



LA LETTERATURA ELETTRONICA PER LA VALORIZZAZIONE DELLA CULTURA ITALIANA

LISA SOMMA

Centro Studi Umanesimo & Tecnologia - La FABBRICA
dell'IMMAGINARIO
lisa.somma@fastwebnet.it

1. Excursus

Con il progressivo costituirsi del *brainframe*¹ elettronico, la potente tecnologia culturale dell'alfabeto sta perdendo terreno sul piano della produzione e dell'interpretazione del significato.

Il passaggio dalla cultura orale alla cultura alfabetica ha determinato la separazione del testo dal contesto, "le parole scritte sono isolate dal contesto in cui hanno origine quelle parlate. La scrittura è un'operazione solipsistica."²

Il diffondersi dei sistemi elettronici di comunicazione ha generato una nuova mutazione antropologica, portatrice di una cultura dominata dall'"oralità secondaria", che ha sorprendenti somiglianze con quella più antica per la sua mistica partecipatoria, per il senso di comunità per la concentrazione sul presente e persino per l'utilizzazione delle formule³, riconfigurazione mediata elettronicamente della percezione spazio-temporale e del rapporto individuo/contesto, in chiave collettiva e connettiva.

Oltre che nella sfera dell'esperienza e dell'identità, il nuovo sistema culturale sta elaborando innovazioni sostanziali nel linguaggio, destinate ad influenzare i processi creativi di ogni forma d'arte.

In particolare, la dimensione reticolare, la flessibilità (apparente) delle architetture ipertestuali e il ridimensionamento della dominan-

za verbale costituiscono una sfida verso le forme tradizionali di narrativa e invitano alla definizione di un nuovo statuto letterario.

Le costanti formali dei Modelli di Letteratura Elettronica sono riconducibili a tre aspetti caratteristici: la presenza di una struttura narrativa reticolare, la costante ridefinizione del ruolo di produttore/consumatore di contenuti e l'evidente ridimensionamento della dominanza verbale.

La letteratura elettronica abbandona la linearità sequenziale della struttura narrativa testuale in luogo di una organizzazione reticolare di unità autonome di contenuto. Le unità di contenuto sono delle microstrutture al cui interno sono armonizzati riferimenti intratestuali alla matrice narrativa ed elementi di sviluppo, tali da giustificare l'indipendenza narrativa.

Questo tipo di struttura a rete, svincolata dallo sviluppo unidirezionale, richiede uno "stile orchestrale"⁴, una regia narrativa capa-

¹ De Kerckhove D., *BRAINFRAMES. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna 1993

² Ong W.J. *ORALITA' E SCRITTURA Il Mulino*, Bologna 1986

³ Ong W.J. *op.cit.*

⁴ "L'analogia non è altro che l'amore profondo che collega le cose distanti, apparentemente diverse ed ostili. Solo per mezzo di analogie vastissime uno stile orchestrale, ad un tempo policromo, polifonico e polimorfo, può abbracciare la vita della materia.", teorizza nel 1912 Filippo Tommaso Marinetti nel *MANIFESTO TECNICO DELLA LETTERATURA FUTURISTA*

ce di gestire con efficacia le unità letterarie componenti la partitura generale.

Gli elementi di sviluppo e i rimandi dovranno entrambi sostanziare la coerenza dell'opera, in quanto sarà venuta a mancare la coesione derivata dall'unità della trama. Inoltre, caratterizzazione dei personaggi, ambientazione, piani di focalizzazione non sono più fattori di interpretazione narratologica, così come i livelli di coinvolgimento propri dell'intreccio lineare devono essere ripensati in funzione di un rinnovato rapporto autore/lettore, in chiave interattiva e collaborativa.

Da sempre la letteratura richiede un altissimo livello di collaborazione da parte del lettore che coordina facoltà immaginativa, conoscenze e competenze con le indicazioni ricevute dall'autore. La lettura attiva di un testo comporta interattività e provoca un processo ipertestuale non elettronico. Dunque cosa cambia concretamente nel rapporto autore/lettore, produttore/consumatore di contenuti?

