, 2020. Cfr. inoltre: ID., *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Raffaello Cortina, 2016; ID., *Da corpi con protesi a corpi come "quasi-protesi"?*, in «Ágalma», vol. XL, 2020, fasc. 2, pp. 28-35, <http://www.agalmarivista.org/articoli-uscite/mauro-carbone-da-corpi-con-protesi-a-corpi-come-quasi-protesi/> (consultato il 7 ottobre 2021).

¹⁶ G. SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012 (1a ed. 1958); ID., *Sulla tecno-estetica*, trad. it. a cura di E. Binda, Milano, Mimesis, 2014 (1a ed. 1982).

momento che ciascuno schermo nell'espone una certa porzione di mondo ne sta occultando, di necessità, innumerevoli altre. Analogamente, secondo un processo «inverso ma non opposto» a quello dell'esteriorizzazione tecnica, i nostri organi connessi ai dispositivi digitali possono essere impiegati come «quasi-protesi», capovolgendo l'«agentività esercitata, all'interno di specifiche relazioni, dal polo tradizionalmente considerato passivo di quel dualismo: il polo oggettuale»¹⁷. La fenomenologia dell'artefatto tecnologico ci indurrebbe, pertanto, a ripensare il nostro stesso ruolo di individui agenti all'interno di un mutato sistema di interazioni e scambi reciproci, un campo di forze nel quale l'umano – è evidente – non occupa più il centro indiscusso, ma sembrerebbe porsi piuttosto come mediatore, considerando il portato epistemologico di una tale «ambiguità specifica»¹⁸.

Un mondo fatto di schermi è quello delineato in diversi libri di Gherardo Bortolotti (*Canopo*, 2005; *Tracce*, 2008; *le avventure di bgmole*, 2009, *Tecniche di basso livello*, 2009)¹⁹, la cui voce principale è quella di *bgmole*, un soggetto linguistico e percettivo-cognitivo appena abbozzato, più che un “soggetto lirico”. Le raccolte di Bortolotti nascono originariamente dalla forma blog e ne replicano sia la frammentarietà compositiva che la modalità di lettura “a scorrimento continuo”, con una deliberata eterogeneità dei materiali di partenza che risultano, perlomeno a un primo sguardo, accumulati ed esposti senza una selezione pre-

¹⁷ M. CARBONE, *Da corpi con protesi a corpi come “quasi-protesi”?*, cit.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ G. BORTOLOTTI, *Tracce* (2005-2008), e-book autoprodotta dall'autore costituito dalla trascrizione dei post pubblicati dal luglio 2005 al settembre 2008 sul blog «Canopo», che a sua volta aveva dato il titolo a un altro e-book, *Canopo* (2002-2005), pubblicato sul blog di Biagio Cepollaro nel 2005, per concludere con *le avventure di bgmole* (2006-2009, ampliate in seguito fino al 2010), anch'esse collocate originariamente all'interno del blog *bgmole.blogsome.com*. Alcuni brani dei tre testi menzionati sono poi confluiti in *bgmole e altri incartamenti*, sezione dell'antologia *Prosa in prosa* (Firenze, Le Lettere, 2009; Roma, Tic, 2020). Cfr. inoltre ID., *Tecniche di basso livello*, Caserta, Lavieri, 2009, poi in ID., *Low. Una trilogia*, Roma, Tic, 2020.

liminare. L'originale vicenda editoriale di questi testi è stata analizzata, fra gli altri, da Antonio Loreto, che ha osservato come, nel caso di Bortolotti, non sia possibile discernere in maniera categorica il testo dall'avantesto, presentandosi il testo stesso come vero e proprio «dossier di avantesti», accostabile finanche al modello del *journal intime*²⁰. Se la numerazione esibita dai vari lacerti prosastici ha dunque «funzione assai più simbolica che effettivamente identificativa o perlomeno indicativa di una cronologia o di un qualunque tipo di stabile ordinamento»²¹, potremmo affermare che la nascita di questi scritti come contenuti condivisi su una piattaforma, strutturalmente aperta all'accesso di qualunque utente, contribuisca a posizionarli, sin dal momento della prima ideazione, in uno spazio di fruizione collettiva che modifica in modo sostanziale l'ipotetica valenza degli elementi diaristici, autobiografici o presumibilmente egoriferiti. Queste brevi annotazioni sono state scritte per essere lette attraverso uno schermo, navigate da un utente che potrebbe averle passate in rassegna con una certa rapidità, o procedendo per salti improvvisi, nell'attesa del frammento da reputare più di altri significativo, e al tempo stesso destinato a essere sostituito, quasi subito, dal successivo. La stessa natura discontinua del testo, più che immergere il lettore in un flusso di dati dall'andamento omogeneo, ne forza sistematicamente il contatto con miriadi di porzioni di reale sensibilmente differenti tra loro, instillando nella lettura una forte sensazione di straniamento.

Le frasi-paragrafo di *Tracce* sono costituite in prevalenza da verbi impersonali (il gerundio o il participio), solitamente al presente, o addirittura da enunciati puramente nominali, all'interno dei quali si affastellano brevi registrazioni di percezioni, oggetti e campi semantici disparati, notazioni empiri-

²⁰ A. LORETO, *Note livide, tracce tecniche, nearly bgmole: Gherardo Bortolotti*, in «puncocritico2», 16 gennaio 2012, <https://puncocritico2.wordpress.com/2012/01/16/note-livide-tracce-tecniche-nearly-bgmole-gherardo-bortolotti/> (consultato il 7 ottobre 2021).

²¹ *Ibidem*.

che o accenni di riflessioni che alludono all'attraversamento di uno spazio fisico e mentale, del quale, però, si scorgono a fatica i contorni. Sul piano strettamente semantico, emergono una serie di azioni, interiori ed esterne, che segnalano l'invischiamento del soggetto in una fitta trama di relazioni, con la presenza di due frasi nello specifico che esibiscono un contenuto chiaramente metapoetico e anzi, in un certo senso, *metacognitivo*: «38. la confusa vicenda che identifichi con la tua coscienza»; «47. avanzando in un mondo fitto, spesso di livelli, strati, volumi accostati, di lati oscuri, sogni, mondi paralleli, traumi altrui e spiragli sottili e lunghissimi»²². Sembra di cogliere dei riferimenti a un'autocoscienza ipertrofica che si guarda pensare e agire – si guarda guardare, percepire, vivere, compiere i minimi gesti quotidiani in una gabbia sottile di automatismi e intenzioni – e a sua volta mostra a chi legge il proprio guardare. Dunque: una sorta di flusso di coscienza raddoppiato, “inattendibile” in quanto iperconsapevole della propria natura testuale nonché dell'esperienza schermica veicolata dal testo stesso.

L'abbozzo di soggetto di *Tracce*, scopertosi quasi per caso *homo historicus* («mentre la storia, come fa, ti tace», con una inaspettata paracitazione dantesca)²³ e *homo technicus*, («tra le inquadrature televisive», «guardiamo il telegiornale, affascinati dalle immagini in movimento», «continuo ad operare sugli eventi dei miei giorni con tecnologie di scarto») ammette la propria assuefazione al marketing e agli slogan pubblicitari, alla routine lavorativa, al «modo capitalistico di produzione» («capitalismo» e i suoi derivati presentano decine di occorrenze nel testo) che lo vorrebbe consumatore, produttore e impiegato efficiente, distogliendolo in modo sistematico dai «magazzini della psiche», dai desideri e dai lapsus, che pure interferiscono di continuo con il *cursus honorum* di questo (non-)destino anti-eroico. Le sequenze di *Canopo* si presentano, invece, come gab-

²² G. BORTOLOTTI, *bgmole e altri incartamenti*, in ID., *Prosa in prosa*, 2009, cit., pp. 49-50.

²³ Cfr. *Inf.* V, v. 96: «mentre che 'l vento, come fa, ci tace».

bie ipotattiche in serie al cui interno i “grappoli” di subordinate che si succedono fanno sì che la frase principale finisca per risultare mimetizzata, trasformando la lettura nella ricerca labirintica di un “fondamento” sintattico. Un altro tema portante della scrittura di Bortolotti che emerge in *Canopo* con maggiore evidenza è proprio quello degli «spazi»: spazio claustrofobico del testo-paragrafo e spazio dai confini estremamente labili del linguaggio umano («le varie regioni dei significati della vita»), ma anche, sul piano epistemologico, gli «spazi del caso e dell’eterogenesi dei fini» e gli spazi empirici – appartamenti, stanze illuminate dagli schermi televisivi e dai monitor dei pc, centri commerciali, parcheggi, caffè, strade deserte – che diventano «testimoni di anni di vita»²⁴.

L’intero panorama mediale tratteggiato dall’autore sembra però condensarsi in un iperspazio che più di altri risulta emblematico di una precisa condizione storica e sociale, il «percorso espositivo di un ikea» che mostra «gli oggetti di un design il cui decoro, e la razionale distribuzione delle parti, apre l’orizzonte sereno e sinistro di una socialdemocrazia reale». La compresenza di una disposizione critica verso il compromesso social-consumistico e di una tendenza al bozzetto grottesco prende forma nella vetrina aperta dei magazzini Ikea, ed ecco che lo «schermo» incontra la «casa» in una installazione paradossale: il visitatore ha l’impressione di trovarsi in un luogo abitabile, inquietantemente ospitale. Lo spazio pseudodome-stico del centro commerciale si rovescia poi nel suo doppio che Mark Fisher avrebbe definito *erie*²⁵, lo «spazio dell’estinzione», nel quale l’uomo-macchina difettoso si ritrova a essere cancel-

²⁴ G. BORTOLOTTI, *bgmole e altri incartamenti*, in ID., *Prosa in prosa*, 2009, cit., pp. 49-50.

²⁵ L’*erie* si riferirebbe nello specifico a paesaggi svuotati dalla presenza umana, rovine, vuoti che generano un «grido inquietante», luoghi «in cui “noi stessi” ci troviamo invischiati in ritmi, pulsioni e modelli di forze non umane», M. FISHER, *The Weird and the Eerie. Lo strano e l’inquietante nel mondo contemporaneo*, trad. it. di V. Perna, Roma, Minimum Fax, 2018, pp. 17-19.

lato dall'«orizzonte degli eventi», e così dall'orizzonte sterminato delle proprie scelte, delle possibilità inesprese, del non scritto e del non agito. *Le avventure di bgmole* presentano, sotto diversi aspetti, una fusione dei procedimenti compositivi messi alla prova in *Tracce* e in *Canopo*: da una parte ritorna la forma-paragrafo relativamente compatta come modulo formale fisso, dall'altra l'ipotassi si scioglie nuovamente in una successione di enunciati minimi, ridotti a pochi elementi referenziali, che conferiscono ai testi un andamento piano ma discontinuo, interrotto a più riprese dall'alta frequenza di punti fermi. La «voce interna e superiore» di questo personaggio rigorosamente *flat* sembra essere collocata, in ogni caso, davanti a uno «schermo», che a sua volta mostra al lettore, e a partire da questo «offre la propria lettura delle cose», come avverte sempre Loreto²⁶. Paolo Zublena ha evidenziato poi un ulteriore parallelismo fra i dispositivi tecnologici di archiviazione e l'esperienza continua della memoria umana, per cui i «nuovi oggetti» e «le nuove modalità di percezione e archiviazione» necessiterebbero di essere espressi linguisticamente e stilisticamente con delle «tecniche di basso livello»²⁷ – sintagma bortolottiano di ascendenza informatica (con l'espressione *low level technics* si designano le componenti minime, rudimentali, di un sistema informatico) che darà il titolo alla celebre raccolta del 2009, e che può riferirsi tanto, in senso letterale, all'estrema limitatezza dell'umano rispetto alle sue estensioni tecniche, quanto, in senso traslato, alla scelta della forma prosastica, volutamente insenziale, desublimata, «low».

Nel caso di *Figurina enigmistica* (2013) di Mariangela Guatteri²⁸ è l'architettura compositiva del libro nel suo complesso, marcata anche sul piano più propriamente visivo, a replicare la fenomenologia di un'esperienza schermica: la dia-

²⁶ A. LORETO, *Note di lettura*, in *Prosa in prosa*, cit., pp. 212-213.

²⁷ P. ZUBLENA, *Esiste (ancora) la poesia in prosa?*, in «L'Ulisse», 2010, fasc. 13, pp. 43-46.

²⁸ M. GUATTERI, *Figurina enigmistica*, Roma, IkonaLiber, 2013.

lettica fra opacità e trasparenza a essa connaturata assume qui la forma di un'opera aperta, con una trama testuale costellata di spazi bianchi da riempire, interruzioni del senso, cortocircuiti verbo-visuali che chiedono un attraversamento e un intervento esterno. Guatteri passa dalle paradossali descrizioni in forma di «esempio» intorno a oggetti vari – tanto più geometricamente scanditi quanto più inafferrabili sul piano della percezione –, a dei testi che potremmo definire regolativi o prescrittivi, all'interno dei quali l'autrice fornisce delle «istruzioni per l'uso» al lettore, chiamato in modo diretto ad attivare il meccanismo testuale attraverso le proprie scelte e i propri comportamenti, come consueto per tutti i testi “installativi”²⁹. L'operazione in questione rimanda infatti alla presenza di riquadri vuoti, di stringhe di puntini da completare attraversando una selva di enigmi ipercodificati dei quali verrà fornita nelle pagine successive la soluzione. Spesso l'installazione testuale vede la propria estroflessione pragmatica emanciparsi dal significato grafico e irradiarsi lungo un secondo livello della rappresentazione, quello performativo. Durante la lettura in pubblico Guatteri allestisce di frequente *performances* collettive nelle quali ciascuno è chiamato a compiere gesti, a seguire le procedure dettate dal testo, a “verificare” le parole entro il perimetro dell'azione rituale. All'interno della stessa raccolta troviamo poi dei veri e propri iconotesti, anch'essi legati al campo semantico dell'enigma e del crittogramma intermediale. Siamo infatti di fronte a «soluzioni dei cruciverba» che presentano griglie alfanumeriche con elaborazioni fotografiche digitali sullo sfondo. È possibile riconoscere la sagoma grottesca, in un bianco e nero radiografico, di un maiale, elementi pseudo-naturali poco definiti, occultati dietro la struttura puntiforme di un test di logica, e ancora sovrapposizioni di codici verbo-visuali di varia natura, *glitch*, stringhe di testo in cui la sequenza algoritmica e il pittogramma arrivano a confondersi, nel collasso generale dei

²⁹ Cfr. P. GIOVANNETTI, *La poesia italiana*, cit., cap. II.

sistemi segnici. E appare significativo, del resto, che il libro si apra con un interrogativo metapoetico e meta-mediale: «Cosa riparte da uno stato di *non found*?».

Venendo ora alla seconda metafora concettuale identificata, quella della *casa*, si tratta in questo caso di uno dei più tradizionali *topoi* letterari, da sempre concepita come luogo del familiare e del rifugio, *Heimat* che consente il radicamento psico-fisico e sociale dei soggetti. E tuttavia questa non soltanto tende oggi a vacillare come istituzione³⁰, ma lascia emergere al suo interno la costante minaccia dell'*Unheimlich* e dell'*unhomely*³¹, fino a trasformarsi essa stessa in un luogo di trauma e alienazione. Fra l'inasprirsi delle disuguaglianze economiche e sociali su scala globale da una parte, e la reclusione obbligata fra le mura domestiche sopraggiunta con la pandemia dall'altra, la casa è soggetta a un'incessante oscillazione fra dissolvimento e ricomposizione di fronte alla quale diverse pratiche artistiche hanno provato a fornire una sintesi tutt'altro che conciliatoria. Già nel 2016 Claudette Lauzon parlava di un crescente ritorno al *leitmotiv* della casa in diverse installazioni contemporanee, in quanto «spazio frammentato, fragile, o in altri termini instabile di un impossibile abitare», nel quale i soggetti esperiscono l'ambivalenza traumatica della propria storia personale come parte dell'«universalità della precarietà umana»³². Se gli interni di un appartamento si sono fatti spazio installativo tridimensionale già in opere come quelle di Ilya Kabakov o di Kurt Schwitters, le solitudini iperconnesse che vi abitano sono invece un prodotto inedito dell'era digitale, così come la necessità condivisa

³⁰ Cfr. G. DIDINO, *Essere senza casa. Sulla condizione di vivere in tempi strani*, Roma, Minimum Fax, 2020.

³¹ Cfr. M. FISHER, *The Weird and the Eerie*, cit.

³² C. LAUZON, *The Unmaking of Home in Contemporary Art*, Toronto, University of Toronto Press, 2016, pp. 5 e ss.; J. BUTLER, *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*, London-New York, Verso, 2004, p. 40.

di fondare nuove «relazioni radicali» fra i corpi e gli spazi, senza per questo eludere gli elementi di «disappartenenza»³³.

Un'opera come *La casa esposta* di Marco Giovenale (2007)³⁴ lascia emergere su più livelli la presenza defamiliarizzante della «casa», tanto su un piano strettamente tematico, quanto nell'utilizzo di una «sintassi della visione» in virtù della quale «la parola non è pronunciata ma lasciata interamente alle cose», come segnala Cecilia Bello Minciocchi³⁵. La casa incomincia a delinarsi sin da quella che potremmo definire l'«occasione» della scrittura e che si traduce in maniera più o meno diretta nell'organizzazione macrotestuale dello spazio dell'opera: la dismissione, lo svuotamento di un'abitazione di famiglia, da cui deriva, letteralmente, l'esposizione di tutto ciò che vi era stato accumulato, abitando l'involucro inerte delle pareti e donandogli vita umana. Gli oggetti continuano, anche quando sottratti a quello spazio, a testimoniare – ormai dall'esterno – lo svolgersi postumo di storie (vere o possibili) che sembrano gradualmente smaterializzarsi sotto la pressione del «nome» e della «vendita» («La canna fumaria fitta, più / fradicia, per le vespe, i nidi e ricresciuto / intorno il cerchio bruno, il nerofumo che ricorda / cera grigia delle labbra / del padre doppio che era esposto / alle ultime visite» dalla sezione *I. delle ellissi*; «Mi è stata sottratta una primissima forma che non ricordo, o una serie di forme, non so definire», attacco seguito da un lungo elenco di oggetti che evocano altrettante tracce mnestiche, nella sezione *II. il segno meno*). I versi si alternano alla prosa breve, e un'intera sezione, la terza, indicata con due parentesi quadre, è costituita da una serie fotografica collocata all'interno di una macrostruttura estremamente sorvegliata, percepibile da chi legge, ma volutamente irregolare, sbilanciata, asimmetrica. Nelle fotografie, tutte in bianco e nero, i cumuli di oggetti dismessi e di macerie di pareti abbattute si

³³ C. LAUZON, op. cit., pp. 162-176.

³⁴ M. GIOVENALE, *La casa esposta*, Firenze, Le Lettere, 2007.

³⁵ C. BELLO MINCIACCHI, *Postfazione*, in *ivi*, pp. 155-162.

alternano a nicchie vuote, intercapedini minime, fasci di luce che percorrono, tagliandole in diagonale, una porta o una finestra. Analogamente, la scrittura verbale procede per tentativi di catalogazione del mondo che si scontrano con una sistematica «sottrazione», per cui «tutti questi segni – ciascuno, pur consistente, materico, è potenzialmente un *segno meno*»³⁶. Non a caso, sebbene l'enunciato costituisca ancora l'unità base della composizione testuale, è come se la percezione di una "pienezza" del senso all'interno di ciascun enunciato preso nella sua singolarità confliggesse con la spinta centrifuga innescata dalla consueta entropia sintattica, che induce il lettore a procedere per contatti rapidi, fulminei, tanto con gli oggetti quanto con le pieghe psichiche che da questi si dischiudono. L'esposizione della casa, atto di enunciazione e gesto installativo a un tempo, sembrerebbe insomma implicare lo svelamento del paradosso connaturato all'*abitare* nelle sue plurime accezioni, dall'appartenere a un luogo al possedere un linguaggio in quanto strumento illusorio di verbalizzazione del reale.

Giovenale ritornerà su questo nucleo di senso anche nel 2020 con la plaquette *Le carte della casa*, pubblicata all'interno del progetto esoditoriale "Edizioni Volatili" con una serie di illustrazioni di Giuditta Chiaraluce³⁷. Il passaggio dalla sezione fotografica (all'interno di una macrostruttura complessa) al disegno a mano, che percorre l'intera *plaquette* (si potrebbe parlare di un piccolo libro d'artista), segnala probabilmente l'apertura verso un'architettura testuale più libera: come nel caso di Bortolotti, qui troviamo una serie di lacerti prosastici numerati – forse datati – che ricordano un blocco di appunti sparsi. Nonostante l'accentuarsi dell'opacità sintattica e semantica, al centro del testo sembra esserci una casa abitata i cui elementi costitutivi sono però soggetti a un processo di distorsione prospettica che ne dilata i contorni fino a renderli irriconoscibili: «dopo dal

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ M. GIOVENALE, *Le carte della casa*, Macerata, Edizioni Volatili, 2020.

rubinetto esce solo il ferro»; «l'architetto ha pensato al contrario, in alto, non c'è ragione di scendere o salire da questo versante, di vetrata, o parete»; «si trovava troppo poco / o meno spazio»; «cubo rosso di casa»; «una donna altissima che pulisce con ira via dal tavolo il modello in balsa di una casa»³⁸, con un'ulteriore *mise en abyme*. Il focus ossessivo sui dettagli della casa è destinato poi a sfociare in una deriva allucinata del senso, replicando anche qui, seppure secondo modalità compositive differenti, la notazione finale di una dolorosa caducità: «la casa è vuota fuori è voce variante delle masse di aria. Non sarà mai riparata. La situazione è pessima ogni minuto in ogni anno, colonna, calco, partita partizione, patina adesiva sulla labilità del tetto, sull'intonaco anche non esposto, che in ogni modo si esfolia».

Concludiamo questo breve attraversamento con un altro libro pubblicato nel 2020, *Progetto per una casa* di Giulio Marzaioli³⁹, dove risultano espliciti tanto l'ancoraggio tematico forte alla «casa» quanto la natura profondamente installativa del macrotesto, che accompagna chi legge in un percorso lungo il quale, procedendo gradualmente dall'esterno verso l'interno, sembra si stia descrivendo nei dettagli il progetto architettonico di un'abitazione o la sua ristrutturazione pressoché totale. Così come la costruzione si compone di stanze, angolazioni differenti di uno stesso spazio, ambienti comunicanti, allo stesso modo la prosa di Marzaioli si snoda in una serie di macrosequenze all'apparenza del tutto coerenti e logicamente concatenate, contraddistinte da una perfetta omogeneità tonale – un dettato raggelato, denotativo, con un'alta frequenza di verbi impersonali e di terze persone. Sin dall'incipit, tuttavia, si insinua la presenza intermittente di un elemento perturbante e paradossale («In primo luogo sarebbe opportuno possedere una casa. Quindi abatterla, avendo cura di salvaguardare

³⁸ Ivi. Trattandosi di un libro d'artista in tiratura limitata, il testo in questione non presenta numeri di pagina.

³⁹ G. MARZAIOLI, *Progetto per una casa*, Milano, Zacinto, collana "Manufatti poetici", 2020.

intatte alcune porzioni)»⁴⁰, la *presenza di un'assenza* che occupa questi luoghi sin dalla «soglia» e dai «gradini» («La soglia è un punto in cui si può concentrare tutto il conflitto di un'esistenza e potrebbe bloccare a tempo indeterminato il movimento»)»⁴¹ e che erode poco a poco l'impressione di plausibilità iniziale («di questa casa attualmente non è provata l'esistenza e soltanto il confine tra dentro e fuori, il gradino [...] garantiscono un minimo di attendibilità per la descrizione che se ne vorrebbe rendere»)»⁴². A un certo punto gli umani, ridotti a puri attanti della scena, finiscono con l'«immergersi fino a scomparire negli oggetti della propria quotidianità», e dunque l'idea della casa in quanto «prima forma di isolamento» cresce a dismisura fino a occupare l'intero campo della visione»⁴³. Si incomincia, per reazione, ad abbattere un'ipotetica quarta parete, si colloca poi un circuito di telecamere per provare a bloccarne le immagini su un'unica superficie, ed è qui che lo «schermo» (ben quattro schermi in questo caso) si trasforma nel doppio della «casa» stessa, con la proiezione dei traumi che vi abitano in un estremo tentativo di disinnescamento»⁴⁴.

La casa sarà abbattuta nuovamente, si cercherà l'ennesima «soluzione alternativa»⁴⁵, e in questo c'è forse la condensazione di una coazione a ripetere che ben descrive la complessa congiuntura storica che stiamo vivendo: proviamo a demolire le mura delle nostre case sostituendovi la fantasmagoria virtuale degli schermi, ma intanto «la casa incombe e ci stringe tra le sue pareti»⁴⁶; insieme, senza neppure averne la piena coscienza, rifuggiamo la labilità dei flussi di dati provando a immaginare nuove forme di radicamento, di appartenenza, di *homing*.

⁴⁰ Ivi, p. 7.

⁴¹ Ivi, p. 9.

⁴² Ivi, p. 14.

⁴³ Ivi, pp. 17-18.

⁴⁴ Ivi, pp. 29-34.

⁴⁵ Ivi, p. 35.

⁴⁶ Ivi, p. 20.

Il nome della rosa. Roghi, incendi e scintille tra romanzo, film, serie TV

1. *Introduzione: dall'adattamento agli ecosistemi narrativi*

Se guardiamo agli *Adaptation Studies* di marca anglosassone¹ troviamo qualche inquietudine accademica dovuta al dilagare della «polverizzazione post-mediale»², e tuttavia ancora una certa rigidità verso le altre discipline, nonostante dal versante americano dei *Media Studies*³ arrivino proposte che dimostrano come una metodologia rigida non basti più a comprendere le trasformazioni interpretative e traduttive di un racconto letterario.

Un romanzo – oggi – non vive solo nella relazione *source/target* con il suo adattamento cinematografico o televisivo, ma si inserisce in una filiera interpretativa più ampia, o meglio in un «ecosistema mediale»⁴, polarizzato da trasformazioni transmediali che confliggono tra loro (almeno secondo

¹ T. LEITCH, *Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory*, in «Criticism», vol. XLV, 2003, fasc. 2, pp. 149-171; ID., *Adaptation and Intertextuality, or, What Isn't an Adaptation, and What Does it Matter?*, in *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, a cura di D. Cartmell, Hoboken, Wiley-Blackwell, 2012, pp. 87-104.

² R. EUGENI, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Milano, La Scuola, 2015.

³ R. STAM, *The Changing Pedagogies of Adaptation Studies*, in «Literature/Film Quarterly», vol. XLV, 2017, fasc. 2, pp. 1-4, www.salisbury.edu/lfq/_issues/first/index_first.html (consultato il 3 luglio 2021).

⁴ *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, a cura di G. Pescatore, Roma, Carocci, 2018.

Jenkins)⁵, tra “adaptation” ed “extension”. Tra logiche dell’adattamento e logiche dell’espansione troviamo ad esempio il ciclo dei romanzi su Harry Potter di J.K. Rowling, i quali oltre a essere diventati film di successo hanno aperto a innumerevoli forme di riappropriazione e riscrittura da parte dei fan, alcune delle quali sono confluite – nel tentativo di canonizzarle e dirigerle autorialmente – nel portale interattivo *Pottermore*, per venire studiate in modo interdisciplinare come forme transmediali e traduttive⁶.

Un “ecosistema mediale” è un universo che contiene testi e paratesti, finzionali e non finzionali, e nel nostro caso conterrebbe tutte le forme testuali legate al romanzo *Il nome della rosa*. In altri termini, è un insieme sociosemiotico in cui i testi mediali si pensano tra loro, o una «forma di vita»⁷ aperta e sfrangiata, più vicina alle dinamiche della «semiosfera» di Lotman⁸. Si tratta a nostro avviso di universi mediali ibridi o misti in cui troviamo convivenze, negoziazioni e conflitti tra traduzioni, adattamenti, rielaborazioni ed espansioni⁹.

Il primo romanzo di Eco esce però nel 1980 e viene portato sullo schermo da Jean-Jacques Annaud nel 1986, quindi ben prima della svolta digitale, dell’estetica postmediale e

⁵ H. JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, UP, 2006; ID., *Transmedia 202: Further Reflections*, in «Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins», 31 luglio 2011, henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (consultato il 3 luglio 2021).

⁶ H. JENKINS, *Convergence Culture*, cit.; M. SALDRE, P. TOROP, *Transmedia Space*, in *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, a cura di I. Ibrus e C.A. Scolari, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2012, pp. 25-44.

⁷ J. FONTANILLE, *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015.

⁸ J.M. LOTMAN, *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu, University of Tartu Press, 1984 (trad. it. *La semiosfera. L’asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio, 1985).

⁹ N. DUSI, *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis, 2015; *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv*, a cura di N. Dusi, Perugia, Morlacchi, 2019.

dell'era della convergenza e della rimediazione¹⁰: cosa c'entra con gli universi mediali complessi? Ricordiamo che il romanzo di Eco, tradotto in gran parte del mondo, è diventato il tema di un documentario del 1987 che indaga le ragioni del film e del romanzo, preceduto da un documentario tedesco sul backstage del film, *Die Abtei des Verbrechens* del 1986¹¹. Ed è stato trasposto in una serie radiofonica di 35 puntate per RaiRadio2 (nel 2005), si è infiltrato nei fumetti (ad esempio un album di Zagor e uno di Topolino) e nelle canzoni pop, si è trasmutato in gioco da tavolo e in diversi videogiochi, e recentemente in una *pièce* teatrale (del 2017)¹². Tutto questo prima di diventare una miniserie televisiva targata RAI nel 2019¹³.

E c'è una proliferazione sia dei paratesti (basti pensare a trailer, promo e interviste), sia degli avantesti come quei prodotti intermedi che studierebbe una genetica testuale¹⁴, certo senza pretese filologiche né di critica delle varianti, ad esempio i moltissimi disegni preparatori prodotti da Eco per mettere a fuoco «labirinti, cattedrali, strutture murarie, piante»¹⁵ e le fisionomie dei monaci, assieme agli appunti preparatori e alle (vertiginose) liste di libri e di competenze dei personaggi, stilate da Eco per costruire e arredare il mondo possibile del suo romanzo, da considerare assieme alle diverse varianti della scrittura stessa. Non andrebbero dimenticate, allora, anche

¹⁰ J. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999 (trad. it, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002).

¹¹ Il primo è firmato da Nene Grignaffini e Francesco Conversano, il secondo da Sylvia Strasser e Wolfgang Würker.

¹² Tra i videogiochi segnaliamo *La Abadía del Crimen* degli anni Ottanta e il più recente *Murder in the Abbey*; la *pièce* teatrale del 2017 è un adattamento di Stefano Massini per la regia di Leo Muscato.

¹³ La miniserie in otto puntate andate in onda su Rai Uno nel marzo 2019 è stata coprodotta da RAI, 11 Marzo Film, Palomar, Tele München Group, e viene ora distribuita da Netflix.

¹⁴ P.M. DE BIASI, *La génétique des textes*, Paris, CNRS, 2011 (trad. it. *La genetica testuale*, Roma, Aracne, 2014).

¹⁵ U. ECO, *Postille a Il nome della rosa*, Milano, Bompiani, 1983.

le diciassette versioni della sceneggiatura (oltre che i soggetti e le scalette) o il dettagliatissimo *storyboard*, impiegati da Jean-Jacques Annaud per convincere i produttori o per istruire i tecnici e la troupe del film (almeno cinquecento persone al lavoro per circa tre anni dall'inizio della scrittura), prima e durante le riprese; nonché schizzi e bozzetti per il film di professionisti come lo scenografo Dante Ferretti, la costumista Gabriella Pescucci, o il direttore della fotografia Tonino Delli Colli. Rispetto al film, bisognerebbe considerare le performance attoriali e le stratificazioni socio-semiotiche di un ex agente 007 come Sean Connery (il quale tra l'altro ammette di aver letto il romanzo di Eco solo dopo la sceneggiatura). Anche per la serie TV andrebbe considerato il lavoro di scrittura e riscrittura che porta alla versione finale della sceneggiatura di Giacomo Battiato, che viene poi riscritta nel dialogo preliminare con l'attore principale (John Turturro), e tutti i materiali paratestuali e preparatori, tra i quali annoverare, nel film come nella serie, le diverse fasi del montaggio audiovisivo, nonché le strategie promozionali di *marketing mix* tra interviste, lanci, locandine, *press book*, ecc. Tutti questi materiali di passaggio, anche quelli più spuri e imperfetti, dovrebbero trovare posto in un ecosistema o in una semiosfera legata a *Il nome della rosa*.

Come orientarsi quindi? Come lavorare? In questo universo complesso la metodologia semiotica permette una semplificazione, cercando alcune linee (o isotopie) di coerenza intermediale e traduttiva¹⁶. Proveremo per questo a tirare qualche filo e a rendere pertinente un'analisi comparata di alcune sequenze del romanzo, del film e della serie TV. Si tratta per noi di evidenziare come alcune scelte sul piano del contenuto e sul piano dell'espressione del testo di partenza diventino linee guida anche nel caso di molteplici testi di arrivo, che si pensano tra loro poiché co-presenti nella filiera dei testi derivati¹⁷.

¹⁶ N. DUSI, *Contromisure*, cit.

¹⁷ R. STAM, *Introduction: The Theory and Practice of Adaptation*, in *A Companion to Literature and Film*, a cura di R. Stam e A. Raengo, Oxford,

Ma l'analisi dovrebbe servire anche a capire come le scelte traduttive e interpretative possano invece diluirsi e trasformarsi in una serie di differenze, progettate con operazioni di selezione oppure di espansione, fino ad arrivare agli otto episodi della serie televisiva.

Questo se accettiamo che i prodotti mediali, nel gioco fra testi di partenza e testi derivati, entrino a far parte di una catena interpretativa e traduttiva tra testi, discorsi e media, che nelle proposte della semiotica della cultura si definisce come una "semiosfera transmediale". Saldre e Torop¹⁸ rileggono infatti la trasmigrazione di contenuti tra media diversi, cioè lo *storytelling* transmediale¹⁹, come fondativo per lo "spazio della cultura" inteso come traduzione a diversi livelli e su più sistemi, poiché esso è simultaneamente lo spazio della traduzione intersemiotica tra testi (o tra diversi sistemi di segni), quello delle pratiche discorsive in traduzione reciproca, e quello delle relazioni intermediali e transmediali.

Prodotti mediali certo diversi, anche come esperienze multimodali, che si possono però leggere, almeno in parte, come legate a riconoscibili isotopie intertestuali che ogni nuovo testo propone con effetti di senso in continuità o in discontinuità con il mondo possibile finzionale di riferimento, cioè nel nostro caso con uno *storyworld* costruito dal romanzo Eco e modificabile solo parzialmente²⁰. Lavorando sulle relazioni tra romanzo, film e serie tv, ci concentriamo allora (in via preliminare) su un'analisi microtestuale con un *close reading* approfondito, per cogliere alcune scelte chiave fatte dal film e dalla serie rispetto al romanzo. Per limiti di spazio, ragioneremo solo sulla sequenza dell'incendio della biblioteca, che ci permette di ini-

Blackwell's, 2005, pp. 1-51.

¹⁸ M. SALDRE, P. TOROP, op. cit., p. 40.

¹⁹ H. JENKINS, *Convergence Culture*, cit.

²⁰ N. DUSI, G. GRIGNAFFINI, *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*, Roma, Carocci, 2020.

ziare a intravedere gli aspetti sensibili e intersensoriali di una traduzione intersemiotica e intermediale²¹.

2. *Roghi, incendi e scintille*

Il romanzo di Eco contribuisce a formare un'estetica postmoderna in cui più livelli di lettura, citazioni e rimandi intertestuali sono parte integrante dell'opera, con una coazione all'*intentio intertextualitatis* che sovrasta la scrittura, la testualità e la relazione con il lettore modello²². Alcuni studiosi hanno tentato di rintracciare le mille citazioni esplicite e le allusioni di cui è intessuto *Il nome della rosa*²³, nonché le relazioni che Genette chiamerebbe «transtestuali»²⁴. Ricordiamo solo la premessa borgesiana del romanzo, che si presenta come una *mise en abyme* di cornici enunciazionali e di rinvii intertestuali posti da un autore empirico che si mette in gioco (ad esempio citando il suo *Apocalittici e integrati* o inserendo in calce la sua data di nascita), mentre costruisce una sorta di metanarratore, proponendo una traduzione al quadrato (o al cubo) a partire da un manoscritto ritrovato, in cui si svolge un racconto con un narratore onnisciente che parla del suo passato e mette in scena se stesso adolescente. Un racconto medioevale che si incassa

²¹ N. DUSI, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino, Utet, 2003.

²² Nella raccolta di saggi di Umberto Eco *Sulla letteratura* (2002) si trova una conferenza del 1997 in cui Eco spiega la sua "angoscia dell'influenza" da Borges, e introduce oltre alla triade di *intentio auctoris*, *intentio operis*, *intentio lectoris* proposta nel suo *I limiti dell'interpretazione* (Milano, Bompiani, 1990), una *intentio intertextualitatis* (U. Eco, *Sulla letteratura*, Milano, Bompiani, 2002, p. 131).

²³ Ci riferiamo all'edizione critica de *Il nome della rosa* curata da Costantino Marmo nel 1990 per i tipi Bompiani.

²⁴ G. GENETTE, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982 (trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997).

quindi in almeno altre tre precedenti cornici discorsive (il latino originario, la seconda versione di una traduzione francese ritrovata da Eco, la sua stessa traduzione), cosa che mette l'autore empirico al riparo – nella sua spiegazione a posteriori nelle *Postille a Il nome della rosa* – da un eccesso di intimità col narratore del romanzo.

Curiosamente, non abbiamo (ancora) trovato riferimenti intertestuali espliciti nel capitolo sull'incendio della biblioteca costruita a labirinto (se si tralascia il costante riferimento all'*Apocalisse* di Giovanni, sottotesto ad esempio della dettagliata ecfraasi sul portale dell'abbazia e di come esso produca effetti passionali sul novizio Adso). Riproponiamo una parte della scena dell'incendio nel romanzo di Eco, che inizia con Guglielmo e Adso che inseguono il vecchio Jorge nel labirinto della biblioteca e riescono a raggiungerlo. Lo trovano che ha strappato e masticato le pagine avvelenate del secondo libro della *Poetica* di Aristotele: «Il suo volto, al chiarore rosso del lume, ci apparve ora orrendo»:

Avremmo potuto afferrarlo con calma, gli precipitammo invece addosso con enfasi, egli si divincolò, serrò le mani sul petto difendendo il volume, io lo tenevo con la sinistra mentre con la destra cercavo di mantenere alto il lume, ma gli sfiorai il volto con la fiamma, egli avvertì il calore, emise un suono soffocato, un ruggito, quasi, lasciando cadere dalla bocca pezzi di carta, abbandonò con la destra la presa sul libro, mosse la mano verso il lume e me lo strappò di colpo, lanciandolo in avanti... Il lume andò a cadere proprio nel mucchio di libri precipitati dal tavolo, accatastati l'uno sopra l'altro con le pagine aperte. L'olio si versò, il fuoco si apprese subito a una pergamena fragilissima che divampò come un fascio di sterpi secchi. Tutto avvenne in pochi attimi, una vampata si levò dai volumi, come se quelle pagine millenarie anelassero da secoli all'arsione e gioissero nel soddisfare di colpo una immemorabile sete di epirosi. Guglielmo si avvide di quanto stava accadendo e abbandonò la presa sul vecchio – il quale, come si sentì libero, si ritrasse di qualche passo – esitò alquanto, certo troppo, incerto se riprendere Jorge o buttarsi a spegnere il picco-

lo rogo. Un libro più vecchio degli altri arse quasi di colpo, buttando in alto una lingua di fiamma. Le sottili lame del vento, che potevano spegnere una debole fiammella, ne incoraggiavano invece una più forte e vivace, e anzi ne facevan scaturire facelle vaganti.

“Spegni quel fuoco, presto!” gridò Guglielmo. “Qui brucia tutto!”

[...] mi levai la veste sfilandola dal capo e cercai di buttarla sul focolaio. Ma le vampe erano ormai troppo alte, morsero la mia veste e se ne alimentarono. [...] L’Aristotele, ovvero quanto ne era rimasto dopo il pasto del vecchio, già stava bruciando. Frattanto alcune scintille erano volate verso le pareti e già i volumi di un altro armadio si stavano accartocciando sotto l’impeto del fuoco. Ormai non uno, ma due incendi ardevano nella stanza.

Guglielmo comprese che non avremmo potuto spegnerli con le mani, e risolse di salvare i libri coi libri. [...] Ma battendo la rilegatura borchiate sulla pira dei libri ardenti, non faceva altro che suscitare nuove scintille. Cercò di disperderle coi piedi, ma ottenne l’effetto opposto, perché se ne levarono volatili brandelli di pergamena quasi incenerita, che veleggiarono come pipistrelli mentre l’aria, allata col suo aereo sodale, li inviava a incendiare la materia terrestre di altri fogli. [...] la stanza, dopo il rovinio provocato da Jorge, era invasa da pergamene che altro non attendevano se non di trasformarsi in altro elemento. In breve quel luogo fu un braciere, un rovetto ardente. Anche gli armadi partecipavano di quel sacrificio e incominciavano a crepitare. Mi resi conto che tutto il labirinto altro non era che una immensa pira sacrificale, preparata nell’attesa di una prima favilla²⁵.

Eco spiega nelle *Postille* che nella sua progettazione del mondo dell’abbazia, che ha preceduto la scrittura del romanzo, aveva progettato il labirinto con una buona areazione, aggiungendoci delle feritoie, perché l’aria «era necessaria per alimentare l’incendio»:

questo sì, che l’Edificio dovesse bruciare mi era molto chiaro, ma anche questo per ragioni cosmologico-storiche: nel Medio Evo cattedrali e conventi bruciavano come zolfanelli, immaginare una sto-

²⁵ U. Eco, *Il nome della rosa*, Milano, Bompiani, 1983, pp. 486-488.

ria medioevale senza incendio è come immaginare un film di guerra nel Pacifico senza un aeroplano da caccia che precipita in fiamme²⁶.

In termini ritmici e tensivi²⁷, il romanzo costruisce una dimensione aspettuale dell'incendio: è un processo inarrestabile, che divampa all'improvviso, «in pochi attimi», «quasi di colpo», poi al fuoco si aggiunge l'aiuto del vento, che lo alimenta e lo trasporta, e l'azione delle fiamme sembra moltiplicarsi nella duratività, con l'incendio che si duplica e si diffonde. La controazione di Adso nel provare a spegnerlo con la tunica è inutile; anche Guglielmo cerca di smorzare il fuoco, ma usando «altri libri» produce solo «nuove scintille» che volano attorno e fanno partire nuovi focolai. L'incendio sembra soddisfare un'attesa, una «immemoriale sete di ecpirosi» della biblioteca di antichi libri e pergamene, e assume molte delle sue caratteristiche enciclopediche: il fuoco appare infatti rapido e vorace, indomabile, produce un grande calore ed è al servizio della trasmutazione di una materia in altro, produce luminosità, e infatti sapremo che la «conflagrazione rischiava anche le stanze successive». Alla fine, nella descrizione di Adso, dove, come sempre, entra in gioco la sua enciclopedia culturale, esso gli evoca un «rovetto ardente», e poi «una immensa pira sacrificale». Proprio l'idea della «pira sacrificale» viene aperta ed evidenziata nel film di Annaud, grazie al montaggio alternato che mostra l'incendio della biblioteca e al contempo il rogo degli eretici.

L'apice della combustione, il suo punto di non ritorno prima della fase terminativa (che propagandosi a tutta l'abbazia durerà per tre giorni e tre notti), viene descritta da uno sguardo di Adso dall'esterno dell'Edificio:

Con la mano sanguinante indicavo le finestre dell'ala meridionale dell'Edificio dalle quali traspariva attraverso l'alabastro un anormale

²⁶ ID., *Postille a Il nome della rosa*, cit., p. 20.

²⁷ J. FONTANILLE, C. ZILBERBERG, *Tension et signification*, Sprimont, Mardaga, 1998.

chiarore. Mi resi conto, dall'intensità della luce, che mentre scendevo e suonavo le campane, il fuoco si era ormai propagato ad altre stanze. Tutte le finestre dell'Africa e tutta la facciata tra questa e il torrione orientale ora rilucevano di bagliori disuguali²⁸.

Solo allora i monaci si rendono conto di cosa sta accadendo e iniziano un disperato e disorganizzato tentativo di arginare l'incendio. Ci prova anche Adso, rientrando nell'edificio e arrivando allo scriptorium, ma poi ne esce di corsa, perché «il pavimento del labirinto stava cedendo»²⁹. Ora Adso è nuovamente all'aperto, ed ecco come prosegue la sua descrizione:

Frattanto io guardavo le finestre del terzo piano. La biblioteca tutta doveva essere diventata ormai un solo braciere fumigante e il fuoco ora correva di stanza in stanza aprendosi rapido alle migliaia di pagine riarse. Tutte le finestre erano ormai illuminate, un fumo nero usciva dal tetto: il fuoco si era già comunicato alle travature di copertura. [...] D'un tratto alcune finestre si spezzarono come premute da una forza interna, le scintille uscirono all'aperto punteggiando di luci vaganti il buio della notte³⁰.

Stagliandosi nel buio della notte, l'incendio diventa una danza di scintille e bagliori, che produce tragedia: il vento diventa un aiutante che "incoraggia" «la nube trionfante delle scintille» e facendosi impetuoso «alimenta[va] il contagio»; brucia la chiesa, poi gli stabbi e le stalle, da cui fuggono gli animali:

Alcune scintille raggiunsero la criniera di molti cavalli e si vide la spianata percorsa da creature infernali, da destrieri fiammeggianti che travolgevano tutto sul loro cammino che non aveva né meta né requie. [...] I cavalli in fiamme avevano trasportato il fuoco là dove il vento non lo aveva ancora fatto: ora ardevano anche le officine e la casa dei novizi³¹.

²⁸ U. Eco, *Il nome della rosa*, cit., p. 488.

²⁹ Ivi, p. 491.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Ivi, p. 493.

3. *La sequenza dell'incendio nel film di Annaud*

Nel film il fuoco è già presente in due scene prima che avvenga l'incendio. Nella prima visita alla biblioteca, mentre Guglielmo spiega ad Adso che ha preso paura a causa di uno specchio deformante, egli rischia di cadere in una botola che si apre all'improvviso e lascia cadere la lanterna che ha in mano: il fuoco si propaga in fondo al pozzo, ma non reca danno. L'altra avvisaglia o isotopia del fuoco è montata dal film in modo alternato alle scene della seconda visita alla biblioteca, quella che vede Guglielmo affrontare Jorge, entrando nella stanza segreta detta "*finis Africae*". I due discutono del libro della *Poetica* di Aristotele dedicato alla *Commedia*, mentre fuori dall'abbazia Bernardo Gui, a capo di una processione di monaci oranti, visita i tre condannati al rogo, già legati e unti di olio sopra le pire di legna. Le fiaccole tenute alte dai monaci e dai soldati sono una luce che scalda e squarcia la semioscurità dell'alba invernale, tinta di rosa e rossi all'orizzonte. Le pire accese diventano allora il controcanto del rogo della biblioteca, in una sequenza a montaggio alternato.

