

Culture in transito Letteratura, media e tecnologie digitali¹

Lucia Esposito, Emanuela Piga, Alessandra Ruggiero

La cornice delle teorie, tra letteratura e cultura digitale

Questo numero di *Between* è nato dall'intenzione di sollecitare una discussione intorno al tema del rapporto tra letteratura e tecnologia, il quale è al centro di un dibattito che si è andato intensificando negli ultimi anni, stimolato in particolar modo dallo sviluppo delle nuove tecnologie, da un lato, e della letteratura digitale dall'altro. A partire dal testo seminale di George P. Landow sui primi ipertesti (1994), fino alle articolate discussioni sui nuovi modi di pensare, oltre che di scrivere, di Katherine Hayles (2012), gli studi più aggiornati rendono sempre più conto, da un lato, del modo in cui testi e tecnologie diverse si interfacciano in un continuo processo di rimediazione (intesa come 'rimodellamento' dei vecchi media nei nuovi – Bolter e Grusin 1999); dall'altro, delle testualità 'radianti' (McGann 2001) che sono il frutto di questo processo e che costituiscono il fuoco di una narratologia sempre

¹ Questo saggio deve considerarsi il frutto di un lavoro comune; in ogni caso, la prima sezione 'La cornice delle teorie, tra letteratura e cultura digitale' è stata scritta da Alessandra Ruggiero; la seconda sezione 'Storytelling e tecnologie, dalla stampa al digitale' da Lucia Esposito; e la terza sezione 'Nuovi ambienti narrativi, tra parola e immagine' da Emanuela Piga.

più 'consapevole del mezzo' (si vedano ad esempio gli studi di Marie-Laure Ryan, 2004 e 2014).

La nascita del Web 2.0 costituisce un momento focale della riflessione sul confine e sugli intrecci tra discorso e tecnologia, e il numero 8 di *Between* mira a proseguire su una strada segnata da importanti tappe teoriche: per citarne alcune, *l'Opera aperta* di Umberto Eco (1962), seguita da *Apocalittici e integrati* (1964, anno in cui diventano celebri le analisi di Marshall McLuhan riassunte nella frase "Il medium è il messaggio"), la cui pubblicazione fu determinante per l'evoluzione della discussione su cultura, media e società industriale; le "tecnologie e biopolitiche del corpo" del *Manifesto Cyborg* di Donna J. Haraway (1985); *l'Intelligenza collettiva* di Pierre Levy (1994), poi rimodulata nell'*Intelligenza connettiva* da Derrick de Kerckhove (1997). Con il nuovo millennio i sentieri si diramano ulteriormente nella dimensione partecipativa della *Comunità convergente* di Henry Jenkins (2006) o nell'interattività dell'"audience creativa" di Manuel Castells (2009) che, in sinergia con le tendenze delle teorie letterarie degli ultimi quarant'anni, concentra il focus sul polo della ricezione, riarticolarlo ulteriormente lo schema della comunicazione di Roman Jakobson già ripreso da Umberto Eco (1994).

Tuttavia, partendo dall'assunto che le tematiche che sembrano oggi più discusse non siano altro che le manifestazioni più recenti di una lunga storia di intrecci e co-dipendenza tra tecnologia e forme della narrazione letteraria e culturale, l'obiettivo che ci si è posti nella progettazione del numero è stato quello di sviluppare una riflessione critica approfondita su tali intrecci in una prospettiva storica, senza limitare l'ambito alla sola dimensione del digitale. In particolare, la discussione che ne è venuta fuori guarda al modo in cui nel corso dei secoli le varie forme di creazione e ricezione di prodotti culturali (letteratura, teatro, cinema, arti figurative) hanno risposto all'invenzione e alla diffusione di processi e prodotti tecnologici innovativi, rivoluzionari e non convenzionali.

Come mette in luce il contributo di Fabrizio Deriu, il computer e la relativa tecnologia elettronico-digitale sono solo gli ultimi nati di un'unica grande famiglia di mezzi di comunicazione di cui l'alfabeto

fonetico greco è da considerarsi l'antenato e il capostipite. È questa la tesi di fondo di molti lavori di de Kerckhove, con cui fra l'altro abbiamo avuto il piacere di confrontarci in un'intervista che accompagna gli articoli qui raccolti. Tra la fine degli anni Settanta e i primi anni Ottanta, de Kerckhove ha infatti messo in relazione la nascita del teatro greco nel V secolo a.C. con il contemporaneo affermarsi della "psicologia alfabetica", e successivamente, nei suoi lavori dedicati alla ricerca neuroculturale, ha inquadrato lo sviluppo storico dei media in termini sia tecnologici, sia biologici, riconoscendo che il linguaggio, tanto per fare un esempio, ha funzionato come il 'software' che ha permesso alle comunità umane di essere programmate per certi tipi di sviluppo emotivo e cognitivo, scoraggiandone altri.

Già prima della fine del millennio, diversi studiosi si sono invece interrogati sulla pervasività delle nuove tecnologie della comunicazione, percepite ormai sempre più dai fruitori come strumenti tecnologici 'addomesticati' – ovvero perfettamente inseriti nella quotidianità delle nostre esistenze – prendendo in prestito la definizione elaborata a proposito della televisione da Roger Silverstone in *Television and Everyday Life* (1994). C'è da chiedersi, tuttavia, quanto sia ancora possibile distinguere tra 'vecchie' e 'nuove' tecnologie, se è vero che i diversi ambienti tecnologici sono sottoposti a un processo continuo di "mediamorfosi", come sostiene Leslie Fiedler (1997); processo che favorisce le ibridazioni e le reciproche contaminazioni; quella fertilizzazione vicendevole ("cross-fertilization") di cui parlava Martin Esslin (1985) a proposito della radio e della televisione. Lo stesso de Kerckhove aveva già sottolineato a tal proposito la difficoltà a fissare in un nuovo paradigma le trasformazioni tecnologiche nel momento stesso in cui si stanno verificando. Affermava infatti in un'intervista del 1998: «La forma vera della radio è stata rivelata dalla TV. La forma della TV è divenuta manifesta soltanto dopo l'invenzione del computer. La forma del computer è già possibile comprenderla meglio perché siamo entrati nel mondo delle Reti. La forma delle Reti, invece, non è ancora visibile, perché non c'è nessun medium più avanzato delle Reti» (Scazzola 1998).

Procedendo lungo la linea tracciata dai critici a cui si è brevemente accennato, questo numero di *Between* ha accolto un ampio ventaglio di contributi che si incentrano sull'analisi di forme narrative contemporanee e sul panorama teorico che caratterizza le culture digitali. Gli articoli contenuti nella prima sezione, **“La cornice delle teorie: oralità, media, memoria digitale”**, contribuiscono a definire i contorni del quadro teorico di riferimento. Giovanni Ragone (“Per una mediologia della letteratura. McLuhan e gli immaginari”), ad esempio, analizza le due correnti fondamentali nelle scienze umane che si sono interessate delle relazioni fra tecnologia, media e metafore: la “scienza dei media”, con il suo nucleo iniziale in McLuhan, tuttora in continuo sviluppo, e una più lunga e complessa tradizione di studio e teorizzazione sugli immaginari collettivi, che risale a Georg Simmel, Emile Durkheim e Marcel Mauss. Ragone afferma che l'integrazione fra mediologia e immaginari giustifica l'ipotesi di una possibile “mediologia della letteratura”.