Una prima risposta è che l'ipertesto è tattile ed immersivo. Un "lettore" elettronico, piuttosto che essere esterno alla rappresentazione letteraria sta navigando le connessioni tra unità narrative, scegliendo tra le possibili rotte intratestuali predisposte dall'autore. "Stiamo diventando veri abitanti di ambienti elettronicamente mediati piuttosto che meri utenti di strumenti computazionali".⁵

La letteratura elettronica non si legge come un libro né si guarda come la televisione.

Nella Letteratura elettronica ci si entra, il lettore è esso stesso una variabile narrativa, un agente interno cui si richiede di attivare un livello percettivo complesso, estetico intellettuale e fisico al tempo stesso.

Con la pratica della scrittura elettronica sopravviene una forma di lettura ergonomica.

Abbandonata la coesione sequenziale del libro, ogni frammento narrativo può essere collegato e ricombinato in modo diverso, per cui l'atto del leggere implica una produzione testuale autonoma. L'asimmetria del rapporto autore/lettore trova un nuovo equilibrio, "ogni lettura genera un libro diverso, creato dal ricevente e non più fissato immutabilmente dall'emittente. Dunque se l'opera non è più unica e

stabile, perché ogni ipertesto può dare luogo a molteplici opere lette, allora anche il suo autore è un po' meno autore. Il lettore si prende una libertà e un potere che prima gli erano negati." ⁶

A tali considerazioni si deve aggiungere un ulteriore elemento: in molti dei più interessanti modelli di letteratura elettronica la collaborazione richiesta al lettore, oltre che risiedere nell'atto della navigazione, viene spinta in direzione della produzione di contenuto, una modalità di composizione definita scrittura collaborativa, in cui la matrice narrativa è imposta dall'autore e resa complessa ed articolata altri scrittori o da gruppi di lettori/utenti. La formula della scrittura collaborativa è adottata frequentemente e con considerevoli risultati anche in sede di didattica dei processi narrativi elettronici, una corrispondenza tra metodologia di apprendimento e modalità espressiva che ci appare estremamente indicata visto che nella sfera della letteratura elettronica il processo di alfabetizzazione spesso coincide con la creazione dell'alfabeto.

Sul piano dei mutamenti più significativi introdotti dalla letteratura elettronica in merito al rapporto autore/lettore, infine, occorre considerare che la mutazione è talmente radicale da investire e innovare tanto la relazione tra le parti, quanto l'identità e il ruolo dell'autore, in quanto produttore di contenuti.

La scrittura testuale, abbiamo detto in precedenza, è un'azione compiuta in solitudine, la scrittura elettronica richiede competenze e capacità creative così diverse da obbligare alla collaborazione a più mani; motivo per il quale dalla figura dello scrittore-autore si passa alla quella di scrittore-regista.

Lo scrittore-regista deve saper gestire la complessità, strutturando la matrice narrativa, producendo contenuti originali, dosando la compresenza di linguaggi diversi, immaginando gli usi più spinti dei software, prevedendo una distribuzione su dispositivi digitali integra-

⁵ Mitchell W. *E-TOPIA* The MIT Press, Cambridge, 1999

⁶ Carlini F. *LO STILE DEL WEB* Giulio Einaudi Editore, Torino, 1999

ti, scegliendo e sapendo dialogare con tutte le differenti risorse umane (produttori di contenuti umanistici e tecnologici) necessarie alla creazione dell'opera letteraria elettronica.

Proprio la figura dello scrittore-regista introduce l'ultimo degli aspetti che caratterizzano la letteratura elettronica: il ridimensionamento della dominante verbale. L'autore elettronico condivide con il regista cinematografico la necessità di controllare contemporaneamente strategie narrative, risorse umane, mezzi tecnologici e molteplicità di linguaggi.

Sulla pagina bianca dello scrittore si materializzano flussi di bit, visioni digitali di immagini sincretiche, colonne sonore elettroniche e suoni ambientali, voci sconosciute di personaggi appena creati, parole come icone.