Come nel romanzo, Jorge ha cercato di chiudere nella stanza segreta Guglielmo e Adso, ma poi i due riescono a ritrovarlo nel labirinto della biblioteca, e quando Jorge viene scoperto a divorare le pagine avvelenate del libro, dicendo le parole tratte dall'*Apocalisse* di Giovanni, con un gesto brusco della mano fa cadere lontano la lampada a olio tenuta da Adso, e un primo cumulo di pergamene prende fuoco all'istante rispettando l'aspettatività letteraria. Ma attenzione: l'incendio della biblioteca divampa un attimo prima dell'accensione delle pire per bruciare i falsi eretici, e le due scene tra fumo e bagliori paiono sovrapporsi. Se da un lato vediamo i soldati accendere il fuoco sotto al povero Salvatore, ripreso dal basso e con la figura che si offusca nel fumo – quasi un omaggio alla *Giovanna d'Ar-*

co di Dreyer³² – dall'altro abbiamo appena visto Jorge bruciare personalmente il libro di Aristotele sul rogo appena divampato nella biblioteca e poi perire per le fiamme egli stesso. Tra l'altro, Jorge muore facendo tutto da solo, anzi appare come colui che porta in giro come torcia umana il fuoco nella biblioteca, mentre nel romanzo era colpito da una spinta di Guglielmo, che cercava disperatamente di salvare il prezioso manoscritto. La sequenza cinematografica mette in scena rapidi giochi enunciativi di alternanza tra soggettive e oggettive, primi piani e dettagli (sguardi ravvicinati) e campi lunghi o visioni dall'alto (sguardi a distanza), sia all'interno della biblioteca, sia all'esterno. Inoltre si alternano, nella dialettica del campo/controcampo tra i protagonisti, sguardi dall'alto (dalle scale, dalle pire o dalla collinetta di fronte a queste) e sguardi dal basso (dall'abbazia verso la torre dell'edificio o dalla folla verso l'inquisitore). Il gioco del montaggio alternato tra esterni e interni viene risolto dall'immagine della torre della biblioteca che brucia nella notte, avvistata dalla gente e dai monaci che stanno assistendo al rogo di Salvatore. Il rituale spettacolare organizzato dall'inquisitore Bernardo Gui per i suoi roghi si trova così a corto di pubblico, anzi in difficoltà perché parte del popolo tenta di avanzare minaccioso, mentre brucia anche l'ex-dolciniano ed ex-cellario dell'abbazia, Remigio da Varagine. Nel frattempo, dentro la biblioteca il rogo è al massimo: Jorge viene sepolto da travi infuocate, Guglielmo grida dall'alto ad Adso di mettersi in salvo e fuggire, mentre scale crollano, vampe si alzano in ogni dove, con una forte luce chiara, e tutto sembra perduto. All'esterno, Bernardo Gui cerca, inutilmente, di far bruciare anche la ragazza, poi fugge riparato dai soldati, mentre il popolo lo minaccia.

Tutto il mondo retto fino a quel momento dalle imposizioni dell'ordine e della religione sembra crollare assieme alla biblioteca. In una lunga scena, Guglielmo appare attorniato

³² C.T. DREYER, *La passion de Jeanne d'Arc* (1928).

dal fuoco in tutte le stanze della torre, mentre sta cercando di raccogliere e salvare i libri che ha più vicino: anche lui sembra destinato alla stessa fine di Jorge, e dei monaci bruciati sulle pire poco prima: incrocia le mani sui libri e appoggia la fronte, come sconfitto. I monaci fuori dall'edificio si danno da fare per sfondare la porta, poi per portare secchi d'acqua, inutilmente. Adso esce dalla torre, indenne (e con la tonaca, mentre nel romanzo l'ha sacrificata per tentare di spegnere l'incendio): vede Bernardo Gui che sta partendo precipitosamente e gli si scaglia contro, cercando addirittura di fermargli la fuga. Questo gesto di Adso, totalmente inventato rispetto al romanzo, lo fa diventare di colpo adulto, sicuro di sé, come se avesse superato delle prove che l'hanno fatto crescere. Poi Adso ha una visione dall'esterno dell'incendio in corso nella torre, che rivedremo un'ultima volta prima del finale, devastata dal fuoco. Anche Guglielmo esce, affumicato in viso e proteggendo con il suo saio alcuni libri: ha seguito i topi, come aveva insegnato ad Adso nella loro prima entrata notturna alla biblioteca.

Nel romanzo, come sappiamo, non si mostra nulla dei roghi degli eretici (e non si sa più nulla della sorte della ragazza, che nel film si salva): tutta la sequenza alternata è quindi una amplificazione del film, come accade anche per la morte violenta di Bernardo Gui. Le potremmo definire delle invenzioni figurative³³ e delle espansioni narrative.

4. *Figure del fuoco*

La sequenza dell'incendio nel film di Annaud diventa un *dispositivo di senso* che costruisce diversi livelli enunciazionali, discorsivi e narrativi, affettivi e percettivo-sensoriali. Nel montaggio alternato delle due situazioni narrative, l'incendio della biblioteca e il rogo dei presunti eretici, il film riesce a costru-

³³ N. DUSI, *Contromisure*, cit.

ire similitudini figurative e diagrammi figurali, con i quali far svoltare la visione. In termini figurativi, abbiamo accennato alle fiaccole del corteo esterno, che rimano con la fiamma della lucerna in mano ad Adso dentro la biblioteca; poi la morte sul rogo di Salvatore, raccontata in un crescendo di invisibilità e gemiti, tra barbagli e striature di luce e nuvole di fumo, entra in risonanza visiva con la morte violenta e incendiaria del “venerabile” Jorge, quasi a dimostrare la tesi del romanzo che questi, col suo fanatismo religioso, rappresenti il vero Anticristo. Più avanti, fiammate e fumi sfibrano e defigurano anche la silhouette di Guglielmo, mettendolo in risonanza con i roghi esterni, e però sottolineando anche la disperata e impari ricerca di salvare qualche libro. Tra l’altro, nel film, il fuoco diventa un agente di distruzione, ma anche di salvezza della ragazza senza nome, che verrà risparmiata a causa della confusione creata dall’incendio alla biblioteca. E ricordiamo che, narrativamente, il rogo della biblioteca proibita e dell’abbazia prefigura anche un passaggio verso una liberazione (momentanea) del popolo dal dominio ecclesiastico e imperiale.

Ma c’è un livello del film diverso, plastico e figurale, che permette un’estetica delle forme imperfette della visione: sono i fotogrammi in cui la flagranza delle fiammate sembra squarciare l’inquadratura. Dal punto di vista dello spettatore, il momento drammatico del racconto si confonde con la fascinazione data dal molteplice in movimento, tra fiamme, fumi e folla. Il fuoco diventa allora non solo immagine animata ma, al contempo, immagine stessa del movimento. Se le figure del fuoco si prestano al sovraccarico di colore e di luminosità, sono un vettore di intensità che appare al contempo pieno di sbavature, circondate dal fumo e dall’indistinzione. L’effetto della visibilità ridotta, inoltre, è quello di un massimo effetto di presenza: non a livello figurativo, bensì a livello figurale, con un’attenzione all’aspetto cromatico, luminoso, spaziale ed eidetico-cinetico, al loro divenire movimento. Ricordiamo che per Deleuze, la luce permette di cogliere l’immagine-tempo nei

suoi diversi «movimenti di intensificazione»: la luce è infatti «il movimento intensivo per eccellenza»³⁴.

Il fuoco e il fumo diventano allora attanti della deformazione e fibrillazione dell'immagine, e mostrano al lavoro l'attività enunciativa, con il suo fascio di operazioni che accompagnano la percezione. Nell'alternarsi di massima luminosità e massima oscurità, le cortine di fiamme e di fumi sfrangiano parzialmente lo schermo, contrapponendo al nitido profilo di un viso in controluce o in penombra una rete mobile di punti di intensità luminosa, una cortina in movimento, una materia instabile che sfrangia l'immagine e la trasforma gradualmente, con una de-strutturazione dei corpi e degli oggetti. Una de-figurazione che sradica, sfigura, i nostri codici di riconoscimento e le nostre griglie percettive e semantiche. Nel film di Annaud, la sequenza del montaggio alternato di roghi e incendi permette così una costruzione *figurale* dell'immagine. Si tratta di mostrare le *tensioni* che attraversano i testi grazie a filigrane sensibili, percettive, tensive e affettive, che lavorano sul corpo dello spettatore in modo diverso rispetto alle variabili figurative e alla loro messa in discorso. Un figurale che sorge *tra* le serie (nel conflitto tra le serie) del figurativo e del plastico, nello svuotamento e nella dissipazione della figura che apre alle sostanze e alla carne del mondo, evidenziando i ritmi, le tensioni e le forze che reggono un'immagine audiovisiva. Il film di Annaud costruisce così una tensione tra il visibile e il sensibile e un "effetto di presenza" lavorando sulla «configurazione e de-figurazione dell'immagine»³⁵: l'incendio diventa un evento che si stacca dalla rappresentazione mimetica, e in qualche modo, ci "punge"³⁶. È anche per questo, nonostante le molte libertà

³⁴ G. DELEUZE, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983 (trad. it. *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 1984, p. 66).

³⁵ P. BERTETTO, *Lo specchio e il simulacro*, Milano, Bompiani, 2007, p. 186.

³⁶ R. BARTHES, *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris, Seuil, 1982 (trad. it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 1985).

e semplificazioni, che il film riesce nella sua ricerca di effetti di senso equivalenti, o affini, a quelli del romanzo.

5. *L'incendio nella serie TV*

La serie televisiva del 2019, nell'ottavo e ultimo episodio, riprende dal film di Annaud l'invenzione figurativa del montaggio alternato per narrare al contempo l'incendio della biblioteca e il destino dei tre condannati dal tribunale dell'Inquisizione. Se nel romanzo la loro sorte è solo accennata, come un'ipotesi di Guglielmo, nel film abbiamo visto aprirsi un controttempo narrativo che permette di instaurare un paragone tra cultura per pochi (la biblioteca) e potere repressivo della Chiesa (Salvatore e Remigio muoiono come eretici, mentre la ragazza si salva), con il crollo di entrambe le verità. Anche la serie propone la scansione ritmica e aspettuale dell'incendio proposte dal romanzo e dal film, perché le fiamme nascono istantaneamente e si propagano in modo invincibile. E anche in questo caso l'incendio permette di aprire una logica figurale tra sfigurazione e defigurazione dei corpi e degli ambienti, con deflagrazioni di forze che sfibrano l'immagine e trasformano la visione in esperienza sonora e "aptica"³⁷. Dal romanzo vengono anche riprese le esplosioni di porte e finestre, nonché la disperata accettazione di Guglielmo nel guardare, da fuori, la catastrofe. Nel racconto televisivo, Guglielmo è stato salvato dal giovane Adso: lo vediamo infatti poco prima nella biblioteca in fiamme con alcuni volumi in braccio, smarrito e incerto, con Adso che lo scuote e lo aiuta a uscire. Nella serie si eliminano le descrizioni letterarie dell'espansione dell'incendio alla cattedrale e agli altri locali dell'abbazia, ma si mantengono singole

³⁷ G. DELEUZE, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, La Différence, 1981 (trad. it. *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995).

scene (perdute dal film) come la corsa di un cavallo infuocato che travolge e uccide il vecchio monaco Alinardo.

Il rapido alternare di punti di vista in soggettiva e oggettiva, che caratterizzava la trasposizione del film rispetto al romanzo, viene mantenuto assieme al gioco di punti di vista interni ed esterni. Anzi, viene rilanciato grazie alla scena dell'uccisione di Anna, permessa da un momento di distrazione collettiva a causa dell'esplosione della porta della torre. Approfondiamo allora questo personaggio di ragazza guerriera vendicatrice, inventato *ad hoc* dalla fiction seriale. Come nel romanzo e nel film, la ragazza del popolo amata da Adso è stata imprigionata, ma nella serie TV la lunga sequenza dell'incendio giocata sull'alternanza tra scene all'interno della biblioteca e scene all'esterno nei cortili dell'abbazia, dove Bernardo Gui tenta di farla bruciare come strega, viene interrotta dall'intervento di Anna, che si sacrifica per salvare un'innocente. Nelle scene del montaggio alternato in cui vediamo cosa accade agli eretici, infatti, troviamo Gui e i cardinali devoti al papa di Avignone che scendono le scale per andare in cortile assieme a Salvatore e Remigio tenuti dalle guardie, mentre la ragazza è già fuori, sul rogo ancora da accendere. Gui dà l'ordine di procedere e una guardia prende una fiaccola, ma poi viene catturato da Anna che gli ferisce una gamba e gli tiene una lama alla gola. Il dialogo tra i due è sintomatico dell'adattamento particolarmente innovativo sul personaggio femminile: quando Anna gli dice di liberare la ragazza, risponde infatti alla domanda dell'inquisitore («chi sei tu per darmi ordini?») con la frase: «una donna, quel sacco di merda e perversione che tanto ti fa orrore». Una "protofemminista" invade quindi il mondo finzionale tratto dal romanzo di Eco. Anna riesce nel suo intento, e la ragazza fugge rubando un cavallo. Poi Anna si presenta a Gui: «hai bruciato vivi mio padre e mia madre [...] hai massacrato mio marito e mio figlio», poco prima di venire ferita a morte da uno dei prelati che riesce a colpirla con una lancia. Intanto sono usciti dalla torre in fiamme Adso e Guglielmo, illesi e carichi di

libri. Adso vede Anna (che conosce da incontri precedenti tramite la ragazza), si precipita da lei, le sfilta la lancia e la benedice; lei morendo gli sussurra: «è viva». La morte della co-protagonista degli ultimi episodi della miniserie diventa un momento di *climax* narrativo, sottolineato dalla musica elegiaca e dal tempo lento dell'azione, in contrasto con la concitazione dovuta all'incendio. Nella serie TV la ragazza salvata non rivedrà più Adso (come accadeva invece nel film, per un ultimo saluto); Remigio morirà non sul rogo dell'Inquisizione (come nel film), bensì suicida nell'incendio della biblioteca, e Salvatore resterà vivo. Mentre nel film di Annaud il perfido Bernardo Gui muore mentre tenta la fuga (con una rassicurante punizione del personaggio malvagio), nella fiction TV invece egli riesce ad andarsene, anche se ferito. Come nel film, anche la sequenza dell'incendio della serie gioca in effetti, grazie al montaggio alternato, col doppio racconto che intreccia le due passioni del giovane Adso: l'amore per il sapere e l'amore terreno. Ma la serie esplora più a fondo la relazione tra i due, facendo diventare la giovane una profuga occitana che parla la sua lingua, ha subito violenza da parte dei soldati, e apprezza la delicata timidezza del novizio. Riguardo alla figura di Anna, che nella serie è (con molti *flashback* didascalici) la figlia dell'eretico Dolcino e della sua compagna, la sua pista narrativa dedicata alla vendetta e alla ricerca delle lettere del padre all'interno dell'abbazia si trasforma in una repentina scelta di sacrificio. Tra l'altro l'isotopia del libro proibito, cioè la pista investigativa seguita da Guglielmo da Baskerville (rivelatasi corretta nell'incontro con il vecchio Jorge, nella scena che precede l'incendio della biblioteca), è affiancata nella serie TV a quella delle lettere eretiche trafugate segretamente da Remigio e nascoste anch'esse nella biblioteca. È un modo della sceneggiatura di fare emergere una

linea narrativa rimasta sommersa nel romanzo di Eco e di mettere in evidenza il sottotesto delle eresie³⁸.

Con la morte di Anna è l'incendio a prendere il sopravvento: torniamo infatti alla torre in fiamme, a Guglielmo che guarda affranto, poi arriva uno stacco nero. Vediamo ora da lontano il monastero, da cui sale un gran fumo, mentre la voce off narrante ci informa che: «L'abbazia bruciò per tre giorni e tre notti, al terzo giorno, seppelliti i cadaveri, i monaci abbandonarono l'abbazia ancora fumante come un luogo maledetto». La serie TV si spinge ben oltre il finale del film, dopo aver mostrato Adso che nel bosco cerca invano la ragazza amata («dell'unico amore della mia vita non sapevo e non seppi mai il nome», recita la voce narrante). Il racconto prosegue infatti nel giorno successivo, con un dialogo di commiato tra Guglielmo e Adso attorno alla perdita della biblioteca (e all'Anticristo in arrivo), la vera saggezza, e l'importanza di «far sì che gli uomini ridano della verità, far sì che la verità rida». Un finale molto più vicino a quello del romanzo di Eco.

Lo sceneggiatore e regista Giacomo Battiato spiega di aver cercato «una trasposizione il più possibile aggressiva e viva della vicenda e dell'epoca, temendo un approccio classico, pedante, o peggio, polveroso»³⁹. In effetti, come vedremo nelle conclusioni, l'operazione di scrittura della miniserie fonde le logiche della serialità con quelle della transmedialità contemporanea.

³⁸ F. MONTANARI, *Figure eretiche e conflitti socioculturali ne "Il nome della rosa", fra serie tv e romanzo*, in «Mediascapes journal», 2020, fasc. 16, pp. 74-89, <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes> (consultato il 3 luglio 2021).

³⁹ G. BATTIATO, *A proposito di una serie televisiva da "Il nome della rosa". E alcune riflessioni su chi sia mai "l'autore" nelle serie televisive*, in *Forme della serialità. Oggi e ieri*, a cura di A. Giannitrapani e G. Marrone, Palermo, Museo Pasqualino, 2020, pp. 111-118, p. 114.

6. Conclusioni

Nella sequenza dell'incendio, ma in effetti in tutto il film di Annaud, si propone una rete di equivalenze al romanzo sia dicendo «la stessa cosa in un altro modo»⁴⁰, sia dicendo (anche) dell'altro: il film mira infatti a una propria coerenza estetica, esplora piste narrative lasciate aperte dal romanzo, e si rivolge al contempo a un pubblico europeo *mainstream* di gusto generalista e a un pubblico più raffinato ed esigente. E tuttavia, nel suo film realista, Annaud sembra pensare all'*Othello* di Welles (1951), con le fiaccolate che squarciano la notte, e si confronta con le prospettive dal basso e i corpi intravisti tra fumi e fiamme nel rogo di *La passione di Giovanna D'Arco* di Dreyer (1928). Ma dovremmo anche ricordare *Excalibur* di Boorman (1981): un film fondativo – almeno per il pubblico dell'epoca – rispetto al modello (o meglio il *cliché*) del Medio Evo come “secolo buio”, gotico e cruento.

Ragionare nei termini di una traduzione intersemiotica significa mantenere lo sguardo legato ai problemi di «equivalenza funzionale»⁴¹, e non di statica fedeltà: una equivalenza da intendersi cioè dinamicamente, tesa tra l'“adeguatezza” della trasposizione al testo *source* e la “accettabilità” del testo *target* nella nuova cultura di arrivo, anche rispetto ai suoi diversi scopi comunicativi⁴².

Il film di Annaud presenta, in effetti, una tensione costante tra il desiderio di riproporre effetti di senso equivalenti a quelli del romanzo, e l'esigenza di rispettare le *contraintes* produttive e realizzative, salvaguardando inoltre quelle inevitabili differenze che lo rendono un testo esteticamente autonomo. È

⁴⁰ G. GENETTE, op. cit., p. 9.

⁴¹ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003.

⁴² G. TOURY, *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam-Philadelphia, Benjamins, 1995; P. CATRYSSSE, *Descriptive Adaptation Studies: Epistemological and Methodological Issues*, Antwerp, Garant, 2014.

quel che accade anche per la serie firmata da Giacomo Battiato, che mira a una equivalenza su molti dei temi essenziali del romanzo, ad esempio «l'integralismo religioso [...], la povertà francescana [...], le relazioni tra Stato e Chiesa [...], la potenza eversiva del riso»⁴³, con una grande attenzione al rispetto dei dialoghi di Guglielmo e alla valorizzazione del punto di vista del novizio. Ma la serie apre anche a quelle che Mittell⁴⁴ definisce come le logiche “centripete” e “centrifughe” dello *storytelling* transmediale e della serialità televisiva. Le storie inedite (*backstories*) che reinventano e approfondiscono, grazie ai molti *flashback*, il passato di alcuni personaggi (Adso, Remigio, Gui, la ragazza senza nome) sono un modo *centripeto* di lavorare sul rispetto del “canone” fissato dallo *storyworld* di partenza, ipotizzando cosa motiva i personaggi a partire dalle tracce lasciate nel romanzo. L'invenzione del personaggio di Anna, la figlia di Dolcino in cerca di vendetta, fa invece parte delle logiche *centrifughe* dell'espansione narrativa, che riscrivono il mondo narrativo con innovazione e trasgressione: si tratta in questo caso di costruire racconti paralleli e alternativi, dei *what if* simili alle pratiche di riappropriazioni dei fan e alle logiche del *paraquel*⁴⁵. È anche un tentativo di intercettare nuovi pubblici, con un personaggio che richiama le guerriere di serie di culto come *Il trono di spade* (HBO, 2011-2019) o l'arciera della saga cinematografica *The Hunger Games* (Ross, Lawrence, 2012-2015).

Con la serie televisiva la traduzione intersemiotica diventa intermediale, perché siamo di fronte al risultato di un doppio legame traduttivo e di un confronto sia con il romanzo sia con il film. Ma con la fiction TV entra in gioco anche una

⁴³ G. BATTIATO, *A proposito di una serie televisiva da “Il nome della rosa”*, cit., pp. 112-113.

⁴⁴ J. MITTELL, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015 (trad. it. *Complex Tv*, Roma, Minimum Fax, 2017).

⁴⁵ D. MENEGHELLI, *Senza fine. Sequel, prequel, altre continuazioni: il testo espanso*, Milano, Morellini, 2018.

modalità tipica della transmedialità contemporanea, che usa la serialità per costruire mondi e per espanderli. Sono, come anticipavamo in apertura di questo saggio, processi traduttivi e interpretativi da collocare in un insieme mediale più ampio, ecosistemico, che possa tener conto al contempo delle *continuità* intersemiotiche e intermediali e delle *discontinuità* transmediali della variazione e dell'estensione narrativa.

GIOVANNA SANTAERA

Intermedialità e viralità in Zerocalcare tra fumetti, media e racconti seriali animati

PIXEL

È la risoluzione che mi frega

ZEROCALCARE, *Lontano dagli occhi*

Io credo che nessuna cosa,
se la guardi da abbastanza vicino,
sia monolitica.

ZEROCALCARE, *Lontano dagli occhi*

1. *Punti per pixel: l'in-definizione di Zerocalcare*

In alcune tavole del *graphic novel Kobane Calling* (2016) il fumettista Michele Rech, in arte Zerocalcare, prova a spiegare il motivo più profondo della sua partenza per un racconto sul conflitto in Siria. La difficoltà di dargli parola e immagine si traduce in una vignetta “pixellata”. Una sgranatura, come dice l'autore, che trasmette la difficoltà della messa a fuoco dei motivi della partenza e del racconto. Molte pagine dopo questo grumo, intitolato proprio *PIXEL*, finisce per rivelarsi come un cuore pieno di ferite, immagini e parole raccolte altrove: il suo¹.

La sequenza incide quasi come una matrice il lavoro intermediale dell'autore diviso fra l'azione e la riflessione creativa sui livelli materiali e immateriali di “definizione” dei linguaggi mediatici (rispetto alla storia, alla società, alle tecnologie

¹ ZEROCALCARE, *Kobane Calling. Facce, parole e scarabocchi da Rebibbia al confine turco siriano*, Milano, Bao Publishing, 2016, pp. 11, 41, 42.

e agli immaginari) e l'espressione sensibile dei chiaroscuri della realtà umana connessi agli stessi.

Il percorso dell'artista si connota per il forte tratto riconoscibilmente legato al mondo dei *comics* ma di questo manifesta la lunga scia di irriducibili sconfinamenti fra cinema, giornalismo, letteratura, animazione e format digitali rispetto ai quali non è possibile che procedere a una sorta di mappatura come suggerito da Beaty e Hartfield². Gran parte dei lavori di inchiesta e reportage, infatti, si sono trasformati in *graphic novel*. Recensioni di film, serie tv e cronache da festival in (*web*) *comics*³ o in video animati. La prossimità al cinema e al video è rintracciabile – oltre che nelle logiche compositive e nel riuso costante attraverso precise «scelte iconografiche»⁴ dell'immaginario culturale dei due media, in un'ottica spiccatamente storica e intergenerazionale⁵ – con la realizzazione della sceneggiatura per il film tratto da *La profezia dell'Armadillo* nel 2013, videoclip e serie (una prodotta durante la pandemia, *Rebibbia Quarantine*, e l'altra in produzione per Netflix dall'evocativo titolo *Strappare lungo i bordi*).

La vastissima produzione di Zerocalcare inoltre è disseminata e si autogenera attraverso un racconto al tempo stesso autobiografico e collettivo, autonomo e partecipato grazie

² *Comics studies. A Guidebook*, a cura di B. Beaty e C. Hartfield, New Brunswick, Rutgers University Press, 2020, p. 1.

³ Un *web comic* in senso stretto è stato prodotto nel 2018 dall'artista con Giacomo Bevilacqua sul sito <https://caldaje.com/2018/06/25/capitolo-2-il-grande-esodo/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁴ ZEROCALCARE, *Macelli*, in «Internazionale», vol. XXVI, 2019, fasc. 1316, pp. 38-69, p. 45.

⁵ Il riuso di materiali culturali di Zerocalcare viaggia infatti anche dalla dimensione presente verso il passato rimediando storie e miti classici. Costante, invece, è il riuso dell'immaginario culturale della produzione audiovisiva in un'ottica educativa e di confronto fra generazioni: si veda per es. ZEROCALCARE, *7 Contributi fondamentali all'educazione dei Cavalieri dello Zodiaco allo sviluppo delle nostre personalità*, in «Wired», 24 ottobre 2016, <https://www.wired.it/play/fumetti/2016/10/24/zerocalcare-cavalieri-dello-zodiaco/> (consultato il 6 giugno 2021).

agli scambi con il pubblico, sviluppato tra prodotti analogici e contributi sparsi online, in cui più si avverte lo sconfinamento quotidiano fra pubblico e privato tipico del digitale.

L'«in-definizione» dell'artista si cala però sino al livello compositivo più profondo in ogni tavola, piano realizzato fra pagine e schermi: animando una forte riflessività sul piano dell'autorialità delle narrazioni, le pratiche legate alle tecnologie e gli impatti che tali forme di medialità assumono⁶.

È questo il livello che si prende qui in esame. L'attività di Zerocalcare rientra certamente in quei casi individuati da Mario Tirino come *exempla* fumettistici, tra «nuvole e pixel», «in grado di esibire un particolare grado di innovazione rispetto al rapporto tra sistemi mediali e transmediali, pubblici, tecnologie di fruizione e immaginari popolari»⁷. Rispetto a questa idea, sembra necessario aggiungere uno sguardo più marcato e in stretto rapporto alle rappresentazioni, le storie, i contenuti tematici che, come nel caso di Zerocalcare, sono condensati nella composizione, ricomposizione e condivisione collettiva delle opere.

Questa modalità, che lega teoria, pratica e fruizione, stressa in particolare l'idea di un approccio artistico complessivo che si appropria di una «narratività intermediale»⁸ e realizza opere riconoscibili come «narrazioni mediali»⁹. L'approccio analitico deve rispondere allora a un'analisi «comparatistica

⁶ Tale punto di osservazione può così integrare il rapporto di analisi tra *comics* e web auspicato da Cristina Greco, cfr. C. GRECO, *A brand new graphic novel. Strategie in divenire del fumetto online*, in «E|C», vol. XII, 2018, fasc. 23, pp. 158-169.

⁷ M. TIRINO, *Nuvole e pixel. Per una lettura sociologica del fumetto sperimentale contemporaneo*, in *Sguardi dalle scienze sociali*, a cura di A. Santorno e L. Bifulco, Napoli, Funes/Ipermedium, pp. 69-95, p. 69.

⁸ *Oltre l'adattamento? Narrazioni espanse: intermedialità, transmedialità, virtualità*, a cura di M. Fusillo, M. Lino, L. Faienza, L. Marchese, Bologna, il Mulino, 2020, p. 12.

⁹ Ivi, p. 7.

intermediale»¹⁰, proposta nei più recenti studi su opere, autori e processi che migrano fra media, oggetti e storie irriducibili sotto un unico apporto, motivato da precise necessità estetiche.

In quest'ottica, il fumetto in relazione agli altri media, passando per il digitale in particolare, ha dato vita a varie «interferenze», come le definisce Frezza: fra statuti ontologici diversi, grazie alla lavorazione pixel per pixel, l'ampliamento delle possibilità di visione di contenuti prima invisibili e le dinamiche di produzione partecipata¹¹. Da questa spinta sembra nascere una quarta interferenza che come nel caso di Zerocalcare le racchiude tutte puntando l'attenzione attraverso precise strategie materiali sulle modalità di "trasmissione" che si manifestano prima, durante e dopo la genesi dell'opera.

È un'intermedialità che si sostanzia e non può che essere letta, come proposto da Edward King e Joanna Page a proposito di alcuni *graphic novel*, attraverso un'ampia lente performativa che riguarda i linguaggi, le tecnologie, le narrazioni (intese sia come opere che contenuto), i contesti di circolazione e le entità umane coinvolte, da analizzare attraverso un approccio visuale, mediologico e sistemico¹². L'idea degli autori dell'esistenza di tali opere come *performance intermediali*, però, stimola il loro ripensamento come un genere specifico attraverso la raccolta e l'analisi comparata per verificarne la validità.

L'ultimo concetto da rileggere, prima di immergerci nell'analisi in questa prospettiva di Zerocalcare, è quello di viralità, che sembra sintetizzare con echi diversi i processi, le

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ G. FREZZA, *Interferenze digitali. Gli adattamenti transmediali dal cinema al fumetto e alla fiction*, in *Oltre l'adattamento?*, cit., pp. 29-36. Per una riflessione sui cambiamenti tra *comics* e digitale si veda anche A. ALLETTA, *Dalla tavola al touch (e ritorno). Rimediazioni tra fumetto cartaceo e digitale in Leo Ortolani*, in «Hermes, Journal of Communication», 2020, fasc. 18, pp. 209-228.

¹² Cfr. E. KING, J. PAGE, *Intermediality and Graphic Novel as Performance*, in ID., *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America*, London, UCL Press, 2017, pp. 182-185.

dinamiche e gli effetti in campo. Il termine “viralità” nel corso degli ultimi due anni si è legato alle riflessioni sulla medialità legata alla pandemia da Sars-Covid 19 che ha avuto un ruolo “catalizzatore” di tratti già in corso, segnando un punto di consapevolezza nuovo o di revisione degli stessi¹³. Già prima, infatti, erano emerse per esempio potenzialità e limiti delle narrazioni medialità e il bisogno di una responsabilità “virale” comune nei loro riguardi:

Le storie e gli immaginari transitano tra diversi territori mediiali, si depositano momentaneamente su un medium di riferimento, si rimettono in circolazione tramite altri; utilizzando una metafora “bio-mediologica” assai diffusa, diventano “virali”: mutano e si adeguano ai differenti media, in modo da moltiplicarsi nei canali della comunicazione e della distribuzione; inoculano immaginari nei fruitori e indicano le modalità per aumentare il contagio tramite estensioni e pratiche mediiali, a volte spontanee [...] a volte meno [...]¹⁴.

Partendo da questi presupposti, si è scelto di guardare alle *performance intermediali* di e raccontate da Zerocalcare affrontando però una produzione meno sondata dell'autore che riguarda i contributi in rivista, sul blog e i suoi prodotti sui social media.

¹³ Sul tema si veda E. GIPPONI, C. GRIZZAFFI, *Le Arti della Politica. Immaginari dell'Epidemia: satira, film, serie TV e webseries al tempo del COVID-19*, in «Comunicazione Politica», 2020, fasc. 2, pp. 329-334; V. DE LUCA, M. SPALLETTA, *Pandemie Mediali. Narrazioni, socializzazioni e contaminazioni del mediavirus*, Aprilia, Aracne, 2020; *Virale. Il presente al tempo della pandemia*, a cura di R. De Gaetano e A. Maiello, Cosenza, Luigi Pellegrini, 2020.

¹⁴ M. FUSILLO, M. LINO, L. FAIENZA, L. MARCHESE (a cura di), op. cit., p. 8.

2. *Materialità degli spazi mediali*

Il primo esempio, ultimo in ordine di tempo, è il contributo *La dittatura immaginaria* offerto da Zerocalcare per «Internazionale» del 14 maggio 2021 sul fenomeno della *cancel culture*¹⁵. In ventisette pagine l'artista presenta dieci “cose banali” sull'argomento, modalità di presentazione a elenco adottata in molti dei suoi contributi, che richiama la tendenza a organizzare il discorso per punti, tipico del web e soprattutto degli articoli su blog. Le argomentazioni sono suddivise inoltre in tre parti (Le cose che non esistono, Le cose che non vanno bene e Le cose che auspicherei), presentate graficamente come copertine interne illustrate di un libro.

Come accade spesso, l'autore romano, pur rivolgendosi a un pubblico informato come è quello della rivista, prepara una definizione per rendere più accessibile il contenuto a chi non ne ha mai sentito parlare, consapevole forse anche della circolazione poi delle tavole al di là della sede editoriale. È una pratica ricorrente in cui spesso Zerocalcare identifica questa parte del proprio pubblico con la madre (con la quale instaura un ironico gioco dialettico) e si appropria di strumenti digitali di prima consultazione come l'enciclopedia online Wikipedia. Secondo la formula usata qui la *cancel culture* si identifica come:

una forma di boicottaggio che mira a escludere dal consesso pubblico chi promuove o adotta comportamenti discriminatori o offensivi (o ritenuti tali secondo i parametri del dibattito USA sulla diversità e l'inclusività)¹⁶.

Sin dalle prime battute emerge dunque la centralità del contributo rispetto a un sistema di comunicazione, alle sue

¹⁵ ZEROCALCARE, *La dittatura immaginaria* in «Internazionale», vol. XXVIII, 2021, fasc. 1409, pp. 49-75.

¹⁶ Ivi, p. 49.

ambiguità e agli impatti¹⁷. La dimensione del confronto nella narrazione si fa spesso internazionale, individuando in questo caso negli Stati Uniti l'insorgere di una cultura dai risvolti incerti sul tema del *politically correct* e delle forme di censura o critica che ne derivano.

La messa in discussione degli effetti parte da una premessa fra immagini e parole sulla prima copertina interna, in cui Zerocalcare si espone in prima persona non solo come voce narrante e come autore («maschio bianco cisetero che scrive però contenuti comici e attinge a una lingua parlata definita “sporca”»¹⁸) ma anche come artista letto da un pubblico attento alle questioni, per cui dovrebbe essere «secondo un certo tipo di narrazione» molto influenzato¹⁹.

In realtà, come spiega nella prima sezione, in Italia la politica della *cancel culture* non esiste, almeno nella forma della “dittatura di genere” propagandata costantemente, qui personificata dall'unicorno generale August@ (si noti anche qui l'uso della chiocciola adottato in rete in ottica inclusiva). Ciò accade a dispetto, invece, di giornali e tv che hanno la licenza di un uso libero e spesso eccessivo delle parole soprattutto nei titoli in nome della libertà di stampa e di opinione.

Se esiste una forma di conflitto, scrive alla fine Zerocalcare, è più legata all'assenza di una vera dialettica di confronto. Questa tendenza secondo l'artista è strettamente legata in Italia all'eredità degli anni di piombo ma si avverte però anche nelle comunicazioni contemporanee, specialmente quelle online, quando si è chiamati a commentare in assenza di competen-

¹⁷ Tali presupposti ampliano la portata teorica comunicativa del mondo dei *comics*: cfr. P.F. DAVIES, *Comics as communication. A Functional Approach*, London, Palgrave Macmillan, 2019.

¹⁸ Alle questioni di genere, identità e diversità dedica molti passaggi autoriflessivi o dialogici con gli altri personaggi nelle sue tavole dedicando un contributo specifico con la pubblicazione di *Unioni Civili*. Per un approfondimento sul tema nei *comics*, cfr. *Spaces Between. Gender, Diversity and Identity in Comics*, a cura di N. Eckhoff-Heindi e V. Sina, Köln, Springer, 2020.

¹⁹ ZEROCALCARE, *La dittatura immaginaria*, cit., p. 50.

ze specifiche uniformandosi a un canone comune o senza una visione più complessa delle cose. Ciò accade con un pubblico pronto poi, nel caso di una critica, a immediate reazioni online pronte a giudicare *in toto* un autore e la sua opera precedente o successiva. Come in tantissime altre sedi, il fumettista richiama qui quei commenti all'interno di una vignetta²⁰.

Il tema, per un paradosso quantitativo, finisce per animare i maggiori canali di comunicazione e soprattutto i social estremizzando in maniera voluta l'idea che non è possibile più dire nulla. In quest'ultimo caso Zerocalcare avanza l'ipotesi che sia dovuto al diffondersi della visibilità di tante "voci critiche" sui social, qui riprodotte tra foto profilo e commenti, che includono ironicamente anche il classico gattino da web, pronto ad augurare le peggiori cose all'autore anche sul piano del corpo²¹.

Come agire allora? Da un lato con la riflessione individuale e collettiva degli effetti del proprio linguaggio, con un invito a estendere la propria attenzione anche sulla realtà fuori dal digitale e dall'altro imparando a dare più ascolto e voce a chi non ne ha per un confronto collettivo, senza trascurare del tutto i commenti che possono arrivare dai social²².

Per Zerocalcare è una questione di trattamento dello «spazio mediatico»²³, che non è solo simbolico ma anche materiale²⁴. La

²⁰ Ivi, pp. 51-52.

²¹ Ivi, p. 52.

²² Ivi, pp. 53-64. Al tema l'autore ha dedicato anche un contributo: cfr. ZEROCALCARE, *Questa non è una partita a bocce*, in «L'Espresso», vol. LXIV, 2018, fasc. 3, pp. 49-63.

²³ ZEROCALCARE, *La dittatura immaginaria*, cit, p. 60.

²⁴ Si preferisce in questa sede parlare più di carattere simbolico che metaforico o allegorico per il forte grado di referenza che Zerocalcare mantiene con la realtà immaginaria, narrativa e concreta. Per un approfondimento dei secondi si veda R. CAPOFERRO, *Allegoria e racconto grafico: il caso di Zerocalcare*, in «Aisthema», vol. VII, 2020, fasc. 1, pp. 153-176; F.A. URSINI, *Alla Ricerca dei Plumcake Perduti: visual metaphors, satire, and intertextuality in Zerocalcare's fumetti*, in «Journal of Graphic Novels and Comics», 2018, fasc. 11, pp. 1-17.

formula può essere ripensata come «spazio mediale»²⁵ che investe tanto i circuiti di trasmissione quanto la configurazione delle narrazioni e dei contenuti. Il concetto inoltre non riguarda solo prodotti di informazione o editoriali ma investe anche i prodotti artistici che, come sottolinea Zerocalcare, siamo tutti chiamati a valutare nel contesto, anche in direzioni opposte: per evitare per esempio, come spiega in *La Dittatura Immaginarica*, che il *politically correct* possa giustificare distorsioni narrative tali per cui si proceda all'affievolimento di fatti storici o a falsificazioni reali per il sovrapporsi di una sensibilità contemporanea. Si pensi anche ai fenomeni di *blind casting* e *gender swap*, cioè di uso di attori diversi o uniformi all'eccesso per essere inclusivi, citati qui ma già affrontati da Zerocalcare in alcune recensioni a serie tv²⁶.

L'arte, ricorda il fumettista, non nasce con questa missione di impegno. Ma in un momento di contrasti automatizzati per il tramite di linguaggi e immaginari, con un appunto anche tecnologico rispetto agli algoritmi, assume un ruolo cruciale nella veicolazione di una responsabilità per riuscire a entrare in relazione con il mondo e la formazione di «idee, spunti, sentimenti»²⁷.

3. *Un tecno-punk ecologico fra blog e social media*

Questa riflessione, seppur con il “carico di leggerezza” simbolica e immaginativa che contraddistingue l'opera di Zerocalcare, è presente sin dalle prime produzioni dalla forte connotazione sociale, politica e culturale come il contributo di *Afab* del 2011, sullo stato di violenza incorporato in Italia nel sistema proveniente anche da “forze” insospettabili come i

²⁵ Cfr. *Spazio mediale e morfologia della narrazione*, a cura di S. Martin e I. Piazza, Firenze, Franco Cesati, 2019.

²⁶ ZEROCALCARE, *La dittatura immaginaria*, cit, p. 62.

²⁷ Ivi, p. 75.

forestali, ma anche nelle note più autobiografiche e scanzonate del blog a fumetti pubblicato dal 2011.

Fra queste, è esemplare il *web comics Repubblica punto itte*²⁸, tavole in cui l'autore si rappresenta davanti al computer, uno dei suoi (e dei nostri) punti di accesso più ricorrenti al mondo digitale e fisico allo stesso tempo²⁹. L'oggetto dell'ironia comunicativa dell'artista è qui rivolto alla pratica di pubblicazione di articoli *clickbait* della testata italiana online su fantomatici animali, i cui connotati però erano spesso vicini a un certo carico immaginario (come per la lumaca ninja o la formica zombie). Gli aneddoti sembrano così insensati che l'autore invita il lettore a *googlare*, fare una ricerca in rete, per appurare l'esistenza paradossale di questi racconti che si fanno gioco di un «cuore naïf» (ancora una volta torna questa immagine come centro propulsivo della propria idea di racconto)³⁰.

L'artista, infatti, cresciuto nella generazione del *do it yourself* e dalla forte cultura alternativa *punk*, è diventato grazie a questi ma in modo speciale un punto di riferimento nel panorama degli autori del nostro tempo. Come è stato scritto:

Se la buona sorte è stata quella di vivere in un liquido amniotico di intrattenimento, la sua abilità è stata quella di mutuarne il pragmatismo industriale, senza i lacci e la velleità dell'artista tormentato; la sua forza quella di recepirne, studiarne e metabolizzarne i meccanismi comunicativi, restituendoli con la stessa freschezza in tematiche

²⁸ ZEROCALCARE, *Repubblica punto itte*, 5 marzo 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/03/05/repubblica punto itte/> (consultato il 3 giugno 2021).

²⁹ Accanto a questo, chiaramente, si pone lo smartphone, del quale Zerocalcare non manca di ridurre per esempio lo stigma del suo possesso da parte dei migranti proprio per l'integrazione e l'apertura al mondo che ci consente. Cfr. *Id.*, *Macelli*, cit., p. 52.

³⁰ E con il sistema giornalistico entra in dialogo in una prospettiva critica come autore con *Id.*, *Il duro mondo della sintesi giornalistica*, 16 gennaio 2013, <https://www.zerocalcare.it/2013/01/16/il-duro-mondo-della-sintesi-giornalistica/> (consultato il 3 giugno 2021). Ma si ricordino anche i numerosi riferimenti alla rinuncia a premi, anche sul fronte letterario, o i tanti momenti di riflessività sulla propria autorialità, i propri approcci e racconti.

del tutto inconsuete, appartenenti alla cultura underground e ai mezzi di controinformazione³¹.

E a proposito di tecnologie, tra il 2012 e il 2015 Zerocalcare nel blog ha dato vita a una serie di contributi che si concentravano sul loro racconto nelle nostre vite. *Gli auricolari del uolcmen*³², per esempio, sottolinea sotto forma di storia inventata la differente portata sociale e l'influenza anche sui modi di pensare di nuove tecnologie come gli auricolari rispetto alle cuffie, diventando emblema e metafora di un presente (votato alla condivisione, segnalato anche dalla nascita del *file sharing*) in modo però in realtà continuo o discontinuo rispetto al passato³³.

Ne è un esempio anche *La roba in 3D*³⁴ in cui fa un elenco dei tentativi di dare movimento e tridimensionalità visuale e delle «disillusioni tecnologiche» generate nella storia (con vignette che recuperano i libri *pop-up*, gli ologrammi, le card ologrammatiche fino al 3D e poi al 5D in una proiezione del futuro). La questione diventa anche economica costringendo

³¹ O. GLIOTI, *Pop*, in ZEROCALCARE, *Scavare fossati - nutrire Cocco-drilli*, catalogo mostra MAXXI. Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma, La Repubblica-L'Espresso, 2018, p. 23.

³² ZEROCALCARE, *Gli auricolari del uolcmen*, 14 maggio 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/05/14/gli-auricolari-del-uolcmen/> (consultato il 3 giugno 2021).

³³ Successivamente si aggiungono ID., *Vecchi che usano il pc*, 13 febbraio 2013, <https://www.zerocalcare.it/2013/02/18/i-vecchi-che-usano-il-pc/> (consultato il 6 giugno 2021) e ID., *Il porno online secondo Zerocalcare*, in «Wired», 26 settembre 2014, <https://www.wired.it/play/fumetti/2014/09/26/porno-online-zerocalcare/> (consultato il 6 giugno 2021) sul confronto intergenerazionale. Numerosi sono in chiave ironica i riferimenti al mago della tecnologia per i meno esperti nel web, Aranzulla. Per un esempio si veda il contributo video ID., *Da quando non scarichiamo più*, <https://www.facebook.com/watch/?v=10157364783322306> (consultato il 6 giugno 2021).

³⁴ ID., *La Roba in 3D*, 11 giugno 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/06/11/la-roba-in-3d/> (consultato il 3 giugno 2021).

produzione e pubblico a rincorrere il sistema dal punto di vista dei costi e soprattutto a ripensare, talvolta in modo assurdo, le proprie pratiche e abitudini di fruizione (replicate dall'artista agli alberi in una sala 3D).

Zerocalcare si dimostra particolarmente attento anche ad alcune logiche di sviluppo del progresso digitale non sempre ben visibili, come nel caso del lavoro gratuito svolto per l'addestramento di algoritmi nel riconoscimento di testi e immagini attraverso il sistema dei Captcha, in un'omonima tavola³⁵.

Molti dei contributi più recenti dedicati al tema tecnologico sono recensioni richieste, ma anche qui Zerocalcare non manca in maniera indiretta di suggerire limiti accanto a motivi di interesse (es. *Apple Watch*, *Hoverboard*, ecc., e per i videogiochi *Ash vs Evil Dead*, *Deadpool*, *Pokemon Go*, ecc.).

La questione di sistema si pone però in un'ottica non solo di relazione complessiva ma anche di responsabilità ambientale. Si pensi al cenno sull'inquinamento prodotto da nuovi dispositivi come in *Gli auricolari del uolcmen* o alla «società usa e getta» in *Le pile stilo*³⁶.

Il rapporto tra ambiente e tecnologie investe in modo interessante anche le produzioni che circolano fra realtà e digitale. Il rovesciamento in questo caso di prospettiva è forte in *Ice Bucket Challenge - Rebibbia Edition*³⁷, in cui Zerocalcare prova a sottolineare l'insensatezza di un racconto mediale simile nel quartiere di periferia in cui vive o in *Quando di noi resterà Youtube*³⁸, che fa leva sullo stesso come possibile archivio archeologico del futuro in un ritorno dal digitale alla realtà fisica.