L'opera di McLuhan è centrale anche nel discorso di Elena Lamberti (“Vortexes, Spirals, Tetrads: McLuhan's Hyper-Language as a (Digital) Tool for (Old and New) Storytelling”), imperniato sulla sua scrittura “a mosaico”, intesa come strategia volta a ricomporre frammenti di informazioni per dar loro una struttura, per quanto complessa, comprensibile; in pratica, una scrittura ‘digitale’ ante-litteram, che è strettamente radicata nell'esperienza di McLuhan come professore di letteratura. Fabrizio Deriu (“Forma sociale della psicologia alfabetica. Il teatro nell'ipotesi ‘neuroculturale’ di de Kerckhove”), invece, fa un passo più avanti nel tempo e si concentra sull'ipotesi neuroculturale di Derrick de Kerckhove. Nella linea degli studi di Marshall McLuhan ed Eric Havelock, de Kerckhove individua nel teatro uno dei principali responsabili della “de-sensorializzazione” della conoscenza e dell'esperienza, per il crescente valore che questo attribuisce all'occhio e alla vista favorendo, al contempo, il declinare del ruolo dell'orecchio e dell'oralità tribale. E Deriu suggerisce che nel contesto comunicativo contemporaneo, caratterizzato dalla virtualità e dalle reti digitali, la pratica del teatro e delle altre arti che l'autore

definisce “performátiche” (danza e musica) sembra acquisire il ruolo di un potenziale ‘acceleratore’ di risensorializzazione della conoscenza.

In una prospettiva più antropologico-filosofica, Lorenzo De Stefano (“La scrittura è antiquata. Una prospettiva ermeneutica sulla genesi e destino del grafismo nell’epoca della tecnica”) affronta l’evoluzione del grafismo e dei media, analizzandone gli effetti sulla società e sulla dimensione umana. Partendo dalle tesi di McLuhan e di André Leroi-Gourhan – secondo cui la storia dell’evoluzione umana è la storia integrata delle tecniche e dei linguaggi rapportata alle prospettive filosofiche sulla tecnica di Günther Anders, Arnold Gehlen e Martin Heidegger – l’autore analizza i mutamenti antropologici in relazione alle rivoluzioni mass medial, dalla comparsa del grafismo ai “mass media della terza ondata”, e tenta di delineare una prospettiva etica della civiltà tecnologica in relazione al corretto uso e alla comprensione dei nuovi media.

Nonostante l’indubbia difficoltà a percepire con chiarezza la forma e gli effetti delle tecnologie e dei media nel momento in cui vengono vissuti sulla “pelle della cultura” (de Kerckhove 1995), sono molti i contributi a questo numero di *Between* che hanno raccolto la sfida di provare a decodificare il complesso panorama contemporaneo, arricchendo in particolare la discussione sulla presunta fine della letteratura per come l’abbiamo sempre intesa, almeno dall’invenzione della stampa in poi. Sembra, infatti, che da alcuni anni si stia riaprendo un dibattito, che potremmo definire ancora una volta tra apocalittici e integrati – come recitava proprio cinquant’anni fa il noto libro di Umberto Eco – sul futuro del libro nella sua forma tradizionale e sulla sua possibilità di sopravvivere agli attacchi del digitale.

Se è vero, come sostiene Jay D. Bolter, che la nostra è la “tarda età della stampa” (Bolter 2001), caratterizzata da una radicata tendenza a concepire lo spazio testuale ancora secondo paradigmi ereditati dall’era di Gutenberg, il senso e la portata delle innovazioni introdotte dalla scrittura elettronica (e dalla logica ipertestuale) sono da rintracciarsi nelle trasformazioni radicali che si vanno determinando nella vecchia e consolidata nozione di testo e nella necessità di ridefinire i confini tra scrittura, lettura e interpretazione, il concetto

stesso di autore, i meccanismi editoriali, le modalità di fruizione del testo e le coordinate spazio-temporali ad esso connesse.

Laura Di Michele (“Letteratura e mondo digitale”) apre la seconda sezione, **“Tra letteratura e cultura digitale: intrecci e contaminazioni”**, discutendo la persistente diffidenza da parte della letteratura nei confronti delle produzioni elettroniche, erroneamente percepite come se fossero sul punto di cancellare il mondo della stampa. L’articolo rivela piuttosto in che modo le prospettive che appartengono a entrambi i mondi – quello digitale e quello letterario – possono contribuire non solo alla creazione e all’analisi della letteratura dei nuovi media, ma anche all’esplorazione e alla comprensione degli effetti impliciti nella transizione, trasformazione, o traduzione dalla pagina allo schermo.

Paolo Giovannetti (“Il digitale del romanzo. Primi appunti sulla narrativa *camera eye*”) prosegue affrontando la questione storico-teorica delle narrazioni cosiddette ‘camera eye’, che si sono diffuse soprattutto a partire dagli anni Cinquanta del secolo scorso. Si tratta di un tipo di racconto che oppone soggettività e oggettività, coinvolgimento del narratore e impersonalità, spesso addirittura mescolando le opposte connotazioni. Paolo Granata, invece (“Ecologies of the Imagination: Italo Calvino’s Six ‘memes’ for the Digital World”), nella sua analisi delle *Lezioni americane* di Italo Calvino sembra anticipare la scena attuale dell’ecologia dei media che Lance Strate scandaglia nel suo contributo alla sezione “Metamorfosi della narrazione”, di cui si dirà più avanti. Granata sottolinea come i media, vecchi e nuovi, siano più che meri strumenti. Essi definiscono secondo l’autore dell’articolo un ambiente; quell’ecosistema sempre presente e in costante evoluzione che chiamiamo ‘mondo digitale’.

Filippo Milani (“Interferenze informatiche nella poesia italiana contemporanea”) esamina nel suo articolo le diverse modalità con le quali i poeti italiani contemporanei hanno affrontato le inevitabili interferenze tra poesia e Web nell’età della comunicazione globale. La tecnologia informatica fornisce alla poesia, secondo Milani, non solo un lessico specifico a cui attingere per rinnovare i materiali metaforici, ma anche nuove metodologie compositive, quale ad esempio l’ipertesto,

oltre a rendere più rapida la circolazione dei testi in Rete. Nell'articolo si analizzano opere prodotte sia da poeti che appartengono a generazioni 'pre-informatiche' sia da 'nativi digitali', dimostrando che la maggior parte di loro ha resistito alla contaminazione tra nuovi media e poesia, e che una concreta sperimentazione creativa attraverso la Rete ha avuto luogo solo negli ultimi dieci anni, in particolare con i 'sought poems'.