Nella letteratura elettronica il testo scritto, iconizzato dal trattamento grafico, implode, cerca la sintesi aforistica, impara a convivere con altre forme espressive, producendo un linguaggio ricombinato dalla numerizzazione del digitale, che deve sempre più allontanarsi dalla logica del testo narrativo, sfruttare in pieno le opportunità offerte dalla tecnologia all'immaginario, cercare nel dinamismo della struttura reticolare, nell'interazione, nella naturalizzazione delle interfacce e nella connettività emotiva la maturazione della propria funzione poetica, creando la grammatica e la sintassi di una nuova forma artistica.

2. Correnti Letterarie Elettroniche

Sul piano internazionale, la letteratura elettronica contemporanea si sta sviluppando prevalentemente in tre differenti correnti che più che essere movimenti artistici formali si configurano come sperimentazioni di genere contenutistico: poetry, fiction e no-fiction.

In America, Francia, Germania ed Inghilterra la critica letteraria pone molta attenzione agli sviluppi della produzione narrativa elettronica e consorzi partecipati da imprese e università ne sostengono la ricerca. Organizzazioni come la Electronic Literature Organization (www.eliterature.org), la Frankfurt Book Fair (www.literatureawards.com/frankfurtebookawards.htm), la Bibliothèque Publique

d'Information del Centre Pompidou (www.bpi.fr), la trAce Online Writing Centre (<http://trace.ntu.ac.uk>) creano occasioni d'incontro tra autori, esperti ed editori, organizzano convegni, laboratori, aggiornamenti sui migliori software, supportano i processi creativi, promuovono gli scrittori e le opere più interessanti.

Lo scenario della letteratura elettronica internazionale presenta elementi di forte originalità compositiva, sorretti da un'indiscutibile maturità tecnologica. Le sperimentazioni più coraggiose, e a nostro parere più produttive in direzione della nuova poetica elettronica, sono condotte da quegli scrittori che gradualmente vincono la nostalgia della parola e si spingono oltre le frontiere della testualità, verso la Enhanced Literature, la letteratura "aumentata" dall'incursione espressiva dei linguaggi visivi e sonori, da ingegnerie di programmazione minimaliste che sfumano l'impatto tecnologico in interfacce intuitive, leggere.

Il clic del mouse sostituisce il fruscio della pagina, sullo schermo immagini e suoni si alternano a brevi aforismi, distillati di parole su cui il lettore può indugiare prima di far ripartire l'avventura narrativa con il prossimo link.

La parabola degli stili letterari offre esempi estremamente diversificati e va da modelli prevalentemente testuali alle opere di letteratura aumentata, appena descritti.

I modelli a prevalenza testuale sono chiamati ebook, mere trasposizioni elettroniche di un contenuto di testo, che si differenziano dal libro esclusivamente per il tipo di supporto di lettura, per la presenza di un dizionario consultabile sincronicamente alla lettura e per una funzione di ricerca interna al testo che offre la possibilità di trovare rapidamente un particolare passaggio o una singola parola. I software più affermati che permettono il download dei testi elettronici sono *Adobe eBook Reader* e *Microsoft eReader*. Nella prossima versione questi programmi consentiranno di utilizzare il commento sonoro del testo, pertanto l'ebook somiglierà sempre più ad un audiolibro, distribuito via Internet. Questo tipo di formato elettronico è indicato per i generi

no-fiction, saggistica e letteratura scientifica.

Con la poesia elettronica il testo si conferma quale linguaggio portante ma la parola è diventata icona, connotata nella visività, valorizzata nella scelta dei caratteri, e significativa nei rapporti di proporzione. Il testo non è statico, diventa inquieto, recuperando talvolta l'oralità e realizzando in ambiente elettronico le teorie più radicali delle avanguardie artistiche novecentesche. "Con i dadaisti, dalla parvenza attraente o dalla formazione sonora capace di convincere, l'opera d'arte diventò un proiettile. Assunse una qualità tattile." ⁷

La narrativa elettronica presenta due diverse linee compositive, da un lato la letteratura generativa, che si concentra sulle modalità elettroniche di produzione di contenuti, dall'altro la letteratura ipermediale, la letteratura aumentata dai linguaggi visivi e sonori.