³⁵ ID., *Captcha*, 1 ottobre 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/10/01/captcha/> (consultato il 3 giugno 2021).

³⁶ ID., *Le pile a stilo*, 10 dicembre 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/12/10/le-pile-stilo/> (consultato il 3 giugno 2021).

³⁷ ID., *Ice Bucket Challenge - Rebibbia Edition*, 27 agosto 2014, <https://www.zerocalcare.it/2014/08/27/ice-bucket-challenge-rebibbia-edition/> (consultato il 3 giugno 2021).

³⁸ ID., *Quando di noi resterà solo Youtube*, in «Wired», 23 ottobre 2014, <https://www.wired.it/play/fumetti/2014/10/23/zerocalcare-youtube/>

Molto interessante, in quest'ottica ecologica di relazione, anche la traslazione di alcuni processi che fanno delle interfacce digitali un motore del racconto e uno strumento di lettura cognitiva (ad esempio tutti i messaggi e le conversazioni di messaggistica istantanea). In *Quelli che buttano le cose*, per esempio, Zerocalcare gioca a un livello narrativo ancora più profondo con una giovane versione di sé e l'idea di un software di traduzione rudimentale installato nella sua testa rispetto a un momento del racconto (di cui offre una rappresentazione grafica).

Nel sistema mediatico Zerocalcare entra quindi come soggetto, elemento che aggiunge un tassello alla sua produzione autobiografica. Come dichiara lo stesso:

Credo di avere avuto molta fortuna azzeccando un genere, quello autobiografico, in un momento in cui c'era una grossa sete di sapere cosa aveva da dire la mia generazione e al tempo stesso un grosso buco su quel tema nel mondo del fumetto. Io ho riempito anche inconsapevolmente quello spazio e ho cercato di farlo con un linguaggio comprensibile al di fuori del mondo del fumetto in senso stretto, usando codici e riferimenti di una cultura popolare condivisa trasversalmente³⁹.

In questo sistema entra, oltre che con le rielaborazioni immaginarie, prima di tutto come autore con tavole in cui l'artista racconta della precarietà iniziale, del rapporto fra produzione e scambio comunicativo soprattutto digitale con il pubblico e con i media⁴⁰, lavoro spesso controverso per i rischi di *burn*

(consultato il 3 giugno 2021).

³⁹ L. GIALDI, *Da Rebibbia a Kobane l'Armadillo si racconta: intervista a Zerocalcare*, in *Nuvole d'autore: volti e risvolti del graphic novel*, Pavia, Santa Caterina, 2017, pp. 245-255, p. 248.

⁴⁰ Si vedano i contributi dell'autore: ZEROCALCARE, *Season II is coming*, 16 aprile 2012, <https://www.zerocalcare.it/2012/04/16/season-ii-coming-soon/> (consultato il 6 giugno 2021); ID., *Un annuncio al volo*, 12 luglio 2013, <https://www.zerocalcare.it/2013/07/12/un-annuncio-al-volo/>

out (come in *Time out, Ogni maledetto lunedì su due, Il demone dell'inadempienza, Il demone della reperibilità, Una noiosa spiegazione che nessuno ti obbliga a leggere*) o gli aggiornamenti digitali a cui sono sottoposti creativi che lavorano con la tecnologia (*Salva ogni cinque minuti, Nove fasi del cambio di sistema operativo*). Zerocalcare è consapevole però, nel bene e nel male, che gli stessi siano parte del gioco. Si pensi per esempio alle battute con Valerio Mastandrea in un passo di *Una cosa complicata* in cui si parla esplicitamente dell'importanza del ruolo svolto dai commenti online per autori come lui⁴¹.

Dei social media in particolare, a cui l'autore ha dedicato contributi specifici come *La barra della viralità sostenibile* (2015)⁴² e *Grande test sui social network* (2016)⁴³, in una prospettiva di autorialità rinnovata e rivolta al mondo ma anche complice delle sue dinamiche comunicative, ripensa spesso i formati attraverso tavole inedite per sostenere campagne e azioni pragmatiche o riconverte episodi di vita personale in racconti social con un messaggio finale. È attraverso questi ma anche il blog, i contributi audiovisivi seriali in televisione per *Propaganda live* e il lavoro per le testate online, che Zerocalcare mette in luce come il genere dell'*autographic*⁴⁴ sia stato riusato e

(consultato il 6 giugno 2021); ID., *Il duro mondo della sintesi giornalistica*, 16 gennaio 2013, <https://www.zerocalcare.it/2013/01/16/il-duro-mondo-della-sintesi-giornalistica/> (consultato il 6 giugno 2021).

⁴¹ Cfr. ID., *Una cosa complicata*, 20 gennaio 2014, <http://www.zerocalcare.it/2014/01/20/una-cosa-complicata/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁴² Cfr. ID., *La barra della viralità sostenibile* in «Wired», 27 maggio 2015, <https://www.wired.it/play/fumetti/2015/05/27/zerocalcare-barra-viralita-sostenibile/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁴³ Cfr. ID., *Il grande test sui social network*, 29 luglio 2016, <https://www.zerocalcare.it/2016/07/29/il-grande-test-sui-social-network/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁴⁴ Per una riflessione sulle dinamiche narrative fra (auto)biografie e genere *comics* cfr. G. WHITLOCK, *Autographics*, in *Comics studies*, cit., pp. 227-229; C. MOSTINI, *Vite a fumetti: gli espedienti narrativi dei graphic novel biografici*, in *Nuvole d'autore*, cit., pp. 281-292.

portato verso nuovi orizzonti soprattutto nell'ottica della partecipazione collettiva e delle narrazioni medialità⁴⁵.

Il tema trattato parte sempre da un'esigenza personale, da qualcosa che mi sta a cuore, ma la forma mia è sempre rivolta tantissimo al lettore. Ogni sillaba che scrivo, ogni inquadratura, la faccio pensando al modo per essere più chiaro, comprensibile e inclusivo per i lettori⁴⁶.

[...] anche prima di pubblicare un tweet o di rispondere a un amico su Facebook, penso sempre a chi lo leggerà e a come verrà interpretato. E questo vale pure per i fumetti. Espressioni che io considero ironiche o divertenti possono risultare offensive per chi non conosce il contesto⁴⁷.

La capacità poi di seguire l'agenda o le conversazioni al centro della comunicazione social da parte di Zerocalcare ripensa completamente la produzione e la programmazione di *instant content* tipica delle strategie di comunicazione web. L'uso dei social si inserisce però anche nelle dinamiche di distribuzione, soprattutto quando l'autore costruisce un ironico dialogo con le testate o gli editori con cui collabora per promuovere o annunciare nuove produzioni che diventano stimolo a una comunicazione sempre creativa. Si veda per esempio l'annuncio della serie animata per Netflix fatto attraverso un video *teaser* non dell'opera ma dell'autore stesso impegnato nell'impresa paradossale di scalare un palazzo (quando potrebbe prendere l'ascensore su suggerimento dell'Armadillo che trova sul tetto), a cui aggiunge però anche un messaggio scritto per accompa-

⁴⁵ Sui social media, autorialità e narrazioni in particolare Zerocalcare si ritrova a riflettere in una lunga conversazione con Roberto Recchioni e Marco Dambrosio, cfr. *Social Media Week Milan - "Social Media & Comics"*, 21 febbraio 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=8guBBduj9AM> (consultato il 3 giugno 2021).

⁴⁶ L. GIALDI, op. cit., p. 250.

⁴⁷ *Ibidem*.

gnarlo e specificarlo prevenendo domande sulla nuova attività e per precisare il carattere corale dell'opera seriale che verrà⁴⁸.

L'*engagement* è molto ampio. Ogni post suscita migliaia di reazioni, condivisioni e commenti che richiederebbero strumenti di raccolta dati e analisi quantitativa e qualitativa per comprendere meglio la reciprocità delle due traiettorie comunicative tra Zerocalcare e le sue *audience*. Ci si è limitati qui a rilevare i segnali più evidenti nella composizione dei lavori e della loro pubblicazione da parte dell'artista altrettanto profondi nella loro capacità di penetrazione. Quasi sempre però questo rapporto si fonda su un dialogo diretto, come se dai commenti nei post alla cornice delle tavole riadattate e dei video fino agli utenti e viceversa ci fosse un filo di intrecci comunicativi e narrativi che passa attraverso e oltre lo schermo e i caratteri della piattaforma social. L'interazione gioca quindi coerentemente o per contrappunti tra tutte le componenti coinvolte.

4. *Anteprime e recensioni audiovisive*

Tutti questi elementi entrano in gioco anche nei lavori che Zerocalcare ha specificatamente dedicato online a film e serie tv. A partire da *London Report*, dal 2014, ha contribuito al loro racconto con reportage e recensioni per anteprime, festival o riviste come «Best Movie» e «Wired».

I primi lavori sono stati realizzati in autonomia, sperimentando supporti e formati ma anche oggetti dell'industria culturale con uno sguardo ai cambiamenti delle abitudini di fruizione (come per la recensione della versione beta del videogioco *Destiny* per PS4, 2014).

⁴⁸ ZEROCALCARE, *Ellamadonna, ormai i libri li hai consegnati, che cazzo devi fa ancora*, <https://www.facebook.com/100044154743385/videos/1917239625124138/> (consultato il 3 giugno 2021).

Al cinema dedica tavole ironiche sul confronto con la produzione più contemporanea divisa fra cultura pop e sperimentalismo non sempre accessibile (*Deadpool? No Ave Cesare dei fratelli Coen!*, 2016, *Napoli velata*, 2018), pratiche di fruizione (*Quelli che parlano al cinema*, 2016) e pratiche di produzione (*grandiattorimostroisacridellolimpodihollywood che da vecchi fanno film di merda*, 2016), ma la sala e tutto l'armamentario immaginario sono una costante dei suoi racconti (soprattutto in riferimento a *Star Wars* a cui dedica anche molte delle sue recensioni). Ma anche per il cinema non manca di rimarcare il modo in cui questa produzione parla al nostro presente come in *Dunkirk* (2017).

Di anteprime e festival a cui viene invitato finisce per interessarsi spesso più della portata mediatica degli eventi, delle rappresentazioni immaginarie dei luoghi rispetto alla realtà, soprattutto per appuntamenti internazionali come la Mostra del cinema di Venezia o la Notte degli Oscar. Zerocalcare gioca spesso in questi contributi anche con l'immagine del critico-esperto, ritraendosi come un accademico in molti passaggi (al tema dedica nel 2018 *Professoroni*).

In alcuni contributi si dedica anche al palinsesto televisivo. *La Grande truffa del food* (2014), per esempio, è una valutazione puntuale sul rinnovamento apparente dei programmi di cucina dietro sterili forme inglesi ricercate come *street, junk* o *finger food*. In molti contributi non manca una riflessione sul rapporto tra spettatorialità e genere, si pensi al rifiuto dello stereotipo del maschio appassionato di calcio in tv come in *Si, pure i mondiali* (2014).

Per le serie tv, si dimostra sempre ironicamente attento alla relazione che queste instaurano con la nostra vita come forma di intrattenimento che ci distrae dalle "macerie" reali ma anche di racconto profondo e intimo. Lo fa però riutilizzando i tratti e i procedimenti legati alla loro stessa composizione (soprattutto per *The Walking Dead* e la lunga serie dedicata a *Game of Thrones*), le pratiche, le letture, le conversazioni degli

altri spettatori in rete e non (si veda *Come sopravvivere alle serie tv*, *True Detective*, *Westworld*, *The Handmaid's Tale*).

Tra queste recensioni, che l'autore scrive che vorrebbero essere come delle possibili «recensioni postmoderne ironiche e brillanti»⁴⁹, vi sono le recenti tavole di *Ognuno c'ha le perversioni sue*, dedicate alla serie Netflix di Shonda Rhimes *Bridgerton* (2020), ambientata tra gli intrighi amorosi a corte nell'Ottocento inglese senza alcuna distinzione etnica, di genere o orientamento sessuale degli attori e dei personaggi (è il fenomeno del *blind casting* citato prima). Il commento visuale dell'onni-voro Zerocalcare non rifiuta l'intrattenimento dell'opera, ma accende i riflettori sulle conversazioni online legate all'effettiva contraddizione dell'opera rispetto alla reale rottura degli stereotipi di narrazioni seriali come *Grey's Anatomy* della stessa *showrunner*⁵⁰.

Anche gli elementi paratestuali delle produzioni audiovisive sono oggetto di ricreazione intermediale di Zerocalcare che lavora in particolare ai trailer nel tempo di *Jurassic Park* e *Star Wars*.

Ancor prima della produzione di *Rebibbia Quarantine*, l'avvicinamento alla produzione animata e seriale da parte di Zerocalcare si era concretizzata attraverso piccoli “cortometraggi d'autore”, “video animati”, “corti animati” come li ha via via definiti l'autore, diffusi sui suoi social. Anche qui riprendeva abitudini di fruizione (come in *Cambia questo è un cojone*, 2018, sulla programmazione televisiva; in video in cui trattava della chiusura dei siti di download e sottotitoli per le serie; o sull'interattività delle piattaforme come in *Analisi concettuale e tecnica della puntata di Black Mirror (Bandersnatch)*, *La Puntata perduta di Black Mirror*). A queste si sono affianca-

⁴⁹ ZEROCALCARE, *Ognuno c'ha le perversioni sue*, in «Best Movie», 5 febbraio 2021, <https://www.bestmovie.it/news/zerocalcare-ha-visto-bridgerton-ognuno-c-ha-le-perversioni-sue-la-nuova-storia-a-fumetti/771354/> (consultato il 8 maggio 2021).

⁵⁰ *Ibidem*.

te via via vere e proprie recensioni creative animate (dedicate a *Il Miracolo*, *Twin Peaks*, *Homeland*, *Finali alternativi*) o a classici momenti di leggerezza quotidiana interrotti poi durante il periodo della pandemia. La sperimentazione è passata anche con la creazione del videoclip a fumetti per Rancore e Giancane, di cui realizza i disegni sposando la drammaturgia musicale e il senso dell'opera, che ha definito come una fotografia esatta della sua anima⁵¹. Accanto all'artista Giancane, si ricorda qui che nel 2018 Zerocalcare ha anche collaborato alla realizzazione di concerti accompagnati *live* dai suoi disegni.

5. *Autobiografie politecniche degli untori*

Zerocalcare intraprende la sua serie di «cortometraggi», definiti poi come «reportage seriali» di tipo «drammatico» (sottotitolo umoristico usato dallo stesso), sin dal febbraio 2020, quando ai primi segnali di diffusione del Covid l'autore comincia, prima di una fase di silenzio riflessiva, a toccare il tema in video leggeri, che fanno però riferimento allo stesso già come un potenziale elemento di sovversione o diversivo da certe abitudini o problemi, sensi di inadeguatezza o macerie che ci trascinavamo anche prima del Covid (si veda per gli inizi *È come un pizzico* sulle paturnie ipocondriache o *La scelta* per una pizza al ristorante)⁵².

Nel terzo episodio, però, intitolato *I cocci*, Zerocalcare, come tanti soggetti cinematografici, torna a guardarsi allo specchio e avverte in quel momento come ogni giorno che il Covid non ha fatto altro che fungere da strumento di riflesso/riflessione su grumi, nodi e sul senso di emarginazione che attana-

⁵¹ GIANCANE feat. RANCORE, *Ipocondria*, 4 maggio 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=o-lQtwwxvQU> (consultato il 6 giugno 2021).

⁵² È possibile vedere tutti i video citati in questi paragrafi sul profilo Facebook dell'autore al link <https://www.facebook.com/profile.php?id=100044154743385&sk=videos> (consultato il 3 giugno 2021).

gliano la nostra vita in certe circostanze. Attivando lo sconfinamento fra margini mediali tipico dei *comics*, di luoghi e tempi, e riutilizzando tutto l'armamentario simbolico per la narrazione fra riflessività e dialogo con il pubblico, Zerocalcare riprende così il significativo lavoro sulle «forme dell'ibrido» individuate già da Gaetano Martire in *Dodici*:

L'unica cosa certa, alla fine del fumetto, è che ogni margine – foss'anche la soglia dell'apocalisse – è sempre anche un *marginie d'azione*. Perché vivere sui limiti, vuol dire anche imparare ad attraversarli⁵³.

Nel marzo del 2020, a lockdown poi inoltrato, Zerocalcare intraprende una narrazione seriale ad appuntamenti con sei episodi di *Rebibbia Quarantine* (a cui si aggiungono alcune propaggini)⁵⁴. La serie è stata presentata a *Propaganda Live* nel 2020, programma del canale La7 diretto da Diego Bianchi, che vede la partecipazione anche del fumettista Makkox. Parallelamente è stata pubblicata però sulla pagina Facebook di Zerocalcare, che conta oggi quasi un milione di iscritti, canale che diventa per l'altissimo numero di ricondivisioni forse la principale rete di diffusione, accanto anche alle ulteriori distribuzioni su giornali online e ai caricamenti su Youtube e sull'IGTV di Instagram. Dei video non c'è traccia nel blog zerocalcare.it,

⁵³ G. MARTIRE, *Tra mammut e morti viventi: forme dell'ibrido in Dodici di Zerocalcare*, in *In limine. Forme marginali e discorsi di confine*, a cura di M. De Blasi, G. Imbriaco, F. Messina, S. Orlando, V. Schettino, Napoli, Quaderni della ricerca - 2, Dipartimento di Studi letterari, linguistici e comparati, Università degli Studi di Napoli L'Orientale, 2018, pp. 157-172, p. 170.

⁵⁴ Alla serie sono stati dedicati due interessanti articoli quasi in contemporanea, cfr. C. SCARLATO, *E adesso cosa farò? Rebibbia Quarantine di Zerocalcare*, in «Fata Morgana Web», 28 giugno 2020, <https://www.fatamorganaweb.it/rebibbia-quarantine-zero-calcare-coronavirus/> (consultato il 3 giugno 2021); A. MILETO, *Il monologo animato. Animazione e realtà nel documentario contemporaneo*, in «Fata Morgana Web», 28 giugno 2020, <https://www.fatamorganaweb.it/speciale-animazione-documentario-contemporaneo/> (consultato il 3 giugno 2021).

in cui l'artista ha dato spazio in passato alle tavole personali e per «Wired», contribuendo all'audience della testata. La motivazione dietro questo tipo di circolazione e il lavoro prestato a diverse realtà si può ritrovare in un commento a una collaborazione con «Repubblica» del 2015 in cui l'autore scriveva: «ogni tanto ci stanno alcune cose che per me ha senso che stiano su supporto diverso dal blog, per i temi che trattano»⁵⁵.

Realizzata in prima battuta come un insieme di corti animati sotto forma di fumetti ma confezionati poi come una vera e propria serie audiovisiva web animata (con titoli, *opening credits* e sigla), *Rebibbia Quarantine* si avvicina al genere dei *comics* di taglio documentaristico, reportage e inchiesta che hanno contribuito a raccontare traumi storici. O per meglio dire riprende l'elemento per cui:

the documentation of trauma in comics, combine to emphasise that graphic narratives do not simply reflect the culturally dominant shape of trauma as it is rendered in often modernist or anti-realist narrative forms; they also invoke it, play with it, revise it, challenge it, and in their most innovative moments, move beyond it⁵⁶.

La novità delle produzioni di Zerocalcare durante la pandemia però spinge verso un rapporto tra evento traumatico e racconto non più nell'orizzonte tra passato e presente-futuro ma in una sorta di presente in parallelo, integrato. Si sovvertono quindi i principi di distacco dal corpo dell'oggetto e dei soggetti coinvolti e la ricostituzione dei tratti del racconto diventa ancora più pregnante e amplificata dalla riflessione sui media e dalla circolazione mediatica del contributo.

⁵⁵ ZEROCALCARE, *La Città del Decoro*, 7 maggio 2015, <http://www.zerocalcare.it/2015/05/07/la-citta-del-decoro-su-repubblica-domenica-10-maggio/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁵⁶ *Documenting Trauma in Comics. Traumatic Pasts, Embodied Histories and Graphic Reportage*, a cura di D. Davies e C. Rifkind, London, Palgrave Macmillan, 2020, p. 8.

Ogni video della serie inizia quasi sempre *in medias res* con Zerocalcare in primo piano che introduce subito l'utente all'argomento centrale. Posto di profilo, a tre quarti, il fumettista (si) anima (come) una *performance* teatrale segnalata dal drappeggio rosso di un sipario alle spalle⁵⁷. Accanto c'è sempre lo stesso fondale bianco con delle linee a zig zag orizzontali nere, che sembrano tradurre il segnale di trasmissione dei messaggi dall'autore verso il pubblico in un contesto narrativo che è necessariamente a metà tra il mondo dei media e la realtà, senza identificarsi con l'uno e con l'altro. È un segnale di disturbo visivo che fa da sfondo a tutta la serie divenendone motivo essenziale per l'idea di veicolazione.

Il passaggio da una sequenza all'altra avviene normalmente con transizioni nette che scandiscono l'uso di tre principali modelli di scene: i *renactment* degli episodi quotidiani legati alla pandemia che coinvolgono la collettività in forme e ambienti diversi (umani, bestiarî, mediatici o geolocalizzati); la rappresentazione grafica di *contenuti come dati* di supporto al tema; le *reimmaginazioni o riflessioni simboliche* legate al tema che come nelle tavole sono segnalate da sfondi per lo più scuri o cosmici.

Le scene hanno spesso al loro interno uno sviluppo dinamico che procede talvolta a scatti attraverso ampliamenti delle porzioni visibili o la moltiplicazione delle scene come per i fumetti (talvolta esplicitamente delimitate come le stesse) o adottando movimenti immaginari di regia della camera.

Il legame con la produzione fumettistica si connota anche per l'uso di una gamma di colori grafici tenui, opacizzati, delimitati però sempre da un tratto nero marcato che riprende i neri forti di contrasto tipici dello stile di Zerocalcare. L'artista ripropone le tipiche deformazioni del volto, del corpo, dello sguardo con i protagonisti inghiottiti dalla luce bianca di un

⁵⁷ Sul rapporto tra teatralità, messa in scena e performance attoriale cfr. G. D'ARCY, *Mise en Scène. Acting, and Space in Comics*, London, Palgrave Macmillan, 2020.

occhio di bue frastagliato che li spinge oltre l'abisso, segnalato già dallo sfondo nero. Il carattere "chiaroscuro" dell'uso del bianco, che ricorre anche nei fumetti, è forse riprovato (in un contributo editoriale durante la pandemia) dalla cancellazione in bianco di alcuni detenuti morti suicidi⁵⁸. Rispetto all'uso dei colori, l'aspetto più interessante diventa forse nel passaggio alla serialità audiovisiva l'animazione delle diverse grane dei racconti in presa diretta riutilizzati da un medium all'altro (dai programmi televisivi in diretta, alle dirette Facebook, alle interviste giornalistiche). Come nelle tavole a fumetti inoltre, per alimentare la narrazione ma a volte anche per dargli il via, soprattutto nel periodo pandemico dove sono diventati un medium fra i media, ricorre l'uso dei messaggi scritti tramite SMS, servizi di messaggistica istantanea come Whatsapp (esemplificato dal tipico sfondo in trasparenza con le icone stilizzate), ecc.

L'uso delle parole trascritte si sovrappone spesso graficamente alle immagini, come accadeva nelle tavole in presenza di moltiplicazioni delle sensazioni legate alla scena o a pensieri dei personaggi.

La produzione seriale si distingue invece per un'esplicitazione sonora della verbosità instancabile di Zerocalcare che sigilla con l'intonazione e il ritmo la narrazione. Come nei fumetti, si susseguono qui appellativi diretti allo spettatore, replicati dai commenti di introduzione per il lancio di questi episodi sui social in cui Zerocalcare dialoga in modo diretto con l'audience. Alla voce dell'artista-narratore-protagonista si alternano le voci del coro, impersonate vocalmente sempre dallo stesso. La *performance* fisica dell'autore-personaggio si fonda anche sulla mimica facciale, la postura del corpo e soprattutto la gesticolazione viva. Quest'ultima fa da traino nell'espansione delle direzioni indessicali ed emotive del racconto dall'inter-

⁵⁸ ZEROCALCARE, *Indagine sulle rivolte in carcere*, in «Internazionale extra», 2020, fasc. 13, pp. 75-105, p. 94.

no verso l'esterno o come puntello di richiamo dell'attenzione dello spettatore.

La regia sonora degli episodi quasi sempre scandisce il *mood* del messaggio attraverso brevi basi musicali che di solito ricreano le atmosfere attraverso generi narrativi riconoscibili, a cui si aggiungono insertiumoristici. La sigla iniziale è ripresa dalla canzone *Ipocondria* di Giancane, tema chiave nella poetica di Zerocalcare, ma a questa alla fine di ogni episodio si aggiunge un pezzo strettamente intrecciato alla drammaturgia di ogni episodio.

Della pandemia Zerocalcare ha saputo raccontare la storia, le reazioni contraddittorie ma soprattutto i tentativi di negoziazione non sempre pacifici o immediati rispetto ai luoghi, all'espressione personale e alle relazioni anche fisiche. Le atmosfere inedite (come quelle delle sirene ricorrenti) sono diventati per l'artista la leva per ribaltare la prospettiva rispetto alla "normalità" di certe condizioni, come accade a Rebibbia. I racconti sono stati animati anche da alcune delle figure che abbiamo più imparato a riconoscere nostro malgrado: gli appelli vip, Barbara D'Urso con i suoi celeberrimi tutorial, i processi in diretta ai *runner*, ecc. Nel secondo episodio, intitolato *Il bilancio*, Zerocalcare individuava proprio in alcune dinamiche comunicative tre «termometri sociali»: l'uso degli smartphone, le trasformazioni delle conversazioni social dalle *débâcle* sanremesi alle contrastanti reazioni all'epidemia in corso, alle dirette *live* da balconi e per strada. Dal divano della sua casa, davanti alla televisione, dal balcone e dalle strade più prossime Zerocalcare diventa testimone del racconto della pandemia nei canali *mainstream*, attraverso le ricerche online per tentare di informarsi e le dinamiche di doppio schermo anche davanti al televisore in cui si muovono l'opinione pubblica e le reazioni social tra meme, profilazioni delle *audience* e *trend*. Gli stessi diventano perni narrativi lungo tutta la serie, come quando parla del «filtro altera realtà» sui social nella speranza di dare un'immagine di sé proattiva durante il lockdown (nell'episo-

dio *Quarantine Interlude: Il filtro Quarantena*), insieme ai classici espedienti narrativi come i commenti. I problemi evidenziati da Zerocalcare nascevano durante il primo lockdown però anche dall'assenza di comunicazione, di risposte, oltre che dalla loro inadeguatezza, come accaduto ai carcerati di Rebibbia.

Così, come per le tavole, anche qui il dialogo con le *audience* che avrebbero visto il video è diretto. Per la serie, in particolare, si segnala, in questo scambio, la realizzazione di una versione in lingua LIS del primo episodio e sottotitolata dopo i tanti commenti che esponevano a Zerocalcare i problemi di accessibilità. Ciò è avvenuto grazie al contributo diretto, come fa fatica a definire lo stesso nell'annuncio su Facebook, di «lettori» («come cazzo si dice quando uno se guarda i video? spettatori è na merda»).

Fuori dalla serie, ma strettamente correlati, si pongono quattro contributi. Il primo, *Eroi*, dedicato al personale sanitario, rappresenta un «esperimento di una intervista a cartoni», in cui Zerocalcare ricorre al classico stratagemma di racconto partecipato chiedendo esplicitamente un supporto a un testimone, al quale chiede qui anche che cosa è possibile immaginarsi per cambiare le condizioni lavorative in futuro, andando oltre i confini narrativi. Nel secondo, dedicato ai fatti del Black Lives Matter, le vicende delle proteste antirazziali negli Stati Uniti si trasformano nel pieno della pandemia in un confronto sul panorama informativo italiano dominato da bolle polarizzate su social e quotidiani italiani focalizzati su superficialità personali o sterili discussioni politiche sull'inserimento di plexiglas in spiaggia e quelli americani concentrati sugli impatti delle manifestazioni (qui Zerocalcare riprende in modo diretto, forse per la prima volta, *screen* dal *New York Times* e dalla *Cnn*).

In un terzo contributo video, *Le somme di fine anno*, l'autore ricorda diegeticamente nella cornice di un videomesaggio su un social da parte di un utente la costante richiesta per la pubblicazione di nuovi video ma in un periodo di

lockdown che ormai ha perso i connotati iniziali, soprattutto come momento di riflessione individuale e collettiva.

A posteriori, ma lo stesso era successo allo scoppio della pandemia in Italia, Zerocalcare rivendica invece il silenzio per un autore quando non si ha nulla da dire, soprattutto se intorno si scatena la corsa al messaggio pubblico generale e non c'è una comprensione piena del "quadro". A rivedere uno dei tanti contributi in cui l'artista annuncia al suo pubblico che non riprenderà l'appuntamento con i «video fissi», il gioco del "dire" pur scegliendo di "non mostrare" più nulla in realtà prosegue. Si pensi al video del 19 marzo 2021, *E niente*, in cui mette in scena il parallelismo fra le nuove dirette del premier Draghi e quelle di Conte, a ricordarci le differenze e le continuità durante questa inesorabile "mediazione" fra la comunicazione della pandemia, la politica e la collettività⁵⁹. L'autore invece prosegue con ironia il racconto del paradosso delle reazioni social/i, sempre contraddittorie, citando per esempio una vignetta vista e poi persa su internet (Zerocalcare ce la mostra al pc) con uno dei tanti meme probabilmente circolati con un'immagine e una frase fissa, come «Quando la pandemia finirà...», completata in modo vario da tutti. La narrazione, ispirata dai tanti messaggi sul web dello stesso tipo, diventa a sua volta un frammento e un vettore della metanarrazione del fumettista. La conclusione allo stesso modo è tradotta simbolicamente, ma in una modalità più analogica, con un fascio di luce in sala in cui veniamo immersi totalmente durante la proiezione su schermo di un "film" che è quello della pandemia in cui non si sa dove siamo arrivati e che sembra sempre uguale a sé stesso nelle modalità di narrazione.

Della pandemia, nelle produzioni del periodo del Covid, resta quindi un forte portato mediale e visuale. L'artista ha anche partecipato per esempio in questo arco temporale a un

⁵⁹ In parte lo aveva già fatto in precedenza con contributi come *Il loop infinito* (2018), dove esplicitava la relazione fra comunicazione social, politica e il racconto di vicende reali.

numero speciale di «Internazionale» con fumetti provenienti da tutto il mondo in cui ha parlato delle rivolte, dei cambiamenti e delle condizioni delle carceri al tempo della pandemia. La pratica dell'opera miscellanea è storica ma la portata transnazionale di questi progetti, affermati dall'avvento del digitale e attivati come reti creative globali durante l'emergenza sanitaria, sono forse una delle cifre di questo periodo che potrebbe lasciare un segno nelle pratiche future. L'impianto visuale dell'opera è pienamente dichiarato sin dal titolo, *Lontano dagli occhi*, nel racconto di una realtà che vive oltre uno di quei muri che siamo abituati a vedere senza guardare a ciò che sta oltre o all'altro che sta in quell'altrove se non attraverso alcune narrazioni mediatriche, che sfumano i confini anche dall'interno verso l'esterno. «La sua indagine – come scrive Rizzo – invita a non distogliere lo sguardo da quello che è successo, a ripensare la galera e a guardare oltre le sue mura»⁶⁰.

In questo caso il racconto delle rivolte nel carcere di Rebibbia, un «deposito di duemila corpi»⁶¹, prende le forme quasi di una narrazione seriale audiovisiva con un momento introduttivo che segna già un picco di concentrazione tensiva, il titolo, e una suddivisione per “episodi” datati. I racconti della televisione per contrasto, alla chiusura delle visite nelle carceri e in assenza di adeguate forme di protezione sanitaria, sono state uno dei principali reagenti delle rivolte⁶². L'argomento è talmente importante che la madre lo invita, metanarrativamente, a fare un «video su questo a *Propaganda*»⁶³, autobattuta nel dialogo che rinvia e crea un ponte ideale con la serie audiovisiva. Se un cambiamento c'è stato nelle carceri, dovuto alla pandemia, è stata la sostituzione delle visite con le chiamate Skype che diventano per Zerocalcare l'esperienza media-

⁶⁰ G. RIZZO, *Editoriale*, in «Internazionale extra», 2020, fasc. 13, p. 8.

⁶¹ ZEROCALCARE, *Lontano dagli occhi*, in «Internazionale extra», 2020, fasc. 13, pp. 75-105, p. 78.

⁶² Ivi, p. 81.

⁶³ Ivi, p. 86.

le diventata prassi, nonostante la possibilità visiva crei paradossalmente, rispetto alla società, un allontanamento. Non guardare con attenzione e in maniera plurale a questi aspetti o agli impatti delle scelte fuori su questa realtà diventa, nelle didascalie dell'autore, la vera questione del fumetto e delle nostre vite di conseguenza.

Tra la fine dell'anno e il nuovo, edito da Bao, esce anche *A Babbo Morto*, esperimento che si segnala qui perché contemporaneamente disegnato e poi recitato in versione audio-libro da Zerocalcare con le illustrazioni del «poetico artigiano dell'immagine»⁶⁴ Alberto Madrigal. Un lavoro visuale plurale, in cui il Covid entra solo come riferimento alla perdita di posti di lavoro, che serve, nelle parole dell'artista, a «ricordare che il mondo è pieno di cose bellissime anche se a volte non le vediamo presi come siamo dal nostro folle tran-tran quotidiano»⁶⁵.

Durante il periodo della pandemia ha anche pubblicato sedici pagine con «L'Espresso», il 28 marzo 2021, dal titolo *Romanzo Sanitario*, reportage dedicato alla sanità territoriale pubblica a partire dalla riapertura di un presidio sanitario a Rebibbia. Il tema delle periferie è qui affrontato con una chiave rivolta più che alle buone pratiche e alle nuove generazioni “sane” a una apertura di tipo visuale: raccontare «realità politiche mature riconosciute dal territorio e portatrici di soluzioni pragmatiche, e anche di conflitto, oltre che di una visione del mondo precisa e non genericamente annacquata nella retorica dei bravi ragazzi scout laici buoni pe tutti»⁶⁶. Il richiamo narrativo è incorniciato all'interno di una delle tante interv-

⁶⁴ Dichiarazione Facebook di Zerocalcare. Cfr. https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=205461724268984&id=100044154743385 (consultato il 3 giugno 2021).

⁶⁵ Dichiarazione Facebook di Zerocalcare. Cfr. https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=205461724268984&id=100044154743385 (consultato il 3 giugno 2021).

⁶⁶ Dichiarazione Facebook di Zerocalcare. Cfr. https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=288519345963221&id=100044154743385 (consultato il 3 giugno 2021).

ste tramite videochiamata che Zerocalcare ha tenuto «per i cartoni scemi»⁶⁷ in tempo di pandemia. L'intervistatore di turno sembra però più interessato a quelle che l'autore definisce le grandi narrazioni progressiste sulle periferie, in cui si alternano mostri, usati narrativamente come *King Kong* da un lato o angeli dall'altro. Al contrario, quella proposta dall'artista ha una piattezza tale da poter essere inserita, secondo l'interlocutore, in un podcast: formato che viene qui ironicamente sferzato. Il quartiere nella visione delle tavole invece è un "ecosistema visuale" in cui le tante «linee narrative»⁶⁸, apparentemente noiose, per le varie storture vivono nella realtà una vita rocambolesca e per questo più efferata di qualsiasi altra serie. L'immagine di una forma di narrazione seriale sembra qui la più adatta e persino inedita a restituire le forme di vita del luogo che si compongono di una «cifra di biodiversità»⁶⁹ fatta di «vite complesse, competenze, relazioni»⁷⁰.

Rispetto alla storia del giornalismo culturale, per avviarci alle conclusioni su queste produzioni fra reportage e inchiesta, il poliedrico Zerocalcare svolge un po' il ruolo dello scrittore chiamato a commentare fatti e opere con i propri contributi sovrapponendo la propria immagine a quella di un giornalista creativo. Con la serie *Rebibbia Quarantine* spinge questa capacità anche verso nuovi formati sperimentali.

Della tradizione sono presenti gli elementi tipici strutturali dei reportage e delle inchieste: la centralità di un tema, la pluralità delle tesi mostrate e l'approfondimento prossimo alla realtà. Nella costruzione dà inoltre spazio alla pratica di lasciare la parola, le spiegazioni agli altri testimoni e alle loro stesse narrazioni (in un passaggio emerge la lettura e l'immagine di

⁶⁷ ZEROCALCARE, *Romanzo sanitario*, in «L'Espresso», vol. LXVII, 2021, fasc. 14, pp. 101-120, p. 104.

⁶⁸ Ivi, p. 104.

⁶⁹ Ivi, p. 106.

⁷⁰ Ivi, p. 114.

un diario di un carcerato)⁷¹. Sia nei fumetti che nella serie web replica lo stile di immagini fisse o dinamiche riprese “sul campo”. Dei due generi, audiovisivi e non, è anche presente ma in forma reinventata l’uso di estratti o format di giornali per veicolare dei messaggi o rappresentare i dibattiti circolati. Zerocalcare ne richiama stereotipi e gioca anche con contenuti che avevano animato i discorsi collettivi: fortissima l’ironia del riferimento, per esempio, alle previsioni del polpo Paul⁷².

Come ha scritto Giuseppe Rizzo in un editoriale per un numero speciale di «Internazionale» a cui ha partecipato anche Zerocalcare:

Si può riflettere sull’essere umano sia in endecasillabi sia in strisce, decifrare e raccontare il mondo sia con gli articoli sia con i fumetti. È una delle intuizioni che Umberto Eco riconosceva a Elio Vittorini e al suo *Politecnico*, la rivista dove tra il 1945 e il 1947 l’intellettuale siciliano pubblicava inediti di Franz Kafka accanto a storie di Popeye [...]. Da allora i fumetti hanno imboccato strade diverse, sperimentato linguaggi nuovi, si sono contaminati. E l’intuizione di Vittorini ha trovato uno spazio di espressione interessante nel dialogo tra giornalismo e fumetti⁷³.

Nel “paradigma politecnico”, che può essere assorbito anche dalla logica compositiva delle opere oltre che dello spazio editoriale di destinazione, si inseriscono quindi con rinnovato interesse anche le nuove dinamiche che segnano questa traiettoria.

Dei tratti del giornalismo degli ultimi anni riprende sicuramente il modello *citizen* ma a questo si aggiungono nella serie web sicuramente i tratti del *data journalism* (con dati, grafici, infografiche), quando richiama in sovraimpressione con

⁷¹ ZEROCALCARE, *Lontano dagli occhi*, cit., p. 86.

⁷² ID., *Le somme di fine anno*, 31 dicembre 2020, <https://www.facebook.com/100044154743385/videos/130383785559729/> (consultato il 3 giugno 2021).

⁷³ G. RIZZO, *Editoriale*, cit., p. 8.

modalità diverse dati a supporto delle proprie analisi e incorpora un po' l'interattività fra documenti diversi tipica dei *web doc*.

Stupisce inoltre l'inclinazione "antropologica" della comunicazione mediale da parte di Zerocalcare che assume una costante posizione riflessiva nei suoi racconti per sondare i limiti della narrazione, le modalità e il giusto approccio dentro e fuori la vita, le persone reali e la materia del racconto. E il lettore puntiglioso o la quantità di e-mail che poi arrivano vengono tirati in ballo nella costruzione dallo stesso Zerocalcare per porre ulteriori domande. Di questo sistema, di cui fa parte, sa anche prendersi gioco soprattutto attraverso gli innumerevoli riferimenti, anche nella *web serie*, dei premi non vinti per la denuncia sociale. Sempre pronto a generare ribaltamenti di immagini e di visioni, anche durante la pandemia, ha saputo quindi mettere in risalto anzi quanto le narrazioni modellino non solo i nostri immaginari ma anche le nostre idee e relazioni.

Fare cose con i fumetti: i *post-comics* digitali e la promessa dell'interattività

A partire dagli anni Duemila, i *digital comics* hanno visto espandere progressivamente il loro ruolo nel mercato del fumetto. Nei discorsi degli autori e di molta critica, il passaggio dalla pagina allo schermo è stato spesso recepito come un ampliamento delle capacità espressive del mezzo fumettistico, spinto a espandere il proprio formato sfruttando lo spazio potenzialmente sconfinato¹ che Scott McCloud² ha chiamato «tela infinita» (*infinite canvas*), e identificato come la vera innovazione del formato digitale. Oltre a ciò, diversi fumetti digitali hanno incorporato audio e animazioni, e costantemente inseguito una maggiore interattività. Tuttavia, a ogni *affordance* maggiore rispetto al cartaceo sembra corrispondere inevitabilmente la rinuncia a qualche capacità produttiva del fumetto tradizionale.

Questo contributo cercherà dunque di esplorare il fumetto digitale da un punto di vista formale e di situarlo nel panorama mediale contemporaneo, per poi focalizzarsi in particolare sui meccanismi relativi all'interattività. Il concetto di interattività verrà letto alla luce delle due mappature operate da Ryan, per livelli e per tipi, proponendo di integrarle in un *framework* più ampio che identifica nell'*agency* dei lettori il punto nodale della fruizione dei fumetti digitali, e il terreno su cui osservarne appieno le differenze rispetto al cartaceo.

¹ Il formato della tela infinita si estende di solito in una direzione di lettura, orizzontale o verticale, ma nulla osta che la diramazione sia omnidirezionale.

² S. McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, New York, Paradox, 2000.

1. *Di cosa parliamo quando parliamo di fumetti digitali*

Per discutere in maniera sensata di interattività nei fumetti digitali senza ipostatizzarli, è necessario prima realizzare una mappatura che esplori quantomeno tre questioni essenziali: cosa si intende con “digitale”, quali tipi di fumetti digitali ci sono, e se è corretto considerarli fumetti.

Occorre dunque in primo luogo considerare che lo statuto digitale dei fumetti coinvolge almeno tre (secondo alcuni quattro) livelli di mediazione. Il primo è quello che riguarda la produzione, cioè disegno, inchiostatura, colorazione e lettering. Sono fasi di lavoro spesso condotte interamente in digitale anche per la maggior parte dei prodotti cartacei, in ragione di un controllo e di una reversibilità immediata di scelte ed errori che sarebbero impossibili da ottenere lavorando sul solo supporto analogico. Proprio per questo, andrebbe forse considerata, appunto, come una fase produttiva (inevitabilmente informatizzata, negli ultimi anni, dall'apparato produttivo dell'industria del fumetto) piuttosto che come parte integrante dello statuto digitale di un fumetto. Più propriamente pertinenti alla categoria del digitale sono invece gli altri tre livelli di mediazione: quello di cui parleremo più estesamente qui, riguardante le caratteristiche strutturali e narrative dei testi digitali, e dunque il formato, la presenza di animazioni e l'interazione richiesta all'utente; quello relativo alla materialità dei supporti che ospitano il fumetto (cd, hard disk, *cloud*) e attraverso cui il fumetto stesso viene letto (smartphone, tablet, pc, visore VR); e quello che influenza il processo di fruizione e ricezione, attraverso le app con cui si leggono (e/o che ospitano) i fumetti digitali, i gesti che permettono o non permettono di fare, e il modo in cui modificano, conseguentemente, il processo di lettura³.

³ Da un punto di vista economico, peraltro, spesso le app/siti che ospitano un fumetto sono anche proprietarie del fumetto stesso, di cui il fru-

Incidentalmente, a quest'ultimo livello subentra anche una proliferazione di codici e formati che, soprattutto in Italia, sembra essere un ennesimo ostacolo all'ambizione di maturità e legittimazione del fumetto digitale; e questo forse anche nel vano (e poco utile) tentativo di controllare le questioni relative alla legalità dei fumetti fruibili online, mirando cioè ad arginare pratiche che vanno dall'aggirare i cataloghi nazionali abbonandosi, per mezzo di una VPN, a piattaforme disponibili solo all'estero, agli *upload* di fumetti singoli (anche in forma privata attraverso piattaforme di *hosting*, forse la pratica più vicina alla circolazione spontanea che ha marcato la storia dei fumetti, in cui ha giocato un ruolo importante il prestito ad altri lettori), alla formazione e gestione di quelli che Abigail De Kosnik chiama «archivi canaglia» (*rogue archives*)⁴. Un ottimo esempio di questi ultimi sono le *scanlation*, traduzioni di manga realizzate e caricate online da comunità di fan che, se da un lato agiscono in maniera formalmente illegale, dall'altro sono preziosi mediatori, in senso culturale e geografico, di produzioni spesso trascurate da mercati diversi da quello di origine, dunque introvabili, non tradotte, o tradotte solo molto tempo dopo la pubblicazione dell'opera originaria.

In secondo luogo, è necessario notare che “fumetto digitale” è un termine ombrello che abbraccia forme profondamente diverse, il cui unico punto in comune è la mediazione digitale, a sua volta direttamente connessa al supporto utilizzato. Un oggetto di indagine così ampio andrebbe allora scandito, e un buon punto d'inizio può essere seguire alcune dicotomie: chie-

itore detiene solo il possesso, quando non meramente la possibilità di leggerli/interagirvi. È il caso, ad esempio, di *Comixology* o *Marvel Unlimited*, che permettono un abbonamento *flat* in cui il lettore può scaricare un numero limitato di opere da un catalogo molto ampio: in questo momento, *Marvel Unlimited* offre la possibilità di scaricare fino a 12 opere contemporaneamente su un catalogo di quasi 30000 titoli; *Comixology* permette di visionare fino a 50 opere contemporaneamente su un catalogo di oltre 20000 titoli.

⁴ Cfr. A. DE KOSNIK, *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*, Cambridge (MA), MIT Press, 2016.

dersi se si tratta di un fumetto fruibile online e/o offline; se si tratta di un prodotto nato per l'ambiente digitale o digitalizzato; se formalmente fa leva sulla già citata triade vignetta/gabbia/pagina, o se sfrutta il supporto digitale per ampliare lo spazio rappresentato o ancora per introdurre transizioni, animazioni e video in un ambiente statico, delimitato dai margini dello schermo attraverso cui gli utenti fruiscono del fumetto stesso.

Nonostante manchino analisi quantitative, risulta in tal senso evidente a chiunque abbia familiarità con il formato che la categoria più diffusa sia rappresentata dai fumetti digitali che minimizzano lo scarto rispetto al loro corrispettivo analogico, cioè i fumetti cartacei digitalizzati e quelli *born-digital* che riprendono la già citata struttura triadica. A questi andrebbe aggiunto in realtà un terzo gruppo, costituito dai fumetti che adottano la struttura tradizionale in vista di una pubblicazione parallela, sincrona o asincrona, nei due formati. Ciò accade usualmente per due ragioni: perché gli stessi fumetti vengono venduti in contemporanea nel formato cartaceo e attraverso piattaforme come le già citate Marvel Unlimited e Comixology, o per fare leva sul digitale come veicolo promozionale (forse il vero valore aggiunto del supporto, come dimostra in Italia casi di grande successo come Makkox, Zerocalcare, Sio, Fumettibrutti – ma l'elenco completo sarebbe infinito). È quasi sempre il caso dei fumetti ospitati su social media come Facebook o Twitter: spesso singole vignette, frequentemente di commento all'attualità, che cercano di massimizzare il proprio potenziale virale ottenendo quanti più repost possibili. *Mutatis mutandis*, alcuni fumetti, pur mantenendo la staticità e la gabbia, fanno leva sulle specifiche della piattaforma che li ospita per scandire in modo diverso il proprio ritmo: è il caso dei fumetti su Instagram, di solito organizzati in post che presentano quattro vignette quadrate singole seguite da una composizione delle stesse vignette, altrettanto quadrata.