Fabio Ciotti ("Digital Literary and Cultural Studies: State of the Art and Perspectives") chiude la sezione con un contributo che discute lo stato dell'arte e le prospettive delle Digital Humanities, concentrandosi sulla possibile influenza di questa disciplina relativamente nuova su campi disciplinari più tradizionali. Muovendo dall'esigenza di trovare nuovi metodi per affrontare testi e altri prodotti culturali, l'autore individua due interessanti ambiti di ricerca: i Big Data e il 'distant reading' da un lato, e il Web semantico e i Linked Open Data dall'altro. Ciotti sostiene che l'utilizzo dei Big Data in ambito umanistico, sebbene appaia molto promettente, presenta alcune problematiche cruciali, e propone l'idea di un Web semantico letterario e culturale, una sorta di infrastruttura collaborativa fondata su annotazioni semantiche di fonti primarie basate su ontologie.

Ci sarebbe da chiedersi se sia ancora possibile oggi parlare, oltre che di letteratura tradizionalmente intesa, anche di narrazione in senso stretto. Si tende sempre più spesso a utilizzare espressioni come 'letteratura elettronica' o 'nuova narrativa' per descrivere quelle forme creative che rompono con l'idea tradizionale di 'narrazione' come un qualcosa di caratterizzato da una relazione sequenziale e causale tra eventi. Ma se riflettiamo su quanto le narrazioni del nostro tempo siano immerse nella nuova ecologia dei media (pensiamo, ad esempio, alle ore che spendiamo navigando in internet, scambiandoci email, ascoltando musica dai nostri lettori MP3, parlando al cellulare etc.) non possiamo fare a meno di renderci conto del fatto che la nostra esperienza quotidiana del tempo, dello spazio e del linguaggio ne è profondamente influenzata e sembrerebbe quasi un paradosso continuare a etichettare come 'narrativa' i nuovi prodotti artistici.

La nascita del Web 2.0 ha infatti messo ulteriormente in discussione i confini del testo e le definizioni classiche di 'letteratura' e 'narrazione' aprendo la strada a una serie di possibili intrecci e contaminazioni tra media diversi e testualità diverse. Gli studi più recenti sembrano puntare sul concetto più ampio, versatile e inclusivo di 'storytelling', e in particolare di 'transmedia storytelling'; pensiamo, ad esempio, a testualità disseminate su più media quali *Harry Potter* o *The Matrix*, oppure al fenomeno delle fanfiction che, nate intorno a romanzi, serie televisive o eroi del fumetto o del cinema, costituiscono uno dei fenomeni più interessanti per indagare nuovi modelli di produzione, spesso collettiva, e nuovi modelli di ricezione.

Storytelling e tecnologie, dalla stampa al digitale

La narrazione è un modo per dare un senso al tempo e alla nostra stessa esistenza imponendo un ordine a un flusso che altrimenti percepiremmo come caotico e ingovernabile, scriveva Frank Kermode nel 1967 in *The Sense of an Ending*. Da sempre creiamo 'finzioni' per capire (e spiegare) il mondo che ci circonda, e più questo mondo ci appare incomprensibile, più il nostro 'istinto' narrativo sembra essere sollecitato, come potrebbe dimostrare l'attuale diffusione e trasversalità dello storytelling – dai campi della politica e del giornalismo a quelli del marketing, del management, del turismo, della pedagogia o della didattica – determinate secondo alcuni proprio dalla difficile leggibilità dei mutamenti culturali oggi in atto.

Se, come ci suggeriscono gli studiosi di ecologia dei media, le trasformazioni dell'ambiente tecnologico e mediale nel quale siamo immersi sono per gran parte responsabili dei cambiamenti del modo in cui agiamo, pensiamo, percepiamo e sentiamo il mondo, nonché di quello in cui ci organizziamo e trasmettiamo come cultura (Strate 2006; 2011), la narrazione letteraria e mediale non solo, come vedremo più avanti, 'risponde' a tali cambiamenti epistemologici trasformandosi ed evolvendosi da un punto di vista formale (dando anche una nuova forma al flusso caotico degli eventi), ma cerca di volta in volta anche di investigarne la portata.

Fra tutte le diverse forme di narrazione che cercano maggiormente di assolvere a questo compito, spicca senz'altro quella fantascientifica, per la capacità che ha la fantascienza di penetrare, se non di prevedere, le mutazioni disorientanti generate dall'avvento, spesso troppo repentino e traumatico, delle innovazioni scientifiche e tecnologiche, soprattutto in rapporto al significato dell'uomo in un mondo sempre più meccanizzato o automatizzato. La fantascienza analizza le ricadute dei cambiamenti o ne prevede gli sviluppi in narrazioni che spaziano dalla prefigurazione catastrofica (distopie), all'entusiasmo tecnologico (utopie) – un divario di posizioni che non può non richiamare alle nostre menti quello notoriamente individuato da Umberto Eco (1964) tra 'apocalittici e integrati' a proposito dei nuovi scenari mediatici del dopoguerra.

Gli articoli raccolti nella quarta sezione del numero della rivista, che abbiamo denominato "**Narrazioni dell'immaginario tecnologico**", analizzano soprattutto testi 'apocalittici', che affrontano cioè la questione del cambiamento e del condizionamento impressi negli ultimi tempi dal fattore tecnologico su quello umano come un problema o un elemento di rottura. Ma questo non deve sorprenderci, né tanto meno farci approdare a una drammatica conclusione riguardo al dilagare di un pessimismo insanabile. Come ci dimostra dati alla mano Stefano Calabrese nel suo contributo alla sezione "Metamorfosi della narrazione", durante i periodi di particolare sofferenza sociale, politica o religiosa, o di vera e propria rottura epistemologica, le distopie sono di gran lunga più popolari delle utopie; non c'è quindi da meravigliarsi se in questo nostro lungo periodo di crisi, nonché di migrazione verso i nuovi modi di percezione e i nuovi paradigmi della conoscenza introdotti dalla cultura digitale, esse appaiono non solo le forme fantascientifiche più esplorate ma anche le più analizzate. E tuttavia, cosa di decisa rilevanza, in base agli studi menzionati da Calabrese, valori più positivi, di maggiore speranza riguardo al futuro, sembrerebbero essere maggiormente, anche se paradossalmente, associabili alle distopie, mentre le più luminose utopie sembrerebbero coniugarsi con un sentimento di maggiore rassegnazione o tristezza riguardo a un presente sentito come irreversibilmente negativo. Si

potrebbe dunque pensare, e sperare, che persino le più cupe narrazioni fantascientifiche contengano il seme di un desiderio, se non l' 'intuizione', di un futuro migliore.