La letteratura generativa investiga le regole di creazione testuale attraverso l'utilizzo pragmatico di particolari software. L'autore programma variabili e algoritmi di una funzione mentre il software elaborerà il codice e produrrà il testo. Dall'autore-regista si giunge così all'autore-programmatore, A chi sia interessato a questa dimensione cibernetica dello scrittore consigliamo visitare il sito di Jean Pierre Balpe, dell'Università VII di Parigi (www.trajec-toires.com) e il sito italiano www.ilsognodieli-za.com.

Sul fronte della letteratura ipermediale, dopo avere tentato la strada (fallimentare) del romanzo ipertestuale, alcuni autori hanno iniziato a comporre unità narrative che addensano linguaggi multipli, ad applicare alla struttura reticolare dell'ipertesto elementi linguistici dalla tradizione narrativa cinematografica (e televisiva dei videoclip), a contaminare la pagina elettronica con la realtà della fotografia e corrompere l'algida computer-grafica con texture pittoriche.

A questa corrente, la più feconda in termini di innovazione linguistica e formale, la sola cui daremo il titolo di letteratura aumentata, appartengono artisti visivi, scrittori e musicisti come Marjorie Luesebrink, che con lo pseudonimo di M. D. Coverley firma l'opera iper-

mediale *Califia*, Juliet Martin con *Can you see me through the computer*, Christine Baczewska, autrice del poema audiovisivo *Vocabulary (Turbulence)*, Christy Sheffield Sanford, pubblicata tanto a stampa quanto sul web e di cui segnaliamo in particolare *Pre-Raphaelite Dreams of Violette Poole*.

Questi autori intendono la scrittura elettronica con un'accezione compositiva che coinvolge tutti i linguaggi, "in the last five years, though, the "hypertextual" electronic literature has seen the blossoming of yet another subset - that of hypermedia. Hypermedia literature usually has a multilinear form, but also uses graphics, sound, animation, or video as part of the content" dichiara in un'intervista Marjorie Luesebrink. La letteratura ipermediale, alla ricerca di un nuovo statuto letterario, di una sintassi elettronica e di un alfabeto digitale, rappresenta la più recente frontiera espressiva, una forma artistica allo stadio evolutivo che conferma potenza tecnologica della scrittura e diventa interfaccia culturale tra civiltà alfabetica e società digitale. ⁸

3. Il Progetto

Il Centro Studi Umanesimo & Tecnologia La FABBRICA dell'IMMAGINARIO sta sviluppando una ricerca applicata alla produzione sperimentale di Modelli di Letteratura Elettronica, basati su *Crossing Media Languages*.

In una prospettiva *glocal* l'effetto di globalizzazione generato dalla potente convergenza tecnologica deve essere bilanciato dalla valorizzazione dell'identità linguistica e culturale locale. L'obiettivo prioritario della ricerca proposta dal Centro Studi Umanesimo & Tecnologia La FABBRICA dell'IMMAGINARIO è la creazione di nuovi modelli di letteratura

⁷ Benjamin W. L'OPERA D'ARTE NELL'EPOCA DELLA SUA RIPRODUCIBILITA' TECNICA Einaudi Editore, Torino, 1966

⁸ "A hypertextual viewing style would be one where the reader/participant actively clicks their way into new writing or textual spaces (at this point we would expand the concept of writing to include all manner of text, graphics, moving pictures, sound, animation, 3-D modeling, etc.). Hypertext, as a more narratologically-minded (fictionally-generated) clickual reading/viewing style, could be construed as kind of Writing Machine." Mark Amerika in HTC www.grammatron.com

elettronica, mirati alla promozione e alla diffusione della Lingua e della Cultura Italiana.

Pur essendo un settore strategico della cultura digitale ed un potente veicolo espressivo linguistico e culturale, la letteratura elettronica in lingua italiana presenta tratti di immaturità.

Considerato che in questo campo il processo di alfabetizzazione coincide con la creazione dell'alfabeto si propone la sperimentazione di un sistema di produzione narrativa semi-automatizzato, utilizzando la metodologia di apprendimento-produzione della scrittura collaborativa, basata sull'accesso ad un database di contenuti narrativi (Narrabase) e da percorsi di scrittura guidata (Visual Ki e Letteratura Ipermediale web-based).