Perché allora così tanti fumetti digitali si affidano alla riproduzione della struttura vignetta/gabbia/pagina? Secondo Priego

e Wilkins, la persistenza della griglia non sarebbe «dovuta a un conservatorismo intrinseco o a una riluttanza a sperimentare, ma piuttosto al fatto che la suddivisione della griglia è una tecnologia generativa potente»⁵. Una conferma a questa teoria verrebbe dal fatto che la seconda tipologia più diffusa è quella che adotta la tela infinita, facendo leva sullo schermo come finestra su una superficie potenzialmente illimitata, libera dal vincolo della pagina. È il formato adottato dalla piattaforma *Webtoons* e dall'italiana *Verticalismi* (chiusa, non più consultabile⁶), ed è anch'esso nella pratica molto vicino al modello classico di fumetto, giacché si tratta normalmente di composizioni statiche estese in una sola direzione, che dunque vengono percorse con un lungo *scroll* (normalmente verticale, seguendo la direzione tipica della lettura su internet), ma che mantengono la divisione in pannelli,

⁵ E. PRIEGO, P. WILKINS, *The Question Concerning Comics as Technology: Gestell and Grid*, in «The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship», vol. VIII, 2018, fasc. 1, pp. 1-26, p. 17. Qui e di seguito (salvo ove si faccia riferimento all'edizione italiana), la traduzione è mia.

⁶ Come afferma De Kosnik, sebbene Internet «sia nato come fantasia dell'archivio perfetto, una tecnologia che avrebbe preservato il vasto registro della conoscenza umana nella sua interezza», a causa dell'obsolescenza di hardware e software «il sistema di calcolo in rete fallisce completamente come macchina della memoria» (A. DE KOSNIK, op. cit., pp. 44, 46). I media digitali sono invece «degenerativi, smemorati, cancellabili» (W.H.K. CHUN, *The Enduring Ephemeral, or The Future Is a Memory*, in «Critical Inquiry», vol. XXXV, 2008, fasc. 1, pp. 148-171, p. 160). Persino gli strumenti di conservazione come l'*Internet Wayback Machine* – un archivio di internet *su internet* – salvano solo «uno scheletro di pagina, pieno di link e immagini frammentarie» (ivi, p. 169). Ciò non è affatto nuovo per chi si muove nel campo della conservazione digitale, eppure non molto è stato fatto finora per preservare i fumetti digitali, molto più effimeri, in un certo senso, delle loro controparti cartacee: «le applicazioni di fumetti vengono spesso rimosse dagli *app store* man mano che arrivano nuovi aggiornamenti della piattaforma. I file digitali si corrompono o diventano obsoleti quando la tecnologia usata per ospitarli viene aggiornata e sostituita. I siti web scompaiono, senza lasciare traccia» (J. AGGLETON, *The Proper Serious Work of Preserving Digital Comics*, in «UK Web Archive Blog», The British Library, 2017, <https://blogs.bl.uk/webarchive/2017/08/digital-comics.html>, consultato l'11 luglio 2021).

inquadri dai confini dello schermo. Il sistema permette però anche sperimentazioni molto interessanti: ad esempio, sfruttando al massimo l'idea che l'estensione dello spazio rappresentato fugga in ogni direzione molto più in là dell'area visibile (è il caso dell'episodio speciale *Click and Drag* dell'*Xkcd* di Randall Munroe⁷); aggiungendo a uno *scroll* verticale, accompagnato da una colonna sonora, un codice Java che preveda che le vignette sfumino nel bianco dopo essere state lette, incorporando e riproducendo i vuoti di memoria causati dalla demenza del protagonista (*These Memories Won't Last* di Sutu⁸); o combinando uno *scroll* orizzontale con un effetto di parallasse e una colonna sonora geolocalizzata (l'app *Phallaina* di Marietta Ren), in modo da ibridare le vignette che si succedono in un continuum dai confini porosi, e attivare tracce sonore diverse in corrispondenza di determinate posizioni di lettura.

Un lavoro più sottile (ma anche più controverso) sull'atto di lettura lo fa forse il sistema basato sul *panel delivery*, ideato da Balak per il suo «*turbomédia*» e adottato dagli *Infinite Comics* della *Marvel*, da *Thrillbent* e più significativamente dalla *guided view* di *Comixology*, che al click del lettore rivela progressivamente le vignette (o parte di esse) di una composizione organizzata in una griglia classica (nel caso di *Comixology*, si tratta di fumetti pubblicati anche in cartaceo, dunque disposti sul formato rettangolare e verticale della pagina). Pensato per lasciare all'utente il controllo del tempo di lettura proprio del fumetto, il sistema guida l'occhio del lettore in una progressione di lettura preordinata che migliora la leggibilità, ma ostacola la percezione della pagina nel suo complesso. Per questo ha avuto un'accoglienza piuttosto ambivalente, come dimostrato dalla cessazione della pubblicazione di due delle piattaforme citate (in entrambi i casi,

⁷ R. MUNROE, *Click and Drag*, in «Xkcd», 2012, <https://xkcd.com/1110/> (consultato l'11 luglio 2021).

⁸ SUTU, *These Memories Won't Last*, 2015, <http://memories.sutueatsflies.com/> (consultato l'11 luglio 2021).

attorno al 2016), anche se *Comixology* sembra voler insistere sulla sua versione del meccanismo.

Infine, ci sono i fumetti che più vistosamente sfruttano le *affordance* del supporto digitale: i *motion comics*, gli *hypercomics*, e i fumetti in realtà mista, aumentata o virtuale. I *motion comics* sono fumetti che incorporano suoni e movimenti su uno sfondo statico, pur mantenendo *emanata* e *balloon*⁹. Ibrido tra fumetto e animazione, il sistema ha attirato diverse critiche¹⁰ soprattutto per l'alterazione del ritmo di lettura, che si allinea necessariamente alla durata di audio e animazioni; nonostante ciò, esempi recenti (come *The Boat* di Matt Huynh¹¹, che combina brevi animazioni con uno *scroll* verticale e la presenza di link ipertestuali con scopi principalmente esplicativi), hanno riscosso molti apprezzamenti. Gli *hypercomics* sono fumetti con una struttura narrativa multilineare, che richiede all'utente di scegliere tra più percorsi possibili. Un ottimo esempio sono i *game comics* che Daniel Merlin Goodbrey, provetto *theorist-practitioner*, ospita sul suo sito accanto ai suoi contributi accademici¹². I fumetti in AR (*Augmented Reality*) sono spesso oggetti mediatici ibridi, lavori cartacei che vengono implementati per mezzo di uno smartphone (puntando la telecamera su punti specifici di alcune pagine), ma possono essere anche fumetti nati in digitale che usano l'AR per aggiungere informazioni alla storia principale. *12 la douce* di François Schuiten e *Modern Polaxis* di Sutu

⁹ Al lettore italiano non sfuggirà il precedente di *Supergulp!*, che nel 1972 (e poi di nuovo dal 1977 al 1981) trasmetteva in prima serata fumetti di Bonvi, Bozzetto, Pratt, Hergé, Lee e altri con un sistema forse più rudimentale (i *balloon* venivano visualizzati e letti allo stesso tempo, con una ridondanza semiotica appena giustificata dalla giovane età del pubblico) ma grossomodo analogo.

¹⁰ Si veda ad esempio I. HAGUE, *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, London-New York, Routledge, 2014, p. 76.

¹¹ M. HUYNH, *The Boat*, 2015 <http://www.matthuynh.com/theboat> (consultato l'11 luglio 2021).

¹² <http://e-merl.com/> (consultato l'11 luglio 2021).

sono buoni esempi del primo tipo, *Operation Ajax* di Mike De Seve lo è del secondo. Da ultimo, i fumetti in realtà virtuale, come è intuibile, sono ambientati in un ambiente tridimensionale immersivo, simulato al computer e visualizzato per mezzo di un dispositivo VR (*Virtual Reality*; un esempio in questo senso è *Archipelago* della Walkie Entertainment).

2. *Storicizzare sempre: post-comics digitali*

Nel tracciare l'evoluzione storica del fumetto digitale, Julien Baudry¹³ individua tre fasi: una prima estremamente innovativa ma limitata al lavoro di pochi pionieri; una seconda in cui l'innovazione tecnica prende in prestito forme tradizionali per meglio ancorarsi agli usi dei creatori e dei lettori (è la classica fase di rimediazione così come la descrivono Bolter e Grusin¹⁴); e una terza fase, più matura, in cui il fumetto digitale cerca l'indipendenza formale, la stabilità economica e la legittimazione culturale.

Colpisce come, fin dalla prima fase, i fumetti digitali mirino a fare leva sul proprio formato ibrido, inserendo elementi multimediali, ipertestuali e interattivi e cercando di massimizzare l'immersione dei lettori; con il risultato che già all'inizio degli anni Duemila la maggior parte delle potenzialità della tecnologia digitale al servizio della narrazione grafica, pur con i limiti di computazione e infrastruttura imposti dalla tecnologia esistente, sia già stata sperimentata. A differenziare la terza fase è piuttosto il fenomeno della convergenza, che rende labili i confini, a livello di linguaggio e immaginario, tra fumetto digitale, media audiovisivi e altri tipi di piattaforme su inter-

¹³ J. BAUDRY, *Cases-pixels*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2018.

¹⁴ J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

net (videogiochi, animazioni, serie tv da un lato; social network e piattaforme di *videosharing* dall'altro).

A questo punto però è lecito che il lettore appassionato di fumetti, anche leggendo le tipologie della sezione precedente, abbia formulato la faticosa domanda: ma in fondo, si tratta davvero di fumetti?

La risposta breve è sì – e a detta dello scrivente, lo è anche da un punto di vista formale e narratologico, che non si ha spazio per approfondire qui. Ma ciò che conta di più è che la risposta è senz'altro sì da un punto di vista socio-pragmatico: un fumetto, osserva Ian Hague, è «ciò che viene prodotto o consumato come fumetto»¹⁵. In questo senso, può essere semmai più utile identificare come “*post-comics digitali*” quelli che più vistosamente fanno leva sulle *affordance* del proprio supporto. Rubo il concetto da un recente volume collettivo¹⁶ in cui Jan Baetens definisce i *post-comics* come «opere che non obbediscono più alle regole tradizionali del fumetto (sempre che si sia d'accordo su quali siano queste regole) [...] trasferendo l'arte del fumetto in campi e contesti differenti, se non in differenti mondi artistici, culturali, tecnologici e industriali»¹⁷. Una definizione che sembra adattarsi facilmente alle sottocategorie di fumetto digitale che altrimenti bisognerebbe definire “sperimentali”, facendo così torto alla già citata storia dei *digital comics*, che vede compiere le stesse supposte sperimentazioni da quasi trent'anni.

Sarebbe più proficuo allora chiedersi, invece, quanto tali *post-comics* digitali si possano considerare come una forma stabile, e quanto non siano ancora, come ipotizza Lorenzo Di Paola¹⁸ riprendendo un concetto felicemente coniato da Rebecca Rouse, semplicemente un tipo di *media of attraction*.

¹⁵ I. HAGUE, *Comics and the Senses*, cit., p. 17.

¹⁶ *Post-Comics: Beyond Comics, Illustration and the Graphic Novel*, a cura di S. Conard, Gent, KASK School of Arts-Het Balanseer, 2020.

¹⁷ J. BAETENS, *Introduction*, in *ivi*, pp. 3-5, pp. 3, 5.

¹⁸ L. DI PAOLA, presentazione durante la Summer School AIPI «Ricerca a fumetti», Gent, 12-15 luglio 2021 (di prossima pubblicazione).

Rouse propone di considerare come *media of attraction*¹⁹ quelle che lei definisce come forme di realtà mista (cioè realtà aumentata e realtà virtuale), estendendo così il concetto di *cinema of attraction(s)* applicato in maniera proficua per descrivere la ricerca della meraviglia e dello stupore che contraddistingueva, sulla scia del proto-cinema (diorami, lanterne magiche, etc), il cinema degli esordi. Rouse descrive i *media of attraction* come «non assimilati, interdisciplinari, frammentari e partecipativi» (*unassimilated, interdisciplinary, seamed, participatory*)²⁰: non assimilati, cioè non ancora istituzionalizzati, il che implica la permanenza di un certo valore di novità e la difficoltà nel distribuire o archiviare tali media; interdisciplinari, cioè radicati in molteplici forme d'arte e tecniche, che spesso necessitano di una divisione dei ruoli creativi per coprire le conoscenze tecniche richieste per realizzarli; frammentari, e per questo bisognosi di qualche elemento strutturale che funga da collante; e partecipativi, elicitando esplicitamente l'impegno attivo e diretto dei propri spettatori. Oltre a ciò, Rouse nota come la varietà delle scelte estetiche e delle strutture narrative proprie dei media di attrazione sia inestricabilmente legata alle possibilità della tecnologia su cui poggiano.

Di Paola nota che i *post-comics* digitali sembrano dunque soddisfare tutte queste condizioni: non sono assimilati, facendo leva su un pubblico ancora liminale; sono interdisciplinari, perché richiedono al contempo competenze di scrittura, di *game design* e di programmazione; sono frammentari, come si evince dal fatto che per essere navigati fanno spesso ricorso a istruzioni esplicite; e sono partecipativi. Infine, dipendono inevitabilmente dalle *affordance* del digitale in un dato momento storico, dalla proliferazione e dall'obsolescenza dei linguaggi di

¹⁹ R. ROUSE, *Media of Attraction: a Media Archeology Approach to Panoramas, Kinematography, Mixed Reality and Beyond*, in *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, a cura di F. Nack e A.S. Gordon, Cham, Springer, 2016, pp. 97-107.

²⁰ Ivi, p. 100.

programmazione, nonché, più prosaicamente, dalla disponibilità economica dei creatori, perché le risorse – cognitive, culturali ed economiche – necessarie per fare leva pienamente sul supporto nelle fasi di creazione, distribuzione e fruizione trascendono facilmente le possibilità dei singoli.

3. Fare cose con i fumetti: *agency*, partecipazione, interattività, interazione

Se solo il tempo potrà dare una risposta sulla stabilità della forma, si può fin da adesso investigare questo surplus attrattivo dei fumetti digitali, per esempio focalizzandosi sul modo in cui essi mirano programmaticamente a massimizzare la propria interattività²¹. L'idea è abbastanza intuitiva, ma altrettanto problematica, perché, come afferma James O'Sullivan, «ogni arte è consapevole del proprio medium, e tutti i media presentano diversi livelli di interazione [...] ciò che conta sono il grado e il tipo di interazione»²². La considerazione trova una sponda puntuale, e un modo per districare il concetto, nel lavoro di Marie-Laure Ryan, che opera due diverse classificazioni dell'interattività di un testo, appunto per livelli e per tipi.

In *The interactive onion: layers of user participation in digital narrative texts*²³, Ryan distingue quattro livelli di interattività: il primo, che lei chiama interattività periferica, è esemplifi-

²¹ Cfr. J. BATINIC, *Digital Comics: Harder, Better, Faster, Stronger?*, in «Institute of Network Cultures», 2016, <https://networkcultures.org/long-form/2016/11/21/digital-comics-harder-better-faster-stronger/> (consultato l'11 luglio 2021).

²² J. O'SULLIVAN, *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature & Literary Games*, Cham, Springer, 2019, p. 79.

²³ M.-L. RYAN, *The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts*, in *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, a cura di R. Page e B. Thomas, Lincoln, University of Nebraska Press, 2011, pp. 35-62. L'intervento è stato presentato per la prima volta nel 2005 con il titolo *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*.

cato dal semplice fatto di cliccare su una freccia per andare alla schermata successiva; il secondo, in cui l'interattività riguarda il discorso narrativo e la presentazione della storia, trova esempio negli ipertesti e nelle trame ramificate; il terzo, in cui l'interattività crea variazioni in una storia parzialmente predefinita, si verifica nella maggior parte dei videogiochi. In questo senso, la differenza tra fumetto cartaceo e digitale starebbe nel fatto che la produzione cartacea può arrivare (in termini di *affordance*) solo al secondo livello, mentre il digitale può arrivare fino al terzo livello (i *game comics* di Goodbrey ne sarebbero un esempio). A ciò si aggiungono un ipotetico quarto livello – ovvero la generazione di storie in tempo reale immaginata dagli sceneggiatori di *Star Trek* e ripresa tra gli altri da Janet Murray nel suo *Hamlet on the Holodeck*²⁴ – e quella che Ryan chiama «meta-interattività», con in mente una figura non diversa dal *prosumer* o dal *textual poacher* di Henry Jenkins.

Negli stessi anni, Ryan propone una diversa classificazione dell'interattività, di tipo qualitativo, in *Avatars of Story*²⁵, seguendo due assi: interno/esterno ed esplorativo/ontologico. Nell'interattività interna gli utenti proiettano loro stessi come parte integrante dell'universo finzionale, per mezzo di un avatar o grazie a una prospettiva in prima persona; in quella esterna, all'opposto, essi sono situati al di fuori del mondo virtuale, in una posizione impersonale, "dall'alto". Contemporaneamente, nell'interattività esplorativa l'utente è libero di muoversi nel mondo virtuale ed esplorarne i dettagli, ma la sua attività non influenza la trama; mentre nell'interattività ontologica la storia si sviluppa in ragione delle decisioni e interazioni dell'utente. Da questi due assi derivano quattro prototipi di interattività (a cui si sommano varie combinazioni intermedie che non

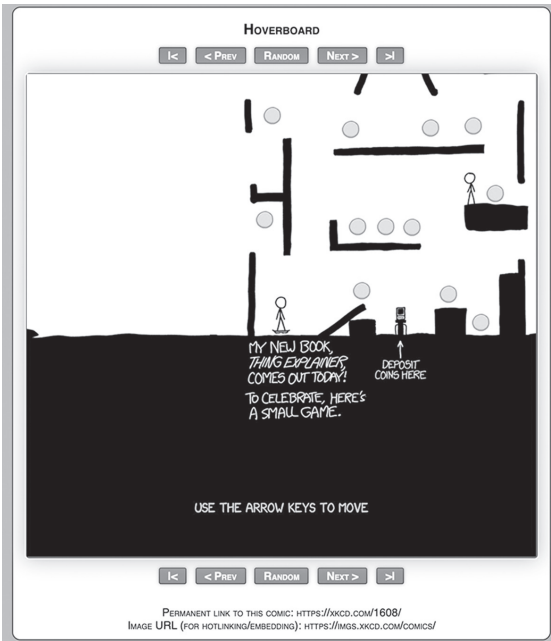
²⁴ J.H. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (Updated Edition)*, Cambridge (MA), MIT press, 2017 (1a ed. 1998).

²⁵ M.-L. RYAN, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

verranno discusse qui): *interattività interna/esplorativa*, in cui l'utente è immerso nella narrazione attraverso un corpo virtuale, ma non può influenzare la trama, strutturata in un percorso narrativo lineare che tipicamente prevede la risoluzione di una serie di puzzle/ostacoli/misteri (Ryan fa l'esempio di *Tomb Raider*); *interattività esterna/esplorativa*, in cui l'utente può scegliere il proprio percorso di navigazione attraverso lo spazio virtuale, ma tale percorso non influenza comunque gli eventi narrativi stessi (Ryan riconduce a questa categoria la narrativa ipertestuale); *interattività esterna/ontologica*, in cui l'utente è al di fuori del mondo virtuale, ma le sue decisioni esercitano un'influenza sulla storia e sui destini dei personaggi (è il caso dei simulatori sul modello di *The Sims*, dove l'utente interpreta un essere onnipotente che controlla il destino del mondo); e *interattività interna/ontologica*, in cui l'utente si muove nello spazio diegetico e ha la capacità di controllare il proprio destino prendendo decisioni che seguono le leggi dello spazio/tempo del mondo virtuale. Quest'ultima è la categoria in cui Ryan fa rientrare i libri *Choose-Your-Own-Adventure*, dove l'utente sceglie il suo percorso in una narrazione ramificata, e i *Massive Multi-Player Online Game* (MMOG), in cui i giocatori interagiscono (via internet) in un mondo virtuale condiviso.

Più che completarsi tra di loro, sembra evidente che le due classificazioni proposte da Ryan finiscono per confliggere, soprattutto tra il secondo e il terzo livello e i due tipi di interattività ontologica. La seconda classificazione è però preziosa perché permette di avanzare un'ipotesi più chiara su come segnare il confine tra fumetti digitali e videogiochi, e cioè lungo l'asse esplorativo/ontologico: in una definizione prototipica, un fumetto digitale dovrebbe presentare un'interattività unicamente esplorativa per non essere considerato un videogioco. Ciò non impedisce che esistano fumetti digitali eccentrici, come i già citati *game comics* di Goodbrey, come anche videogiochi eccentrici imperniati sull'interattività esplorativa, come i *walking simulator* (si pensi a *The Vanishing of Ethan Carter*, *What Remains of Edith*

Finch o *The Stanley Parable*); e anzi permette di apprezzare maggiormente lavori come l'episodio speciale *Hoverboard* di *Xkcd*²⁶ (figg.- 1-3), che parte come dettaglio a piena vignetta di un videogioco dallo stile *retro* in cui bisogna recuperare delle monete (interattività interna/ontologica), e si apre, uscendo fuori dall'area di gioco e ignorando l'intimazione a tornarvi, all'esplorazione di uno *storyworld* enormemente più vasto (interattività interna/esplorativa) all'interno del quale sono incastonati non solo il videogioco iniziale, ma numerosissimi richiami intertestuali e intermediali²⁷, re-inserendosi, in questo modo, più in una forma più prototipica di fumetto digitale.



²⁶ R. MUNROE, *Overboard*, in «Xkcd», 2015, <https://xkcd.com/1608/> (consultato l'11 luglio 2021).

²⁷ I più numerosi sono a *Star Wars* e *Lord of the Rings*, ma esplorando l'universo diegetico si trovano un intero labirinto dello storico videogame *Prince of Persia* e numerosissime citazioni a videogame, film, fumetti, e altri prodotti della cultura pop contemporanea.

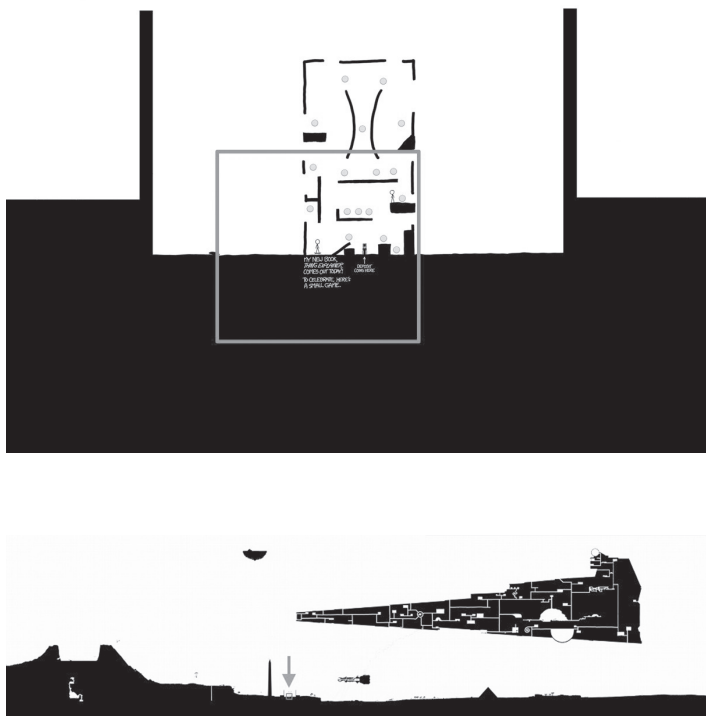


Figure 1-3. Tre vedute di *Hoverboard*: la schermata iniziale, i confini della play area, l'estensione complessiva del fumetto (copyright Xkcd, Randall Munroe e *Explain Xkcd*, 2015²⁸).

²⁸ R. MUNROE, *Overboard*, cit. Le figure 2 e 3 sono prese dalla Wiki *Explain Xkcd*: https://www.explainxkcd.com/wiki/index.php/File:1680_Play_Area_Full_Size_Coins_Hoverboard_and_View.png e https://www.explainxkcd.com/wiki/index.php/File:1608_full_tiny.png (2015, consultato l'11 luglio 2021).

4. *Affinità e divergenze tra fumetto digitale e non*

Ciononostante, se il nostro scopo è capire quanto un fumetto digitale può essere interattivo (specialmente in una dimensione contrastiva rispetto al fumetto cartaceo), neanche il *framework* proposto da Ryan sembra essere lo strumento ideale. Si potrebbe allora integrare la categorizzazione per tipi in una prospettiva più ampia, centrata sull'*agency* del lettore/utente; e del resto anche Janet Murray preferisce il concetto di *agency* a quello di interattività, riconducendo alla prima le azioni mirate capaci di alterare un universo narrativo in modo significativo, laddove la seconda può consistere in azioni di routine, come cliccare su un link ipertestuale²⁹. In maniera simile Espen Aarseth, nel discutere le implicazioni dell'interattività, afferma che il principio chiave perché essa trasmetta un senso di *agency* sia la percezione che le azioni svolte richiedano uno sforzo non triviale per essere compiute (che siano cioè *ergodiche*), e che siano rilevanti per la storia. Ma forse entrambe le prospettive, pur recuperando l'idea di *agency* e rilevando la sua maggiore completezza rispetto a quella di interattività, finiscono per ridurre la prima a una versione felice della seconda.

Mi permetto invece di avanzare una proposta che rielaboro parzialmente dall'idea di Frank Serafini³⁰ secondo cui il lettore assume quattro ruoli di fronte ai testi multimodali (navigatore, interprete, designer e interrogatore). Si possono allora identificare quattro tipi di *agency* del lettore di fumetti (digitali e non): narrativa, interpretativa, materiale e sociale³¹.

²⁹ J.H. MURRAY, *Hamlet*, cit., p. 128.

³⁰ F. SERAFINI, citato in R. SHIVENER, *Re-Theorizing the Infinite Canvas: A space for Comics and Rhetorical Theories*, in *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical, and Pedagogical Essays*, a cura di J.S.J. Kirchoff e M.P. Cook, Jefferson, McFarland, 2019, pp. 46-62, p. 58.

³¹ Per inciso, tutti e quattro i tipi di *agency* qui introdotti hanno una relazione di qualche tipo, spesso ambivalente, con il livello di immersione che un testo cerca di sollecitare – legame che andrebbe maggiormente indagato in trattazioni successive. Di certo la ricerca della massima immersività è comu-

L'*agency narrativa* sarebbe quella che finora abbiamo chiamato interattività, e il modo migliore per categorizzarla è forse seguire i due assi proposti da Ryan (interna/esterna ed esplorativa/ontologica). L'*agency interpretativa*, che avviene a livello testuale e visivo, altro non sarebbe che il processo di ricezione di una storia: penso ad esempio all'attivazione dell'enciclopedia descritta da Umberto Eco³², e all'atto di riempire le lacune tanto narrative (nel senso dei *gap* di cui parla Wolfgang Iser³³) quanto visuali (con riferimento al principio della *closure* tra vignette che molti³⁴ interpretano come peculiarità della lettura del fumetto). L'*agency materiale*, che si può ricondurre all'interazione *tout court*, ha a che fare con quella che Ryan chiamava interattività periferica, ed è legata ai gesti che il lettore sceglie di (o riesce a) fare, a loro volta dipendenti dalla materialità e dal design dell'interfaccia con cui si interagisce: riguarda ad esempio l'opzione, dopo aver interrotto la lettura, di riprendere dal punto a cui si era arrivati; o la necessità, per continuare a leggere, di compiere gesti naturalizzati (come girare una pagina o, in tempi più recenti, fare *scrolling*) o denaturalizzati (come cliccare su un link seminascolato all'interno della scena rappresentata); o la possibilità di ingrandire la sce-

ne a tutti i tipi di fumetto digitale, seppure venga portata avanti con mezzi diversi, ed è strettamente correlata alla crescente attenzione, nei media contemporanei, dedicata agli *storyworld*. Come affermano Jan Baetens e Hugo Frey discutendo quello che chiamano il *transmedial turn* del *graphic novel*, «il centro di gravità si sposta dalla storia alla diegesi, cioè lo sfondo spaziotemporale della storia che si svolge» (J. BAETENS, H. FREY, *The graphic novel*, in *The Cambridge Companion to the Novel*, a cura di E. Bulson, New York, Cambridge University Press, 2018, pp. 238-253, p. 250).

³² Cfr. E. ECO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

³³ Cfr. W. ISER, *L'atto della lettura: una teoria della riposta estetica*, Bologna, il Mulino, 1987.

³⁴ Cfr. J. GARDNER, *Projections: Comics and the History of Twenty-first-century Storytelling*, Stanford, Stanford University Press, 2012; M. AHMED, *Openness of comics: Generating meaning within flexible structures*, Jackson, University Press of Mississippi, 2016.

na che si sta vedendo. Infine, l'*agency sociale* comprende quella che Shivener chiama *extensive agency* dei lettori di fumetti digitali, cioè la loro capacità di «scaricare, riprogrammare, modificare, ridimensionare, ridistribuire e far circolare»³⁵ tali fumetti, ed è legata a doppio filo alle modalità di partecipazione da tempo indagate dai *Fan Studies*.

Ora, appare evidente anche da un'analisi superficiale che l'*agency* del lettore di fronte al fumetto digitale non possa semplicemente considerarsi maggiore rispetto a quello cartaceo, ma vada esplorata nelle sue quattro sottocategorie:

(i) Per quanto riguarda l'*agency* narrativa, certamente i *post-comics* digitali offrono mondi più ampi, reattivi e percorribili ai loro lettori, ma molte delle possibilità ipertestuali erano già state sperimentate dal fumetto cartaceo, per quanto facendo leva su *affordance* meno efficienti di quelle digitali; peraltro, come ha osservato Groensteen, molti fumetti digitali si limitano a una deludente «giocabilità di superficie»³⁶, e altri, al contrario, si avvicinano talmente tanto ai videogiochi da dover essere a ragione considerati come degli ibridi³⁷;

(ii) Analizzando l'*agency* interpretativa, a fronte di un universo più ampio e immersivo si registra che, quando abbandonano la triade vignetta/gabbia/pagina, i *post-comics* digitali rinunciano all'elemento che storicamente ha tenuto insieme la struttura, scandito il ritmo e guidato il processo di lettura del fumetto. Ciò comporta anche la disgregazione del meccani-

³⁵ R. SHIVENER, op. cit., p. 56.

³⁶ M. BOUDISSA, citata in T. GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 77.

³⁷ Cfr. H.-J. BACKE, *Game-comics and comic-games: Against the concept of hybrids*, in *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, a cura di A. Rauscher, D. Stein, J.-N. Thon, New York-Abingdon, Routledge, 2020, pp. 60-83.

simo che Groensteen chiama «artrologia generale»³⁸, cioè la rete di relazioni e rimandi, semantici e visuali, tra vignette situate anche in pagine differenti. Fare a meno della gabbia – un elemento strutturante capace di agire sia come «dispositivo formale che come forza ontologica dell'inquadratura»³⁹ – e dell'effetto di artrologia implica che i lettori vengano ostacolati nella loro peculiare libertà di vagare, mentalmente e fisicamente, durante il processo di lettura di un fumetto, e può invalidare il meccanismo della *closure*;

(iii) Per ciò che concerne l'*agency* materiale, tutto sta nell'attribuire o meno al lettore «il ruolo di “animatore” attraverso gesti come cliccare, scrollare, swipare, e altri movimenti che gli *e-graphic novel* interattivi richiedono ai propri lettori di eseguire»⁴⁰. Se la durata dei suoni o delle animazioni non si può interrompere vuol dire che il testo sta dettando e delimitando il tempo di fruizione dei propri segmenti animati; ciò implica non solo una problematizzazione dell'equazione tra temporalità e spazialità propria del fumetto cartaceo, ma anche l'abbandono dell'eterocronia – cioè il controllo del ritmo di lettura da parte del lettore – che caratterizza il cartaceo;

(iv) Infine, l'*agency* sociale è profondamente mutata nel passaggio dal cartaceo al digitale: come già detto, dare o prendere in prestito un fumetto o fondare una *fanzine* autoprodotta sono processi che ormai passano spesso (se non principalmente) attraverso la rete; e le altre modalità partecipative hanno conosciuto grazie a internet un'accelerazione e una crescente disintermediazione nel dialogo con gli autori e tra fan, condotto sui forum o sui social media e aumentato rispetto al passa-

³⁸ Cfr. T. GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, pp. 121-186.

³⁹ E. PRIEGO, P. WILKINS, op. cit., p. 5.

⁴⁰ B. CRUCIFIX, B.-O. DOZO, *E-Graphic Novels*, in *The Cambridge History of the Graphic Novel*, a cura di J. Baetens, H. Frey, S.E. Tabachnick, Cambridge-New York, Cambridge University Press, 2018, pp. 574-590, p. 584.

to, dove pure spazi semi-canonici come le pagine dedicate alle lettere dei lettori e gli scambi di opinioni creative alle convention facevano del fumetto un mezzo estremamente propenso alla partecipazione. Contemporaneamente, la rete ha consentito un'estensione potenzialmente infinita della capacità di raggiungere nuovi pubblici, il che ha permesso a numerosi autori di vivere del solo supporto delle *community* di loro fan online, attraverso il *crowdfunding* o la vendita di merchandising⁴¹.

5. *Conclusion*

Nella sua disamina della letteratura elettronica, O'Sullivan mette in guardia da quella che chiama «la retorica dell'interazione, l'idea che ci sia qualcosa da guadagnare automaticamente nel presentare ciò che leggiamo in strutture particolari»⁴²: la letteratura elettronica, egli afferma, «non è l'epitome del testo scrivibile barthesiano. Ciò che si verifica è semmai il contrario, una relazione tra autore e lettore, programmatore e utente, che è interamente basata sulle illusioni della piattaforma»⁴³. Questo sempre tenendo in conto che le forme di fiction ipertestuale «possono dare l'apparenza della libertà, ma nessun medium può trascendere la fissità»⁴⁴, cioè la finitudine delle opzioni narrative messe a disposizione del lettore (ancora una volta, l'*Holo-deck* è lungi dall'essere realizzato).

⁴¹ In questo senso uno spartiacque particolarmente significativo è stata la nascita, nel 2013, di *Patreon*, un sito basato sul principio del mecenatismo, attraverso il quale i fan possono destinare mensilmente una certa somma di denaro a un autore, in genere ottenendo di accedere a determinati contenuti bonus. Cfr. a riguardo G. BUSI RIZZI, *Il fumetto digitale tra sperimentazione e partecipazione: il caso Homestuck*, in «H-ermes. Journal of Communication», 2020, fasc. 18, pp. 45-72.

⁴² J. O'SULLIVAN, op. cit., p. 78.

⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴ Ivi, p. 81.

I lettori di fumetti digitali sono dunque più o meno liberi? Hanno finalmente raggiunto il loro pieno potenziale come *prosumer*? Sono utenti che contribuiscono a scrivere, con le loro scelte, un testo aperto? Sono invece spettatori impotenti, ingannati dalla promessa non mantenuta dell'interattività? Sono gli sparuti destinatari di un medium che cerca vanamente di imitare altri media più inclini ad assecondare questo desiderio d'interazione? Nel considerare le possibilità del fumetto digitale, forse la soluzione più saggia è non essere né apocalittici né integrati. I *post-comics* digitali, rispetto al fumetto cartaceo, sembrano al contempo aumentare e limitare l'*agency* dei loro lettori: se da un lato il supporto digitale dà il meglio di sé nell'incoraggiare, velocizzare, naturalizzare l'*agency* narrativa e quella sociale, dall'altro i *Comics Studies* hanno lungamente dimostrato come i fumetti, nel loro formato cartaceo, siano un dispositivo raffinatissimo per ciò che concerne l'*agency* interpretativa e quella materiale.

Tracciare una genealogia dei fumetti digitali che renda giustizia alla loro evoluzione, alla loro complessità ed eterogeneità significa anche non schiacciarne la parentela verso il solo fumetto cartaceo, ma riconoscere le influenze, a livello formale e di immaginario, dell'animazione, dei videogiochi, della *e-lit* e dell'*Internet culture*. Parimenti, quando il paragone è con i loro parenti più prossimi (anche solo da un punto di vista socioculturale e pragmatico), avere chiara la complessità di entrambi i supporti dovrebbe consentire di non ridurre il confronto alle *affordance* tecnologiche del digitale, né a quelle cognitive del cartaceo. Studiare i fumetti digitali permette invece di osservare un oggetto che dopo più di trent'anni di storia è ancora ibrido, ancora incompiuto, ancora *in fieri*, e chiedersi con enorme curiosità cosa diventerà tra qualche altro anno.

Il testo ai tempi di internet. Il caso delle scritture collettive

La comparsa di internet ha impresso una svolta senza precedenti al processo di globalizzazione, determinando una riconfigurazione del testo e degli altri due vertici, l'autore e il pubblico, della triade ideale in cui esso può essere iscritto. Non si tratta solo del mutamento del supporto, che vede l'alternanza sempre più frequente del formato digitale a quello cartaceo, ma anche della ridefinizione del sistema di ricezione e della stessa prassi compositiva. I termini del cambiamento sarebbero di portata così radicale da indicare nella rivoluzione digitale le cause di una rottura del canone paragonabile nella storia degli ultimi due millenni solo a quelle che condussero, rispettivamente, il cristianesimo tra il III e il IV secolo a sostituirsi alla cultura greco-latina, e gli umanisti del Quattrocento a rinnegare la tradizione scolastica per recuperare, emulandola, quella classica¹. All'interno di un mutamento così estremo, nel panorama letterario contemporaneo sembrano essere proprio le scritture collettive ad aver intuito le potenzialità offerte dal nuovo sistema informatico, sfruttandone quegli strumenti che contribuiscono a ridefinire lo stesso paradigma espressivo². Se in principio fu Wu Ming ad avvalersi del web per inaugurare un metodo inedito di produzione e diffusione delle pro-

¹ M. PALERMO, *Italiano scritto 2.0. Testi e ipertesti*, Roma, Carocci, 2017.

² I. CACOPARDI, *Il testo tra parole, immagini, musica, convergenza e riposizionamento del sé. Un nuovo paradigma espressivo?*, in *Nuova opera aperta. L'intertestualità ai tempi dei nuovi media*, a cura di E. Broccio, S. Contarini, R. Lapia, Firenze, Franco Cesati, 2020, pp. 21-32.

prie opere, nel corso degli anni altri collettivi di autori hanno seguito le tracce del ben più noto e studiato gruppo bolognese. Facendo riferimento agli *ensemble* Kai Zen e Paolo Agaraff, queste note hanno l'obiettivo di rivisitare in modo critico quel sostrato teorico e pratico sotteso alle esperienze di scrittura collettiva che – pur senza rappresentare un vero e proprio movimento – si caratterizzano come un fenomeno dai margini ben definiti. Le proposte di scrittura dei due collettivi qui proposti condividono con Wu Ming la stessa intenzione poetica e politico-ideologica, pur assumendo spesso come modello di struttura compositiva talune forme del gioco.

Costituitosi nel 2003 grazie all'iniziativa di quattro scrittori – Jadel Andretto, Bruno Fiorini, Guglielmo Pispisa e Aldo Soliani – provenienti da diverse aree geografiche italiane, il gruppo Kai Zen opera su un doppio binario: per un verso, la scrittura di romanzi a struttura chiusa, realizzati unicamente dai membri del collettivo (finora ne sono stati pubblicati due: *La strategia dell'ariete*³ e *Delta blues*⁴); per l'altro, il lavoro a progetti “aperti”, i “romanzi totali”, realizzati attraverso il supporto di un sito appositamente dedicato e la partecipazione dei navigatori. Come spiega Guglielmo Pispisa, membro di Kai Zen, autore di romanzi individuali e saggista:

I Kai Zen stabiliscono tema, ambientazione, profilo dei personaggi principali, alcune linee guida di massima per la trama, piano complessivo dell'opera (numero di capitoli, lunghezza approssimativa, tempi di consegna) e scrivono il primo capitolo. Viene creato un sito dedicato dove i navigatori possono consultare questi dati e le scadenze di consegna dei singoli capitoli. Spetta a chiunque voglia farlo proseguire la storia con un capitolo o un apporto di struttura (semplici proposte di modifica di trama, di ambientazione, etc.) e spetta ai

³ KAI ZEN, *La strategia dell'ariete*, Milano, Mondadori, 2007.

⁴ ID., *Delta blues*, Milano, Edizioni Ambiente, 2010.

Kai Zen selezionare, fra i vari contributi, quello che prosegue ufficialmente la storia⁵.

Con questo metodo sono stati realizzati quattro romanzi totali⁶, alcuni dei quali vedono la collaborazione di altri collettivi; tuttavia, anche per i romanzi “classici”, come *La strategia dell'ariete*, è stato creato un apposito sito⁷ in cui i lettori hanno potuto interagire con l'opera, modificandola e aggiungendo ulteriori capitoli sotto il titolo di *Sentieri di Seth*. Uno di questi rizomi (o appendici se si vuole) è stato realizzato da Paolo Agaraff, a conferma del sostegno che i collettivi non lesinano di darsi l'un l'altro.

Il ricorso di Kai Zen, come di Wu Ming, a un sistema di licenze copyleft consente di interagire creativamente coi lettori in un processo di «intelligenza collettiva»⁸, rivelando allo stesso tempo una comune posizione antagonista nei confronti dell'in-

⁵ G. PISPISA, *Scrittura collettiva e superamento del narcisismo autoriale: un fenomeno in crescita*, in *Autori, lettori e mercato nella modernità letteraria*, a cura di I. Crotti, E. Del Tedesco, R. Ricorda, A. Zava, Pisa, ETS, 2011, pp. 631-640, p. 633.

⁶ KAI ZEN, *La potenza di Eymerich*, Imola, Bacchilega, 2005 (il nome di Eymerich è stato “dato in prestito” da Valerio Evangelisti, autore della serie di romanzi dell'inquisitore Nicolas Eymerich); KAI ZEN, *Spauracchi*, Imola, Bacchilega, 2005. Il primo romanzo totale, che ha visto la partecipazione dei futuri membri di Kai Zen, è stato pubblicato a nome di WU MING N+1, *Ti chiamerò Russel*, Imola, Bacchilega, 2002. È proprio in occasione della collaborazione al libro che i Kai Zen si sono conosciuti e hanno deciso di formare un proprio collettivo.

⁷ Il sito non è più consultabile; tuttavia, i capitoli scritti dai lettori possono essere letti all'interno del sito ufficiale dei Kai Zen. Cfr. <http://www.kaizenlab.it/lastrategiadellariete/sentieri.html> (consultato il 3 luglio 2021).

⁸ Cfr. P. LÉVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996. Lo stesso concetto di “convergenza” elaborato da Henry Jenkins è in qualche modo legato a quello di intelligenza collettiva. Jenkins, infatti, definisce la convergenza come qualcosa che «non avviene tra le attrezzature – per quanto sofisticate – dei media, ma nei cervelli dei singoli consumatori, nonché nelle loro reciproche integrazioni sociali», H. JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, pp. 25-26.

dustria culturale⁹. Grazie a questo tipo di licenze, infatti, ogni autore – in qualità di detentore originario dei diritti sul proprio lavoro – può permettere la diffusione, la riproduzione e la libera modifica dell’opera (fermo restando alcune condizioni essenziali). Sulla questione dell’autorialità (e della sua soppressione) si è espresso Beniamino Della Gala suggerendo che la contestazione del «mito dell’autore» rilevata da Barthes¹⁰ e la sua responsabilità giuridica evidenziata da Foucault¹¹ sarebbero state traslate in alcune esperienze di scrittura collettiva attraverso

una riflessione su questa doppia natura politico-giuridica dello statuto dell’autore: da una parte l’autore come proprietario [...], e dall’altra l’autore come soggetto giuridico, sottoponibile a procedimenti penali in relazione alla sua proprietà. La pratica della scrittura collettiva diviene così intrinsecamente contestativa di questo sistema, proprio perché intende mettere in crisi non solo l’assetto cultura-

⁹ In particolare, nell’approccio militante del collettivo bolognese risiede una riedizione – aggiornata alle possibilità aperte dalle nuove tecnologie – di quella dimensione di “impegno” legata al ruolo intellettuale, per cui l’opera diviene un mezzo per incidere materialmente sulla realtà. In tal senso, l’idea narrativa di Wu Ming resta fedele all’ideale di comunicazione-guerriglia alla base del Luther Blissett project, laddove la narrazione mira alla costruzione mitopoietica e al parallelo risveglio del lettore, il quale deve essere destato dal torpore della fruizione passiva a cui lo relega la comunicazione mediatica. Il racconto, nella prospettiva del collettivo, ha la cruciale funzione di riabituarci alla complessità, di far emergere quelle connessioni nascoste tra fatti apparentemente distanti, e di rendere le storie narrate viscerali e lontane dalla superficialità anestetizzante delle narrazioni mediatiche, col fine ultimo di stimolare i lettori a dedicare la stessa attenzione e la stessa profondità riservata ai romanzi alla lettura e all’interpretazione del mondo. Cfr. WU MING, *New italian epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Torino, Einaudi, 2009, p. 166. Per l’opera e i “fini” di Wu Ming, si veda anche G. DE PASCALE, *Wu Ming. Non soltanto una band di scrittori*, Genova, Il nuovo Melangolo, 2009.

¹⁰ R. BARTHES, *La morte dell’autore* in ID., *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Torino, Einaudi, 1988, pp. 51-56.

¹¹ M. FOUCAULT, *Che cos’è un autore?* in ID., *Scritti letterari*, a cura di C. Milanese, Milano, Feltrinelli, 1971, pp. 1-21.

le dell'autorialità, ma anche i suoi risvolti politico-giuridici, sottraendosi ad esempio al principio di proprietà privata che vi soggiace¹².

Se la natura sostanzialmente collettiva del web ha promosso una maggiore interazione tra autore e fruitore, nell'ambito più specificamente letterario la possibilità per il lettore di costruire i propri percorsi testuali ha condotto alla perdita del controllo sulla fruizione da parte dell'autore. Una caratteristica, questa, che Landow ha stigmatizzato parlando di «erosione del sé»¹³, dal momento che chiunque può appropriarsi di qualsiasi contenuto per produrre diverse e personali costruzioni di senso, talvolta anche opposte alle originarie intenzioni dell'autore.