Il contributo di Carolina Pernigo ("L'uomo e la macchina. La proposta di J.G. Ballard per la contemporaneità"), dedicato alla scrittura di J. G. Ballard, presenta, come si diceva, scenari fortemente distopici – sebbene legati a un presente in atto, piuttosto che a un futuro immaginifico – in cui è percepibile il pallido profilarsi di una possibilità di rigenerazione. L'articolo, concentrato sul romanzo del 1973, *Crash*, mette bene in luce quello che viene definito l'«ambiguo rapporto tra uomo contemporaneo e tecnologia»: un rapporto che Ballard metaforizza in quello controverso, e persino laceratamente carnale, tra individuo e automobile. Già al principio degli anni Settanta, secondo l'autore, l'uomo sembra intrattenere con lo schiacciante mondo delle macchine (e dei media) una inevitabile relazione di dipendenza servile, e al tempo stesso di fascinazione erotica; e l'unica possibilità che egli ha di sopravvivere al suo potere è legata alla capacità di fondersi produttivamente con esso. La metafora dello scontro automobilistico come amplesso sessuale («coito ideale, compenetrazione di carne e tecnologia»), diventa quindi il fuoco di una idea di 'fusione' consapevolmente 'patologica', ma al tempo stesso genuina, dalla quale potrebbe scaturire una nuova, 'rigenerata' razza umana. Come dire che il futuro dell'uomo è solo ed esclusivamente nel riconoscimento di una necessaria metamorfosi tecnologica di quest'ultimo e in un fondamentale ripensamento dell'interazione tra corpo e tecnologie un tempo contrassegnata dal controllo umano e ora rovesciata nei suoi rapporti di dominio.

Quest'ultimo concetto si trova ribadito da Andrea Chiurato nel secondo contributo della sezione dedicato a Ballard ("L'incubo della pecora elettrica. La proposta di J. G. Ballard per la contemporaneità"). Sullo sfondo degli scenari urbani e tecnologici desolati e disumani della maggior parte dei romanzi dello scrittore americano, Chiurato rileva un analogo stagliarsi di corpi e macchine che si fecondano a vicenda, con macchine che sempre più si antropomorfizzano e umani che sempre più diventano simili a macchine, producendo singolari

forme di ibridazione che idealmente richiamano alla nostra immaginazione, non ultimo per la violenta carica erotica che le contraddistingue, quelle della metaforica “arancia meccanica” immaginata nel 1962 da Anthony Burgess.

La sincera attrazione per la fantascienza che Ballard ha riconosciuto di avere soprattutto per la sua capacità di esplorare non tanto gli spazi interstellari o cibernetici quanto quelli dell’interiorità umana, e di scandagliare i territori incerti dell’io in un paesaggio mutante non più dominato dall’uomo, ci introduce ai due successivi articoli della sezione, focalizzati entrambi su fondamentali questioni di identità. Il primo, di Amaya Fernandez-Menicucci (“Memories of Future Masculine Identities: A Comparison of Philip K. Dick’s “We Can Remember it for you Wholesale”, the 1990 Film *Total Recall* and its 2012 Remake”), esplora le trasformazioni della rappresentazione dell’identità maschile nel passaggio dal racconto di Philip Dick del 1966 ai due successivi adattamenti filmici. In questo caso il corpo umano è oggetto di un’ibridazione tecnologica determinata, prima, dalla cancellazione forzata dei ricordi del protagonista e poi, dall’impianto volontario di un chip di memoria artificiale nel suo cervello che trasforma definitivamente la sua idea di sé e la costruzione conscia della sua ‘storia’, sebbene anche qui all’insegna di una rigenerazione. Espediente per la ri-costruzione e il ri-consolidamento di un’identità di genere in crisi in tutti e tre i casi analizzati, l’interferenza tecnologica acquista qui, dunque, una forma meno minacciosa, ‘ri-dimensionata’ potremmo dire, rispetto alla recuperata eroicità tutta umana (e maschile) del protagonista.

È questa un’umanità idealizzata che non può che stridere a confronto con quella malvagia e perniciosa dei cultori della scienza, così come quest’ultima ci viene presentata da Jimena Escudero Pérez nel secondo articolo dedicato all’identità mutante e al mondo della clonazione genetica (“Sympathy for the Clone: (Post)Human Identities Enhanced by the ‘Evil Science’ Construct and its Commodifying Practices in Contemporary Clone Fiction”). Già Ballard aveva tempo addietro auspicato che la fantascienza la smettesse di occuparsi di cibernetica o robotica e si dedicasse piuttosto alle bioscienze,

prevedendo che sarebbero state il perno intorno al quale le paure umane si sarebbero maggiormente coagulate. E in effetti i testi più recenti analizzati dall'autrice, i film *The Island* (2005) e *The Moon* (2009), il romanzo di Kazuo Ishiguro *Never Let Me Go* (2005) e la serie televisiva *Orphan Black* (2013), sono tutti rivelatori di un interesse (e di un timore) quasi ossessivo verso ciò che significherà essere umani quando la nostra identità, che tendiamo a considerare 'unica' (come un'opera d'arte), verrà replicata in infinite copie; ovvero quando la nostra supposta imprevedibilità, che vediamo legata essenzialmente alla nostra non ben definita idea di coscienza o anima (o 'aura', potremmo aggiungere), verrà scalzata dalla 'riproducibilità tecnica' tanto del nostro genoma quanto del nostro io. Sulla scorta delle narrazioni sul doppio, in cui l'identità, intesa soprattutto come individualità o soggettività, appare messa in discussione dalla presenza dell'altro, le narrazioni sul clone prefigurano un mondo in cui la ricerca di un sé originale diventa una missione quasi impossibile, specialmente se vista dalla parte di chi in questi testi viene presentato come la vera vittima sacrificale di tali abusi scientifici: gli ancora subumani cloni. Ma che succederà quando questi raggiungeranno un livello di autonomia e sofisticazione tale da prendere il sopravvento?

Le paure legate all'intelligenza artificiale e alla possibilità che si riveli non solo superiore a quella dell'uomo ma anche insidiosa per la sua sopravvivenza sono da molto tempo oggetto di una serie di narrazioni distopiche – basti citare come esempio universalmente noto lo straordinario film di Stanley Kubrick *2001 Odissea nello spazio* (1968) e ricordare la perturbante metamorfosi del computer Hal. In particolare, ancora oggi, il timore sembra condensarsi intorno alla senienza delle macchine dotate di intelligenza artificiale, cioè alla possibilità che queste ultime comincino a pensare autonomamente e a provare emozioni o sentimenti, da sempre considerati caratteristiche esclusivamente umane. Si pensi al recente film di Spike Jonze, *Her* (2013), la cui esplorazione di un possibile rapporto amoroso tra umano e tecnologico è stato estesamente analizzato in questo numero da Laura Di Michele. Se però la tecnologia è in questo film completamente disincarnata, visto che appare nelle vesti di un sistema operativo

'sensuale' e 'sensibile', ma del tutto invisibile (così diverso dall'automobile, il materialissimo oggetto erotico ballardiano), nell'episodio "Be Right Back" (2013), appartenente alla nota serie televisiva britannica *Black Mirror*, essa riacquista un corpo. Si assiste cioè alla possibilità di creare un automa del tutto simile all'uomo, la cui funzione, grazie alla possibilità di impiantare in esso una memoria contenente tutti i dati disseminati in rete dall'individuo di cui costituirà la replica, sarà quella di sostituire, o di perpetuare in eterno una persona cara defunta. In questo caso, tuttavia, a differenza della Samantha di Jonze, l'automa non è ancora visto come dotato delle caratteristiche spirituali tipicamente umane, ed è quindi incapace di replicare la personalità (soprattutto l'universo emozionale e istintuale) di un individuo.