In prospettiva, si intende sperimentare questo modello di scrittura elettronica anche in direzione dell'apprendimento a distanza della lingua e della cultura italiana, diretto tanto a utenti di origine italiana (comunità italiana internazionale) che di lingua e cultura straniera.

NARRABASE è un database di contenuti narrativi (testuali, visivi e sonori), progettato come un archivio a struttura lessicale multimediale. L'accesso ai contenuti (in modalità up-load e down-load) consente di elaborare composizioni letterarie ipermediali, combinando gli elementi secondo modelli dati di scrittura

ra "guidata". I modelli di scrittura guidata previsti dal progetto tengono conto della convergenza tecnologica del digitale e sfruttano sistemi di telefonia integrata e Web.

VISUAL-KI è un progetto di E-SMS evoluti, destinato alla piattaforma di telefonia integrata UMTS, sviluppato dal ricercatore del Centro Studi U&T Marco Salvia, che nasce dall'esigenza di proteggere la lingua dalle inevitabili "corruzioni" alle quali viene esposta dalle nuove tecnologie di sintesi comunicativa del messaggio (SMS e e-mail). Il progetto prevede l'utilizzo di un percorso di scrittura guidata, basato su una struttura metrica data, di derivazione poetica (es. l'endecasillabo) per la composizione di messaggi multimediali, completi dal punto di vista dell'espressività linguistica ed emotiva, senza tuttavia compromettere la facilità di utilizzo del media.

LETTERATURA IPERMEDIALE WEB . BASED è il modello utilizzato dal format di narrativa elettronica per la diffusione via-Internet della lingua e della cultura italiana (www.fotoromanzo.it), realizzato per la Provincia di Napoli dal Centro Studi Umanesimo & Tecnologia La FABBRICA dell'IMMAGINARIO, che viene proposto come modello guidato di scrittura elettronica ipermediale per il Web e come vettore di conoscenza della lingua e della cultura italiana nel mondo.

BIBLIOGRAFIA ELETTRONICA

Letteratura Elettronica

POESIA

<http://www.idaspoetics.com.au>
<http://www.home.earthlink.net/~theminotaur-project>
<http://www.contentodesign.it/index.htm>
<http://postal.free.fr/>

LETTERATURA

<http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html>
<http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGiri.html>
<http://www.eastgate.com/catalog/Califia.html>
<http://www.studioxx.org/maidincyberspace/martin.html>
<http://www.bway.net/~juliet/seeme>
<http://www.nationalphilistine.com/alternumerics/main/main.htm>
www.grammatron.com
www.thing.net/dollyoko
www.altx.com/thebody
www.altxt.com/randompaths
<http://www.hotkey.net.au/~netwurker/free.htm>
<http://netwurkerz.de/mez/datableed/complexe/index.htm>
<http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm>
www.trajectoires.com
www.torinorama.it
<http://www.lorenzomiglioli.com/framed.html>
www.ilsognodieliza.com

TEATRO

<http://www.abcexperiment.org>
<http://www.daimi.au.dk/~sdela/dte>
<http://www.cth.bigstep.com/aboutus.html>

NO-FICTION

<http://www.text-e.org>
<http://www.brown.edu/Research/Decameron>
http://www.brown.edu/Departments/Italian_Studies/n2k/index.html
http://www.brown.edu/Departments/Italian_Studies/pico
http://www.brown.edu/Departments/Italian_Studies/LD
<http://trace.ntu.ac.uk/index.cfm>

Critica Letteraria

<http://www.eliterature.org/state/index.shtml>
<http://computerphilologie.uni-muenchen.de>
<http://www.iath.virginia.edu/~mgk3k/dissertation/main.html>
<http://www.duke.edu/~mshumate/hyperfic.html>
http://www.brown.edu/Departments/Italian_Studies/people/riva/massimo.html
<http://www.glue.umd.edu/~mgk/>
<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/others.htm>
<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop>
<http://currents.cwrl.utexas.edu/archives/fall01/index.html>
<http://ctheorymultimedia.cornell.edu>