I siti degli autori collettivi, o quelli dedicati ai loro singoli romanzi, sono tendenzialmente strutturati in modo da permettere l'esplorazione da parte degli utenti attraverso una serie di supporti (*book-trailer*, spazi geografici della narrazione, colonna sonora etc.) che svincolano l'opera letteraria dalla unidirezionalità del testo cartaceo, nella prospettiva di quella che Jenkins ha chiamato «cultura partecipativa». Una cultura in cui produttori e consumatori sono interagenti, all'interno di una narrazione sempre più «transmediale»¹⁴ nella quale – per dirla con Paolo Giovannetti – soprattutto

¹² B. DELLA GALA, *La "funzione autoriale" tra lotta politica e branding. Alcuni aspetti dei casi Wu Ming e Scrittura Industriale Collettiva*, in «Altre modernità», 2018, fasc. 19, pp. 77-91, p. 82.

¹³ G.P. LANDOW, *Hypertext 3.0: Critical theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2006, p. 5.

¹⁴ La narrazione transmediale è una narrazione che si muove attraverso diversi tipi di media contribuendo a perfezionare e integrare l'esperienza dell'utente con nuove e distinte informazioni. Ogni medium contribuisce quindi allo sviluppo della storia e alla comprensione del mondo narrato. Si veda H. JENKINS, op. cit. Gli stessi Wu Ming, oltre a curare la prefazione del libro succitato (consultabile qui: <https://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/culturaconvergente.htm>, consultato il 3 luglio 2021), hanno spesso fatto riferimento alle teorie dello studioso americano.

le narratologie cosiddette postclassiche rispondono magnificamente bene ad aspetti importanti di una questione che noi cittadini di un mondo comunicativo (ed estetico) transmediale sperimentiamo quotidianamente. Vale a dire, la migrazione dei medesimi contenuti narrativi da un medium a un altro¹⁵.

Il lettore può così addentrarsi nell'universo narrativo, relazionandosi attivamente con l'opera, e costruire percorsi di senso e di lettura individuali, talvolta proseguendo o modificando il romanzo stesso e dando vita a veri e propri romanzi d'appendice o, per usare un termine tratto dal linguaggio cinematografico, *spin-off*. In questa visione attiva del lettore (che esalta dunque la potenzialità creativa della lettura), vi è traccia di quella che gli antropologi chiamano *agency* (o agentività), un concetto che, semplificando, potremmo definire come la capacità degli individui di compiere scelte ed esercitare il proprio libero arbitrio, creando o trasformando la cultura per opporsi (implicitamente o meno) alle strutture esistenti. Si tratta in sostanza della possibilità di non "subire" passivamente le pressioni sociali e culturali, ma di "personalizzare" la fruizione e generare significati nuovi e talvolta contestativi o divergenti rispetto a tali pressioni.

Seguendo la pratica di resistenza di matrice wuminghiana secondo cui «l'unica alternativa per non subire una storia è raccontare mille storie alternative»¹⁶, anche il collettivo Kai Zen ha fatto ampio ricorso alle risorse del web per promuovere i propri lavori, interagire in modalità partecipativa con la comunità virtuale e offrire approfondimenti ai temi trattati nei romanzi in una cornice prettamente multimediale. Nella costruzione teorica sottesa a entrambi i collettivi, si tratterebbe del tentativo di dar vita a un'unica comunità condivisa da autori e lettori, e di ricreare, con l'ausilio degli strumenti infor-

¹⁵ P. GIOVANNETTI, *Il racconto. Letteratura, cinema, televisione*, Roma, Carocci, 2012, p. 12.

¹⁶ WU MING, *New italian epic*, cit., pp. 146, 164.

matici, una grande narrativa epico-popolare “aperta”, allineandosi a una tradizione che, come suggerisce Pispisa, dagli aedi, passando per i bardi, le *chansons de geste* e le leggende popolari, giunge sino ai moderni autori collettivi¹⁷. Pur alquanto seducente, tale concezione della letteratura, come di un processo storico ininterrotto, non appare però priva di una connotazione espressamente romantica, simile a quella sottesa alla poetica di Percy Bysshe Shelley, uno dei più celebri lirici romantici, il quale sosteneva che i poeti di ogni epoca contribuiscono, attraverso le loro opere, alla creazione di un unico grande poema, continuamente aperto, dunque, a essere continuato¹⁸.

Se appare plausibile che alla base di simili operazioni vi siano anche ragioni commerciali e di marketing, connesse alla legittima ricerca di visibilità, in esse è comunque presente un forte legame tra l'autore collettivo e la comunità che si raccoglie attorno ai siti di riferimento, in un rapporto di scambio intellettuale e di partecipazione orientati verso la potenziale “democratizzazione” offerta dal web¹⁹. Paradossalmente, rispetto all'idea romantica di un'unica grande narrativa epico popolare chiamata in causa da Pispisa, l'autore non è più rappresentato secondo gli stilemi dell'iconografia romantica: in luogo dell'artista solitario eroso dal proprio dramma interiore, proiettato esclusivamente e liricamente dentro di sé, appare un autore “orizzontale”, che crea e si muove al fianco della propria comunità, e alla quale si rivolge in un continuo processo interattivo. Questo tipo di operazione implica diversi risvolti. Il testo nella sua versione scritta – già sottoposto alla nota definizione di “opera aperta” – è, in rete, sottratto a qualsiasi for-

¹⁷ G. PISPISA, op. cit., p. 636.

¹⁸ Rispetto all'influenza della poesia anteriore sui nuovi poeti si rinvia al classico H. BLOOM, *L'angoscia dell'influenza. Una teoria della poesia*, Milano, Feltrinelli, 1983 (1a ed. 1973).

¹⁹ Wu Ming 2, nella citata intervista rilasciata a Henry Jenkins, paragona il processo di intelligenza e creazione collettiva al rapporto tra comunità e narratore nella vecchia cultura popolare.

ma di definitività, conservando, anzi, grazie al web ogni traccia del suo divenire per mano di un pubblico-autore che ne altera la veste primaria dando vita a nuove versioni. Ed è proprio questo tipo di diffusione che implica la cultura partecipativa a connettere le scritture native digitali alle forme di trasmissione (e continua ridefinizione) testuale di quella straordinaria tradizione orale cui si faceva riferimento. Allo stesso modo però, in questa prospettiva può essere collocato il paragonarsi dei gruppi di scrittori collettivi, Wu Ming *in primis*, a vere e proprie rock band. Agisce, in questo parallelo, un immaginario legato soprattutto alla scena musicale punk del '77, con la sua decostruzione iconoclasta del mito della rockstar idolatrata e inarriabile (in cui è semplice ravvisare il rimando alla decostruzione del mito romantico dell'autore perseguito dagli autori collettivi), e col suo legame originario col situazionismo (riferimento altrettanto evidente nelle azioni di disturbo del Luther Blissett project a cui si richiama Wu Ming)²⁰.

Un altro significativo impegno degli autori collettivi è rappresentato dall'intenzione di far emergere quegli "autori nascosti" che si celano dietro l'autore individuale, nella convinzione di fondo che ogni autore è un autore collettivo. Non solo dunque la folla di figure che agisce "dietro le quinte" dell'editoria, ma anche lo stesso *labor limae* degli autori classici – i quali sottoponevano le proprie opere a una ristretta cerchia di fidati esperti e conoscenti per avere suggerimenti, annotazioni e consigli – viene individuato come esempio emblematico

²⁰ È opportuno ricordare che l'utilizzo dello pseudonimo Luther Blissett (il cui nome era ispirato a un calciatore inglese di origine giamaicana attivo negli anni Ottanta) adoperato nel 1999 da Wu Ming per la pubblicazione del suo primo romanzo *Q* non era appannaggio del collettivo bolognese, ma rientrava in un progetto internazionale (il Luther Blissett project) di resistenza al pensiero unico diffuso dai media per denunciare, attraverso sabotaggi, beffe, performance e altre manifestazioni, la superficialità e la malafede della comunicazione di massa. Cfr. AUTONOME A.F.R.I.K.A. GRUPPE, L. BLISSETT, S. BRÜNZELS, *Comunicazione-guerriglia. Tattiche di agitazione gioiosa e resistenza ludica all'oppressione*, Roma, DeriveApprodi, 2009.

della natura intimamente collaborativa e collettiva della creazione letteraria. In questa prospettiva appare maggiormente comprensibile il riferimento al cinema (dove intorno alla figura del regista del film operano decine e decine di individui) nel metodo di Scrittura Industriale Collettiva²¹, nonché alla serialità televisiva cui sono invece sovente ricorsi i Kai Zen per spiegare la natura di alcuni loro lavori, in particolare i cosiddetti romanzi totali²².

Ancora oltre si è spinto il collettivo noto come Paolo Agaraff, pseudonimo dietro al quale si celano i nomi di Gabriele Falcioni, Roberto Fogliardi e Alessandro Papini che condividono i natali nella città di Ancona. Attivo fin dalla fine degli anni Novanta, il gruppo – mosso dall'intenzione di una produzione «ludico-letteraria»²³ – ha predisposto per ogni romanzo sul proprio sito uno scenario per avviare un gioco di ruolo, ovvero un gioco nel quale «i partecipanti fingono di essere i personaggi di una storia che essi stessi inventano mossa dopo mossa»²⁴. Proprio i giochi di ruolo costituiscono un importante riferimento per molti scrittori collettivi, in tal caso evidenziando delle affinità con la cosiddetta “cultura nerd”, soprattutto per quel che riguarda il legame con le tecnologie informatiche

²¹ Cfr. SCRITTURA INDUSTRIALE COLLETTIVA, *SIC BLOG*. “La ‘S’, la ‘T’ e la ‘C’ di SIC”, in «Scrittura Industriale Collettiva. Tutti scrivono tutto», maggio 2007, <http://www.scritturacollettiva.org/blog/la-s-la-i-la-c-di-sic> (consultato il 3 luglio 2021).

²² «Si può comparare un simile esperimento al metodo di scrittura seriale di un prodotto televisivo [...]. Solitamente [...] il creatore dell'idea si limita a scrivere le prime puntate e a mettere a punto un brogliaccio definito in gergo “la bibbia”, ossia l'insieme di linee guida per i personaggi, la trama e l'ambientazione, che coloro i quali collaboreranno alla realizzazione [...] dovranno rispettare per mantenere la continuità e la compattezza della serie», G. PISPISA, op. cit., pp. 633-634.

²³ Come Agaraff ha dichiarato nel corso di un'intervista rilasciata al co-fondatore del SIC Vanni Santoni, reperibile a questo link: <https://www.scritturacollettiva.org/blog/il-mostro-vanni-santoni-intervista-paolo-agaraff> (consultato il 3 luglio 2021).

²⁴ Cfr. il sito <https://gdr2.org/> (consultato il 3 luglio 2021).

e con un immaginario connesso al mondo fantasy e fumettistico. In Paolo Agaraff, tale procedura contribuisce a esaltare ulteriormente il ruolo attivo del lettore che si trova ludicamente coinvolto in un sistema che lo induce ad acquisire competenze, via via, sempre più multimodali, simili a quelle che quotidianamente gli permettono di interagire con il mondo del web, decifrandone i codici e creandone di nuovi.

Già Wu Ming 1, intervistato da Henry Jenkins, stabiliva una correlazione tra le modalità del gioco di ruolo e le intenzioni “politiche” della narrazione collettiva: «perché non far partire un gioco di ruolo completamente nuovo [...] per diffondere la leggenda di un nuovo eroe popolare, alimentato dall’intelligenza collettiva?»²⁵. Paolo Agaraff, come del resto Kai Zen, ha invece posto l’accento sulla dimensione narrativa collettiva dei giochi di ruolo, in cui la storia si sviluppa e si determina attraverso le iniziative e le interazioni tra giocatori/personaggi. Lo stesso Pispisa, a proposito della stesura dei romanzi totali, paragona il ruolo svolto da Kai Zen a quello del *master* all’interno dei giochi di ruolo, laddove gli scrittori possono essere associati ai giocatori:

Si può dire che in tali iniziative [i romanzi totali] i vari scrittori partecipanti sono i giocatori, mentre i Kai Zen sono il master, cioè colui che gestisce l’evoluzione del gioco e ne stabilisce di volta in volta gli snodi sulla base delle reazioni dei singoli giocatori²⁶.

Nel caso di *Il sangue non è acqua*²⁷, secondo romanzo di Paolo Agaraff, la storia è nata prima «come trama per uno scenario del gioco di ruolo»²⁸ e solo successivamente è stata tra-

²⁵ L’intervista, oltre che sul sito di Jenkins (www.henryjenkins.org), è reperibile al seguente link: <https://www.carmillaonline.com/?s=intervista+wu+ming> (consultato il 3 luglio 2021).

²⁶ G. PISPISA, op. cit., p. 633.

²⁷ P. AGARAFF, *Il sangue non è acqua*, Ancona, Pequod, 2006.

²⁸ Cfr. Intervista a P. AGARAFF: <https://www.fantascienza.com/7487/il-sangue-non-e-acqua> (consultato il 3 luglio 2021).

sposta in forma letteraria. Un caso di narrazione transmediale, questa, che inverte la tradizionale gerarchia sottesa alla storia della *risrittura transmediale*, tradizionalmente originata a partire dal mezzo letterario per poi esprimersi attraverso l'utilizzo di altri media, dal cinema al fumetto passando per i più recenti videogiochi. Ma se innovativo appare, in questo caso, l'ordine dei media implicati per la narrazione della storia, di altrettanta originalità non si può parlare a proposito dello stesso concetto di "transmedialità". Non si tratta in effetti di una modalità esclusiva della contemporaneità dal momento che l'idea di adattare lo stesso soggetto a differenti forme artistiche (o mediatiche) sembra essere ben presente già agli autori classici. Recentemente, Paolo Giovannetti, rivolgendo la sua attenzione più specificamente alla dimensione transmediale del personaggio, ha sottolineato come si tratti di un fenomeno niente affatto contemporaneo:

È persino banale osservare che fin dall'antichità i personaggi della letteratura potevano andare incontro a riprese intermediali, nelle arti per esempio della pittura e della scultura. Non solo: fra Sette e Ottocento tali tendenze si sono incrementate con il boom dell'opera lirica, del balletto, dei tableaux vivants (persino delle feste in maschera) e delle riproduzioni litografiche, che costantemente adattavano ai rispettivi codici mediali storie provenienti dal mondo della pagina tipografica²⁹.

Una tradizione di lunga durata, dunque, quella delle riprese intermediali, la cui eredità nel panorama culturale odierno appare raccolta proprio dalle scritture collettive, all'interno di quella concezione della narrazione rivendicata come processo storico ininterrotto che dall'antichità giunge fino al mondo contemporaneo.

Mentre gli ultimi progetti di Paolo Agaraff mostrano il collettivo ancora attivo e felicemente impegnato, l'ensemble

²⁹ P. GIOVANNETTI, op. cit., p. 177.

Kai Zen – dopo un periodo di pausa – ha recentemente pubblicato un post (intitolato *L'orizzonte degli eventi*)³⁰ in cui lascia in sospeso il proprio futuro e presenta un nuovo progetto di scrittura collettiva sotto il nome di Zoya Barontini, un *mosaic novel* (un romanzo a racconti intrecciati) che vede coinvolti diversi narratori, tra cui tre membri dello stesso collettivo Kai Zen³¹.

Nondimeno, le esperienze di entrambi i collettivi mostrano di aver esplorato le possibilità offerte dal web e dai nuovi strumenti tecnologici, sforzandosi notevolmente di riflettere sulla stessa idea di processo creativo in un contesto tecnologico ormai radicalmente cambiato. Nel fare ciò, Kai Zen e Paolo Agaraff, insieme agli altri collettivi, si sono posti come un veicolo pionieristico di svecchiamento delle strutture del *testo*, cercando di agevolare la partecipazione e la fruizione attiva e creativa da parte dei lettori. Per questo, al di là del valore più o meno riconosciuto alle opere collettive, queste si prestano forse meglio di ogni altra creazione in ambito letterario a incarnare lo *Zeitgeist*, in un'epoca ibrida di cultura convergente, di narrazioni transmediali e di confini sempre più sfumati tra produttori e consumatori.

³⁰ Cfr. <https://kaizenology.wordpress.com/> (consultato il 3 luglio 2021).

³¹ Z. BARONTINI, *Cronache dalla polvere*, Milano, Bompiani, 2019. Mentre altri due membri di Kai Zen, Jadel Andreetto e Guglielmo Pispisa, nel 2019 hanno pubblicato sotto lo pseudonimo di Marco Falder il romanzo poliziesco *Tutta quella brava gente*, Milano, Rizzoli, 2019.

Letteratura postmediale. Il fototesto social

Nel variegato e ipertrofico scenario della letteratura italiana prodotta negli ultimi vent'anni¹ è stata da più parti notata la presenza di pratiche di ibridazione che parrebbero avere messo in discussione il sistema dei generi codificato nella modernità letteraria² e precarizzato i confini tra fiction

¹ Tra i numerosi saggi dedicati alla letteratura italiana degli anni 2.0, ricordo: *Notizie dalla post-realtà. Caratteri e figure della narrativa italiana degli anni Zero*, a cura di V. Santoro, Macerata, Quodlibet, 2010; G. FERRONI, *Dopo la fine. Una letteratura possibile*, Roma, Donzelli, 2010; ID., *Scrittura e a perdere. La letteratura negli anni zero*, Bari, Laterza, 2010; D. GIGLIOLI, *Senza trauma. Scrittura dell'estremo e narrativa del nuovo millennio*, Macerata, Quodlibet, 2011; R. DONNARUMMA, *Ipermodernità: dove va la narrativa contemporanea*, Bologna, il Mulino, 2014; *La terra della prosa. Narratori italiani degli anni zero (1999-2014)*, a cura di A. Cortellessa, Roma, L'Orma, 2014; L. MATT, *Forme della narrativa italiana di oggi*, Roma, Aracne, 2014; G. SIMONETTI, *La letteratura circostante. Narrativa e poesia nell'Italia contemporanea*, Bologna, il Mulino, 2018; C. TIRINANZI DE MEDICI, *Il romanzo italiano contemporaneo. Dagli anni Settanta a oggi*, Roma, Carocci, 2018; M. MARCHESINI, *Casa di carte. La letteratura italiana dal boom ai social*, Milano, il Saggiatore, 2019; S. CONTARINI, *Scrivere al tempo della globalizzazione: narrativa italiana dei primi anni Duemila*, Firenze, Franco Cesati, 2019; *Narrativa italiana degli anni Duemila: cartografie e percorsi*, a cura di G. Carrara e R. Lapia, numero monografico di «Narrativa», 2019, fasc. 41; *L'estremo contemporaneo. Letteratura italiana 2000-2020*, a cura di E. Zinato, Milano, Treccani, 2020.

² «Una letteratura [...] sempre più ibrida, sempre più ansiosa di contaminarsi con linguaggi, nodi, ambiti e spesso anche supporti lontani dalla tradizione moderna. La modernità ha coltivato la religione di arti autonome (sullo sfondo, l'utopia di un'opera totale); l'ipermodernità invita le arti a integrarsi tra loro, cioè a sostenersi l'un l'altra» (G. SIMONETTI, op. cit., p.

e non fiction³, generando nel complesso quel «distacco progressivo e irreversibile dalla tradizione del Novecento»⁴ indicato da più parti come una delle cifre peculiari della letteratura 2.0.

Zinato ha recentemente osservato, ad esempio, come a fronte di un «marketing editoriale» che «tende a dare massimo risalto all’etichetta di “romanzo” appiccicata a testi diversissimi tra loro»,

la letteratura d’autore, o di “ricerca”, ha reagito inizialmente all’invasione mediatica della fiction con la fuga dal romanzo, vale a dire in modo non del tutto dissimile da come le avanguardie reagirono un secolo fa ai generi “borghesi”. Gli autori si sono posti il problema di quali scritture opporre all’immaginario colonizzato dalle televisioni al tempo “dell’inesperienza” sperimentando soprattutto prose poco funzionali e più o meno testimoniali⁵.

L’interpretazione di Zinato pare senz’altro convincente, laddove soprattutto per alcuni autori l’ibridazione parrebbe strutturarsi come scelta poetica consapevole e distintiva (penso ad esempio ai casi di Walter Siti e Michele Mari). Tuttavia, ragionando in termini eminentemente stilistici e autoriali, si

26); si vedano anche R. DONNARUMMA, op. cit., ed E. ZINATO, *Introduzione a L’estremo contemporaneo*, cit., pp. 13-35.

³ Per un efficace inquadramento della relazione tra fiction e non fiction che includa le più recenti declinazioni, si rimanda al volume collettaneo *Fiction e non fiction. Storia, teorie e forme*, a cura di R. Castellana, Roma, Carocci, 2019. Sulla stagione del cosiddetto ritorno al realismo, si aggiungano: WU MING, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Torino, Einaudi, 2009; *Tirature ’10: Il New Italian Realism*, a cura di V. Spinazzola, Milano, Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori-il Saggiatore, 2010; *Negli archivi e per le strade. Il ritorno alla realtà nella narrativa di inizio millennio*, a cura di L. Somigli, Roma, Aracne, 2013; *Nuovi realismi: il caso italiano. Definizioni, questioni, prospettive*, a cura di S. Contarini, M.P. de Paulis-Dalembert, A. Tosatti, Massa, Transeuropa, 2016.

⁴ La citazione è tratta da G. SIMONETTI, op. cit., p. 9.

⁵ E. ZINATO, op. cit., p. 24.

rischia di trascurare le possibili concause medialità o, per meglio dire, postmedialità di questo fenomeno:

viviamo oggi all'interno di una condizione *postmediale*, che ha superato l'idea di una presenza dei media in seno alla società liquidando di fatto i media otto-novecenteschi. Tale condizione chiede la messa a punto di idee, concetti e modelli radicalmente nuovi rispetto a quelli che nel passato ci hanno aiutato a far i conti con i media e a regolare le nostre relazioni (ludiche, critiche, professionali) con essi⁶.

Rispetto allo specifico letterario, il discorso di Eugeni necessita di essere ricalibrato: a oggi non possiamo certo affermare che tutta la produzione letteraria abbia liquidato i media editoriali della tradizione otto-novecentesca (ovvero il libro, il periodico e il quotidiano) e i loro modelli di lettura e ricezione (quale, *in primis*, la lettura individuale su supporto cartaceo). I dati di vendita dell'ebook per il 2020, ad esempio, pur segnando un incremento del 37% rispetto al 2019 (incoraggiati, in questa direzione, dalle chiusure delle librerie fisiche imposte dal lockdown), si assestano attorno al 7,4% del totale (computando insieme l'ebook e l'astro nascente degli audiolibri, cresciu-

⁶ R. EUGENI, *La condizione postmediale*, Brescia, La Scuola, 2017, p. 10. L'espressione "era postmediale" viene coniata da Félix Guattari tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta per indicare l'avvento di nuove tecnologie dell'informazione. L'espressione viene usata anche all'interno del dibattito artistico e degli studi visuali (cfr. R. KRAUSS, *A Voyage in the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson, 1999, trad. it. *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia Books, 2005) e soprattutto nell'ambito della critica dei media per caratterizzare il passaggio dall'epoca dei mass-media tradizionali a quella dei media digitali (in questa direzione cfr. almeno: D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010; F. CASETTI, *I media nella condizione postmediale*, in *Estetica dei media e della comunicazione*, a cura di R. Diodato e A. Somaini, Bologna, il Mulino, 2011, pp. 327-346; M. DE ROSA, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Milano, Postmedia Books, 2013; R. EUGENI, *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Brescia, Morcelliana, 2021).

to del 94% rispetto al 2019)⁷. Se dunque si tratta di una percentuale circoscritta, va considerato inoltre come i contenuti degli e-book non siano prodotti *ad hoc* (salvo rare eccezioni⁸), ma (nella maggior parte dei casi) siano gli stessi veicolati nelle edizioni cartacee. In attesa che si realizzino anche in Italia le condizioni tecniche e culturali per la produzione di contenuti letterari «dotati di integrazioni audio/video [...] non più pensati per la struttura del libro tipografico»⁹ né per la sua ricezione tradizionale, possiamo osservare come sia soprattutto la rete ad avere generato alcune forme di scrittura a vocazione letteraria concepite, prodotte e fruite secondo modelli e *dispositivi*¹⁰

⁷ Le percentuali riportate sono quelle fornite dall'AIE (Associazione Italiana Editori) nella "Presentazione dei dati del 29 gennaio 2020" proposta (come ogni anno) durante la giornata conclusiva della Scuola per Librai Umberto ed Elisabetta Mauri, cfr. https://network.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda105-6105-2021.1.29/AIE_RFLevi_Scuola%20Mauri%2029%20gennaio.pdf?IDUNI=dvuhghgky3ieqochiys0hq24314 (consultato il 14 aprile 2021).

⁸ Cfr. B. GAI, *Il libro infinito: la narrativa italiana scopre l'ebook*, in *Ritorno a Babele. Esercizi di globalizzazione*, a cura di C. Trincherò, Torino, Neos, 2013, pp. 175-203. A collane già precedentemente avviate, come la collana ebook *Tredici* (per ragazzi e ragazze), nei mesi di lockdown si sono aggiunte: *Microgrammi* di Adelphi, *Clouds* di Longanesi, *Semi* di Nottetempo e *Scatti*, lanciata da edizioni SUR.

⁹ A. CASADEI, *Letteratura e web*, Enciclopedia Italiana Treccani, IX appendice, 2015, https://www.treccani.it/enciclopedia/letteratura-e-web_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (consultato il 15 aprile 2021).

¹⁰ Per *dispositivi*, intendiamo qui l'accezione proposta da Eugeni: «Con questo termine non intendo semplicemente gli strumenti tecnici, ma più ampiamente le situazioni sociali specificatamente dedicate al consumo di prodotti medialti: le forme della lettura, sia individuali che collettive, le modalità di esecuzione di musica registrata in spazi privati o pubblici; gli assetti della proiezione e della visione di film. È certamente vero che alcune di queste situazioni (la lettura, il teatro o il varietà in quanto preparatori del cinema...) preesistevano alla modernità; tuttavia esse vengono ora travolte da due ordini di trasformazioni. In primo luogo trova posto e diviene centrale al loro interno uno strumento tecnologico: dalla illuminazione a gas prima e poi elettrica fino ai vari strumenti di riproduzione automatizzata di suoni e immagini. [...] In secondo luogo (e di conseguenza) le situazioni sociali

estranei alla tradizione editoriale dell'Otto-Novecento e ai suoi spazi medialità¹¹.

Più specificatamente, gli spazi utilizzati a scopo letterario si sono avvicinati nel tempo: se nei primi anni Duemila c'è stato l'exploit dei forum e poi quello delle riviste, dei blog collettivi e dei blog personali¹², più recentemente si è assistito al prevalere di un utilizzo autoriale/letterario dei social network (con Facebook in testa), su cui sembrano essere migrati i pensieri (sotto forma di *status*) prima affidati ai post¹³. Questa nuova frontiera della scrittura letteraria in rete necessita di essere indagata attraverso la «messa a punto di idee, concetti e modelli radicalmente nuovi», come asserito da Eugeni¹⁴, con l'obiettivo di storicizzare il nostro passato prossimo e di porre il nostro presente sulla scia delle altre grandi trasformazioni dei mezzi di

dedicate al consumo di prodotti medialità divengono al tempo stesso di massa e serializzate: esse permettono che intere folle abbiano accesso a un tipo di esperienza del tutto spogliata dei caratteri della unicità e della privatezza, ma non per questo meno affascinante e coinvolgente per *ciascuno* dei soggetti che vi prende parte o che vi viene risucchiato» (R. EUGENI, *La condizione postmediale*, cit., pp. 17-18).

¹¹ Per il concetto di spazio mediale, ci si permette di rinviare a I. PIAZZA, *Lo spazio mediale. Generi narrativi tra creatività letteraria e progettazione editoriale*, Firenze, Franco Cesati, 2018.

¹² Si vedano, ad esempio, le seguenti antologie: *Blogout. 13 diari dalla rete*, a cura di F. Ulisse e A. Marzi, Roma, Novecento, 2003; *La notte dei blogger. La prima antologia dei nuovi narratori in rete*, a cura di L. Lipperini, Torino, Einaudi, 2004; *Bloggirls. Voci femminili dalla rete*, a cura di M. Benedetti, Milano, Mondadori, 2009.

¹³ Emblematica, ad esempio, è la successiva dichiarazione di Francesco Pecoraro: «Su facebook ci si può anche lavorare molto: mi è capitato di fare post di dieci righe su cui sono stato una mezza giornata. A un certo punto mi sono chiesto: “ma per chi, per cosa hai lavorato?”. Me lo sono chiesto mille volte – qui passiamo alla questione della poetica – e alla fine mi sono risposto “hai lavorato come scrittore, ma su un mezzo diverso, dove sarai letto subito: cioè hai lavorato come scrittore-che-vuole-esser-letto-subito”» (F. PECORARO, *Scrittori e Facebook/1*, a cura di A. Lombardi, in «Le parole e le cose», 2016, <http://www.leparoleelecose.it/?p=21973>, consultato il 14 giugno 2021).

¹⁴ R. EUGENI, *La condizione postmediale*, cit., p. 10.

produzione, trasmissione e fruizione culturale avvenuti in passato¹⁵, vigilando con estrema attenzione sugli effetti prodotti dalla “quarta rivoluzione” in atto¹⁶.

1. *Letteratura postmediale: le opere ibride*

Per esplorare questo bagaglio di trasformazioni occorre anzitutto attribuire un nome e un perimetro alla nostra indagine. A questo serve la definizione di *letteratura postmediale*: essa recupera il prefisso *post* utilizzato in numerosi tentativi di definizione della letteratura degli anni zero, per caratterizzare una stagione letteraria evidentemente percepita come *posteriore* alla modernità novecentesca, e come *ulteriore* rispetto a un mondo, ma anche, in certo qual senso, come residuale e sopravvissuta al tramonto della sua tradizione¹⁷. Con la definizione di *postmediale* vorremmo circoscrivere, all'interno della letteratura del *post*, il più limitato orizzonte di quelle opere che nascono dal superamento dei condizionamenti dei media otto-novecenteschi, collocandosi all'interno del nuovo orizzonte produttivo

¹⁵ Sul passaggio dall'oralità alla cultura scritta, cfr. almeno W. ONG, *Oralità e scrittura*, Bologna, il Mulino, 2014; E.A. HAVELOCK, *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone*, Roma-Bari, Laterza, 2019; sulle trasformazioni connesse all'invenzione della stampa si rimanda a E.L. EISENSTEIN, *La rivoluzione inavvertita. La stampa come fattore di mutamento*, Bologna, il Mulino, 1986; EAD., *Le rivoluzioni della stampa e la nascita dell'età moderna*, Bologna, il Mulino, 2011; sulle trasformazioni relative alla lettura (in relazione al passaggio dai vari supporti esperiti) si rimanda alla raccolta di saggi *Storia della lettura nel mondo occidentale*, a cura di G. Cavallo e R. Chartier, Roma-Bari, Laterza, 1995.

¹⁶ G. RONCAGLIA, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Roma-Bari, Laterza, 2010. Dello stesso autore si veda anche: *L'età della frammentazione. Cultura del libro e scuola digitale*, Roma-Bari, Laterza, 2018.

¹⁷ Tra le opere dedicate alla letteratura italiana 2.0 (già ricordate nella nota 1), ricorrono titoli come: *Notizie dalla post-realtà*, *Dopo la fine*, *Scrittura e a perdere*, *La letteratura negli anni zero*, *Scrittura dell'estremo*, *Ipermodernità*, *L'estremo contemporaneo*.

e creativo dominato dalla rete. Dunque, il sintagma ha certamente la valenza di una coordinata storica, visto che partiremo dall'assunto che la letteratura postmediale nasce dalla diffusione delle pratiche di scrittura in rete, ma anche critica, in ragione del fatto che non tutte le opere degli anni zero sono influenzate dalle strutture sintattiche, immaginative, produttive e ricettive tipiche della nuova frontiera.

Accanto ad alcuni esperimenti integralmente postmediali (come la *digital poetry* e la *e-literature*), lo scenario letterario italiano parrebbe caratterizzato, sino a oggi, prevalentemente dalla presenza di forme ibride, ovvero da scritture che nate sul web e per il web hanno incontrato gran parte dei propri lettori attraverso la mediazione dell'editoria libraria. Sotto questo punto di vista, occorre ricordare come la rete sia stata (sin dai primi anni Duemila) monitorata con interesse dagli editori che hanno individuato in essa utenti/scrittori dotati di potenziale commerciale¹⁸, ma anche "voci" interessanti e particolari, ritenute *degne* di approdare al libro cartaceo¹⁹. In una venti-

¹⁸ È il caso, ad esempio, di Federico Baccamo, avvocato milanese, autore di un blog di successo che viene intercettato dall'editore Marsilio, da cui il romanzo *Studio illegale* (2009 e Feltrinelli, 2019), oppure di Anna Premoli, prelevata dalla piattaforma di *self publishing Narcissus* da Newton Compton (*Ti prego lasciati odiare*, 2012). Ancora più noti sono i casi di E.L. James, autrice di una fan fiction poi proposta al pubblico internazionale, attraverso la mediazione editoriale, con il titolo *Fifty Shades of Grey*, o quello della serie *After* di Anna Todd, nata sul sito canadese WattPad.

¹⁹ Si rimanda, ad esempio, ai casi di G. CALICETI, *Pubblico/privato 0.1. Diario on line dello scrittore inattivo*, Milano, Sironi, 2002 (nato da un blog); M. MURGIA, *Il mondo deve sapere*, pubblicato in volume cartaceo da ISBN edizioni, Milano, nel 2006, a partire dal blog che la scrittrice ha tenuto sulla sua esperienza come apprendista in un call center; V. SANTONI, *Personaggi precari*, s.l., RGB, 2007, poi Roma, Voland, 2013, infine terza versione ampliata Roma, Voland, 2017; F. PECORARO, *Questa e altre preistorie*, pubblicato da Firenze, Le Lettere, nel 2008, selezionando pezzi dal blog personale dell'autore; G. MOZZI, *Sono l'ultimo a scendere e altre storie credibili*, Milano, Mondadori, 2009 (nato anch'esso da un blog personale); E. CARBÉ, *Mio salmone domestico. Manuale per la costruzione di un mondo, completo di tavole per esercitazioni a casa*, Roma-Bari, Laterza, 2013 (dalla commistione di testi

na d'anni, si è creato un ventaglio ampio e variegato di scritture ibride in cui possiamo annoverare autori e autrici che hanno esordito sul web e proseguito la carriera attraverso prodotti letterari destinati all'editoria libraria (Emmanuela Carbè, Michela Murgia, Giuseppe Caliceti), altri che hanno sperimentato questa scrittura in modo episodico (si veda Francesco Pecoraro, Giulio Mozzi) e altri ancora che non concepiscono la propria autorialità al di fuori della scrittura in rete (Mirko Volpi)²⁰.

La migrazione testuale dal web al volume pone, naturalmente, una serie di problemi ecdotici e critici. Dal punto di vista editoriale, ad esempio, potremmo verificare come spesso sia dato scarso rilievo all'origine web dei testi pubblicati in volume, generando così un pubblico di lettori scarsamente attrezzato per affrontare criticamente l'interpretazione di queste opere ibride. Numerose recensioni, non a caso, segnalano la presenza di una morfologizzazione anomala rispetto alla tradizione dei generi otto-novecenteschi, da cui una ricorrente difficoltà di definizione: a proposito di *Mio salmone domestico* di Emmanuela Carbè è stato chiesto, ad esempio: «è un romanzo, dice il mio istinto. Un manuale, dice il sottotitolo. Manuale? Romanzo breve? Racconto lungo? [...] È forse un romanzo di idee? È un diario con figure?»²¹; su *Questa e altre preistorie* di Francesco Pecoraro, Filippo La Porta (tra le altre cose) ha scrit-

pubblicati su un blog personale e di disegni pubblicati su Facebook); si veda infine il caso di M. VOLPI, i cui volumi sono nati tutti a partire da scritture su Facebook (*Il diario di Mirko V.*, Bologna, Epika, 2011; *Oceano Padano*, Roma-Bari, Laterza, 2015; *Asilo Club. Storia semiseria di un padre alle prese con il mistero dell'infanzia*, Milano, Salani, 2021).

²⁰ Si vedano le dichiarazioni rilasciate da Mirko Volpi in *Web e letteratura: quando la scrittura letteraria nasce in rete*, Isotta Piazza conversa con Emmanuela Carbè (scrittrice) e con Mirko Volpi (scrittore), <https://www.youtube.com/watch?v=uTRO0PpZyJQ&t=229s> (consultato il 14 giugno 2021).

²¹ A. CIROLLA, *Storie di un lumicino e di un salmone domestico*, in «minima&moralia», 9 luglio 2013, <http://www.minimaetmoralia.it/wp/recensione-mio-salmone-domestico-emmanuela-carbe/> (consultato il 14 giugno 2021).

to: «un libro straordinario, inclassificabile» che «crea un nuovo genere letterario. [...] Si potrebbe definire *Questa e altre preistorie* come autostoriografia corporale (storia civile del nostro paese attraverso l'autobiografia del corpo), fantascienza neorealista [...], urbanistica dell'interiorità e dell'umoralità»²². Nella maggior parte dei casi l'anomalia viene ricondotta a una scelta stilistica e narrativa, senza considerare come l'alterità dello spazio mediale del web potrebbe avere incoraggiato la liberalizzazione autoriale dalle norme codificate dalla tradizione, secondo il principio per cui «ogni mutamento dei supporti [...] finisce a sua volta col determinare la variazione delle *forme* di ciò che viene supportato»²³.

2. *Il fototesto social*

Se in precedenti indagini si è ragionato attorno all'origine postmediale della sintassi narrativa granulare e della natura performativa di alcune opere ibride, generate dalla commistione tra blog e volume²⁴, si vorrebbe qui indagare un'altra declinazione postmediale, rappresentata dal *fototesto social*.

²² F. LA PORTA, *Ricomporre il disordine. Le cronache dell'apocalisse quotidiana*, in *I dieci libri dell'anno 2008/2009 scrittori e critici*, a cura di A. Berardinelli, Milano, Scheiwiller, 2009.

²³ G. FRASCA, *La lettera che muore. La «letteratura» nel reticolo mediale*, Roma, Meltemi, 2005, poi Roma, Luca Sossella, 2015, da cui la citazione a p. 53.

²⁴ Mi permetto di rinviare, in questo senso, ad alcuni primi sondaggi già effettuati in altre sedi che possono essere utili per ricostruire il quadro generale: I. PIAZZA, *Salmoni, preistorie e altre invenzioni. Lo spazio del web e la letteratura 2.0*, in «Studi Culturali», vol. XVI, 2019, fasc. 2, pp. 273-294; EAD., *Lo spazio mediale del web e la nascita di una letteratura "granulare"*, in *Spazio mediale e morfologia della narrazione*, a cura di S. Martin e I. Piazza, Firenze, Franco Cesati, 2019, pp. 39-62; EAD., *Forme ibride web/volume e i paradigmi della modernità. Il caso Pecoraro*, in «Griseldaonline», vol. XIX, 2020, fasc. 1, pp. 107-117, <https://griseldaonline.unibo.it/article/view/10451> (consultato il 14 giugno 2021); EAD., *Dal web al volume:*

Anzitutto è bene chiarire che con il termine “fototesto” (solo recentemente entrato nella discussione critica e teorica) s’intende quella specifica forma iconotestuale²⁵ in cui vengono combinati insieme testo e fotografia, generando un rapporto basato «sull’irriducibilità di una differenza» capace di creare «una tensione tra i due media, o – come opportunamente è

il caso Carbé, in «Prassi Ecdotiche della Modernità Letteraria», 2020, fasc. 5, pp. 289-309, <https://riviste.unimi.it/index.php/PEML/article/view/13164> (consultato il 14 giugno 2021).

²⁵ Sul fototesto si rimanda a M. COMETA, *Fototesti. Per una tipologia dell’iconotesto in letteratura*, in *La fotografia. Oggetto teorico e pratica sociale*, a cura di V. Del Marcio e I. Pezzini, Roma, Nuova Cultura, 2011, pp. 63-101; ID., *Kriegsfibel. Per una definizione del fototesto novecentesco*, in *Brecht e i media*, a cura di F. Fiorentino, Roma, Istituto Italiano Studi Germanici, 2013, pp. 135-163; *Fototesti. Letteratura e cultura visuale*, a cura di R. Cogliatore e M. Cometa, Macerata, Quodlibet, 2016; M. RIZZARELLI, *Nuovi romanzi di figure. Per una mappa del fototesto italiano contemporaneo*, in «Narrativa», 2019, fasc. 41, pp. 41-54; G. CARRARA, *Storie a vista. Retorica e poetiche del fototesto*, Milano-Udine, Mimesis, 2020. Si vedano, inoltre, R. CESERANI, *L’occhio della Medusa. Fotografia e letteratura*, Torino, Bollati Boringhieri, 2011; S. ALBERTAZZI, *Letteratura e fotografia*, Roma, Carocci, 2017. Per una più ampia indagine sulla categoria dell’iconotesto e sulla cultura visuale, cfr. almeno: *Iconotextes*, a cura di A. Montandon, Paris, Ophrys, 1990; W. PETER, *Reading Iconotexts. From Swift to the French Revolution*, London, Reaktion Books, 1995; M. COMETA, *Letteratura e arti figurative: un catalogo*, in «Contemporanea: rivista di studi sulla letteratura e sulla comunicazione», 2005, fasc. 3, <http://digital.casalini.it/10.1400/20390> (consultato il 14 giugno 2021); *Lo sguardo reciproco. Letteratura e immagini tra Settecento e Novecento*, a cura di R. Cogliatore, Pisa, ETS, 2007; *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, a cura di Ead., Palermo, duepunti, 2008; V. CAMMARATA, *La finestra del testo. Letteratura e dispositivi della visione tra Settecento e Novecento*, Roma, Meltemi, 2008; L. LOUVEL, *Poetics of the Iconotext*, New York, Routledge, 2011; *Al di là dei limiti della rappresentazione. Letteratura e cultura visuale*, a cura di M. Cometa et al., Macerata, Quodlibet, 2014; M. COMETA, *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Cosenza, Pellegrini, 2016; A. PINOTTI, A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016; W.J.T. MITCHELL, *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa e V. Cammarata, Palermo, Raffaello Cortina, 2017; ID., *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Cremona, Johan & Levi, 2018.

stato ricordato – un dialogo cui nessuno dei due media può, neanche per un momento, sottrarsi»²⁶. La sua storia, come spiegato da Giuseppe Carrara, «è, naturalmente, una storia novecentesca e soprattutto secondo-novecentesca, favorita dalla più facile produzione di immagini e dall'importanza sempre maggiore della fotografia nella vita sociale»²⁷.

Le recenti riflessioni dedicate al fototesto hanno allestito un'articolata tassonomia di questo fenomeno: Carrara, ad esempio, distingue tra «fototesti poetici, fototesti narrativi e fototesti saggistici (tenendo conto, naturalmente, di tutte le

²⁶ M. COMETA, *Forme e retoriche del fototesto letterario*, in ID., *Fototesti*, cit., pp. 69-115, p. 74.

²⁷ G. CARRARA, op. cit., pp. 36-37. Su questo aspetto cfr. anche Maria Rizzarelli: «La genealogia dei testi accompagnati da fotografie (questa la definizione più ampia di fototesti) è lunga e stratificata e percorre carsicamente la storia della letteratura, dalla metà dell'Ottocento a oggi. Da *Bruges-la-morte* di Georges Rodenbach (1892), considerato da tutti il primo esemplare di romanzo illustrato con le fotografie, a *Extremely Loud and Incredibly Close* di Jonathan Safran Foer (2005) o a *La ragazza con la Leica* di Helena Janeczek (premio Strega 2018) per fare un esempio che riguarda il territorio che qui si intende mappare, la narrazione fototestuale ha accompagnato l'evoluzione della produzione letteraria della modernità e della postmodernità, mostrando una intensificazione soprattutto negli ultimi decenni» (M. RIZZARELLI, op. cit., p. 41). Si vedano, infine, anche Cometa e Coglitore: «Inutile dire che queste “forme miste”, le quali vivono della tensione e spesso dalla contesa di verbale e visuale, da sempre presenti nelle letterature di tutte le latitudini, assumono oggi un carattere del tutto particolare. Non solo perché, come è evidente, i media della visione hanno assunto un'invasione e una salienza assolutamente rilevante nella reale produzione letteraria – fatto non nuovo a diverse altezze temporali – ma per almeno un duplice ordine di ragioni. La prima risiede nel fatto, già ampiamente discusso da teorici della cultura visuale come W.J.T Mitchell, che l'intensificarsi di questo dialogo tra immagine e testo è segno inequivocabile di trovarsi sulla soglia di una “svolta pittorica” (*pictorial/iconic turn*) [...]; d'altro canto proprio l'intensificarsi di questo dialogo è la prova più evidente che le strumentazioni che tradizionalmente ci consegnano le scienze della letteratura e le scienze dell'immagine sono del tutto inadeguate» (R. COGLITORE, M. COMETA, *Premessa a Fototesti*, cit., pp. 7-8).

ibridazioni del caso)»²⁸; Cometa propone di sistematizzare questo oggetto d'indagine a partire dal «rapporto tra immagine, dispositivo e sguardo»:

Il fototesto declina a suo modo questi elementi di base, per cui sarà opportuno distinguere in via preliminare tra retoriche dello sguardo poiché l'atto della fruizione è nel fototesto molto più complesso e variegato della sola lettura, retoriche del *layout*, poiché la questione del supporto mediale, del dispositivo e dunque dell'impaginazione è essenziale per comprendere il funzionamento dei fototesti, e retoriche dei *parerga*, poiché il sistema di integrazioni testuali dell'immagine e di integrazioni visuali al testo rende la lettura del fototesto un'esperienza molto più complessa di quella di un qualunque testo prevalentemente verbale²⁹.

Lo stesso Cometa, inoltre, fornisce un suggerimento qui di primario interesse: «Per quanto intuitivo sia che i fototesti tradizionali s'incarnino nel formato libro e siano un prodotto a stampa non è detto che sia conveniente, soprattutto nell'era della multi- e intermedialità, limitarsi ai prodotti cartacei»³⁰. Anche sotto questo punto di vista, la rete ha creato modelli di narrazione fototestuale alternativi a quelli strutturatisi, nel corso del Novecento, attorno al supporto del volume a stampa; pensiamo, ad esempio, agli utilizzi autoriali di micronarrazioni fototestuali legate al mondo dei social³¹, le quali incon-

²⁸ G. CARRARA, op. cit., p. 59.

²⁹ M. COMETA, *Forme e retoriche del fototesto letterario*, cit., p. 95.

³⁰ Ivi, p. 70. Si vedano anche le riflessioni di Joan Fontcuberta dedicate alla postfotografia: «La postfotografia fa riferimento alla fotografia che fluisce nello spazio ibrido della socialità digitale e che è conseguenza della sovrabbondanza visuale. Quel villaggio globale profetizzato da Marshall McLuhan s'inscrive nell'iconosfera, che oggi non è più una mera astrazione allegorica: abitiamo l'immagine e l'immagine ci abita» (J. FONTCUBERTA, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Torino, Einaudi, 2018, p. 4).