Nel futuro prossimo immaginato dal creatore di *Black Mirror*, Charlie Brooker, la tecnologia legata all'evoluzione bioscientifica appare dunque ancora un passo indietro rispetto alle prerogative dell'organico. Ma questo non vuol dire che nell'universo narrativo della serie non vengano prefigurate forme tecnologiche possibilmente ancora più minacciose. I mezzi informativi e comunicazionali, infatti (la televisione, il pc, e soprattutto lo smartphone), sono quelli che vengono maggiormente demonizzati da Brooker, soprattutto perché, nell'invadere l'esistenza e le menti delle persone, essi privano queste ultime di un io che non sia quello riflesso, in maniera distorta e frammentata, dai media in generale, e dai social network in particolare.

Su questi e su altri effetti perniciosi dei media, si concentra in particolare l'articolo di Pierluigi Musarò ("Black Mirror: The National Anthem. Arte, media e dissoluzione della democrazia") dedicato al primo episodio di *Black Mirror*, "The National Anthem" (2011), che egli definisce «un thriller politico tragicomico [...] con toni da apocalisse». Nell'articolo si analizzano i contorni di una politica che viene banalmente dissolta dal gioco di rifrazioni infinite e autoreferenziali del baraccone mediatico che è diventata la società dello spettacolo contemporanea; di un mondo in cui, come in un reality show, non esistono più linee di demarcazione tra pubblico e privato, e in cui il re (il potere politico, il ruolo delle istituzioni) appare inesorabilmente

denudato e carnevalizzato. È il potere vincente degli schermi invece quello che ci viene mostrato, in un universo in cui le persone, secondo uno studio di Giovanni Sartori citato da Musarò, appaiono categorizzabili come 'homovidens': cloni prodotti dai media "a propria immagine e somiglianza".

Ma è davvero condannato a essere così spersonalizzante il rapporto che l'uomo già intrattiene e che intratterrà in futuro in maniera ancora più evoluta con le tecnologie della comunicazione? Sebbene nell'intervista pubblicata in questo numero Derrick de Kerckhove in parte ce lo confermi, mettendoci in guardia dal possibile rischio, soprattutto per i più giovani, di un affievolimento dei tratti più specifici della nostra 'identità', egli non presagisce un peggioramento della postmoderna 'attenuazione degli affetti' di jamesoniana memoria, né tantomeno il depauperamento della creatività umana. Pur magicamente e narcisisticamente attratti dal riflesso che ci rimandano i 'social', sedotti da quella che Musarò definisce l'"auto-espressione spettatoriale" determinata dalle nostre performance in rete, l'osservazione dei comportamenti dei produttori di blog e vlog, di forum e fanfiction, si mostra in grado di dimostrare – come verrà fuori in modo più evidente dall'analisi delle sezioni successive – la qualità, oltre che la quantità, di una partecipazione alla cultura degli schermi che sa essere anche 'empatica', oltre che collaborativa e co-produttiva.

Sottolinea quest'aspetto l'articolo successivo di Giulia Iannuzzi ("«To boldly go where no series has gone before». *Star Trek. The Original Series* in Italia: il linguaggio della tecno-scienza, il doppiaggio, il fandom"), che conclude la sezione sugli immaginari tecnologici. L'articolo, dedicato al mondo della traduzione e ricezione in Italia della serie televisiva *Star Trek*, spiega come la scarsa attenzione concessa alla serie, messa in luce dalla inadeguatezza della traduzione e dei contributi critici al fenomeno, sia stata compensata da una partecipazione che non sarebbe inappropriato definire 'affettiva' da parte dei fan, prima all'interno di circoli più ristretti, e poi nello spazio della Rete. Grazie ad essa l'ignoranza, lo scetticismo e la resistenza culturale dimostrata dalle istituzioni italiane negli anni Settanta verso i discorsi scientifici più evoluti e settoriali è stata combattuta e vinta più

tardi sul campo stesso delle tecnologie mediali, che hanno consentito l'amplificazione, se non lo sdoganamento, della riflessione su forme e contenuti (fanta)scientifici, e lo sviluppo di nuove forme di scrittura che appaiono indissolubilmente legate al mondo tecnologico.

Ovviamente, le nuove forme di scrittura che sono emerse e che stanno emergendo nel mondo contemporaneo non si limitano alla fanfiction o ad altre produzioni in Rete, così come, altrettanto ovviamente, non è solo la narrazione fantascientifica a veicolare le risposte o le reazioni ai mutamenti scientifici e mediali. Nuove modalità e strutture narrative si producono in maniera trasversale ai generi ogni volta che un cambiamento radicale avviene, pur gradualmente, nell'ambito delle tecnologie di produzione o trasmissione della cultura; allo stesso modo, nuove tipologie di messa-in-testo traducono la trasformazione avvenuta, o in atto, all'interno delle strutture narrative. E seppure non si possa più parlare di scenari utopici o distopici quando si affrontano le forme, questo non vuol dire che determinati passaggi da una modalità di codifica a un'altra, e da un supporto a un altro, non siano (stati) avvertiti come particolarmente traumatici, fino al punto di far parlare alcuni studiosi di vere e proprie "guerre mediali" (Frasca 1996; 2005), altri di "competizione" tra media vecchi e nuovi (Bolter - Grusin 1999), altri ancora di "collisione" (Jenkins 2006). Gino Roncaglia, nel suo volume su *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sulla rivoluzione del libro* (2010), passa in rassegna quelli che per l'entità del loro impatto considera i quattro momenti veramente 'rivoluzionari' della storia della cultura: il primo è quello del passaggio dall'oralità alla scrittura; il secondo quello dell'adozione del 'codex' al posto del 'volumen', cioè della forma-libro al posto della forma-rotolo; il terzo quello dell'invenzione della stampa; il quarto quello dell'incontro/scontro con i supporti digitali. Quest'ultimo costituisce la rivoluzione più radicale, in realtà, perché, come ci ricorda Roger Chartier (1994 [1992]), con il digitale non viene modificata solo la tecnica di riproduzione del testo, ma mutano anche le strutture e le forme stesse del supporto. La smaterializzazione del mezzo nel passaggio al formato digitale avrebbe determinato secondo Chartier uno stravolgimento nelle modalità di produzione, trasmissione e

ricezione dei testi, perché sarebbero stati modificati i criteri plurisecolari «di organizzazione, di strutturazione, di consultazione del supporto dello scritto» (1994: 103).

Nella sezione che abbiamo denominato **“Metamorfosi della narrazione”** gli articoli raccolti portano tutti in primo piano questioni di ‘mediamorfosi’ della produzione narrativa, ovvero aspetti ed esempi della trasformazione delle forme del narrare in accordo a fattori eminentemente mediali. E molti tengono conto del fatto che i progressi tecnologici che presiedono in gran parte a tali trasformazioni sono anche responsabili, al contempo, di mutamenti significativi nelle strutture cognitive e conoscitive dell’uomo (quelle che de Kerckhove denomina “brainframes”, 1991). Il contributo di Lance Strate, in particolare (“Notes on Narrative as Medium and a Media Ecology Approach to the Study of Storytelling”), offre alla discussione una brillante cornice teorica analizzando la questione attraverso la lente della disciplina dell’“ecologia dei media”, inaugurata da teorici come Marshall McLuhan e Neil Postman. Egli traccia un percorso cronologico delle trasformazioni subite dai modelli narrativi nel passaggio dall’oralità (narrazione come performance orale e corporea) alla scrittura e alla stampa (narrazione basata su un’organizzazione sempre più esclusivamente visiva, e testuale, dei segni linguistici) e infine al digitale (narrazione multimodale e multimediale), mettendo particolarmente in evidenza come le caratteristiche e la grammatica specifiche di ciascun mezzo o linguaggio (che Strate definisce “media biases”) abbiano di volta in volta condizionato anche il modo di costruire la trama o di definire i personaggi. Così, se da un canto la stampa ha straordinariamente favorito i processi di astrazione e interiorizzazione dell’uomo (fino ad arrivare allo ‘stream of consciousness’), nonché la linearità e la sequenzialità della narrazione prosastica (di contro a quella epica ed episodica del performer orale), dall’altro canto il ritorno alla seconda, o secondaria oralità favorita dal mondo elettronico (Ong 1982) ha incoraggiato il ritorno a una concezione della narrativa come ‘dramma’: un ‘ambiente’ nel quale narrazioni episodiche, multilineari, transmediali, ma soprattutto partecipative e interattive (che vedono cioè restaurata la transazione

collaborativa tra performer e pubblico) assumono la qualità di un 'evento' o di un'attività sociale.

Sulla stessa linea di pensiero, che si troverà ampiamente condivisa anche da de Kerckhove nell'intervista inclusa in questo numero, si muove anche Anna Notaro ("How Networked Communication Has Changed the Ways We Tell Stories") nel suo articolo dedicato soprattutto alle trasformazioni delle modalità di produzione e ricezione delle storie nel transito dalla scrittura a stampa a quella digitale. Notaro insiste particolarmente sulla questione della lettura che, soprattutto a partire dalle affermazioni di Roland Barthes (ad esempio nel saggio su "La morte dell'autore", 1968), pare aver acquisito un posto di cruciale e inedito rilievo tanto all'interno del paradigma letterario autore-testo-lettore quanto nelle considerazioni degli studiosi. Come l'autrice spiega, il nuovo lettore, la cui superficialità o, al converso, la cui capacità immersiva vengono oggi dibattute dai novelli 'apocalittici' o 'integrati' della cultura digitale, si distingue nettamente da quello del libro classico. Esso si trova oggi ad avere a che fare con testi completamente diversi da quelli del passato: testi multimodali (ibridi di scrittura, immagine e suono) e 'radianti' (disseminati su piattaforme multiple), che sembrano invitarlo espressamente a partecipare al processo 'comunicativo' dello storytelling. Inoltre, data la transmedialità di queste nuove forme di scrittura, chi legge non si trova più di fronte a un singolo tracciato narrativo, per quanti sub-plot questo potesse avere in passato, ma di fronte a un vero proprio mondo di storie, a uno "story world" (Ryan 2014), le cui caratteristiche, ci ricorda Notaro, sono, allo stato attuale, quelle di un "narrative chaos", oltre che di un "aesthetic chaos". E questo, sottolinea l'autrice, non perché la narrativa elettronica non sia apprezzabile per le sue qualità strutturali ed estetiche, ma perché, tesa com'è a destrutturare le forme conosciute (linearità e sequenzialità), essa ha assunto al momento le caratteristiche di una configurazione multipla, dalle mille potenzialità e continuamente in progress. Come aveva già messo in evidenza Strate, l'opera appare tanto più simile a un processo o a una performance dal vivo (in particolare la nuovissima 'twitter literature') che a un 'testo' definit(ivo) e concluso.

L'avvento del World Wide Web e delle nuove forme di narrativa non lineari, non sequenziali e collaborative tipiche anche degli ipertesti o del 'trasmedia storytelling' (di cui si dirà più avanti) ha di fatto condizionato enormemente anche il concetto di 'testo' a stampa. Con i nuovi media impegnati a ri-mediare i vecchi media e con le nuove forme di narrazione tese a ri-modellare quelle esistenti adattandole alla grammatica dei nuovi mezzi, anche le 'vecchie' forme di narrazione si sono armate per garantire la propria sopravvivenza. Si sono adattate cioè al nuovo ambiente diventando molto più flessibili, fluide, aperte. Spesso le storie appaiono raccontate in prima persona e in un presente 'in atto' come per enfatizzare la qualità performativa dello scrivere. La narrazione appare quindi un 'evento' (Attridge 2004) a cui il lettore ha il privilegio di assistere, e di partecipare, in tempo reale. E seppure questa non sia una vera novità nel nostro panorama letterario – basti pensare alle esemplari 'performance' narrative di autori postmoderni come Ronald Sukenick o Raymond Federman – le narrazioni del nuovo millennio hanno come enfatizzato la qualità 'esperienziale' della scrittura e della lettura in romanzi che Stefano Calabrese definisce 'in realtà aumentata'.

In particolare, nel suo articolo ("Romanzi in realtà aumentata"), Calabrese sottolinea l'effetto di maggiore empatia, immersione e trasporto che moderni romanzi 'simil-esperienziali' come *Il museo dell'innocenza* di Orhan Pamuk (2008) o *L'ombra del vento* di Carlos Ruiz Zafon (2004) ottengono grazie a un'esposizione sinestetica o multimodale della storia, che fa dei lettori anche gli spettatori di una situazione narrativa che acquista tutti i connotati del 3D ad alta definizione. Il nuovo testo letterario sta infatti sempre più assumendo, secondo l'autore, una 'profondità' in cui la realtà esterna si (con)fonde a tal punto con quella della finzione, e in cui ci si sente così tanto immersi a livello spazio-temporale ed emozionale, da avere l'impressione di star sperimentando una realtà simulata, e anche di star virtualmente interagendo con essa. Questo, ancora più nello specifico, è il caso della cosiddetta fiction immersiva, della quale Calabrese porta ad esempio il campione di vendite e popolarità che è stato *Hunger Games* di Suzanne Collins (2009): un romanzo il cui 'storyworld' a metà

tra un action movie, un reality show e un videogame irretisce magicamente il lettore nella sua performance empatica e multisensoriale.