³¹ Sul possibile utilizzo letterario di Facebook e di altri social network, si rimanda a una serie di interviste a cura di Andrea Lombardi (intitolate *Scrittori e facebook*) pubblicata su «Le parole e le cose» (<http://www.leparole->

trano maggior difficoltà a essere lette e interpretate come prodotti degni di attenzione, anche e non secondariamente a causa della loro alterità alla forma libraria. La mediazione dell'editoria tradizionale è dunque ancora oggi necessaria, così come dimostra un recente esperimento condotto da Luca Zenobi nei mesi di lockdown, e recentemente approvato ai *Quaderni di Arabeschi* (collana diretta da Stefania Rimini e Maria Rizzarelli), con il titolo: *E a noi è caduto il cielo sulla testa. Fototesto del lockdown* (introduzione di Gian Piero Piretto, Carlentini, Duetredue, 2021).

L'esempio è emblematico in relazione a una serie di questioni che meritano la nostra attenzione. *In primis*, esso rappresenta l'ennesimo caso di forma ibrida che, generatasi in origine sui social network Facebook e WhatsApp, approda al volume cartaceo, dopo una serie di trasformazioni allestite *ad hoc* per questo spazio mediale. Nella *Introduzione*, infatti, Zenobi spiega:

Il 19 marzo, a pandemia e *lockdown* già iniziati, ho cominciato a tenere una sorta di diario fotografico da pubblicare sulla mia bacheca di Facebook, per condividere con la mia piazza virtuale la singolarità di questo tempo e questo spazio compressi e dilatati insieme. I commenti scaturiti dalla condivisione della prima immagine hanno poi dato vita all'idea di accompagnare le fotografie con stralci, anche brevissimi, di comunicazione quotidiane trasmesse o ricevute prevalentemente attraverso Whatsapp o altri strumenti di contatto virtuale. [...] Ho cercato poi, in una fase più avanzata di elaborazione del progetto, di potenziare ulteriormente il campo semantico dell'immagine fotografica e il suo accostamento alla scrittura della quotidianità affiancando a questi primi due elementi citazioni da testi letterari, filosofici o saggistici che estendessero il campo di relazioni tra

elecose.it) nel corso del 2016, e a una serie successiva, a cura di Maria Teresa Carbone (*Perché sono su Instagram*), pubblicata sempre su «Le parole e le cose» nel 2017. Sul potere della narrazione postmediale di Facebook, cfr. P. SORDI, *La macchina dello storytelling. Facebook e il potere di narrazione nell'era dei social media*, Roma, Bordeaux, 2018.

la fotografia e la sezione testuale. Non è stata fin da subito una progettualità precisa, ho cercato, appunto come in un diario, di rendere con immagini e parole l'atmosfera di un periodo così carico di tensione emotiva³².

A questa prima fase creativa, interamente iscritta sui social e sviluppatasi attorno alle dinamiche di interazione specifiche di questo spazio postmediale di produzione e fruizione, è seguita poi una seconda fase di revisione, legata all'approdo mediale del volume:

Al termine della quarantena, riguardato e sistemato il materiale fotografico accumulatosi nell'*hard disk* del mio computer vagheggiando l'idea di dare a questo diario una veste meno labile rispetto alla piattaforma *social*, mi sono reso conto che la presenza di alcune costanti tematiche conferiva al complesso del lavoro una sostanza differente da quella estemporanea del diario. Il progetto si è così strutturato, perdendo la successione cronologica diaristica, secondo le quattro sezioni che costituiscono la parte iniziale del volume. Alle citazioni di amici e colleghi si sono aggiunte, come accennato sopra, quelle estrapolate da letture che mi hanno accompagnato non solo nel periodo di quarantena ma anche nel corso della mia vita e della mia attività professionale, in cui la riflessione sul rapporto tra parola e immagine occupa un ruolo tutt'altro che marginale³³.

Il risultato di questa duplice morfologizzazione è un fototesto diviso in tre parti: *Fase uno, diario* (suddiviso al suo interno in *Finestre, Dentro, Fuori, Rituali*), *Fase uno, materiali* (*marzo, aprile*), *Fase due, la fine del lockdown*. Benché riadattato alla forma mediale del volume, il progetto di Zenobi trattiene evidenti tracce della sua gestazione social, specie nella sezione (più lunga) intitola *Diario*, al cui interno ciascuna pagina, dedicata a una giornata, propone una fotografia, uno o più stralci

³² L. ZENOBI, *E a noi è caduto il cielo sulla testa. Fototesto del lockdown*, introduzione di G.P. Piretto, Carlentini, Duetredue Edizioni, 2021, p. 16.

³³ Ivi, p. 18.

di chat e una citazione letteraria. Le voci di Chiara, Dorian, Gian Piero e del piccolo Ludovico si alternano così a quelle di Bertolt Brecht, Luigi Ghirri, Stanley Kubrick, sullo sfondo fotografico di vite anonime che scorrono intercettate dietro le finestre dei palazzi limitrofi e sui balconi che perimetrano la reclusione.

Alla commistione dei linguaggi verbale e visuale, tipica del fototesto, si aggiunge così il *pastiche* dei diversi registri linguistici: da quello colloquiale dei protagonisti involontari («Doriana: io ho una visualizzazione terribile»)³⁴ a quello estremamente sorvegliato delle citazioni («Non c'era dolore né gioia, non c'era agitazione né rilassamento, non c'era felicità né un suono, non c'era nemmeno un respiro di sollievo. Era soltanto il fatto di capire una grande inutilità, o, più precisamente, io ero solo penetrato più profondamente nel suo misterioso regno. Werner Herzog»³⁵). Ma i termini possono essere anche invertiti, e a volte tocca alle frasi espunte dalle chat suonare pervicaci («Mirko: L'emozione di sentirsi l'ultimo uomo sulla terra s' infrange malamente quando ti metti in fila al supermercato»³⁶), mentre i nomi noti riecheggiano con espressioni triviali («è un cazzo fritto, la vita. Louis-Ferdinand Céline»³⁷).

L'effetto cercato e ottenuto dall'autore è la «creazione di una "epica del quotidiano" strutturata sull'ampliamento delle relazioni proprie degli scatti fotografici attraverso la scrittura letteraria (in senso ampio) e la comunicazione ordinaria»³⁸. Se la retorica di relazione foto/testo ci riconduce al cuore del foto-

³⁴ Ivi, p. 45.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ Ivi, p. 33.

³⁷ Ivi, p. 46.

³⁸ Ivi, p. 18. «L'idea sottesa al progetto, dunque, è andata costituendosi come un'indagine sul modo in cui un certo tipo di ambiente, uno spazio forzatamente ristretto e limitato, o le modificazioni dello stesso spazio causate da un evento inatteso e traumatico, influiscono sulla dimensione affettiva degli individui e sulle loro relazioni umane. L'accostamento della parte iconografica e di quella testuale si configura come una sorta di decostruzione e

testo novecentesco (secondo le sue più recenti codificazioni), un altro aspetto di *A noi è caduto il cielo sulla testa* ci restituisce intatta l'originalità della declinazione social in cui questo laboratorio ha preso forma:

Nel corso dei giorni molte persone hanno voluto partecipare al progetto inviandomi messaggi e pensieri che erano già formulati per essere acclusi alla immagine che avrei pubblicato (di cui ovviamente non conoscevano in alcun modo natura e tipologia). Così, le comunicazioni hanno perso una parte di spontaneità; ma il diario ha acquisito in questo modo anche una dimensione metariflessiva che in origine non aveva. In pochi casi ho inserito invece alcune frasi di Ludovico, il più piccolo dei miei figli, dell'età di poco più di tre anni: il suo sguardo, le modalità in cui nel suo linguaggio il rapporto tra le immagini e la loro traduzione in parole si sviluppa, danno vita a una espressività in cui la percezione del mondo e la sua riformulazione linguistica trovano una sintesi assai efficace³⁹.

La genesi di questo fototesto ci impone dunque una riflessione sull'autorialità degli esperimenti nati a partire dai social network. In questo caso specifico, se le fotografie sono tutte riconducibili a Zenobi, la parte testuale, invece, inverte un'opzione di collage di parole altrui, poco o nulla percorsa dalla letteratura tradizionale⁴⁰. La radice di questa autorialità corale va naturalmente individuata nello spazio postmediale di Facebook e nelle pratiche di scrittura partecipata e condivisa che lo contraddistinguono.

Ma a colpire non è solo la pluralità delle voci che contribuiscono all'opera, ma anche l'alternanza di istanze autoriali

ridefinizione dello spazio in sintonia con un procedimento analitico che, in altri contesti, è stato definito "psicogeografia del quotidiano"» (ivi, p. 17).

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Su questa direzione intrapresa dall'autorialità 2.0 cfr. F. PENNACCHIO, *Racconto come montaggio? Ibridazioni discorsive e sconfinamenti medialità nella narrativa italiana contemporanea*, in *Nuove Narrazioni medialità. Musica, immagine, racconto*, a cura di F. Vittorini, Bologna, Pàtron, 2019.

deboli e forti (come sono, naturalmente, tutte le citazioni letterarie). Si veda, ad esempio, accostamenti di questo tipo: «Sere-
na: È che l'esperienza dell'isolamento influenza e dà forma al
pensiero»⁴¹, «Davide: Spagnolo fa lezione via chat»⁴². Contrap-
posizione analoga è riscontrabile anche nelle immagini fotogra-
fiche: all'occhio vigile e attento di Zenobi che registra e trattie-
ne le vite altrui nel proprio obiettivo si contrappongono sog-
getti per la maggior parte involontari, intravisti dietro le fine-
stre, intenti a leggere, a passeggiare per casa o a raccogliere fioc-
chi di neve che cadono, «effimeri e tardivi» a marzo inoltrato⁴³.

Se dunque va ascritto a Zenobi il progetto di restituire
all'immaginario collettivo l'esperienza unica (e speriamo irripe-
tibile) di un isolamento individuale che abbiamo vissuto, con-
diviso e raccontato attraverso le piattaforme social⁴⁴, anche lo
spazio postmediale della rete ha contribuito alla morfologizza-
zione di questo racconto. È grazie a esso, infatti, che l'autobio-
grafia fototestuale⁴⁵ si è predisposta al resoconto plurimo, inte-
rattivo e partecipativo, che le barriere del privato sono state
infrante ed esibite in pubblico ed è grazie al loro dipanarsi sui
social se le storie individuali hanno potuto acquisire consape-
volezza di essere parte di una narrazione più ampia.

Da questo caso d'indagine possiamo trarre, infine, anche
una sollecitazione a indagare più attentamente le possibili ori-

⁴¹ L. ZENOBI, op. cit., p. 38.

⁴² Ivi, p. 39.

⁴³ Ivi, p. 29.

⁴⁴ Sul potere esercitato dagli schermi negli ultimi anni e nel particola-
re frangente della pandemia, cfr. *Introduzione. Di cosa parliamo quando par-
liamo di potere degli schermi*, in *I poteri degli schermi. Contributi italiani a
un dibattito internazionale*, a cura di M. Carbone, A. Caterina Dalmaso, J.
Bodini, Milano-Udine, Mimesis, 2020.

⁴⁵ Sui fototesti autobiografici cfr. R. COGLITORE, *I dispositivi fotote-
stuali autobiografici. Retoriche e verità*, in «Between», vol. IV, 2014, fasc. 7,
<https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1170/1018> (consultato
il 14 giugno 2021); EAD., *Le verità dell'io nei fototesti autobiografici*, in *Foto-
testi*, cit., pp. 48-68.

gini postmediali di alcune pratiche di ibridazione che caratterizzano la letteratura 2.0, nella consapevolezza che, come ci ricorda Michele Cometa (sulla scorta di Mitchell), non dobbiamo mai perdere di vista «la storicità di fenomeni che chiamiamo “parola” e “immagine”»⁴⁶, la differenziazione dei quali non deriva da «*essential difference*»⁴⁷ quanto piuttosto dalla differenziazione dei media che hanno supportato lo sviluppo delle arti visive e di quelle verbali. Chissà che il ricongiungersi del *visual* e del *verbal* dell'attuale condizione postmediale non determini l'inizio di una nuova stagione letteraria ancora tutta da scrivere/leggere/vedere/condividere/postare.

⁴⁶ M. COMETA, *Letteratura e arti figurative: un catalogo*, cit., p. 16.

⁴⁷ W.J.T. MITCHELL, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago-London, University of Chicago Press, 1995, p. 161.

Instagram *Flash Fiction*: narrazione breve, visualità e social network

«Cronache dell'immaginazione»; «racconti brevissimi»; «storie brevi da attraversare in punta di dito»; «aggregati minimi di materia letteraria»: queste sono alcune delle (brevissime) descrizioni che campeggiano sui profili Instagram e, laddove esistano, pure sulle rispettive pagine web, di alcune realtà editoriali impegnate nella diffusione di una forma letteraria breve, anzi, brevissima, sempre più popolare all'interno del panorama culturale italiano. Si tratta, appunto, di narrazioni pubblicate anche, e soprattutto, proprio attraverso il noto social di immagini, molto spesso occupando non lo spazio del commento a un'immagine – luogo tendenzialmente preposto alla parola scritta su questa specifica piattaforma – bensì il layout riservato alla componente visiva¹. Proveremo a chiamarle, provvisoriamente, *flash fiction*, arrivando a breve a interrogarci sull'opportunità o meno di tale scelta terminologica.

Trattandosi di oggetti letterariamente, ma anche mediologicamente, ibridi, le *flash fictions* ripropongono da un lato l'annosa questione di come definire, da un punto di vista teori-

¹ Esistono anche esempi in cui la misura del racconto su Instagram è contenuta all'interno delle didascalie all'immagine (occupata, quest'ultima, da un'illustrazione creata per l'occasione). È il caso, per citarne uno, di @voci-difemmine, un progetto di Ilaria Maria Dondi – già animatrice del blog *Roba da donne* – in cui l'autrice firma sia i brevi racconti, a tematica femminista, che i disegni pubblicati. Non prendiamo in considerazione profili come questo sia perché fanno capo a un'unica figura autoriale (a differenza di quanto vedremo negli esempi scelti) sia perché manca il vincolo a una precisa misura (cioè di numero di battute) della narrazione, elemento, invece, specificamente interrogato dai profili oggetto del presente studio.

co, il racconto o *short story*, il cui intrinseco imperativo alla *brevitatis* viene portato, nel caso degli esempi qui proposti, alle sue (quasi) estreme conseguenze; dall'altro esse sollecitano, nondimeno, una riflessione di carattere intermediale, alla luce della duplicità segnica che ne contraddistingue tanto il piano della forma quanto quello della loro fruizione ultima. Infatti, un aspetto fondamentale negli esempi che andremo sondando consiste nella tendenza a ricomprendere il regime della visualità all'interno dello stesso tessuto formale, strutturale, potremmo azzardare a dire ontologico, del testo. Il fatto di aver citato, in apertura, uno dei più importanti social network contemporanei, utilizzato principalmente per la condivisione di immagini, non è stato affatto un caso: Instagram – il cui nome, nato dalla crisi di *instant camera* e *telegram*, già mette a tema la combinazione di due sistemi di segno, la parola e l'immagine – non solo diventa lo strumento di diffusione di queste micronarrazioni, ma si configura anche come lo «spazio mediale», secondo l'accezione fornita da Isotta Piazza², che ne influenza anche l'atto creativo e lo sviluppo morfologico.

Prendendo in esame alcuni casi di studio che interpretano, in modi differenti eppure consimili, la *flash fiction*, cercheremo di capire in che modo queste narrazioni si rapportino, da un punto di vista principalmente teorico, sia alla *short story* che alla microletteratura contemporanea; al contempo metteremo le *flash fictions* alla prova di quella «letteratura granulare» identificata da Piazza come specifica delle forme letterarie del web, circoscrivendo tratti specifici legati anche, e soprattutto, al layout caratteristico di Instagram; infine, rifletteremo sulla natura intrinsecamente intermediale di queste forme narrative, ponendo l'accento soprattutto su un rinnovato innesto della

² Cfr. I. PIAZZA, *Lo spazio mediale. Generi narrativi tra creatività letteraria e progettazione editoriale. Il caso Verga*, Firenze, Franco Cesati, 2018 e EAD., *Lo spazio mediale del web e la nascita di una letteratura «granulare»*, in *Spazio mediale e morfologia della narrazione*, a cura di S. Martin e I. Piazza, Firenze, Franco Cesati, 2019, pp. 39-62.

visualità sul corpo del testo, secondo una relazione che si allontana progressivamente dall'illustrazione e che mira, piuttosto, a fare del testo stesso un'immagine.

1. *Per una (micro)teoria della microstoria*

A partire dalle riflessioni di ordine teorico che si sono prodotte, principalmente, a partire dall'Ottocento in poi, sappiamo bene quanto il problema di trovare una definizione univoca al racconto breve in quanto genere letterario sia tutt'altro che risolta³: oltre a un'oscillazione terminologica, che in Italia

³ La bibliografia da riportare sarebbe amplissima, costituita in primo luogo dalle riflessioni in seno alla poetica di alcuni tra i principali autori di racconti brevi nella modernità. Indichiamo, a titolo esemplificativo, solamente: E.A. POE, *Twice Told Tales by Nathaniel Hawthorne*, in ID., *Essays and Reviews*, a cura di G.R. Thompson, New York, The Library of America, 1984 (1a ed. 1842), pp. 569-577; H. JAMES, *The Art of Fiction* (1884), in ID., *Literary Criticism*, New York, The Library of America, 1984 (1a ed. 1888); L. PIRANDELLO, *Romanzo, racconto, novella* (1897), in «Allegoria», vol. III, 1991, fasc. 8, pp. 158-160; J.L. BORGES, *Altre inquisizioni*, Milano, Adelphi, 2000 (1a ed. 1952); A. MORAVIA, *Racconto e romanzo*, in ID., *Opere. 1948-1968*, a cura di E. Siciliano, Milano, Bompiani, 1989, pp. 1267-1272; R. CARVER, *Il mestiere di scrivere. Esercizi, lezioni, saggi di scrittura creativa*, Torino, Einaudi, 2015 (1a ed. 1988); I. CALVINO, *Lezioni Americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, 1988. Sul fronte teorico, si vedano almeno le riflessioni formaliste (Šklovskij, Ejchenbaum ecc.) in *I formalisti russi*, a cura di T. Todorov, Torino, Einaudi, 2003 (1a ed. 1968); in ambito italiano rimangono seminali le riflessioni di G. GUGLIELMI, *Le forme del racconto*, in ID., *La prosa italiana del Novecento II. Tra romanzo e racconto*, Torino, Einaudi, 1998; R. LUPERINI, *Il trauma e il caso: appunti sulla tipologia della novella in Italia*, in «Moderna», vol. V, 2003, fasc. 1, pp. 13-23; S. ZATTI, *La novella: un genere senza teoria* e A. STARA, «Una imperfezione perfetta». *Il racconto italiano nell'età della Short Story*, entrambi in *Un genere senza qualità. Il racconto italiano nell'età della Short Story*, a cura di S. Zatti e A. Stara, in «Moderna», vol. XII, 2010, fasc. 2, rispettivamente pp. 11-24 e 25-44; G. POLICASTRO, «La brevità succosa». *La novella e il canone contemporaneo (per un'ipotesi di revisione)*, in *Per Romano Luperini*, a cura di P. Cataldi, Palermo, Palumbo, 2010, pp. 237-244.

ha dovuto fare i conti sia con la tradizione secolare della *novella* che con quella, più recente, della *short story* angloamericana, si sono succedute, nel tempo, tesi contrastanti, incentrate sulla volontà ora di affermare, ora di negare, l'incidenza morfologica di due tratti principali: la "quantità" di materiale narrato – secondo un principio oppositivo che vede nel romanzo il maggiore deuteragonista sulla base del quale discriminare che cosa è o meno racconto – e la struttura intrinseca della trama rispetto a fattori quali "evento", "causalità", "motivazione", ma soprattutto "fine" (nella sua doppia accezione semantica). Questo dibattito risulta un orizzonte particolarmente utile per analizzare anche le nostre *flash fictions*, ultime (forse) discendenti di un processo di lunga durata che appare tuttavia sfrangiato e disperso in rivoli spesso decisamente distanti gli uni dagli altri, tanto da indurre, in quei tentativi di mappatura ad ampio spettro che ricercano attestazioni differenti di una matrice comune, alla scelta di optare per espressioni omnicomprensive come "forme brevi" o "narrazioni brevi", potendo in questo modo abbracciare *exempla* e novelle, *short stories* e moti, favole e bozzetti⁴.

Partiamo dalla quantità. La maggior parte delle teorie intorno al racconto tenta di superare, pur senza poterlo dismettere *in toto*, il dibattito sulla lunghezza "materiale" del testo: la *brevitas* non riguarderebbe tanto o solo il numero di parole, quanto piuttosto l'intensità, la concentrazione, la condensazione, che pur tuttavia trovano, molto spesso, un vincolo estrinseco proprio in quello "spazio mediale" che si è dimostrato una risorsa particolarmente efficace nello spiegare alcune dinamiche evolutive, ad esempio, della novella italiana a cavallo tra Otto-Novecento⁵. Quando parliamo di spazio mediale intendiamo, sulla scorta della definizione fornita da Piazza, «lo spazio/luogo fisico predisposto dall'editore per la

⁴ È in questa direzione che volge la recente curatela di E. MENETTI, *Le forme brevi della narrativa*, Roma, Carocci, 2019.

⁵ Cfr. I. PIAZZA, *Lo spazio mediale*, cit.

pubblicazione di un testo, atto a svolgere una *funzione mediale* tra l'autore e una comunità di lettura più o meno precisamente definita, tra l'atto creativo e un modello di fruizione almeno in parte prestabilito»⁶. Considerare lo spazio mediale, da un punto di vista teorico, nell'ambito dell'analisi morfologica, significa ammettere che, in certa misura, la prefigurazione, da parte di chi crea un testo letterario, delle condizioni materiali di pubblicazione e circolazione ne influenzi l'attitudine creativa: spostando l'asse dalla figura autoriale al testo, lo spazio mediale andrebbe, cioè, a interferire con lo stesso processo di strutturazione, in altre parole con il piano della forma. Questo metodo di analisi risulta tanto più incisivo per le nostre *flash fictions*, data una duplice peculiarità costitutiva: da un lato, l'ineludibile prefigurazione di uno spazio mediale atipico per la parola scritta, ovvero quello generalmente occupato dalle immagini su Instagram, con l'aggiunta di un limite massimo di battute, che si attesta di norma intorno ai 2000-2500 caratteri; dall'altro il fatto che, nella maggior parte degli esempi che andremo analizzando, i racconti scaturiscano da una *call*, cioè da un meccanismo parzialmente assimilabile, nella pratica, alla commissione, laddove tuttavia l'aspetto competitivo/selettivo rimanda, da vicino, anche ad altre forme di aggregazione di contenuti in ambienti culturali non strettamente editorial-letterari, eppure per certi versi affini (la *call for papers* accademica; il *talent* spettacolare). Se già nel caso della *short story* su carta il rapporto tra autore ed editor/editore ha dimostrato di aver prodotto ricadute cruciali anche dal punto di vista della poetica attribuita poi a quello specifico autore/autrice⁷, è facile comprendere come, nel caso della letteratura

⁶ Ivi, p. 14.

⁷ Il caso del rapporto tra Raymond Carver e Gordon Lish, editor responsabile dello scorcio – spesso molto significativo – dei racconti del primo, rimane esemplare nel dimostrare quanto le dinamiche editoriali possano essere determinanti nell'interpretazione di una poetica come quella di Carver, divenuto autore-simbolo di un minimalismo narrativo che, alla

digitale, i legami con gli elementi che caratterizzano lo spazio mediale di riferimento (tipologia di medium; misura del testo; periodicità; modalità di fruizione; comunità di riferimento; modalità di lettura)⁸ risultino ancora più determinanti.

D'altronde, questo ragionamento non vale, ovviamente, solo per i racconti brevissimi su Instagram, ma ha interessato tutta quella microletteratura⁹ che ha caratterizzato il panorama narrativo mediale a partire dall'introduzione degli SMS¹⁰ fino alla cosiddetta "twitteratura"¹¹, in cui i limiti imposti in modo strutturale e sistematico dalle piattaforme di microblogging e da quelle dei social network maggiormente *word-oriented* (Twitter, ma anche Facebook) hanno favorito un processo di "granularizzazione" della letteratura, come Piazza ha avuto modo di indicare a proposito di una serie di opere letterarie dalla gestazione ibrida, nate sul web e poi approdate al libro cartaceo (che è rimasto, fino a ora, un esito comunque nobilitan-

luce dei carteggi con Lish, si è scoperto essere fortemente condizionato da fattori estrinseci rispetto alla volontà dello scrittore. Per un approfondimento su questi aspetti si rimanda ad A. CADIOLI, *Le diverse pagine. Il testo letterario tra scrittore, editore e lettore*, Milano, il Saggiatore, 2012.

⁸ Cfr. I. PIAZZA, *Lo spazio mediale*, cit., pp. 14-15.

⁹ Cfr. D. GIANPÀ, *Oltre i confini del libro. La letteratura italiana nell'era digitale*, tesi di laurea discussa presso l'Università di Zurigo, 2012, <http://elmcip.net/node/5698> (consultato il 12 giugno 2021), p. 22: «Il secondo grande gruppo di opere di letteratura elettronica è denominato microletteratura e si caratterizza per un'estensione e un tempo di lettura relativamente brevi. La microletteratura in prosa comprende i sottogeneri: *microtale*, *microblogging*, *twitterature*, in base al tipo di blog nei quali i testi vengono pubblicati, e *smart novel*, ovvero testi adattati alla fruizione su telefoni cellulari. Nella categoria della microletteratura in versi si ha un unico sottogenero, definito micro-poesia».

¹⁰ Notevole, in tal senso, l'esperimento narrativo-epistolare condotto da J. BERGER, M. NADOTTI, *A cell or a mobile?*, in «Riga», 2012, fasc. 32, pp. 17-28.

¹¹ Cfr. C. CAO, *Dai classici letterari a Twitter: alcuni esempi di riscrittura*, in «Between», vol. IV, 2014, fasc. 8, <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1330> (consultato il 12 giugno 2021).

te dal punto di vista dell'autorevolezza nel campo letterario)¹². Di questa «letteratura granulare» sono stati identificati alcuni tratti caratteristici in virtù di uno specifico «spazio mediale del web» contraddistinto, innanzitutto, da una progressiva disintermediazione, ovvero dalla scomparsa della figura mediatrice dell'editore (o chi per esso) a favore di un rapporto diretto tra chi scrive e chi legge, con la possibilità da parte del lettore/utente di interagire grazie alle funzioni di commento presenti in quasi tutte le piattaforme, secondo una modalità di fruizione vincolata all'uso di schermi (computer, tablet, smartphone) e a una temporalità a cronologia inversa, dal momento che viene messo in evidenza ciò che è stato scritto più recentemente¹³. Proprio alla difficoltà di leggere in modo estensivo su supporti diversi dalla pagina di carta, e in generale a una tipologia di lettura sempre più frantumata nella contemporaneità, Piazza lega la particolare forma di *brevitas* tipica della «letteratura granulare», *brevitas* che intacca anche il tessuto stesso della forma-trama a favore di una scrittura a carattere sempre più performativo che si dà al pubblico quasi nello stesso momento del suo farsi, che chiama in causa, anche attraverso bruschi cambiamenti di tono e stile, la propria “comunità” di lettori, ma che soprattutto rinuncia alla “messa in forma”, che richiede un temporalità distesa tanto nella creazione quanto nella ricezione, per un «presente incompiuto»¹⁴ continuamente inframezzato da inserti spuri.

¹² Cfr. I. PIAZZA, *Lo spazio mediale del web*, cit., ma, della medesima autrice, anche l'analisi di alcuni *case studies* particolarmente significativi per quel che riguarda il passaggio della scrittura da uno spazio personale sul web (blog personale, pagina personale di Facebook) al volume cartaceo: *Salmoni, preistorie e altre invenzioni. Lo spazio del web e la letteratura 2.0*, in «Studi Culturali», vol. XIV, 2019, fasc. 2, pp. 273-294; *Dal web al volume: il caso Carbé*, in «Prassi Ecdotiche della Modernità Letteraria», vol. V, 2020, fasc. 1, pp. 289-309; *Forme ibride (web/volume) e i paradigmi della modernità: il caso Pecoraro*, in «Griseldaonline», vol. XIX, 2020, fasc. 1, pp. 108-117.

¹³ Cfr. I. PIAZZA, *Lo spazio mediale del web*, cit., pp. 42-43.

¹⁴ Ivi, p. 53.

In questo, la «letteratura granulare» non pare, in fin dei conti, discostarsi eccessivamente da alcune tendenze che già il racconto novecentesco aveva manifestato, ovvero quell'allontanamento progressivo dal concetto di “fine”, sia nel senso di “conclusione” che in quello di “scopo”. Il racconto della modernità sembrava già prescegliere quello che Luperini ha chiamato “l'immotivato” e che Zatti riformula nel concetto, di ascendenza freudiana, di “post-traumatico”: non c'è più il fatto, l'evento, l'azione compiuta e unitaria che, secondo Poe, avrebbe dovuto sortire quell'effetto di unità tale da tenere inchiodato il lettore per un'ora. Il racconto moderno sembra, piuttosto, dare spazio all'inconcludente e all'inconcluso, a ciò che rimane eccedente dalla realtà, al prodotto dello straniamento¹⁵: «o non succede niente [...] o è già successo tutto prima»¹⁶. Venendo meno la teleologia della trama, ne risulta che anche il finale perda il ruolo di nucleo di significato, e che a prevalere sia “un'allegoria vuota” che non lascia il tempo all'interpretazione di ritrovare simboli e altre costruzioni di senso atte a fornire un principio di motivazione, di causa.

Ora rimane da stabilire in che modo le *flash fictions* su Instagram possano posizionarsi all'interno di questo orizzonte che, come abbiamo visto, tende, nel suo complesso, a una progressiva dissoluzione di forma, ma anche di apparati. Eppure, guardando agli esempi che offre il panorama italiano, si profila una qualche ipotesi di resistenza di alcune strutture tradizionali, dell'una e degli altri, di fronte alla crescente smaterializzazione impressa dal digitale.

¹⁵ Cfr. A. STARA, op. cit., e S. ZATTI, op. cit.

¹⁶ Ivi, p. 24.

2. Riviste, agenzie letterarie e nuove visualità

Un aspetto in cui diverse *flash fictions* sembrano contraddire le tendenze della letteratura granulare riguarda la figura di intermediazione editoriale: nei casi presi in esame, scelti proprio per la loro capacità di riverberarsi a livello mediale e mediatico, il luogo di pubblicazione dei racconti brevissimi coincide con la piattaforma che afferisce, principalmente, al profilo o di una rivista o di un'agenzia letteraria o di un'autorialità anonima¹⁷. Vediamo alcuni esempi, che ci consentono anche di procedere a una panoramica provvisoria sulle modalità in cui vengono organizzate, da un punto di vista mediologico, le *flash fictions*.

Pastrengo (@pastrengolit) si presenta, fin dalla brevissima biografia sulla homepage del profilo Instagram, come una realtà bipolare: «è un'agenzia letteraria e una rivista di racconti brevi», fondata a Milano da Francesco Sparacino e Michele Turazzi, entrambi con una certa esperienza in campo editoriale alle spalle. Delle due anime, è quella della rivista a interessarci e a occupare la maggior parte dei post, anche se la sua origine data ben prima dell'apertura del profilo social (che esiste da settembre 2018). A livello di spazio mediale, *Pastrengo* possiede dall'anno della sua fondazione, il 2016, un sito web in cui, alla voce “Rivista”, vengono raccolti tutti i “racconti del martedì”: si tratta di una *call* sempre aperta, che accoglie sia scrittori/scrittrici già attivi che esordienti, e che pone, come discris-

¹⁷ Occorre specificare che nella scelta dei casi di studio si è deciso di escludere i racconti brevissimi pubblicati da parte di profili che facciano capo a una singola figura autoriale. È il caso, ad esempio, di realtà pure ben seguite su Instagram, come la già citata @vucididonne (8438 followers), aka Ilaria Maria Dondi, o di @thireos (3699 followers), aka Marco Parlato, entrambi citati da Rivista Blam tra le realtà di micronarrazione più interessanti (*Racconti brevi su Instagram: quando la letteratura si fa social*, a cura di C. Rotondi, in «Rivista Blam», 23 giugno 2020, <https://www.rivistablam.it/storie/vite-ordinarie/racconti-brevi-su-instagram-quando-la-letteratura-diventa-social/> (consultato il 10 giugno 2021).

mine fondamentale, la lunghezza massima di 2500 battute. La scelta viene motivata in testa alla pagina con un breve testo che ricorda, pur nell'estrema sintesi, quelle dichiarazioni di poetica tipiche delle prefazioni autoriali fondamentali, come ha ricordato Genette¹⁸, nel processo di orientamento a un determinato tipo di lettura e interpretazione. Vale la pena soffermarsi su questo aspetto, perché si tratta di un elemento che ritroveremo anche in altri esempi, e che potremmo azzardare a considerare una caratteristica morfologica di gran parte delle raccolte di *flash fictions*:

Oltre a essere un'agenzia letteraria, Pastrengo è anche una rivista di racconti brevi. E racconti brevi per noi significa testi al di sotto delle 2500 battute. Una forma di narrativa ancora poco esplorata, piena di incognite e potenzialità. Una sfida per chi scrive, una risposta a un modo di leggere sempre più frammentario e intermittente. Spesso brevità diventa sinonimo di superficialità, noi vogliamo mettere da parte questa idea. Vogliamo scoprire cosa accade se si passano giorni interi a pensare, scrivere e riscrivere racconti lunghi poco più di una cartella¹⁹.

«Incognite», «potenzialità», «frammentario»: l'idea di novità, così come il riferimento al contemporaneo, insieme a una percezione del tempo, esperienziale e di lettura, sempre più parcellizzata, sembrano richiamare da vicino tratti che così innovativi, poi, non sembrano, dal momento che sin dalle sue origini il termine “novella” ha manifestato un legame con l'attualità, il presente, l'inaudito²⁰. Eppure, ci sono due elementi significativi che destano interesse nell'ultima frase: il carattere programmatico e sperimentale dell'operazione («vogliamo scoprire cosa accade») e la temporalità, dilatata, di scrittura («se si

¹⁸ G. GENETTE, *Soglie. I dintorni del testo* (1987), trad. it. di C.M. Cederna, Torino, Einaudi, 1989.

¹⁹ <http://www.pastrengolit.com/rivista-racconti/> (consultato il 10 giugno 2021).

²⁰ Cfr. A. STARA, op. cit., p. 34.

passano giorni interi»). Entrambi gli aspetti appaiono in contraddizione con l'impressione di estemporaneità (che può essere tale o presunta) cui ci hanno abituato le attestazioni della «letteratura granulare». Manca, cioè, quel tratto essenziale di performatività, in senso lato, che mette in scena l'io autoriale nel suo esibirsi di fronte a un pubblico di utenti/seguaci/lettori pronti a commentare il suo “stato”. Se c'è un'identità qui manifesta, non è quella degli autori e delle autrici che inviano i propri testi nella speranza di essere selezionati in base all'«unica discriminante» dichiarata, ovvero «la qualità»: è proprio quella degli intermediari, editori a tutti gli effetti, capaci di assicurare al pubblico una funzione selettiva e di diffusione, in nome di quella «qualità» che sembra riproporre la più tradizionale divisione tra “alto” e “basso”. L'interazione con il pubblico appare tanto più ancorata ai meccanismi dell'editoria classica quanto più la creazione di questa antologia ipertestuale pone gli editori in una situazione simile, per certi versi, anche alla curatela, non solo in termini culturali, ma anche rispetto al ruolo di *content curator*: è in quest'ottica che si colloca il posizionamento e la trasmigrazione, solo parziale, dei racconti brevissimi dal sito web a Instagram.

Il secondo post del profilo, datato 25 settembre 2018, presenta un'immagine piuttosto anonima e forse recuperata da qualche stock fotografico: un'inquadratura in primo piano di alcune spighe di grano è accompagnata da una breve didascalia che, con una frase a effetto («è un fuoco che continua a bruciare anche da spento»), introduce il racconto di Silvia Pellizzari (*Così piccolo e freddo*). Il post di Instagram funge quindi da collegamento (non manca il richiamo canonico al “link in bio”) al corpo del testo, che continua a essere collocato sul sito web, introdotto dalla medesima fotografia presentata sul social network. Sarebbe un esempio piuttosto semplice di *content creation/curation*: si ha un contenuto all'interno di una piattaforma e si cerca di diffonderlo creandone appositamente un altro (il post) per favorirne la circolazione. Tuttavia, il legame

tra profilo Instagram e “racconto del martedì” si fa, via via, più stringente: non solo dal link in bio è possibile approdare direttamente alla pagina relativa solo a quel racconto specifico (oltre a quella generale dell’agenzia), ma progressivamente alla semplice immagine si sostituisce il layout di una vera e propria copertina, con tanto di nome dell’autore/autrice, titolo e numero di battute, incorporati all’interno della stessa fotografia. Il post Instagram si rivela, quindi, un’effettiva estensione paratestuale del racconto, con tanto di quarta di copertina (la brevissima didascalia di accompagnamento) e un uso decisamente connotativo dell’apparato visuale. La scelta, infatti, di utilizzare sempre fotografie non d’autore, contraddistinte da un alto tasso di anonimia dal punto di vista sia formale (il tipo di inquadratura, che gioca spesso sul primo piano a fuoco e sfondo fuori fuoco, così come l’uso di colori tendenzialmente cangianti, richiamano immediatamente l’a-stile delle immagini di stock) che tematico (prevalgono oggetti, animali comuni, paesaggi antropici semi-deserti), appare congruente con la dominante poetica dei racconti antologizzati: a partire da situazioni banali – un’avaria automobilistica, un caffè, un supermercato – affiora, in modo mai compiuto, l’inquietudine del perturbante, quell’impressione di trauma appena accennato, di cui non conosceremo quasi mai le cause e le cui conseguenze verranno appena abbozzate. Le immagini anticipano, suggeriscono e accompagnano la paura sottile che qualcosa, oltre quelle spighe di grano apparentemente insignificanti, possa spuntare e provocare un disastro.

Le *flash fictions* di Pastrengo mettono in scena un rapporto tra testualità e visualità tutto sommato ancora piuttosto tradizionale. *Atomi di Oblique Studio* (@atomi_oblique), invece, radicalizza la compenetrazione tra l’una e l’altra, trasformando lo stesso testo in un apparato primariamente visivo che trova su Instagram il proprio sbocco naturale. Oblique Studio, aka Leonardo G. Luccone, Elvira Grassi e Marilena Brandeis, è attivo almeno dal 2008, e ha alle spalle numerose attività e progetti: è una nota agenzia letteraria, ma è anche editore di *retabloid*,

una rassegna stampa culturale mensile, online e gratuita, organizza corsi redazionali e di scrittura e ha collaborato con diverse case editrici. Il progetto *Atomi* nasce su Instagram nel 2020 e proprio il social network diventa il banco di prova per, nuovamente, quello che si configura come un “esperimento”. «*Atomi*. Quando la fiction si fa flash» è il titolo del progetto, e l'uso del termine *flash fiction* diventa la cifra che Oblique utilizza per descrivere un'operazione piuttosto complessa, che investe non solamente la produzione *ex novo* di racconti brevissimi da pubblicare direttamente su Instagram, ma anche una riproposizione, frammentaria e parcellizzata, di un canone letterario che abbraccia autori e autrici della modernità. La metafora cognitiva alla base dell'intera raccolta si lega alla tavola periodica e l'indicizzazione grafica di tutti gli elementi di cui si compone la materia diventa lo scheletro al quale ancorare un principio selettivo che vede nell'unità minima di aggregazione, l'atomo appunto, il corrispettivo figurativo delle *flash fictions*: «Gli *Atomi* sono storie brevi da attraversare in punta di dito, aggregati minimi di materia letteraria capaci di far brillare il talento su Instagram». La frase, che campeggia sulla biografia del profilo, mette in mostra i punti salienti di quello che il lettore/lettrice andrà scoprendo: «storie brevi», anzi brevissime, perché il vincolo di 2000 battute è tassativo; «attraversare in punta di dito», ovvero l'indicazione della modalità di lettura delle storie che vengono spezzettate in più diapositive di Instagram, riunite in unico post fruibile grazie alla funzione di scorrimento da destra a sinistra, così simile all'atto di voltare la pagina di carta; «talento», perché *Atomi* nasce con una *call* legata a uno specifico tema, metodo che verrà via via riproposto per raccogliere, tuttavia, solo alcuni dei racconti effettivamente pubblicati.

Molte delle micronarrazioni presenti sul profilo, infatti, non sono il frutto del processo selettivo imposto dalle sette *calls* che si sono sino a ora succedute. In diversi casi, infatti, ci troviamo di fronte a racconti scritti per mano di autori/autrici contemporanei, tendenzialmente under 40 e talvol-

ta già legati all'agenzia da un punto di vista lavorativo, invitati da Oblique a contribuire con un testo legato al tema della *call* in corso. Inoltre, nel corso del tempo, vengono introdotti alcuni “elementi particolari”, rifacendosi nel nome ancora alla metafora della tavola periodica, cui corrispondono altrettante tipologie testuali pubblicate sempre nella medesima modalità degli *Atomi: Gas nobili* è «la collezione di classici della nostra tavola periodica», dove trovano posto testi entro le 2000 battute, nati come tali o frutto di estratti, di figure del canone tradizionale (Baudelaire, Kafka, Erasmo da Rotterdam, Diderot, Antonia Pozzi, Proust, Musil ecc.); i *Protoni*, «sbocchi di scrittura», si configurano invece come citazioni, sempre di autori canonici, che occupano un'unica immagine e che riguardano il tema stesso dello scrivere; gli *Elettroni*, «scosse che vi mettono in circolazione», mantengono la stessa veste grafica di “protoni” e la medesima modalità di citazione, ma a essere messi sotto la lente di ingrandimento sono passaggi estrapolati da testi di autori contemporanei (Tabucchi, Auster, Calvino, Buzzati, Minot, Rich, Cusk) che riportano impressioni epifaniche, fratture minime eppure salienti di cui non è dato conoscere, in quel frangente, un prima e un dopo.

Alla medesima idea di frattura nell'ordinario, quale scaturigine del racconto, alludono anche i limiti tematici stabiliti dalle sette *calls* occorse tra giugno 2020 e maggio 2021: se la prima era genericamente ispirata a *Dissipatio H. G.* di Guido Morselli, e dunque induceva a una riflessione legata all'esperienza del lockdown vissuto in Italia in quel periodo, le successive hanno interpretato in titoli specifici (“cold case”, “sintomi della minaccia”, “le cose che durano”, “conversazioni di famiglia”, “il presente è ghiacciato”, “esci dentro”) la centralità di quella contraddizione costante tra familiarità e stranezza tipica del racconto tradizionale. Così come alla tradizione sembrano richiamarsi non solamente la costante presenza di un'intermediazione editoriale, garante di quella qualità letteraria su cui Oblique insiste a più riprese anche sul proprio sito web, ma anche l'uso para-

dossalmente innovativo e, allo stesso tempo, nostalgico del layout grafico. Nel caso di *Atomi* e *Gas nobili* la *flash fiction* viene organizzata in cinque-sette immagini di fila, raccolte all'interno di un unico post. Alla didascalia viene affidata solamente una brevissima nota biografica dell'autore/autrice e la ripetizione della descrizione del format. Nelle immagini non appaiono elementi di contorno visivo al testo (fotografie, illustrazioni), ma ci troviamo di fronte a un libro in miniatura organizzato in: copertina (con nome dell'autore, titolo e, nel caso di *Atomi*, anche il simbolo di un elemento specifico tratto dalla tavola periodica), pagina relativa al copyright (nome dell'autore, dell'eventuale *coll*, sito internet di Oblique ecc.), corpo del testo, ultima pagina (che reca, in appena una frase posta in calce, una biografia anticonvenzionale di chi ha scritto). La grafica utilizzata rimanda, nella disposizione testuale e nel font (probabilmente Minion, ispirato ai caratteri di stampa tardo-rinascimentali), a esempi illustri di editoria italiana di qualità, come l'interno dei volumi Einaudi o le copertine Quodlibet (e alla disposizione del testo in copertina nella collana di poesia Einaudi sembra rifarsi la veste di *Protoni* ed *Elettroni*), che convogliano immediatamente in chi legge/guarda un'idea di letteratura alta che sia non solo bella da leggere, ma anche da guardare. La cifra dell'eleganza stilistica permea, dunque, la forma visiva di queste narrazioni solo apparentemente brevi come un flash, ma dietro le quali si vuole rendere manifesta una cura del dettaglio che strizza l'occhio alla materialità del libro ben fatto. L'idea di spezzettare un'unità di racconto idealmente indivisibile, come l'atomo, in più parti (le diapositive nel carosello del post) che si susseguono "a punta di dito", non può non ricordare il gesto del voltare una pagina, come alla pagina stampata allude anche la distribuzione del testo, lontano dall'assenza di soluzione di continuità tipica degli ipertesti digitali.

A un medium fondato sulla commistione tra parola e immagine si richiama la veste grafica anche di *Storielle* (@_storielle), sicuramente profilo più irriverente e ironico nel giocare

con una forma che, più che al racconto, sembra rimandare alla brevità del motto di spirito. *Storielle* rappresenta un'autorialità anonima: non c'è un'indicazione di chi si nasconda dietro a questo profilo. Una persona singola? Un gruppo? Un'agenzia? Una rivista sotto copertura? L'indecidibilità della figura autoriale fa da contraltare ai personaggi che popolano le microstorie che da ottobre 2019 costituiscono le «cronache dell'immaginazione» di questo profilo: ogni racconto fulminante occupa lo spazio di un'unica immagine su Instagram, e ogni storia ha un/una protagonista chiamato/a per nome. Ettore, Ugo, Lucia, Luna fanno i lavori più disparati (benzinaio, chiromante, commesso, giudice). La veste grafica è sempre uguale: uno sfondo azzurro, il testo in un font contemporaneo e “industriale” (probabilmente Geneva, uno dei primi a essere utilizzato dal sistema operativo Macintosh) di colore blu, e in apice il logo del profilo, una nuvoletta da fumetto che ricorda anche i simboli delle principali piattaforme di *instant messaging* (Messenger, Whatsapp ecc.). Il richiamo a una dimensione “orale”, di comunicazione che avviene, appunto, attraverso la *bubble* di una striscia fumettistica crea un interessante quanto straniante parallelismo con le origini della novella, in cui il carattere esemplare del tessuto narrativo stava, anche, nell'insegnare, retoricamente, a *ben parlare*²¹. Le “storielle” qui raccolte insistono su micro-azioni spesso fallimentari, ma la cui non riuscita suscita un riso da freddura, a denti stretti, perché si tratta di disavventure più o meno tragiche che, nel loro carattere talvolta esagerato, celano una visione decisamente disincantata e seria sulla contemporaneità: «A Maurizio non riesce mai niente, neanche suicidarsi. Oggi, mentre scriveva la sua lettera d'addio, il computer si è spento senza salvare». La veste grafica, anche nella scelta del colore, gioca proprio sulla sfera semantica dell'impalpabilità: è un richiamo all'evanescenza dell'aria, alle “storielle” che si possono raccontare, tra il serio e il face-

²¹ Cfr. S. ZATTI, op. cit.

to, a un amico, leggere come le nuvole in cui sono racchiuse le parole dei personaggi fumettistici, medium da sempre percepito in chiave “pop” che solo in tempi relativamente recenti sta vivendo un processo di canonizzazione artistica nella forma del *graphic novel*. Sono storie che si leggono perché è possibile capirle a un primo sguardo.