Gli esempi portati da Calabrese sono ovviamente solo alcuni di un lungo elenco che si potrebbe produrre: esempi di una letteratura a stampa che oggi, come nota anche Notaro, sembra come impigliata in un paradosso. Da un lato, infatti, essa cerca sempre più di trovare nuovi modi per tradurre su carta oltre alle tecniche multilineari e multimodali del digitale anche la fuggevolezza, l'immaterialità, l'infinita e la qualità 'dal vivo' ('liveness') delle sue narrazioni; dall'altro, essa sembra fermamente intenzionata a sperimentare nuove strade per esaltare proprio quella materialità che sembra essere la sua marca più datata, sfruttandone al massimo le caratteristiche 'uniche' e forzandone i limiti (una tendenza recente, quest'ultima, che Jessica Pressmann ha definito "the aesthetic of bookishness", 2009). A tale proposito tornano a mente in particolare esperimenti di grande successo letterario, come ad esempio quello di Mark Z. Danielewski, *House of Leaves* (2000), in cui l'oggetto libro appare magnificato tanto per quello che ha sempre saputo trasmettere di suo, quanto per le sue potenzialità di ri-mediazione di media più vecchi (come quelli audiovisivi) o più avanzati (come quelli digitali). In un'intervista Danielewski ha in qualche modo sottolineato la sua personale idea di 'realtà aumentata' dei nuovi libri:

[Books] can intensify informational content and experience. Multiple stories can lie side by side on the page. Search engines – in the case of *House of Leaves* a word index – will allow for easy cross-referencing. [...] Books have had this capability all along. [...] Books are remarkable constructions with enormous possibilities. [...] And you can carry this magical creation with you, write in it, and never need to hunt down conversion software to find out what you wrote and read years ago. But somehow the analogue powers of these wonderful bundles of paper have been forgotten. (Cottrell - Danielewski 2002)

Nel successivo articolo della sezione dedicato al romanzo *S* di J. J. Abrams e Doug Dorst (2013), Brendon Wocke ("The Analogue Technology of *S*: Exploring Narrative Form and the Encoded Mystery of the Margin") analizza un caso fortemente affine a quello di Danielewski, tanto perché anch'esso, come *House of Leaves*, rappresenta "a love letter to the written word" quanto perché la sua struttura narrativa e la sua messa-in-testo (comprendente un'insolita e dinamica disposizione grafica degli elementi sulla pagina) sono come nel libro di Danielewski rivelatrici di quella che McLuhan definì nel 1964 l'"energia ibrida" delle contaminazioni modali e mediali. Il romanzo ha infatti una struttura labirintica e decentrata come quella di un ipertesto, complicata e resa instabile da molteplici livelli di narrazione che prevedono al loro interno la presenza di due lettori, oltre a noi stessi, impegnati a decodificare un testo criptico e a glossarlo a margine con notazioni scritte a mano, di colore diverso, alla stregua degli antichi manoscritti. Completano il quadro di questa 'politestualità' fotografie, mappe, cartoline, pezzi di giornali, lettere, e altri 'marginalia' che consegnano al lettore un'esperienza marcatamente tattile, avvolgente e interattiva, come quella reintrodotta, secondo McLuhan, dal nuovo ambiente elettronico.

Alle nuove forme di scrittura digitale, che a maggior titolo rivendicano l'offerta al lettore di un'esperienza più performativa, è dedicato l'articolo di Paola Di Gennaro ("Changing Words: Time and Space in Electronic Literature"), focalizzato in particolare sulle composizioni poetiche *When the Sea Stands Still* di John Cailey e Yang Lian (1997) e *Rice* di Geniwate (1998). L'autrice riprende le fila del discorso sulla lettura, che incontriamo tante volte in questa sezione, evidenziando il carattere fortemente dinamico e interattivo di queste composizioni. Più che leggerle o guardarle semplicemente, il lettore si trova impegnato a costruirsi un suo percorso all'interno di uno "spazio della performance" (Moulthorp 1995) che appare estremamente evanescente, perché ogni volta che clicchiamo su determinate parole o segni le vediamo letteralmente scomparire davanti ai nostri occhi. Ci confrontiamo dunque con una composizione sfuggente che sembra non riordinarsi mai in un tutto coerente e che soprattutto, mutando a ogni

performance, si esime dal fornirci tanto una versione unica della storia quanto un finale prefissato. Ma se da un lato ci sentiamo spiazzati e frustrati dall'assenza di un ordine preciso nel caos, dall'altro siamo disposti a riconoscere che queste nuove forme narrative, labirintiche e plurime, fuggevoli e magmatiche, rispondono più pienamente al nuovo clima culturale ed epistemologico: un clima caratterizzato da incertezza, molteplicità, mutamento continuo, 'liquidità' – per usare un termine che Zygmunt Bauman ha spesso associato alla nostra modernità (Bauman 2002, tra gli altri).

Che le modalità di composizione o narrazione letteraria siano fortemente flessibili e 'reattive' all'ambiente circostante è un fatto ormai acclarato. Ognuno degli articoli raccolti in questa sezione cerca di mostrarlo a modo proprio, attraverso determinate scelte teoriche, metodologiche e testuali. L'articolo conclusivo di Maurizio Pirro ("Tecniche di risemantizzazione. Il verso lungo nella lirica tedesca del 'fine secolo'"), concentrato sui mutamenti prodotti nella lirica tedesca di fine secolo, e perciò lontanissimo dai complessi mondi del digitale incontrati finora, riflette nondimeno sul modo in cui il verso lungo adottato da poeti come Franz Werfel e Ernst Stadler abbia svolto, con la sua fluida e "accentuata discorsività", e con la sua durata varia e non razionalizzabile, una funzione precisa nei confronti del mondo tecnologico, anche se in questo caso si tratta di una forma di resistenza ad esso. Nelle parole dell'autore, il verso lungo si costituisce espressamente «come una risposta mediale alle pratiche seriali imposte dalla produzione meccanizzata» – quella industriale, ma anche quella dei nuovi mezzi di trasporto come, ad esempio, il treno – ricostituendo tanto il legame empatico dell'uomo con la natura quanto la sua dimensione spirituale.