3. *Brevi come un flash*

Nessuna conclusione, se non qualche provvisoria constatazione, è possibile dare di fronte a una materia di per sé effimera e costantemente sul punto di scomparire come questi racconti brevissimi. Di certo, si tratta di oggetti che ci impongono di riflettere in modo sempre più continuativo sull’inscindibilità di verbale e visuale, secondo un sovrapporsi di relazioni intermediali che vanno dalla *media combination* alla *intermedial reference*, per dirla con Irina Rajewsky²², ma che allo stesso tempo sembrano riproporre un’idea strutturale di racconto di per sé non innovativa, che anzi, punta a un ritorno della tradizione in termini sia di apparato (la mediazione editoriale, la letteratura “di qualità”, l’importanza tutto sommato relativa dell’interazione con gli utenti) che di forma (permane un’insistenza sull’alienazione, sugli straniamenti del quotidiano, sul ritratto del personaggio banale e allo stesso tempo eccentrico). Perché, allora, chiamarle *flash fictions*? Forse per rimandare sin dal nome alla piattaforma dedicata, originariamente, alle immagini fotografiche. O forse, e ci convince di più, perché come lo scatto fotografico ci danno l’impressione di immortalare un istante soltanto, in cui il non detto ci lascia l’illusione di poter immaginare inizio e fine a nostro piacimento.

²² I.O. RAJEWSKY, *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*, in «Intermedialités/Intermediality», 2005, fasc. 6, pp. 43-64.

Visual storytelling e millennials: la nuova retorica visiva dei bambini

1. Transfert: *dal verbale all'iconico*

Le recenti acquisizioni neuroscientifiche e la loro applicazione in ambito estetico e narratologico offrono un'ulteriore spiegazione alla massiccia diffusione delle immagini avvenuta negli ultimi decenni anche a livello narrativo e ci permettono di comprendere ancora più a fondo il motivo e il modo in cui veniamo catturati dalle rappresentazioni iconiche. Il *visual storytelling* è pertanto considerato una tipologia narrativa proto-adamitica rispetto a quella verbale, in quanto rappresenta una dotazione biologica e cognitiva disponibile all'uomo per trasmettere concetti in maniera semplificata o più emozionalmente attraente. Oggi questo codice proto-adamitico ha incontrato le risorse iconiche del web e ne è risultato potenziato, con qualche ineludibile trasformazione e arricchimento: esistono diversi studi sperimentali che mostrano le potenzialità del *visual storytelling* per lo sviluppo di alcune capacità nei nati nel terzo millennio, in particolare le competenze inferenziali e predittive, la facilità nel provare empatia e nell'etichettatura di *frames* e *scripts* delle narrazioni.

Fino a vent'anni fa i test in *neuro-imaging* rilevavano un'attivazione delle aree della visione nel corso della lettura di testi verbali solo nel caso delle lingue ideogrammatiche orientali, in particolare cinese e giapponese, mentre oggi i test di lettura sui media digitali rivelano una sorprendente attivazione delle aree visive. Per leggere ci si rivolge educatamente allo sguardo, innanzitutto perché il presupposto ineliminabile della

lettura è la disponibilità dell'occhio a concentrarsi su una sola cosa escludendo tutto il resto, e questo esercizio di focalizzazione avviene, come dire, negli scantinati del cervello, precisamente nel talamo. I tempi sono esigui, ma durante la lettura in 400 millisecondi circa si accendono entrambi gli emisferi nelle aree dedicate alla visione.

Ascoltiamo Maryanne Wolf, attenta studiosa dei cambiamenti dei processi di lettura nell'epoca del transfert dal verbale all'iconico, mentre ci mostra durante il processo di lettura (di un testo verbale) le luminarie dell'emisfero destro, cioè quello che ospita le leve di comando della visuo-spazialità:

Concludiamo il nostro tour del cervello che legge guardando un'ultima volta tutto ciò che abbiamo visto nel nostro immaginario *circuit de la lecture*... Ora possiamo vedere che all'inizio le aree visive dell'emisfero destro si spostano a una velocità quasi impossibile verso sinistra, dove tutte le attivazioni avvengono e sono integrate in tutti i livelli delle "piste". Infine, al termine dell'azione, vediamo che gran parte dell'emisfero destro è acceso... Non siamo in grado di percepire di più. I nostri occhi semplicemente non riescono a seguire i movimenti nelle varie operazioni in atto abbastanza rapidamente da comprendere con esattezza ciò che accade, dove e in che modo. Infatti, la scena sembra ora una performance ininterrotta di reti così intimamente connesse che l'immagine che ne abbiamo ci appare come un'enorme serie di luci pulsanti e collegate¹.

La Wolf sembra ricorrere al campo metaforico della fotografia (letteralmente, la trascrizione della luce) per risultare più suggestiva nelle sue argomentazioni, ma in realtà questo è quello che si vede in *neuro-imaging*. È dunque così, leggere è guardare? Addirittura: il cervello è nato per leggere, e leggere ha sempre significato scattare istantanee al contesto storico-ambientale?

¹ M. WOLF, *Lettore vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, trad. it. di P. Villani, Milano, Vita e Pensiero, 2020, p. 80.

Ora, il *digital turning point* di fine Novecento e gli tsunami di pixel conseguenti al nostro esserci domiciliati nel web hanno evidentemente comportato una trasformazione della lettura, una diversa gerarchizzazione dei media e la genesi di processi cognitivi assai diversi dal passato. Se si calcola che secondo un recente studio in Occidente gli individui cambiano fonte d'informazione almeno 27 volte in un'ora, controllano apertamente il cellulare oltre 150 volte al giorno e consumano almeno 34 gigabyte al giorno nei vari *device* (equivalenti alla lettura di 100.000 parole), si comprende come tutto ciò abbia generato un esercizio di iperattenzione e insieme abbassato la soglia di tolleranza della noia². L'iperattenzione paradossalmente ci costringe a distrarci, ossia a passare da un focus digitale a un altro, e a *vedere* i significati invece che *interpretarli*. Ne conseguono stili di lettura differenti dal passato³. Prima emerge lo *skimming*, la lettura superficiale e cursoria; poi lo *skipping*, il movimento sussultorio dell'occhio che passa da una porzione di testo a un'altra ostacolando la sequenzialità della lettura tradizionale; infine il *browsing*, lo scorrimento veloce dall'alto al basso, e non più la lineare percorrenza di un testo da sinistra a destra. La curva dell'attenzione descrive un'ellissi più contenuta, il testo appare frammentario e la sequenzialità – questo *sacro graal* dello storytelling – sembra andare in avaria.

Tutto questo sta comportando un mutamento della retorica narrativa, e niente come la produzione attiva di *narratives* da parte dei bambini attuali mostra sul nascere questi mutamenti strutturali. Il format dello storytelling si sta trasformando rapidamente, e con esso le abitudini rappresentazionali del tempo e dello spazio, il ruolo dei *characters*, soprattutto la perimetrazione degli eventi – divenuta quest'ultima sem-

² K. JIMURA, F. CAZALIS, E.R. STOVER, R.A. POLDRACK, *The neural basis of task switching changes with skill acquisition*, in «Frontiers in Human Neuroscience», 2014, fasc. 8, pp. 1-9.

³ A. MANGEN, A. VAN DER WEEL, *The evolution of reading in the age of digitalisation*, in «Literacy», vol. L, 2016, fasc. 3, pp. 116-124, p. 118.

pre più complessa e necessaria, perché il flusso esperienziale da sottoporre a segmentazione è divenuto un fiume in piena di megabyte. Ebbene, oggi la comunità scientifica sta prendendo coscienza e raccogliendo prove del fatto che nulla come il disegno sequenziale eseguito dai bambini stessi o la lettura di iconotesti sequenziali (*silent books*, *picture books* o *graphic novels* a seconda dell'età) possa evidenziare i cambiamenti radicali degli stili di lettura e di produzione narrativa, caratteristici di una civiltà fondata sul sapere digitale. Qualsiasi romanziere contemporaneo, sia pure ritenuto avanzato – da Bret Easton Ellis a Emmanuel Carrère –, rivela immediatamente un'origine neuro-cognitiva radicata nel Novecento. I bambini no: esprimono un potenziale innovatore che ci può fornire schemi predittivi su quello che accadrà nei prossimi anni. Ma prima di passare in rassegna le risultanze *evidence-based* della comunità scientifica, vediamo cos'è il disegno sequenziale e per quali ragioni sta diventando un utensile cognitivo e creativo senza uguali in una prospettiva intergenerazionale, ma ancor più nella fascia d'età che va dall'infanzia all'adolescenza.

Se parola e immagine stanno oggi stringendo un connubio ineludibile dando luogo a massicce ondate di iconotesti che impediscono il predominio di un codice sull'altro, come fumetti, *graphic novels* e *picture books* (gli albi illustrati, ben radicati nella tradizione della letteratura per l'infanzia), è bene operare una distinzione. È importante rimarcare come un *graphic novel* differisca da un qualsiasi altro mezzo verbo-visivo, sebbene siano tutti dei media complessi, fondati sull'interdipendenza tra testo e immagine. In senso semiotico, ciò genera un vero e proprio *double coding* o doppia codificazione in cui vengono ibridati due linguaggi: un testo narrativo verbale al quale si affianca una componente non linguistica, secondo combinazioni gerarchiche e lotte intestine assai varie – ad es. quando il *graphic novel* riesce a prescindere del tutto dai significanti linguistici, come nei *wordless novels* (romanzi senza parole) e nei *silent books* (albi illustrati senza testo). Tutti e tre i for-

mat semiotici hanno inoltre una grammatica distintiva: mentre il *graphic novel* condivide la struttura dei fumetti sia pure contenendo una narrazione singola e completa (per cui tutti i *graphic novels* sono fumetti, ma non tutti i fumetti sono *graphic novels*), un *picture book* contiene invece una piccola porzione di testo a fianco di una singola immagine o di un numero limitato di immagini.

2. *Mappare il mondo visivamente: la Scene Perception and Event Comprehension Theory*

In che modo percepiamo e comprendiamo le narrazioni visive? Questa domanda implica il coordinamento dei processi percettivi e di quelli relativi alla comprensione che operano su sequenze di immagini e producono un modello mentale durevole⁴. Partiamo da un esempio, come se ci muovessimo in una tabula rasa senza teorie di riferimento, e osserviamo la sequenza triadica di fig. 1: nel primo *panel* il lettore vede un ragazzo con una rete e un secchio che sta correndo giù da una collina con il suo cane, dirigendosi verso uno stagno in cui una rana è seduta su una ninfea, ma a metà del cammino si frappone orizzontalmente il ramo di un albero. Nei test in *eye-tracking* è apparso chiaro che con una sola fissazione dell'occhio i bambini-lettori di 4 anni hanno riconosciuto gli elementi più salienti, ossia il ragazzo, il cane e la rete⁵, mentre la percezione di altri particolari ha richiesto delle fissazioni aggiuntive, ad esempio il movimento della corsa, e ogni aggiunta ha richiesto la selezione di

⁴ L.C. LOSCHKY, A.M. LARSON, T.J. SMITH, J.P. MAGLIANO, *The Scene Perception & Event Comprehension Theory (SPECT) Applied to Visual Narratives*, in «Topics in Cognitive Science», vol. XII, 2020, fasc. 1, pp. 311-351.

⁵ N. COHN, M. KUTAS, *What's your neural function, visual narrative conjunction? Grammar, meaning, and fluency in sequential image processing*, in «Cognitive Research: Principles and Implications», vol. II, 2017, fasc. 1, pp. 1-13.

una parte dell'immagine per poter proseguire con ulteriori elaborazioni: beninteso, tutto a un livello pre-conscio. Ora, per dare un senso al modo in cui agenti, azioni e oggetti sullo sfondo rappresentano *un* evento i lettori-bambini devono iniziare un complesso processo inferenziale, nel corso del quale comprendono l'intenzione del ragazzo di catturare la rana (la direzione dello sguardo e l'orientamento del retino risultano determinanti), ciò che giustifica la corsa e richiede fissazioni aggiuntive da parte della fovea⁶.

La seconda immagine mostra il ragazzo e il cane che inciampano nel ramo e perdono gli oggetti che avevano in mano, mentre la rana sembra notare ciò che sta accadendo, ma queste nuove selezioni percettive devono linkarsi con la rappresentazione del contesto narrativo precedentemente archiviata nella memoria di lavoro e in quella episodica. Infine l'ultima immagine mette in evidenza il fallimento dell'obiettivo, ciò che comporta la costituzione di un nesso causale tra il primo e il terzo *panel*, e l'identificazione nel ramo d'albero come il fattore che ha ostacolato l'intenzione dell'agente. Tutto è fatalmente sincronico, o comunque determina un indebolimento del tempo a favore dello spazio; soprattutto, lo sguardo detta legge e governa le cognizioni, nel senso che durante l'elaborazione cognitiva di una *visual narrative* si tratta di coordinare percezione visiva e comprensione causale facendo riferimento a una cognizione complessa e non compartimentalizzata, spiegabile attraverso la SPECT (*Scene Perception and Event Comprehension Theory*), che analizza il legame tra processi percettivi e costruzione del cosiddetto *event model*.

⁶ J.P. HUTSON, J.P. MAGLIANO, L.C. LOSCHKY, *Understanding Moment-to-Moment Processing of Visual Narratives*, in «Cognitive Science», 2018, fasc. 42, pp. 2999-3033.



Figura 1. Esempio di sequenza fattuale completa (*closure*)⁷.

Nota bene: questi modelli nei bambini attuali vengono utilizzati anche in contesti non narrativi come gli scenari del mondo reale, per cui quando essi comprendono le azioni in contesti quotidiani attivano i medesimi procedimenti alla base della comprensione delle *visual narratives* – come ha dimostrato Loschky e la sua scuola. La SPECT può essere considerata l'applicazione attuale dei modelli generali cognitivi (memoria di lavoro, attenzione ecc.) alle narrazioni visive, dove possiamo distinguere (i) processi cognitivi di tipo *front-end*, che si estendono dai primi riconoscimenti percettivi sino alle rappresentazioni semantiche inviate alla *working memory*, necessari per dare vita ai due processi-chiave dell'estrazione delle informazioni e della selezione dell'attenzione; (ii) processi cognitivi di tipo *back-end*, che supportano la costruzione di un *event model* coerente con il database della *long term memory*, che prevede la creazione di un *event model* duraturo e significativo⁸. I movimenti dell'occhio cambiano a seconda che si processi l'immagine in modalità *front-end* o *back-end*, e ciò chiarisce quanto sia divenuta complessa l'operazione del leggere, rilevata nei bambini attuali nella fascia d'età 5-11 (fig. 2).

⁷ L.C. LOSCHKY *et al.*, op. cit., p. 313.

⁸ Ivi, p. 340.

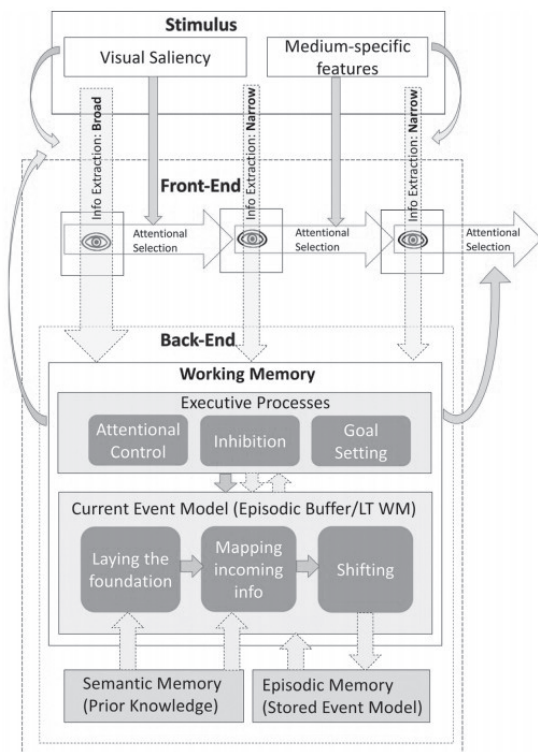


Figura 2. I processi *front-end* e *back-end* coinvolti nella lettura di un'immagine⁹.

Sono proprio i processi *back-end* a essere cambiati rispetto agli stili di lettura novecenteschi, dove la costruzione di un *event model* coerente nella memoria di lavoro, che in seguito diventava un *event model* depositato nella memoria semantica a lungo termine¹⁰, conteneva in modo equanime e paritetico

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ J.P. MAGLIANO, A.M. LARSON, K. HIGGS, L.C. LOSCHKY, *The relative roles of visuospatial and linguistic working memory systems in generating inferences during visual narrative comprehension*, in «Memory & Cognition», vol. XLIV, 2016, fasc. 2, pp. 207-219.

informazioni sul tempo e il luogo in cui si svolgevano gli eventi della narrazione, sulle entità e gli agenti/pazienti presenti, sulle azioni degli agenti/pazienti. Tutto nondimeno girava intorno ai *characters*: erano loro a coagulare il *plot*, a determinare la logica narrativa, ad attrarre il focus cognitivo del lettore. Il *character*: si trattasse di Tex Willer nella letteratura iconografica *mainstream* o di Arturo nell'omonima isola di Elsa Morante, tutto orbitava intorno a loro. L'orientamento nettamente visuo-spaziale degli attuali stili di lettura hanno ribaltato questa gerarchia e messo in primo piano i contesti spaziali e la classificazione in *scripts* canonici della narrazione. Micro-azioni che si svolgono in luoghi specifici, dove il tempo latita e il personaggio è una bolla intermittente di intenzioni a tempo determinato, soggette a repentini mutamenti.

Da recenti test portati a termine su bambini di 7 anni si è visto che la mappatura delle informazioni in entrata (*mapping incoming information*) ha cercato di renderle coerenti con i modelli già archiviati nella memoria di lavoro, dove il dato più rilevante è apparso il monitoraggio degli eventi nello spazio e l'identificazione delle informazioni situazionali, i soli in grado di fungere come spunti per il recupero mnemonico a lungo termine¹¹. Quando la mappatura non è più possibile, si è visto che il lettore-bambino crea un nuovo modello di eventi, e ciò si verifica quando le informazioni nuove producono un *trigger signal* da cui si genera una segmentazione dell'evento¹², come quando i bambini hanno guardato qualcuno che preparava la colazione e hanno riconosciuto azioni-tipiche quali prendere una fetta di pane, metterla nel piatto ecc. A qualsiasi cambiamento spazio-situazionale corrisponde un processo di *event boundary* che porta il lettore ad archiviare *l'event model* nella memoria a lun-

¹¹ C.A. KURBY, J.M. ZACKS, *Starting from scratch and building brick by brick in comprehension*, in «Memory & Cognition», vol. XL, 2012, fasc. 5, pp. 812-826.

¹² ID., *Segmentation in the perception and memory of events*, in «Trends in Cognitive Sciences», vol. XII, 2008, fasc. 2, pp. 72-79.

go termine come aggiornamento globale di modelli precedentemente memorizzati nella memoria episodica, mentre ancora nel Novecento il modello si aggiornava solo di fronte a un cambiamento degli obiettivi fissati da un *character*.

3. *Gli stili di lettura "visiva" dei millennials*

Is Reading the Same as Viewing? Così si intitola un contributo pubblicato da Joseph Magliano, psicologo presso la Georgia State University, e Lester Loschky, cognitivista presso la Kansas State University, due tra i maggiori studiosi di *visual literacy*, convinti assertori della necessità di introdurre nel syllabus scolastico della prima e media infanzia il *visual storytelling* quale strumento altamente redditizio in termini di acquisizione delle capacità di decodifica, ragionamento causale, identificazione empatica, ricorso a focalizzazioni multiple e quindi miglioramento del *Mind Reading*¹³. Il differenziale da cui partono questi studiosi è non tanto la distinzione tra *print vs visual media*, bensì tra media che comportano un contributo attivo dei lettori (come letteratura e *graphic novel*) e media che addirittura impediscono al fruitore di gestire il testo e la sua decodifica (come il cinema).

Va da sé che essi militino dalla parte dei primi, e per dimostrarlo assumono come esempio una sequenza di immagini tratta da *Moonraker*, un film tratto dalla *serial fiction* incentrata su James Bond, a proposito della quale alcuni anni prima era stato portato a termine un test. Il frammento occupa solo 15 secondi dell'intera pellicola, e prima di questa sequenza lo

¹³ J.P. MAGLIANO, L.C. LOSCHKY, J.A. CLINTON, A.M. LARSON, *Is Reading the Same as Viewing? An Exploration of the Similarities and Differences between Processing Text and Visually Based Narratives*, in *Unraveling the Behavioral, Neurobiological, and Genetic Components of Reading Comprehension*, a cura di B. Miller, L. Cutting, P. McCardle, Baltimore, Brookes, 2013, pp. 78-90.

spettatore ha modo di vedere James Bond a bordo di un aereo con alcuni antagonisti che tentano di ucciderlo: il protagonista lancia uno dei nemici fuori dall'aereo con un paracadute, ma subito dopo anch'egli viene spinto nello stesso modo, senza tuttavia possedere un paracadute. Vedendo la sequenza formata da sei *shots*, gli spettatori sottoposti al test hanno giustamente dedotto che Bond avesse come obiettivo strappare il paracadute al nemico, e anzi nello *shot* 6 addirittura si riesce a comprendere che il protagonista avrà successo¹⁴ (fig. 3).

Come appare evidente, gli *shots* si alternano con cura per irreggimentare l'interpretazione degli eventi narrativi, e attraverso alcuni accorgimenti tipici del cinema, che non hanno corrispondenza in letteratura e nel disegno sequenziale, lo spettatore non deve compiere alcuno sforzo cognitivo. La sua pigrizia è l'altra faccia dell'estrema chiarezza del testo filmico, che dice tutto, lo dice e passa oltre, senza dare tempo al destinatario di tornare indietro o soffermarsi a pensare: nessun *rewind*, niente fermo-immagine – almeno fino alla nascita di *device* che consentono il governo temporale del film¹⁵. Gli *shots* 1-2 si basano infatti su un'inquadratura dall'alto verso la terra che indica un problema la cui soluzione spetterà a Bond in caduta libera, ed è proprio lo *shot* 2 che predice tale soluzione mostrandoci il paracadute del nemico. Lo spettatore deve solo compiere una semplice inferenza che gli consenta di capire come quello strumento sia necessario per la salvezza del protagonista. Certo, anche qui gli spettatori devono compiere delle inferenze-ponte e mappare le immagini, rendendosi ad esempio conto che gli *shots* 3 e 4 adottano un'inquadratura del tipo *point-of-view*, mettendoli in grado di comprendere la narrazione attraverso

¹⁴ J.P. MAGLIANO, K. DIJKSTRA, R. ZWAAN, *Generating predictive inferences while viewing a movie*, in «Discourse Processes», 1996, fasc. 22, pp. 199-224.

¹⁵ L.C. LOSCHKY, A.M. LARSON, *The natural/man-made distinction is made prior to basic-level distinctions in scene gist processing*, in «Visual Cognition», vol. XVIII, 2010, fasc. 4, pp. 513-536, p. 530.

gli occhi del personaggio, ma nulla in confronto ai sovraccarichi inferenziali cui costringe un testo letterario o un *graphic novel*, dove la dimensione interiore dei personaggi ha un ruolo decisamente più rilevante.

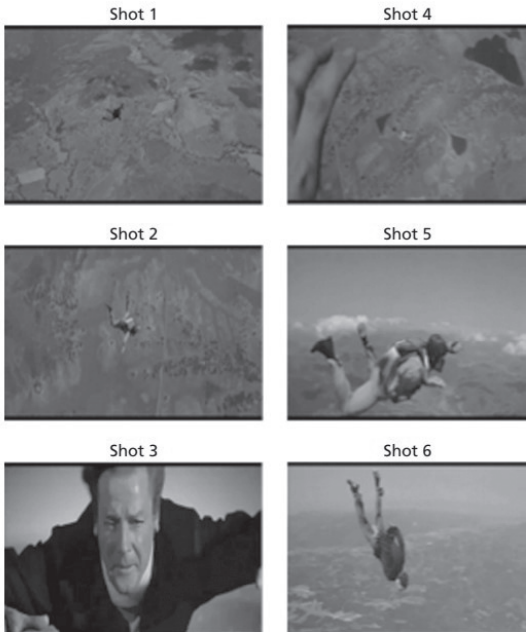


Figura 3. La predittività nel cinema¹⁶.

La domanda che ha guidato i test di Magliano e Loschky è dunque la seguente: la lettura di un testo e la visione di immagini possono essere considerati un processo unitario e isomorfo, oppure – come si è sempre pensato – il linguaggio verbale comporta attivazioni cognitive più complesse? Essi hanno visto che i *millennials* (intesi qui come coloro che sono nati dopo il 2000) già all'età di 3 anni sviluppano capacità di comprensione narra-

¹⁶ J.P. MAGLIANO, K. DIJKSTRA, R. ZWAAN, op. cit., p. 221.

tiva *a partire* dalle narrazioni visive¹⁷, ben prima di familiarizzare con i testi verbali: infatti, per Magliano e Loschky le *graphic narratives* possono essere considerate esperienze multimediali che coinvolgono sia le abilità di decodifica linguistica che quelle coinvolte nell'elaborazione visiva, e in questo senso si collocano al vertice di una piramide mediale in cui le immagini agiscono addirittura da *scaffolding* per il linguaggio, poiché sappiamo da recenti test in *eye-tracking* che nei *panels* di un *graphic novel* i bambini guardano prima l'immagine e poi, a partire da essa, interpretano le parole. Uno scarto temporale di pochi secondi, ma la fovea privilegia indubbiamente la *scene gist*, il colpo d'occhio complessivo sulla dimensione spaziale e agentiva dell'immagine. Le parole si mettono in fila e aspettano...

Più interessanti i processi *back-end*, dove possiamo distinguere gli elementi *text-based* corrispondenti al contenuto esplicitamente esperito e il *situation model*, che include le inferenze generate per collegare in modo coerente il contenuto della narrazione alla conoscenza pregressa del mondo, sino a creare un insieme coerente e plausibile: l'ipotesi degli studiosi è infatti che il modello mentale venga costruito intorno a sequenze gerarchizzate di luoghi e situazioni integrati con la memoria semantica degli spettatori. Ciò suggerisce di identificare tre specifici processi *back-end* oggi predominanti negli stili di lettura dei *millennials*:

(i) *Segmentare* - Consiste nella segmentazione degli eventi e implica la comprensione dei confini che dividono un episodio della storia dagli altri sulla base di caratteristiche riguardanti lo spazio e il modello situazionale (*script*);

(ii) *Inferire* - Coincide con l'*inferencing*, ovvero chiama in causa le inferenze che consentono di stabilire relazioni-ponte tra gli eventi della narrazione, sia esplicitamente percepiti sia indotti dalle conoscenze sedimentate nella memoria semantica,

¹⁷ D.S. McNAMARA, J.P. MAGLIANO, *Towards a Comprehensive Model of Comprehension*, in *The Psychology of Learning and Motivation*, a cura di B. Ross, New York, Elsevier Science, 2009, pp. 297-384.

ma sempre indotte da informazioni riguardanti la visuo-spazialità e la situazione¹⁸;

(iii) *Integrare* - Sia la segmentazione che l'inferenza sono infine al servizio della costruzione di una struttura complessiva (*structure building*) che integra i diversi sotto-processi coinvolti nella mappatura del modello mentale. Ecco: il cosiddetto *plot* è il frutto di questo ultimativo processo *back-end* (fig. 4).

	Text	Graphic narrative	Film
Front-end			
<i>Processes</i>			
Orthographic	X	X	
Phonological	X	X	X
Lexical-syntactic	X	X	X
Semantics	X	X	X
Gist processing		X	X
Object processing		X	X
Motion processing		(X)	X
<i>Product</i>			
Event model	X	X	X
Back-end			
<i>Processes</i>			
Event segmentation	X	X	X
Inferences	X	X	X
Structure building	X	X	X
<i>Products</i>			
Text base	X	X	?
Situation model	X	X	X

Figura 4. Quadro complessivo dei processi *front-end* e *back-end* in letteratura, nel cinema e nel disegno sequenziale¹⁹.

Il tema della segmentazione è qui cruciale, non solo per il ruolo cognitivo che essa ricopre sempre e comunque, ma perché la specificità del disegno sequenziale è proprio quella di fondarsi su una sistemica parcellizzazione del racconto in una serie di *panels*: è bene anticipare che proprio tale caratteristica fa oggi dei *graphic novels* uno degli strumenti più innovativi in chi si occupa di *literacy* a tutti i livelli, ma soprattutto nell'arco infanzia-adolescenza. Procediamo con calma, muovendo dal presupposto ormai *evidence-based* che se il flusso esperienzia-

¹⁸ J.P. MAGLIANO *et al.*, *Is Reading the Same as Viewing?*, cit., pp. 78-90; D.S. McNAMARA, J.P. MAGLIANO, op. cit., pp. 297-384.

¹⁹ J.P. MAGLIANO *et al.*, *Is Reading the Same as Viewing?*, cit., p. 82.

le è un *continuum* informe di stimoli il cervello dell'uomo, per poter comprendere e memorizzare qualcosa, deve segmentarlo in unità discrete. Quando si ottiene un insieme discreto di dati percettivi, separato da ciò che lo circonda nella dimensione dello spazio e che lo precede/segue nella dimensione del tempo, lì siamo di fronte a un evento: segnatamente, quando gli stimoli che pervengono al cervello hanno limiti temporali distinti, quando la struttura causale-intenzionale della situazione cambia, quando gli obiettivi di uno o più agenti mutano e un contesto spaziale appare perimetrabile rispetto a quelli limitrofi, abbiamo un *evento*, autentico artefatto neurale²⁰.

4. Segmentare il flusso narrativo tramite i panels

Un gruppo di ricerca della Columbia University guidato dallo psicologo Christopher A. Baldassano²¹ ha persino dato la caccia alle strutture neurali in grado di generare non solo la percezione dell'evento ma altresì la sua memorizzazione in unità discrete nell'ippocampo, la regione in grado di codificare le informazioni relative a un evento appena concluso nella memoria episodica, in modo che il ricordo di tale evento possa essere poi reintegrato nella memoria semantica a lungo termine, con una preferenza per eventi salienti e a più forte impatto emotivo. Dai test condotti attraverso fMRI si è visto che durante l'elaborazione di uno stimolo narrativo il cervello segmenta e processa una sequenza di rappresentazioni di eventi, in modo che ciascun evento sia discreto e abbia una forma distinta, nitidamente osservabile. Quando si applica il modello a più set di dati evocati dalla stessa narrazione – ad esempio durante la visione di un film e poi nel successivo richiamo verbale –, l'ippocampo è

²⁰ S. DUBROW, L. DAVACHI, *Temporal binding within and across events*, in «Neurobiology of Learning and Memory», 2016, fasc. 134, pp. 107-114.

²¹ C. BALDASSANO, J. CHEN, A. ZADBOOD, J.W. PILLOW, U. HASSON, K.A. NORMAN, *Discovering Event Structure in Continuous Narrative Perception and Memory*, in «Neuron», vol. XCV, 2017, fasc. 3, pp. 709-721.

costretto a trovare la stessa sequenza di eventi nell'archivio della memoria semantica e a compararla con ciò che si rivela simile.

Detto più in breve, il cervello deve cibarsi di marcatori segmentali e disegnare in continuazione dei confini se vuole *prima* comprendere, *poi* memorizzare ciò che ha compreso: una conseguenza rilevantissima della segmentazione percettiva è infatti che essa costituisce la base della memoria e dell'apprendimento²², mentre l'identificazione di eventi "errati" o opachi porta a scarsa memoria e ostacola l'apprendimento. Tali certezze suggeriscono che interventi mirati a potenziare la capacità di segmentare adeguatamente gli eventi possano oggi rappresentare un supporto per ricordare e imparare meglio. Di qui l'importanza del disegno sequenziale: controprova negativa, il fatto che nella pratica clinica si ritiene che alcuni deficit cognitivi possano derivare da una compromessa capacità di segmentazione, ad esempio in pazienti con lesioni alla corteccia prefrontale, o schizofrenici, o con lieve demenza Alzheimer²³.

Per questo da qualche anno è stata formulata grazie a Jeffrey M. Zacks la *Event Segmentation Theory* (EST)²⁴, secondo la quale la segmentazione in eventi si verifica come effetto del processo percettivo, durante il quale varie funzioni partecipano all'analisi della situazione e alla formazione di previsioni, mentre la conoscenza a lungo termine si forma grazie a una serie di unità di eventi, simili agli *scripts* teorizzati da Schanks e Abelson, che rappresentano il modo in cui le azioni o gli eventi si svolgono normalmente in situazioni analoghe, creando dei "modelli"²⁵. L'interazione tra memoria semantica a lungo termine e memoria epi-

²² G. RADVANSKY, J. ZACKS, *Event Cognition*, Oxford, Oxford University Press, 2014, pp. 118 ss.

²³ J.M. ZACKS, N.K. SPEER, K.M. SWALLOW, T.S. BRAVER, J.R. REYNOLDS, *Event perception: a mind-brain perspective*, in «Psychological Bulletin», vol. CXXXIII, 2007, fasc. 2, pp. 273-293, p. 275.

²⁴ G. RADVANSKY, J. ZACKS, op. cit.; J.M. ZACKS *et al.*, op. cit., pp. 273-293.

²⁵ T.S. ANDERSON, *Goal Reasoning and Narrative Cognition*, in «Goal Reasoning: Papers from the ACS Workshop» (Technical Report GT-IRIM-

sodica in questo processo risulta ciclica: la memoria semantica fornisce i modelli per aiutare a comprendere ed estrarre dal flusso esperienziale quegli episodi che poi sono immagazzinati nella memoria episodica, dove nel tempo aiutano a migliorare la conoscenza delle strutture semantiche. Man mano che la percezione procede, un sistema cognitivo seleziona degli schemi di eventi e utilizza ipotesi sugli obiettivi e i processi in atto nella situazione attesa, in modo da generare aspettative su cosa accadrà nel futuro. Sino al momento in cui queste previsioni sono soddisfatte si presume che l'evento (o meglio l'unità sequenziale) continui e non si verifichi alcuna segmentazione, mentre quando le previsioni sono errate l'evento corrente è considerato concluso e si avvia un processo di generazione di un nuovo modello di evento.

Ad avere applicato pochi anni or sono la *Event Segmentation Theory* al disegno sequenziale dei bambini del quarto anno della scuola primaria è stata la narratologa Sylvia Pantaleo della University of Victoria, concentrandosi in particolare sul ruolo dei *panels*, intesi come unità di significato minime che, attraverso le proprie caratteristiche morfologiche, costituiscono un'autentica grammatica delle *visual narratives*²⁶. Il suo obiettivo è consistito nello sviluppare in una scuola primaria le competenze relative alla creazione di *visual narratives*, esplorare come i bambini trasferiscono le proprie conoscenze del mondo reale nel disegno sequenziale e infine esaminare come si costituisce la morfologia di quest'ultimo. Di primaria importanza è il *panel* o *frame* (in italiano spesso si ricorre al termine "vignetta"), in quanto agente strutturante della narrazione e responsabile dello *storyworld*: le diverse dimensioni e i molteplici formati dei *panels* trasmettono informazioni irrinunciabili riguardo le modalità di successione

CR-2015-001), a cura di D.W. Aha, Atlanta, Georgia Institute of Technology, Institute for Robotics and Intelligent Machines, 2015, pp. 1-9.

²⁶ S. PANTALEO, *Middle-school students reading and creating multimodal texts: A case study*, in «International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education», vol. XL, 2012, fasc. 3, pp. 295-314; ID., *Paneling "Matters" in Elementary Students' Graphic Narratives*, in «Literacy Research and Instruction», vol. LII, 2013, fasc. 2, pp. 150-171.

degli eventi, le azioni dei personaggi, la prospettiva attraverso la quale si osservano le azioni, i confini di un evento e le dimensioni spazio-temporali della storia, coinvolgendo per intero il destinatario nella decodifica di queste complesse informazioni.

L'attività di *paneling* rappresenta dunque un terreno su cui poter investire cospicue energie didattiche, e al tempo stesso un'occasione preziosa per osservare l'evoluzione neuro-cognitiva e emozionale dei bambini in età di scuola primaria. La semiotica è complessa: *panels* adiacenti comunicano un senso di vicinanza spaziale, mentre *panels* lontani con margini ampliati ispirano distanza o libertà²⁷; *panels* sovrapposti possono avere l'obiettivo di mostrare più eventi che accadono sincronicamente o evidenziare punti di vista plurimi relativi alla stessa sequenza. Le due tecniche principali per creare intensità nei *panels* riguardano proprio la variazione delle dimensioni e della forma, e il processo di *border-breaking* (cioè di sconfinamento da un *panel* all'altro) riferito a personaggi o oggetti. Nel corso del 2013 Sylvia Pantaleo ha fatto leggere agli alunni di una classe quarta tre *graphic novels* (*The arrival*, *Babymouse* e *Amulet Book One*), ha fatto seguire una discussione di gruppo sui significati di alcune convenzioni grafiche – ad esempio l'uso del colore, la funzione dei *gutters* (gli interstizi che dividono un *panel* dall'altro), il ruolo e la forma dei bordi, la prospettiva focalizzatrice – e infine ha chiesto loro di disegnare un riassunto dei *graphic novels* letti e di portare a termine un *layout* sequenziale di tipo autobiografico in 6 *panels*. Beninteso, attività di questo tipo consentono di sviluppare elevate capacità critico-progettuali, dal momento che i bambini devono strutturare temporalmente una sequenza di immagini, adottare specifici *point of view* in ciascun *panel*, dosare liberamente il ricorso al linguaggio verbale e insomma darsi come guida un vero e proprio *paneling style*. L'analisi delle

²⁷ T. THOMPSON, *Adventures in Graphica: Using Comics and Graphic Novels to Teach Comprehension*, 2-6, Portland (ME), Stenhouse Publishers, 2008.

graphic narratives dei bambini ha rivelato la complessità semiotica delle scelte operate da questi bambini di 10 anni. In sintesi²⁸:

- *Color of panel borders*. I bambini affermano di utilizzare il colore in modo consapevole, facendogli svolgere una funzione ideativa (i diversi colori dei bordi hanno ad esempio come obiettivo quello di trasmettere la natura degli eventi, cioè attivano *comparative relations*) ed emozionale (fig. 5);

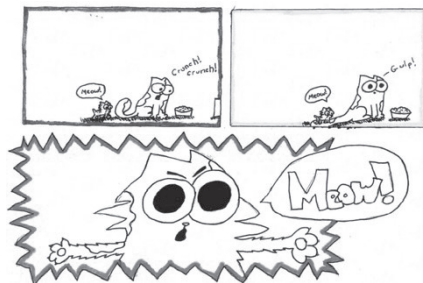


Figura 5. Semiotica dei bordi nei *panels* disegnati nel 2013 da un bambino di 10 anni²⁹.

- *Style of panel borders*. I bambini utilizzano con pieno dominio linee spezzate o a cremagliera per comunicare informazioni relative alla personalità del protagonista (nella fig. 5, un gatto) e al suo stato d'animo: le linee rosse irregolari servono peraltro a indirizzare l'attenzione dello spettatore e a drammatizzare l'evento, mentre la configurazione stilistica dei bordi differenzia il *panel* dai precedenti evidenziando l'importanza della scena per la comprensione complessiva della storia. Non solo: i bordi differenti consentono allo spettatore di capire che la disposizione temporale degli eventi viene interrotta dalla

²⁸ S. PANTALEO, *Paneling "Matters"*, cit., pp. 150-171; ID., *Matters of Design and Visual Literacy: One Middle Years Student's Multimodal Artifact*, in «Journal of Research in Childhood Education», vol. XXVII, 2013, fasc. 3, pp. 351-376.

²⁹ ID., *Paneling "Matters"*, cit., p. 160.

scena bordata di rosso, la quale indirizza maggiormente l'attenzione per una migliore decodifica degli elementi rappresentati;

- *Intensity and panels*. Se i giovanissimi studenti tendono a utilizzare tecniche specifiche quali i cambiamenti a livello di forma, dimensione e posizione dei *panels*, vediamo altresì che essi tendono anche a rompere i confini dei *panels* e a costituire aggregati di più *panels*, insomma compiendo abili operazioni di *border-breaking*. Queste infrazioni comunicano la forza implicita in una determinata azione (ad esempio, una gamba che irrompe nel *panel* successivo), creano *suspense* e influenzano il coefficiente informativo del *panel* successivo mettendo in rilievo gli elementi salienti. Forme e dimensioni possono insomma conferire un ritmo incalzante alla narrazione e gerarchizzare i significati più rilevanti a discapito di quelli secondari (fig. 6);

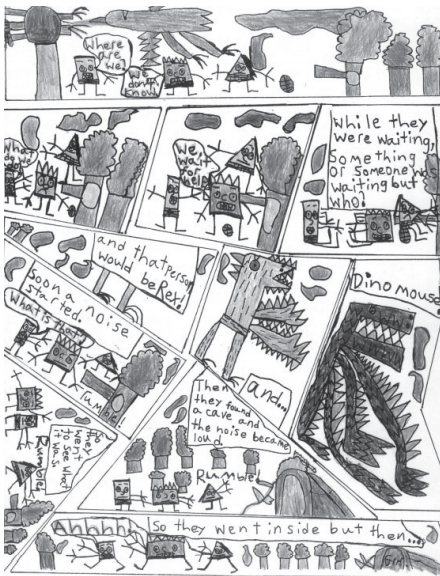


Figura 6. Effetto dinamico derivante da formati differenti dei *panels* nel disegno di un bambino di 10 anni³⁰.

³⁰ Ivi, p. 162.

- *Shape and size*. Come si vede nella fig. 7, tratta da una storia che parla di telefoni girovaganti per il mondo, forma e dimensioni dei *panels* comunicano persino le tonalità emozionali dell'azione in corso, poiché nei due *panels* centrali la bambina-autrice vuole esprimere un'idea di sgradevole e faticosa lentezza, mentre gli ultimi due *panels* verticali comunicano la rapida fine dell'azione. Nei primi due *panels* la forma diagonale e la distanza dei protagonisti dagli altri oggetti (qui le nuvole) vogliono invece trasmettere un'idea di lontananza dalla meta e la difficoltà a raggiungerla: si noti che i personaggi sono visivamente equiparati alle azioni e agli eventi che essi esperiscono, mentre con grande raffinatezza cognitiva forme e dimensioni dei *panels* vengono utilizzate per consentire allo spettatore di posizionarsi in modo differente a seconda del punto di vista che si vuole attivare.



Figura 7. Funzione espressiva del formato e della dimensione del *panel* nel disegno di un bambino di 10 anni³¹.

Ebbene i cosiddetti *gutters*, ovvero gli spazi bianchi tra le varie immagini, sono elementi fondamentali per la costruzione del significato e consentono al lettore di stimolare maggiormente le abilità interpretative, predittive e progettuali: ma qual è il significato specifico di questi *gutters*? Come fanno i destinatari a

³¹ Ivi, p. 164.

colmare questi vuoti? Come ci ricorda Postema, le *visual narratives* sono costituite sia dai *panels* che dai *gutters*: se i primi contengono i significati del testo, i secondi rappresentano una forma di comunicazione continua e attiva tra emittente e destinatario³², nel senso che il processo di *gutterance* porta ad aggiungere dettagli narrativi e addirittura a creare una storia che trascende i singoli *panels* e il testo verbale-iconico: riempiamo i vuoti proiettando ciò che abbiamo già messo in archivio, e siamo dunque dei lettori che scrivono la storia di cui dovrebbero costituire dei meri destinatari. Vero e proprio co-autore dell'intera narrazione che interviene attraverso opportune inferenze, è il lettore a decidere la *closure*, vale a dire la segmentazione del racconto in micro-azioni che danno luogo ad avvenimenti e al *plot*.

Nei Paesi scandinavi è stato portato a termine un test sui bambini delle scuole primarie dal quale è emerso che l'analisi delle parti non strutturate delle *visual narratives* (in particolare il cosiddetto cambio-pagina e i *gutters* tra un *panel* e l'altro) sono alla base delle capacità interpretative. Già a partire dai 7 anni i bambini sono in grado di costruire inferenze entro questi spazi bianchi partendo dalla relazione causa-effetto tra i vari elementi rappresentati. Diversamente dall'analisi dei *panels*, che chiama in causa aspetti percettivi e di memoria episodica, la decodifica dei *gutters* sembra derivare direttamente dalle abilità di progettazione e creazione di collegamenti con la memoria semantica, poiché i lettori tendono a ipotizzare ciò che accade tra un *panel* e l'altro a partire da classi situazionali presenti nella loro memoria a lungo termine. In breve, la lettura dei singoli *panels* sembra essere *descrittiva*, mentre quella dei *gutters* è prettamente interpretativa, e per questo i *graphic novels* si stanno affermando come

³² D. LOW, "Spaces Invested with Content": Crossing the "Gaps" in Comics with Readers in Schools, in «Children's Literature in Education», vol. XLIII, 2012, fasc. 4, pp. 368-385; B. POSTEMA, *Narrative Structures in Comics: Making Sense of Fragments*, New York, RIT Press, 2013.

un prezioso utensile didattico in una fascia anagrafica contraddistinta da un marcato sviluppo neuro-cognitivo³³.

Non è tutto. La EST asserisce che i confini degli eventi corrispondono ai momenti nei quali i modelli di azione vengono ripristinati e aggiornati, e proprio per questo oggi i *millennials* ricordano meglio ciò che riguarda gli eventi-confine (i cosiddetti “cambi di scena”): sembra infatti che i confini degli eventi abbiano acquisito rispetto alla modernità uno *status* privilegiato a livello di memoria semantica, poiché quando percepiamo i confini di un evento le informazioni che lo riguardano vengono elaborate in modo più rapido, come si conviene alle caratteristiche cursorie e “estensive” degli attuali stili di lettura secondo Maryanne Wolf. Sono dunque i *boundary events* a costituire il centro di un modello semantico³⁴.

Ricerche recenti dimostrano che i bambini attuali hanno difficoltà – prima non rilevate – ad accedere alle informazioni che sono state incontrate prima dei confini degli eventi, sia nei racconti illustrati che in quelli verbali. I confini specifici degli eventi percepiti influenzano sia la codifica che il recupero mnemonico delle informazioni: man mano che i dettagli della scena vengono percepiti, i soggetti tendono a segmentare gli eventi in modo sempre più preciso, e le rappresentazioni mentali dell’evento vengono mantenute attive fino all’individuazione del confine successivo. In sintesi: le informazioni vengono codificate meglio quando riguardano i confini degli eventi e l’accessibilità delle informazioni recenti dovrebbe cambiare una volta che si percepisce uno di questi confini, con la precisazione che la struttura *gist* (olistica) degli eventi-confine sembra essere di tipo spaziale e/o situazionale, ed è proprio in questi casi che si ricordano meglio i dettagli percettivi se si è lettori,

³³ L. WALLNER, *Gutter Talk: Co-Constructing Narratives Using Comics in the Classroom*, in «Scandinavian Journal of Educational Research», vol. LXIII, 2019, fasc. 6, pp. 819-838, p. 830.

³⁴ K.M. SWALLOW, J.M. ZACKS, R.A. ABRAMS, *Event Boundaries in Perception Affect Memory encoding and Updating*, in «Journal of Experimental Psychology: General», vol. CXXXVIII, 2009, fasc. 2, pp. 236-257.

o si costruiscono meglio le sequenze se si è “autori”, come negli esempi delle fig. 8 e 9, disegnati da una bambina di 11 anni³⁵.



Figura 8. Organizzazione spaziale dell'evento-confine nel disegno di un bambino di 11 anni³⁶.

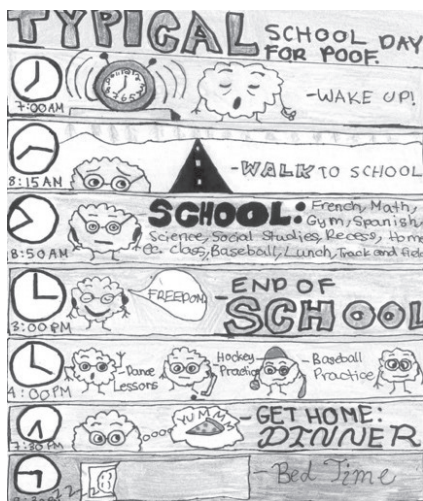


Figura 9. Organizzazione temporale dell'evento-confine nel disegno di un bambino di 11 anni³⁷.

³⁵ S. PANTALEO, *Matters of Design*, cit., p. 360.

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ *Ibidem*.

Potremmo concludere dicendo che oggi in ambito narratologico, psicologico e pedagogico si deve riconoscere l'importanza delle narrazioni visive per lo sviluppo identitario, socio-cognitivo, emotivo e comportamentale degli individui, in particolare nel periodo 0-11 anni, quando dallo storytelling attivo/passivo dipendono competenze quali empatia, memoria, ragionamento, pensiero classificatorio, *Mind Reading*, *problem solving*, immaginazione controfattuale.

Come il web ha cambiato i modelli di figuralità retorica

1. Limited/limitless: *media* e new media

La diffusione massiva dei cosiddetti nuovi media – che ha avuto inizio a partire dagli anni Novanta, ossia dopo la nascita del web e in correlazione con esso – ci ha costretti a prendere atto dei cambiamenti non solo nei processi produttivi, ma anche nei flussi comunicativi. Tale presa di coscienza racchiude in sé innanzitutto una conseguenza: il digitale non funge più da semplice supporto dei processi comunicativi, bensì sta diventando la comunicazione stessa, chiamando in causa una revisione anche a livello retorico della semiotica discorsiva. Questo contributo discute appunto del modo in cui il web sta cambiando i modelli di figuralità retorica e in particolare le strategie per contiguità quale la metonimia, mettendo in luce come retorica digitale e retorica visiva siano strettamente correlate.

A livello comunicativo il termine “medium” copre un’ampia varietà di fenomeni ed è associato a una pletora di significati anche molto lontani tra loro, riducibili a due macrocategorie: (i) medium come sistema (o canale) di comunicazione, informazione o intrattenimento, per la trasmissione di informazioni (ad es.: telefono, radio, TV, computer); (ii) medium come mezzo tecnico o di espressione materiale (inclusa l’espressione artistica) o dispositivo che dà forma a queste informazioni¹, comprendendo gli atti della comunicazione (ad es.: voce,

¹ M.-L. RYAN, *Narration in Various Media*, in *The Living Handbook of Narratology*, a cura di P. Hühn et al., Hamburg, Hamburg University, 2014, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/53.html> (consultato il 1 marzo 2021).

viso, corpo, parola, gesto) e i manufatti della comunicazione (ad es.: libri, dipinti, fotografie)². Meglio ancora, i media possono essere intesi da un lato come supporti meccanico-tecnologici, dall'altro come forme di comunicazione, insiemi di regole, convenzioni e plessi organizzativi³.

A livello retorico e narratologico i media assumono dunque un singolare fascino nella misura in cui funzionano come sistemi, forme di comunicazione determinate culturalmente, socialmente e storicamente, e *device* tecnologici. Come non manca di sottolineare già Walter Ong in *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word* (1982) – riprendendo il *claim* assai “abusato” e controverso⁴ che racchiude l'intuizione di Marshall McLuhan negli anni Sessanta – il contenuto di un medium è sempre un altro medium, per cui il contenuto della scrittura è il discorso, la parola scritta è il contenuto della stampa, la stampa è quello del telegrafo ecc.⁵. In altri termini, dobbiamo alla scuola canadese l'idea che lo studio della comunicazione umana non possa prescindere da un'analisi delle tecnologie della comunicazione.

Da un punto di vista narratologico, con la sua nozione di *mediacy* (in tedesco *Mittelbarkeit*) fu Franz K. Stanzel ad aprire le danze sulla questione della *mediatezza* di una narrazione, ossia sulla presentazione mediata o in-mediata, ponendo così le basi per uno dei fondamenti della narratologia strutturalista e dando inizio nel 1955 (anno in cui pubblica il suo *Die typischen Erzählsituationen im Roman. Dargestellt an Tom Jones, Moby-Dick, The Ambassadors, Ulysses*) a un dibattito tut-

² J. FISKE, *Introduction to Communication Studies*, London, Routledge, 2010, pp. 16-17.

³ G. COSENZA, *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*, Bari, Laterza, 2014.

⁴ F. CIOTTI, G. RONCAGLIA, *Il mondo digitale: introduzione ai nuovi media*, Roma-Bari, Laterza, 2000, p. 294.

⁵ M. McLUHAN, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge (MA), MIT press, 1994, pp. 8-20.

tora aperto⁶. Sia chiaro, nel pensiero occidentale la riflessione su come una narrazione sia condizionata dal mezzo attraverso cui è realizzata ha origini assai più antiche⁷, ma senza soffermarci ora sull'insidiosa *quaestio* relativa alla *mediacy* e sui vari protagonisti che vi hanno contribuito (da Seymour Chatman a Gérard Genette, da Richard Walsh a Monica Fludernik)⁸, ciò che nella lezione stanzeliana è risultato decisivo sono le implicazioni del ruolo della *mediazione* a livello narratologico⁹.

Simultaneamente alla diffusione su larga scala dell'accesso a Internet nei Paesi occidentali, cominciò a delinearsi una prima distinzione tra i *mass media* già esistenti e quelli nuovi, identificati con gli strumenti digitali e le reti informatiche¹⁰, benché oggi nessuno dei media permetta un'unica forma di comunicazione: a vecchi e nuovi media corrispondono infatti molteplici modalità espressive rette da regole, forme e convenzioni anche assai eterogenee. Aspetto che fa sì che si creino fenomeni discorsivi e teorie degli stessi in continuo divenire¹¹. Per riprendere uno snodo teorico cruciale nell'interpretazione dei nuovi media, elaborato da Jay David Bolter e Richard Grusin in *Remediation: Understanding New Media* (1999), ogni medium contiene e in qualche modo rimedia un altro medium: si tratta di una sorta di perpetuo processo dialettico, in parte di conservazione, in parte di cambiamento, al pari del principio evuzionistico della teoria darwiniana.

⁶ J. ALBER, M. FLUDERNIK, *Mediacy and Narrative Mediation*, in *The Living Handbook of Narratology*, cit., <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/mediacy-and-narrative-mediation> (consultato il 1 marzo 2021).

⁷ *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, a cura di D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, London-New York, Routledge, 2005, *ad vocem* "Mimesis" e "Diegesis".

⁸ Per un approfondimento cfr. J. ALBER, M. FLUDERNIK, *op. cit.*

⁹ *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, cit., *ad vocem* "Mediacy".

¹⁰ A. DEWDNEY, P. RIDE, *The New Media Handbook*, London, Routledge, 2006, pp. 20-21.

¹¹ G. COSENZA, *op. cit.*, p. 19.

Dal loro punto di vista, ogni nuovo medium basato sulla tecnologia deve essere inteso, nel contesto di altri media, come un tentativo di “rimediare” i propri limiti “rimodellando” quelli precedenti per avvicinarsi maggiormente alla realtà ed espandendo la dimensione esperienziale dell’utente¹². I videogiochi, ad esempio, rimediano i film incorporando tecniche narrative comunemente utilizzate nel cinema all’interno di un ambiente interattivo; la fotografia digitale rimedia la fotografia analogica rendendo le immagini più facili da manipolare; la fotografia analogica rimedia la pittura rimanendo più fedele al suo oggetto; Internet rimedia tutti gli altri media codificandoli digitalmente per facilitarne la trasmissione¹³. Nelle sue applicazioni narratologiche, la rimediazione indirizza dunque l’attenzione sul modo in cui i testi narrativi possano creare reti di connessioni tra diversi media¹⁴.

La libertà narrativa è in un certo senso sempre “delimitata” da format medialità da cui non si può prescindere, così come non si può prescindere dal considerare l’interconnessione tra cervello, evoluzione e narrazione, caposaldo teorico del *Literary Darwinism* (o darwinismo letterario). Ebbene se per gli esponenti del cosiddetto “neodarwinismo” l’evoluzione della mente deriva da un processo adattivo di selezione naturale e conseguentemente la produzione letteraria si configura come il prodotto di questa mente “adattata”¹⁵, lo stesso vale per il medium. Qui ben si inserisce la riflessione della studiosa canadese Linda Hutcheon, che associa il processo di adattamento di una narrazione a quello genetico degli organismi viventi: come questi ultimi riescono a sopravvivere adattandosi a una plura-

¹² J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Milano, Guerini e Associati, 2018, pp. 93-96.

¹³ Ivi, pp. 119-130.

¹⁴ M.-L. RYAN, op. cit.

¹⁵ M. COMETA, *Letteratura e darwinismo. Introduzione alla biopoetica*, Roma, Carocci, 2018, pp. 15 ss.

lità di ambienti, così gli organismi testuali devono mutare in rapporto alle condizioni ambientali¹⁶.

Detto altrimenti, in una sorta di darwiniana lotta per la vita i nuclei fondamentali di una narrazione – i «memi», per dirla con il biologo Richard Dawkins¹⁷ – restano, ma vengono ricontestualizzati in un nuovo scenario mediale. Potature, manomissioni, ampliamenti e deviazioni sono aspetti di un processo di *detractio* proprio di ogni adattamento mediale, che al tempo stesso consolida e “inquina” un archetipo narrativo. Dalle relazioni omo-mediali tra testi verbali (intertestualità) si è successivamente passati a complessi semiotici differenti o parti differenti di un complesso semiotico, entrambi etero-mediali (intermedialità), sebbene – sottolinea Hutcheon – un adattamento non implichi necessariamente un cambiamento di medium¹⁸.

Dopotutto «i nuovi media non rompono totalmente con il passato; semmai modificano i parametri di giudizio tra le diverse categorie culturali, portando in primo piano ciò che stava in secondo piano e viceversa»¹⁹. Come avvenne a suo tempo con l'invenzione della stampa, il tanto proclamato *digital turning point* non conduce a una scissione radicale con le forme narrative e comunicative del periodo ante Internet, ma contribuisce piuttosto a “ri-mediarle” e a dar vita a forme e fenomeni intermediali sempre più diffusi. Basti pensare al codice visivo, bistrattato e posposto a quello verbale per quasi tutto il Novecento, che con il passaggio al digitale di fine secolo raggiunge invece una vera e propria primazia nel periodo postmoder-

¹⁶ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, trad. it. di G.V. Distefano, Roma, Armando, 2011, pp. 20-53.

¹⁷ R. DAWKINS, *The Selfish Gene*, London, Oxford University Press, 1976, pp. 161-171.

¹⁸ L. HUTCHEON, op. cit., p. 59 e pp. 234-237.

¹⁹ L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. di R. Merlini, Milano, Olivares, 2002, p. 286.

no²⁰. Questo significa che ciò che tende a variare è non tanto la compresenza dei media, ma la proporzione tra gli elementi dell'estetica dei media, poiché – spiega William John Thomas Mitchell in riferimento alla triade immagine/suono/testo – «i media cambiano sostanzialmente e si spostano al di fuori dei registri estetici persistenti a patto che vi sia una radicale trasformazione dell'universo sensibile che abitiamo»²¹.

Tant'è vero che, sempre secondo Mitchell, risulta inesatto e fuorviante parlare di “media visivi” nel caso di TV, film, fotografia, pittura e così via, dato che dal punto di vista delle modalità sensoriali tutti si configurano come dei *mixed media*²². Per riprendere il neologismo coniato da Roger Fidler negli anni Novanta, a ogni «mediamorfosi» – intesa come la trasformazione della comunicazione dei media²³ – corrisponde uno sviluppo nello storytelling e nei modelli di figuralità retorica²⁴, che a loro volta determinano un diverso grado di interazione dell'utente a livello diegetico.

2. *Le strategie per contiguità della retorica digitale*

A partire dalla “rivoluzione digitale” i nuovi media hanno iniziato a modificare profondamente sia le pratiche della scrittura, consentendo di sperimentare vere e proprie opere ipertestuali, sia i modelli di figuralità retorica (che, come si vedrà nel paragrafo successivo, sembrano privilegiare le strategie visive, oltre che quelle per contiguità). Rapidità, volatilità, *brevitas* e riscrittura

²⁰ S. CALABRESE, *Quando l'immagine domina la parola. Genesi neuroscientifica di un primato*, in «Symbolon», 2019, fasc. 9-10, pp. 345-361.

²¹ W.J.T. MITCHELL, *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, trad. it. di F. Cavalletti, Milano, Johan & Levi, 2018, p. 127.

²² Ivi, pp. 131-141.

²³ R. FIDLER, *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks, Pine Forge Press, 1997, pp. 31 ss.

²⁴ P. GIOVANNETTI, *Retorica dei media: elettrico, elettronico, digitale nella letteratura italiana*, Milano, Unicopli, 2018.

sono aspetti assai emblematici del rapporto tra *digital storytelling* e retorica²⁵. Prima di procedere, si rivela particolarmente fruttuosa a questo discorso la distinzione tra medium «monocodice» e medium «pluricodice» di cui parlano Fabio Ciotti e Gino Roncaglia nel loro *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media* (2000). Avvalorando la tesi di Manovich sui *mixed media*, Ciotti distingue queste due classi di media dove con monocodice identifica quelli che veicolano messaggi attraverso un solo codice primario (perché non ne esistono con un codice unico in assoluto), come un libro cartaceo; mentre i pluricodice sono quei media che veicolano messaggi contenenti codici diversi, in virtù delle loro caratteristiche tecniche, ad esempio i film²⁶.

Il rapporto tra media e linguaggio, infatti, non è mai estrinseco e strumentale. Al contrario ogni medium ha la tendenza a generare un linguaggio comunicativo suo proprio, o a modificare profondamente le caratteristiche dei linguaggi che, prima della sua comparsa, erano veicolati da media differenti. Questo processo può richiedere un tempo più o meno lungo. In una prima fase infatti ogni nuovo medium comunicativo cerca di utilizzare le tecnologie che lo precedevano. Ma successivamente le caratteristiche tecniche del nuovo strumento influenzano tale linguaggio, fino a modificarlo profondamente o a produrne uno nuovo²⁷.

La maggior parte degli studiosi riconosce a Richard Lanham il merito di avere coniato il termine “retorica digitale” in una presentazione di una conferenza del 1989, successivamente pubblicata su *Literacy Online* (1992) di Myron Tuman e infine inclusa in *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts* (1993), raccolta di saggi dello stesso Lanham. Va detto però che sotto diversi aspetti, in particolare quello epistemologico, i *Media Studies* possono considerarsi precursori

²⁵ D. FIORMONTE, *Scrittura e filologia nell'era digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003, p. 127.

²⁶ F. CIOTTI, G. RONCAGLIA, op. cit., pp. 298-299.

²⁷ Ivi, p. 300.

della retorica digitale²⁸, dai primi lavori di McLuhan sulla persuasione nei *mass media* in *The Mechanical Bride* (1951) e il suo influente e altrettanto discusso *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), alla nozione di “oralità secondaria” di Walter Ong in *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word* (1982), dal *Cyborg Manifesto* (1985) di Donna Haraway ai più recenti studi di Henry Jenkins su cultura convergente e narrazione transmediale in *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006)²⁹.

In *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice* (2015), ripercorrendo in modo sistematico le tappe che hanno portato alla costituzione dell’ambito di studi dedicato alla retorica digitale, Douglas Eyman suggerisce che essa vada semplicemente definita come l’applicazione della teoria retorica (come metodo analitico o euristico) a testi e performance digitali, funzionando sia come pratica che come campo di studio³⁰. Va tuttavia sottolineata la tendenza generale al restringimento dell’ambito di interesse della retorica, delineata da Gérard Genette nel suo saggio del 1972, *La rhétorique restreinte*, in cui troviamo con tono polemico una ricostruzione degli *step* fondamentali che hanno condotto la retorica classica alla neoretorica moderna. In estrema sintesi, l’“arte del parlare” si sarebbe progressivamente concentrata sulle figure retoriche (primo giro di vite) e poi sulla metafora (secondo giro di vite)³¹.

²⁸ D. EYMAN, *Looking Back and Looking Forward: Digital Rhetoric as Evolving Field*, in «Enculturation: A Journal of Rhetoric, Writing and Culture», 2016, fasc. 23, <http://enculturation.net/looking-back-and-looking-forward> (consultato il 1 marzo 2021).

²⁹ J. HODGSON, S. BARNETT, *Introduction: What is Rhetorical about Digital Rhetoric? Perspectives and Definitions of Digital Rhetoric*, in «Enculturation: A Journal of Rhetoric, Writing and Culture», 2016, fasc. 23, <http://enculturation.net/what-is-rhetorical-about-digital-rhetoric> (consultato il 1 marzo 2021).

³⁰ D. EYMAN, *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2015, p. 44.

³¹ G. GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto*, trad. it. di L. Zecchi, Torino, Einaudi, 2006, pp. 17-40.

Solo verso la fine del XX e l'inizio del XXI secolo ai fasti della regina dei tropi, la metafora, sembra contrapporsi flebilmente una storica rivale: la metonimia. Si pensi a *Metonymy in Language and Thought* (1999) di Klaus-Uwe Panther e Günter Radden, o a *Metaphor and Metonymy at The Crossroads: A Cognitive Perspective* (2000) di Antonio Barcelona, dove da un lato si riconosce alla metonimia un ruolo prioritario nella concettualizzazione umana, dall'altro la metafora e la metonimia vengono identificate come categorie prototipiche agli estremi di un *continuum*, in grado di includere anche forme "intermedie" che non rientrano esclusivamente nell'una o nell'altra forma di linguaggio non letterale³². Così se per quasi tutto il Novecento – ovviamente non senza sporadiche *oppositiones* – la metafora era considerata il trovo dei trovi a scapito di tutti gli altri³³, sul finire del secolo sono le figure per contiguità, in particolare la metonimia, a essere rivalutate³⁴.

Tale rivalutazione è simultanea alla nascita dell'*hypertext fiction*, la "narrativa ipertestuale", che tramite la funzione di collegamento consente ai lettori di collegarsi ad altri spazi virtuali selezionati dall'autore. Come ben si comprende, i collegamenti ipertestuali alla base della struttura delle informazioni della rete web e dei testi digitali si fondano su processi metonimici, sicché «l'hyperlinking del World Wide Web ha privilegiato in particolar modo la metonimia, a spese di tutte le altre figure retoriche. L'ipertesto del World Wide Web porta il lettore da un testo all'altro, all'infinito»³⁵. Emblematica della logica metonimica dell'*et-et* – una cosa che rinvia a un'altra e poi a un'altra e un'altra ancora, e così via –, la narrativa ipertestuale

³² G. RADDEN, *How metonymic are metaphors?*, in *Metaphor and Metonymy at the Crossroads: A Cognitive Perspective*, a cura di A. Barcelona, Berlin, De Gruyter, 2000, pp. 93-108.

³³ K. ELLIOTT, *Theorizing Adaptation*, New York, Oxford University Press, 2020, pp. 279 ss.

³⁴ S. CALABRESE, V. CONTI, *Cara, vecchia metonimia: un ritorno inatteso*, in «Enthymema», 2020, fasc. 25, pp. 225-249, pp. 229 ss.

³⁵ L. MANOVICH, op. cit., p. 106.

sfrutta al massimo la capacità del computer di imitare i nostri processi di pensiero generati da una logica per contiguità.

Alla capacità di condensazione contigua della vita reale propria della metonimia è sotteso un processo cognitivo ergonomico e di semplificazione, in quanto l'automatismo metonimico funge da "economizzatore cognitivo", e sarebbe proprio questa la "carta vincente" in termini evolucionistici di tale figura rispetto alla metafora. Ai salti concettuali per "sostituzione" della metafora, strettamente legati alla cultura di appartenenza, la metonimia controbatte mettendo in campo un meccanismo prototipico e "universale" di prossimità³⁶ materiale o logica. Ma l'aspetto più interessante è che il largo diffondersi della scrittura ipertestuale ha inizio prima dell'era digitale, già con l'instaurarsi del periodo postmoderno, «diventato un autentico territorio d'elezione del non finito»³⁷. Enza Biagini nel suo *Non finito e teorie dell'incompiutezza* (2015) ben sottolinea come la produzione letteraria «labirintica» – per riprendere l'immagine di Carla Benedetti³⁸ – e «senza fine» – per dirla con Stefano BarTEZZAGHI³⁹ – di Raymond Queneau, Georges Perec o Italo Calvino mostri una tendenziale struttura ipertestuale⁴⁰. Al tempo stesso, questa modalità discorsiva e narrativa esplode con il digitale:

Questa volta il medium magico è il computer nella misura in cui il suo uso prevede la combinazione di saturazione (accumulo di dati) e rete (buchi, scambi di binari, «nodi» da attivare tramite links) e dove il labirinto, reticolare e non più circolare, vede i suoi confini messi

³⁶ S. CALABRESE, *Retorica e scienze neurocognitive*, Roma, Carocci, 2013, pp. 75-79.

³⁷ E. BIAGINI, *Non finito e teorie dell'incompiutezza*, in *Non finito, opera interrotta e modernità*, a cura di A. Dolfi, Firenze, Firenze University Press, 2015, pp. 19-52, p. 23.

³⁸ C. BENEDETTI, *L'ombra lunga dell'autore. Indagine su una figura cancellata*, Milano, Feltrinelli, 1999, pp. 211-212.

³⁹ S. BARTEZZAGHI, *Scrittori giocatori*, Torino, Einaudi, 2010, pp. 201-203.

⁴⁰ E. BIAGINI, op. cit., pp. 45-46.

alla prova da operazioni di «deteritorializzazioni» (e viceversa) solitamente previste nella creazione di «un testo frammentario e virtuale, una serie di unità incastrate l'una nell'altra e non un'entità organica e in evoluzione»⁴¹.

Tanto più evidente è la prova che quotidianamente troviamo nella messaggistica, pervasa da una retorizzazione dei testi proprio all'insegna della *brevitas*. Lo documenta uno studio condotto da Jeanette Littlemore e Caroline Tagg, pubblicato nell'articolo *Metonymy and Text Messaging: A Framework for Understanding Creative Uses of Metonymy* (2016), dove hanno analizzato un corpus di messaggi di testo inviati tra il 2004 e il 2007 tra un'ampia ed estesa rete di persone, composta in gran parte da professionisti e studenti britannici, di età compresa tra 19 e 68 anni. Dai risultati emerge che più di un quarto (27,4%) dei messaggi di testo (546 su 2.000) presenta una metonimia: di questi, 122 contengono due o più esempi di metonimia (18,7% del numero totale di messaggi di testo contenenti una metonimia), per un totale di 735 casi di metonimia presenti in diverse parti del discorso dell'intero corpus (tab. 1)⁴².

	Nomi	Verbi	Aggettivi	Avverbi	Altro	Totale
Numero	338	253	44	14	86	735
Percentuale	50%	34.4%	6.0%	1.9%	11.7%	100%

Tabella 1. Parti del discorso del corpus di messaggi analizzati da Littlemore e Tagg in cui sono state individuate delle metonimie⁴³.

⁴¹ Ivi, p. 48.

⁴² J. LITTLEMORE, C. TAGG, *Metonymy and Text Messaging: A Framework for Understanding Creative Uses of Metonymy*, in «Applied Linguistics», vol. XXXIX, 2016, fasc. 4, pp. 481-507.

⁴³ Ivi, p. 492.

Ovviamente la metonimia si presta perfettamente a fornire un rapido rinvio narrativo e una scorciatoia linguistica per descrivere situazioni, eventi, pensieri o stati emotivi, facendo riferimento alle caratteristiche più salienti di ciascuno. All'interno di quelle che Alexandra Georgakopoulou e Michael Bamberg definiscono *small stories* (brevi conversazioni quotidiane)⁴⁴, Littlemore e Tagg identificano ben trentotto tipologie di metonimia⁴⁵. Di particolare rilevanza in questo studio è altresì il fatto che gli SMS (*Short Message Service*) analizzati siano caratterizzati non solo da metonimie convenzionali, ma anche da molteplici metonimie “creative” (*creative metonymies*), prodotte in due modi: (i) una che coinvolge il significato e (ii) una che coinvolge la forma.

La creatività basata sul significato implica lo sfruttamento o la creazione di relazioni all'interno o attraverso gli *Idealized Cognitive Models* (ICMs) – l'insieme delle conoscenze esperienziali sulla cui base strutturiamo il nostro pensiero e la nostra visione del mondo, cosicché strutture categoriali e effetti prototipici risultano sottoprodotti di tale organizzazione⁴⁶ –, mediante una loro estensione o una giustapposizione. Prendiamo il messaggio “Happy daddy day to you. happy daddy day to you. happy daddy day to daddy. happy daddy day to you. hope you've had a nice day. i bet you've been *screwing something down or building something*. Anyway *make yourself a cup of tea* on me, *kick back* and enjoy”⁴⁷: esso si basa su un ICM sottostante di “cose che i padri generalmente fanno in un giorno libero”, che viene attivato dal riferimento formalmente creativo del giorno del papà (enfaticizzato dall'allitterazione degli “happy daddy day” e dalla ripetizio-

⁴⁴ M. BAMBERG, A. GEORGAKOPOULOU, *Small Stories as a New Perspective in Narrative and Identity Analysis*, in «Text & Talk», vol. XXVIII, 2008, fasc. 3, pp. 377-396; A. GEORGAKOPOULOU, *Small Stories, Interaction and Identities*, Amsterdam, John Benjamins, 2007.

⁴⁵ J. LITTLEMORE, C. TAGG, op. cit., pp. 494-497.

⁴⁶ G. LAKOFF, *Women, Fire and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago, University of Chicago Press, 1987, p. 68.

⁴⁷ J. LITTLEMORE, C. TAGG, op. cit., p. 498.

ne della lettera finale “y”). L’esistenza di un ICM condiviso tra i partecipanti consente quindi a colui che scrive il messaggio di riferirsi ellitticamente alle cose che suo padre potrebbe fare in quella occasione: “avvitare o costruire qualcosa”, ossia una metonimia SUBEVENTO PER L’INTERO EVENTO facilmente comprensibile per via dell’accesso condiviso dei *texters* agli ICMs di “cose tipiche che fanno i papà”.

La creatività basata sulla forma consiste invece il più delle volte nella ripetizione o nella deviazione da forme previste. Ad esempio, nel messaggio “Hope red dress is *wowing* at wedding” (metonimia EFFETTO PER LA CAUSA) è presente un’allitterazione della lettera “w”, invece nel messaggio “Oh dear, on many fronts. Perhaps we can do a long run Monday, bank holiday? Hope car and *day* both ok! Mine fine if largely uneventful-*day* not car” (metonimia TEMPO PER L’EVENTO) troviamo la giustapposizione ripetuta di due frasi nominali e l’assonanza nella rima di “day” e “ok”, “mine” e “fine”. In sintesi, i collegamenti metonimici si avvarrebbero di strategie manipolatorie “di scala”, dal macro al micro, proprie sia dell’*adiectio* (come le figure di ripetizione), che della *detractio* (come l’ellissi).

Questi “concentrati” retorici, che risultano oggi mediati da Internet (in particolare blog e microblog) e dalla messaggistica degli smartphone, si stanno trasformando in convenzioni naturalizzate e rientrano a pieno titolo «nella generale tendenza alla semplificazione della lingua italiana, orientata a una *brevitas* paratattica in cui a scomparire sono innanzitutto le forme concorrenziali dette allomorfismi (denaro/danaro, obbedire/ubbidire, e/ed ecc.), mentre a diminuire è persino il numero medio di parole contenute in un arco frasale (circa 20 oggi, contro le 35 mediamente registrate negli anni Settanta)»⁴⁸. Aspetti evidenti anche nel linguaggio pubblicitario che, come fa notare Stefano Calabrese in *Il sistema dell’advertising. Parole e immagini in pubblicità* (2021), se esaminato in prospettiva retorica offre l’oppor-

⁴⁸ S. CALABRESE, *Il sistema dell’advertising. Parole e immagini in pubblicità - Nuova edizione*, Roma, Carocci, 2021, p. 102.

tunità di osservare forme d'espressione allo stato embrionale, che occuperanno la scena del linguaggio nei prossimi anni⁴⁹.

Focalizzandosi su 452 aggiornamenti di Facebook di due quotidiani norvegesi – «Dagbladet» (n. aggiornamenti = 306) e «NRK» (n. aggiornamenti = 146) – in due settimane casuali (24-30 aprile e 8-14 maggio 2017), Yngve Benestad Hågvar ha sottolineato innanzitutto come gli aggiornamenti siano post che forniscono collegamenti metonimici ad articoli completi nei corrispondenti giornali online. Oltre a ciò è emerso che il prototipo di aggiornamento giornalistico su Facebook è costituito da tre elementi: un titolo, un'immagine sopra al titolo e un breve testo sopra all'immagine⁵⁰; una disposizione grafica che si avvicina sempre di più alle componenti principali di un messaggio pubblicitario: *visual*, *headline*, *body-copy*, *pack-shot*, *logotipo*, *trademark*, *pay-off*⁵¹.

In altri termini le forme discorsive sul web si presentano come strutture brachilogiche contigue, frammenti narrativi che tanto ricordano le forme comunicative ad "alto contesto" di cui parla Edward Hall⁵², dove la maggior parte dell'informazione è delegata al contesto impoverendo la parte diegetica (*telling*) del messaggio. Si tratta di una marcata propensione al mostrare (*showing*), ossia una rappresentazione immediata, che si contrappone a una rappresentazione mediata di una narrazione (verbale) dal discorso di un narratore, la cui combinazione fa riferimento all'idea di legame, di contesto, di connessione: ogni unità linguistica funge da contesto a unità più semplici e, a sua volta, trova il suo in un'unità più complessa. Nel prossimo paragrafo apparirà chiaro che le caratteristiche della retorica digitale sono strettamente connesse a quella visiva.

⁴⁹ Ivi, p. 112.

⁵⁰ Y.B. HÅGVAR, *News Media's Rhetoric on Facebook*, in «Journalism Practice», vol. XIII, 2019, fasc. 7, pp. 853-872.

⁵¹ Ivi, pp. 855-57.

⁵² E.T. HALL, *Beyond Culture*, New York, Anchor books, 1977, pp. 80 ss.

3. *DigitalMente = VisivaMente?*

A parere di diversi studiosi retorica digitale e retorica visiva sono fortemente correlate. Ad esempio, in *Understanding Visual Rhetoric in Digital Writing Environments* (2003) Mary Hocks afferma che le moderne tecnologie dell'informazione costruiscono i significati come ibridi simultaneamente verbali, visivi e interattivi, suggerendo che la retorica digitale presupponga quella visiva⁵³. Un paio di anni prima, in *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich analizza il linguaggio dei nuovi media collocandolo entro la storia delle moderne culture visive e medialità, per dimostrare che molti dei presunti "principi unici" (ad esempio la rappresentazione discreta, l'accesso random, la multimedialità) dei nuovi media sono in realtà presenti anche nel cinema. Più precisamente, Manovich nota che negli anni Ottanta e Novanta la digitalizzazione delle tecnologie di creazione dell'immagine ha trasformato le immagini in composizioni, mentre contestualmente si assisteva al ritorno del montaggio nella cultura visiva, nella stampa, nella programmazione televisiva e nei nuovi media.

A differenza della retorica digitale, la retorica visiva ha una storia più longeva. Un testo spesso citato, pietra miliare degli studi retorici sul linguaggio iconico, è il noto saggio *Rhétorique de l'image* (1977) di Roland Barthes, in cui egli suggerisce che la retorica dell'immagine sia soggetta a vincoli fisici, ma il suo significato può essere letto (almeno in parte) attraverso un'analisi retorica delle relazioni formali degli elementi visivi che la compongono⁵⁴. Cosa dire dunque dell'epoca del digitale, in cui il *visual* trionfa? Consideriamo le espressioni paragrafematiche come gli *emoticon* (contrazione di "emotion", emozione + "icon",

⁵³ M.E. HOCKS, *Understanding Visual Rhetoric in Digital Writing Environments*, in «College Composition and Communication», vol. LIV, 2003, fasc. 4, pp. 629-656, p. 631.

⁵⁴ R. BARTHES, *Retorica dell'immagine*, trad. it. di G. Bottirolì, in ID. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 1985, pp. 49-50.

icona, immagine; termine creato per indicare un'“icona capace di esprimere emozioni”, conosciuto anche come *smiley* o “faccine”), la commistione tra codici alfabetici e numerici, comprendendo anche i segni interpuntivi veri e propri, e la mescolanza di lettere maiuscole/minuscole⁵⁵. Alcuni esempi: “:-)” (contentezza), “:-(” (tristezza); “quando non c 6 mi sento xso” (= quando non ci sei mi sento perso), “mi hai r8” (= mi hai rotto); “lezione MOLTO INTERESSANTE”, “è un TUO problema” ecc.

Basti pensare che agli *emoticon* nati all'inizio degli anni Ottanta in ambiente digitale e poi diffusi in chat, app messaggistiche, social ecc., composti da caratteri alfanumerici, segni di interpunzione o altri caratteri raffiguranti espressioni facciali dello stato emotivo di chi scrive (ad esempio felicità, rabbia e tristezza), si sono aggiunti i giapponesi *emoji* verso la fine degli anni Novanta. Similmente ai propri antenati, gli *emoji* sono nati come rappresentazioni di espressioni facciali emotive ma, soprattutto dopo l'avvento dei social media (Facebook, Messenger, WhatsApp, Instagram ecc.), sono cresciuti in modo esponenziale includendo rappresentazioni di oggetti artificiali, elementi naturali, animali, viaggi, luoghi, cibi, bevande e così via. Sebbene spesso siano utilizzati come sinonimi, al contrario degli *emoticon* costituiti da caratteri della tastiera, gli *emoji* sono pittogrammi: il termine deriva da 絵 *e* (immagine), 文 *mo* (scrittura) e 字 *ji* (carattere)⁵⁶.

Con oltre il 90% di 3,2 miliardi di utenti Internet che li utilizzano regolarmente in tutto il mondo⁵⁷, gli *emoji* sono sicuramente diventati un aspetto intrinseco della comunicazione. Inoltre, all'interno del web tali espressioni sono in continua

⁵⁵ E. DRESNER, S.C. HERRING, *Functions of the Nonverbal in CMC: Emoticons and Illocutionary Force*, in «Communication Theory», vol. XX, 2010, fasc. 3, pp. 249-268, p. 249.

⁵⁶ M. DANESI, *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*, London-New York, Bloomsbury Publishing, 2017, p. 2.

⁵⁷ I. SIDDIQUI, *Linguistic Impact of Emojis in Online Communication*, in «International Journal of Law Management & Humanities», 2020, fasc. 3, pp. 1689-1694, p. 1689.

evoluzione ed estendono la propria potenzialità comunicativa al di là del loro tradizionale scopo di fornire istruzioni per la lettura e la decodifica, trasformandosi in vere e proprie immagini iconiche metonimiche. In *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet* (2016), Marcel Danesi avanza l'interessante ipotesi secondo cui gli *emoji* favorirebbero l'amalgamarsi tra pittura, logografia e scrittura alfabetica; ponendo così le basi per una modalità comunicativa – nuova e globale – basata su un linguaggio visivo comune o, più precisamente, un sistema di scrittura ibrido (o *blended*)⁵⁸.

Un ulteriore aspetto assai diffuso nelle conversazioni messaggistiche online riguarda la presenza del marcatore grafico prosodico per eccellenza: le maiuscole. La linguista Maria Heath ha condotto uno studio in cui ha chiesto a una sezione trasversale di utenti di Internet di valutare la differenza a livello di percezione emotiva tra messaggi scritti completamente con lettere maiuscole oppure composti da lettere minuscole, pubblicati su Twitter. Innanzitutto, esaminando esempi di messaggi con il limite di caratteri imposto da Twitter, la Heath ha scoperto che le parole in maiuscolo più frequenti includevano NOT, ALL, YOU e SO, così come WIN e FREE, spesso enfatizzate anche durante la comunicazione orale o nelle pubblicità. Intesi come indicatori prosodici, i termini in maiuscolo fungono da focalizzatori enfatici, per quanto – sottolinea la Heath – è degno di nota che i partecipanti del test abbiano attribuito maggiore intensità ai tweet che contenevano emozioni positive, rispetto a quelli con emozioni negative. Ad esempio: “È IL MIO COMPLEANNO!!!” è stato percepito con un tono più felice di “È il mio compleanno!!!”, invece “MI MANCHI” è stato percepito con un tono malinconico tanto quanto “mi manchi”⁵⁹.

⁵⁸ M. DANESI, op. cit., pp. 157-184.

⁵⁹ M. HEATH, *Orthography in Social Media: Pragmatic and Prosodic Interpretations of Caps Lock*, in «Proceedings of the Linguistic Society of America», vol. III, 2018, fasc. 55, pp. 1-13.

Ebbene anche l'utilizzo di *emoticon/emoji* racchiude in sé processi cognitivi metonimici. Una precisazione riguarda il fatto che nella letteratura critica contemporanea si possono distinguere due principali approcci alla metonimia: (i) derivante dalle tradizionali teorie strutturaliste, il primo approccio considera la metonimia in termini di "contiguità", riferita a una relazione tra i concetti coinvolti al suo interno e osservabile nel mondo reale; (ii) sviluppato dalla semantica cognitiva, il secondo approccio rappresenta la metonimia dal punto di vista dell'estensione concettuale, che si svolge all'interno dei confini di una matrice a dominio singolo e determina uno spostamento referenziale⁶⁰. Secondo quest'ultima definizione la metonimia costituisce un processo cognitivo in cui un'entità concettuale (il veicolo) fornisce l'accesso mentale a un'altra entità concettuale (il target), ma sempre all'interno del medesimo modello cognitivo idealizzato (ICM), sintagma che in linguistica cognitiva descrive il fenomeno per cui la conoscenza rappresentata in una cornice semantica è spesso la concettualizzazione di un'esperienza⁶¹.

In tal modo, ogni *emoticon/emoji* potrebbe tradursi in una metonimia visiva basata su una sorta di relazione di contiguità saliente tra il veicolo e il target. Questa salienza può essere spiegata in termini di prossimità concettuale tra i concetti in una rete di relazioni di contiguità formate all'interno di un dominio cognitivo. Prendiamo come esempio l'*emoji* della nota musicale (🎵). In questo caso, la metonimia visiva è da intendersi come un processo attraverso cui il concetto di un veicolo visivo (nota musicale) si riferisce a un concetto target (non necessariamente di natura visiva, come una melodia), tra i quali esiste una relazione di contiguità. Pertanto il concetto "melodia" è definito in rapporto all'ICM della musica, che raccoglie e organizza tutte le conoscenze che una persona possiede su di essa. Il fatto che il target e il veicolo appartengano allo

⁶⁰ B. MORTARA GARAVELLI, *Manuale di retorica*, Milano, Bompiani, 2018, pp. 212-228.

⁶¹ G. LAKOFF, op. cit., pp. 68 ss.

stesso dominio cognitivo idealizzato fornisce alcune restrizioni per la selezione del veicolo: i concetti che non sono in alcun modo correlati al target non vengono mai selezionati per il veicolo semplicemente perché non rientrano nel dominio pertinente. La comprensione del messaggio da parte del destinatario sarà tanto più chiara quanto più verrà rispettata la prossimità concettuale⁶² tra gli *emoticon/emoji* scelti come veicoli e il target. Più specificamente, i concetti di veicolo più probabili sono i concetti di oggetti che sono associati al target attraverso l'osservazione diretta o l'interazione fisica.

Altrettanto emblematici sono gli *emoticon/emoji* (ad es.: 😊, 🙄, 🤔, 😞) che esprimono emozioni, perché di fatto si riferiscono alle espressioni facciali delle emozioni, dunque possono essere intesi come metonimie EFFETTO PER LA CAUSA, o più specificamente EFFETTO FISIOLOGICO DI UN'EMOZIONE PER L'EMOZIONE. E ancora: gli *emoji* di oggetti associati a una professione come 📁 o 🏠, potrebbero considerarsi come metonimie di una professione, così come l'*emoji* del cappello quadrato con nappe gialle accanto (🎓), indossato dagli studenti durante le cerimonie di laurea, può riferirsi metonimicamente all'atto di laurearsi. In entrambi i casi si tratta di metonimie STRUMENTO PER L'AZIONE. Ebbene, i nuovi media hanno progressivamente dato avvio a un processo di trasformazione della realtà in quanto tale in realtà virtuale, non senza conseguenze a livello retorico. Le strategie per contiguità e quelle della retorica visiva sembrano infatti essere alcune delle caratteristiche più evidenti. A questo punto sorge spontanea una domanda: nel dominio di una società come quella contemporanea, saranno proprio i *new media* a inverare la previsione McLuhaniana del *global village*? *Cliffhanger...*

⁶² H. KOWALEWSKI, *Heart is for Love: Cognitive Salience and Visual Metonymies in Comics*, in «The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship», vol. VIII, 2018, fasc. 1, pp. 1-19.

Le autrici e gli autori

EMANUELE BROCCIO, studioso di letteratura italiana contemporanea, di letterature comparate e di cinema, insegna all'università in Francia. Si è occupato del teatro di Beppe Fenoglio e della poesia di Jolanda Insana, pubblicando due monografie. Ha pubblicato diversi saggi su riviste come «Narrativa» e «*Chroniques Italiennes*». Nel novembre 2020 ha ottenuto l'abilitazione scientifica nazionale di seconda fascia in 10/F2-Letteratura italiana contemporanea.

GIORGIO BUSI RIZZI è BOF post-doctoral fellow presso l'Università di Gent, con un progetto che investiga il fumetto digitale. Ha ottenuto un dottorato in Studi Letterari e Culturali presso le Università di Bologna e Leuven, analizzando l'estetica e le pratiche nostalgiche nei *graphic novel*.

STEFANO CALABRESE insegna Comunicazione narrativa nell'Università di Modena e Reggio Emilia, Neuro Humanities all'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli e Analisi dei testi mediatici all'Università IULM di Milano. Tra i suoi ultimi volumi: *Destra e sinistra al tempo delle neuroscienze. Dalla letteratura al design* (Mimesis, 2020), *La letteratura e la mente. Svevo cognitivista* (Meltemi, 2017), *La suspense* (Carocci, 2016), *Anatomia del best seller* (Laterza, 2015).

MARILINA CIACO, laureata in Italianistica all'Università di Bologna, è dottoranda in Literature and Transmedia Studies presso l'Università IULM di Milano. Il suo progetto di ricerca riguarda i rapporti fra poesia contemporanea e pratiche visuali e installative dalla seconda metà del Novecento a oggi.

VALENTINA CONTI è dottore di ricerca in Narratologia e assegnista nell'Università di Modena e Reggio Emilia. È autrice di *Per una narratologia interculturale. I confini millenari tra Occidente e Estremo Oriente* (2020) e, con Stefano Calabrese, di *Che cos'è una fanfiction* (Carocci, 2019) e *Neuronarrazioni* (Bibliografica, 2020).

NICOLA DUSI è professore associato di Linguaggi intermediali e Semiotica del cinema e dei media presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, Dipartimento di Comunicazione ed Economia. Si occupa di

teoria e analisi del cinema e di serialità televisiva, di media digitali, e in particolare delle relazioni traduttive tra arti e media. Tra le sue pubblicazioni più recenti le monografie *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità* (Mimesis, 2015); *Capire le serie TV. Generi, stili, pratiche* (con G. Grignaffini, Carocci, 2020), e le curatele *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv* (Morlacchi, 2019); *David Lynch. Mondi intermediali* (con C. Bianchi, FrancoAngeli, 2019).

FILIPPO PENNACCHIO è assegnista di ricerca in Letteratura italiana contemporanea all'Università IULM di Milano. Si occupa principalmente di teoria del racconto e di narrativa fra Ottocento e Duemila. Il suo ultimo libro è *Eccessi d'autore. Retoriche della voce nel romanzo italiano di oggi* (Mimesis, 2020).

ISOTTA PIAZZA è professoressa associata di Letteratura italiana contemporanea presso l'Università di Parma. Si è occupata di autori italiani dell'Otto e Novecento e di collane editoriali, avendo come focus prioritario di ricerca le dinamiche di relazione tra i sistemi letterario ed editoriale. Tra le sue più recenti pubblicazioni, si ricordano: *Lo spazio mediale. Generi narrativi tra creatività letteraria e progettazione editoriale: il caso Verga* (Cesati, 2018) e la curatela (insieme a Sara Martin) del volume *Spazio mediale e morfologia della narrazione* (Cesati, 2019).

CORINNE PONTILLO è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Catania. Fa parte della redazione di «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità». I suoi principali interessi di ricerca riguardano la letteratura italiana contemporanea, le relazioni tra letteratura e arti visive e fra letteratura e giornalismo.

GIOVANNA SANTAERA è dottoranda all'Università di Catania in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale, con uno studio su museologia e comunicazione del cinema. È membro della rivista «Arabeschi» in cui prosegue lo studio su media, cultura visuale, e intermedialità.

BEATRICE SELIGARDI è studiosa di letterature comparate e si occupa, principalmente, del rapporto tra letteratura e cultura visuale. Ha pubblicato numerosi articoli ed è autrice di tre monografie, tra cui *Lightfossil. Sentimento del tempo in fotografia e letteratura* (Postmedia Books, 2020).

Finito di stampare
per STEM Mucchi Editore
nel mese di ottobre del 2021