Nuovi ambienti narrativi, tra parola e immagine

Un numero monografico dedicato al rapporto tra tecnologia e forme del narrare non può non confrontarsi con il concetto di cultura popolare. Le riflessioni di Antonio Gramsci in *Letteratura e vita nazionale* (1950), riprese e ricontestualizzate nella lezione di Umberto

Eco (1976) e di Giuseppe Petronio (1979) si rivelano oggi ancora preziose, visto che in tutti i diversi contributi delle successive sezioni dedicate alla intermedialità e alla serialità se ne può ritrovare traccia, in particolare per quanto riguarda l'evaporazione della divisione tra cultura alta e cultura bassa. Lo vediamo subito con l'articolo di Donata Meneghelli ("Jane Austen: tra brand e desiderio"), che inaugura la sezione "**Intermedialità, transmedialità, fanfiction**", incentrato su Jane Austen, figura che, come ricorda l'autrice, dopo essere stata universalmente riconosciuta tra le protagoniste della Great Tradition, è oggi senza alcun dubbio un riferimento importante della cultura popolare: da YouTube alle fan communities, dalla musica pop ai blog, dal romanzo rosa all'horror. Al punto che il nome Jane Austen, oltre a costituire un mito popolare del XXI secolo, costituisce un vero e proprio brand di successo – intorno al quale ruota una fitta rete di interessi economici (industria cinematografica e televisiva, turismo ed editoria, per citarne alcuni) – capace di catalizzare (e sfruttare) desideri, proiezioni, aspettative di nuove tipologie di lettori. Testimonianza di questo processo è la fanfiction derivata che, nel punto di convergenza tra diversi media (letteratura, cinema, televisione, Web e media digitali in genere), rimescola i rapporti tra produttori e consumatori, tra lettura e scrittura, tra strategie commerciali delle corporation e autarchia dei fan, tra 'alto' e 'basso'. Meneghelli sottolinea come questo insieme di trasformazioni scuota alle fondamenta le nostre consuetudini e le nostre credenze in quanto studiosi di letteratura: da una parte, emerge una nuova configurazione euforica, rizomatica, molteplice della testualità, che si fa beffe di qualunque metafisica dell'originale e realizza in modo perverso alcune celebri utopie critiche; dall'altra, il caso Austen porta alla luce in maniera emblematica le contraddizioni latenti in qualunque processo di democratizzazione della cultura.

In questa testualità diffusa, dai confini sempre più incerti e multipli, i classici non cessano di agire, trasformandosi e rimediandosi. Il fenomeno emerge chiaramente anche dal contributo di Simonetta Falchi ("*Little Dorrit's Fourth Volume. Twenty-first Century Remediation of a Victorian Classic*"), che mette in luce l'attualità del romanzo vittoriano, e in particolare di *Little Dorrit* di Charles Dickens.

Al cuore di questo romanzo vi è la narrazione della difficile comprensione del nuovo mondo dominato dalle macchine e dai mercati, e dell'altrettanto difficile adattamento ad esso: tematica ancora attuale, nonostante l'evolversi della tecnologia, che può essere una delle chiavi di lettura della sua popolarità e delle sue diverse rimediazioni (come la *Little Dorrit* visiva di Xue del 2012; o gli adattamenti televisivi della BBC). Anche in questo caso, come per le opere di Jane Austen, un ruolo importante è ricoperto dalla proliferazione della fanfiction.

Una forma ancora più radicale di riscrittura e rimediazione dei classici è quella esplorata da Claudia Cao nel suo articolo "Dai classici letterari a Twitter: alcuni esempi di riscrittura". Dopo aver definito la posizione della microletteratura tra le forme testuali digitali e averne brevemente delineato la genesi, l'articolo offre una panoramica sulle tre principali tipologie narrative che si sono affermate su Twitter, con particolare attenzione al fenomeno delle riscritture. Intento del lavoro è quello di esaminare alla luce del concetto di convergenza elaborato da Jenkins (2006) le due più diffuse tipologie di riscrittura seriale – quella autoriale e quella collettiva – per poi concludere la discussione con l'esperimento editoriale della Penguin, 'Twitterature' (2009), in cui sessanta classici di tutti i tempi sono stati riscritti in forma di tweet, a testimonianza della reciprocità e circolarità del processo di osmosi tra letteratura e nuovi media.

Gli effetti delle tecnologie digitali sulle caratteristiche dell'autorialità, e sul tradizionale asse scrittore-testo-lettore, vengono indagate da Georgia Wall, che nel suo contributo ("Authority, Sincerity, Commitment: A Comparative Case Study of Narrative Relationships in Italy in the Era of Digital Media") riflette sull'impatto che ha il digitale sul tipo di contatto che il pubblico intrattiene adesso con l'autore. Per questo tipo di analisi Wall ha scelto due scrittori molto popolari, Andrea Camilleri e Roberto Saviano, conosciuti entrambi oltre che per le loro opere di narrativa anche per il loro ruolo pubblico e per le loro opinioni. A partire da questi casi di studio, l'asse scrittura-testo-lettura nell'era della comunicazione digitale è considerato da una prospettiva narratologica, mentre le relazioni oggi

esistenti nella sfera letteraria e il loro impatto sull'idea di libro sono viste come riflesso della fluidità e immediatezza delle odierne reti di comunicazione.

Sempre il ruolo pubblico dello scrittore, ma in ambito postcoloniale, è il tema centrale nell'analisi del recente romanzo di Chimamanda Ngozi Adichie *Americanah* (2013) compiuta da Serena Guarracino ("Writing «so raw and true»: Blogging in Chimamanda Ngozi Adichie's *Americanah*"). Con il suo intreccio di scrittura creativa e di opinione critica, di romanzo e di blog, *Americanah* commenta sul ruolo dell'autore e sulla sua presenza 'virale' nei media, offrendo un esempio pregnante del cambiamento delle forme narrative nell'era dell'informazione.

Le forme narrative che, come *Americanah*, si pongono al confine tra produzione letteraria e testualità multimediali e digitali sono al centro anche del contributo di Melina Masterson ("Towards a Collective Intelligence: Transmediality and the Wu Ming Project"), incentrato sulle pratiche transmediali e contro-egemoniche del collettivo di scrittori Wu Ming. Nella sua analisi del sito Pinterest di Wu Ming, Masterson evidenzia la volontà degli autori di andare oltre la parola stampata e di creare una dimensione plurisensoriale e ambientale nello spazio digitale. L'articolo esamina inoltre l'interazione tra parola e immagine esplorata dal collettivo di scrittori e descrive in che modo la creazione di mondi transmediali può contribuire alla formazione di nuove forme di comunità: quelle che Appadurai (1996) definisce "communities of sentiment".

Dall'insieme dei lavori contenuti in questo numero emerge come, accanto al concetto di cultura convergente e partecipativa di Jenkins, ritorni di frequente anche la metafora dell'opera aperta', che nell'ambito delle tecnologie e delle diverse piattaforme digitali non può non farci pensare al concetto di derivazione informatica di 'open source'. Le pratiche collettive della fanfiction in ambito narrativo e le sperimentazioni dell'audience creativa in ambito televisivo utilizzano l'opera-matrice come codice sorgente, producendo piccoli racconti, spin off, colonne sonore, fumetti e illustrazioni, produzioni audiovisive. Come afferma Peter Brooks, «le trame non sono [...] solo

strutture ordinatrici, sono anche intenzionali, [...] animate da spinte propulsive» (1995: 12-13). Come nell'atto della lettura — ma con un passaggio successivo che porta alla scrittura, in un orizzonte collettivo di completamento del senso e di produzione di nuovi significati — le narrazioni sono una «pratica sociale in cui due o più persone mettono in comune una storia» (Jedlowski 2000: 66); esse diventano così concatenamenti di un desiderio che, riprendendo Brooks, «ci spinge avanti, sempre più addentro nel testo»; sono vettori di una forza propulsiva volta a procrastinare la fine della storia; tracce di un'attrazione verso altre narrazioni, che nell'essere «incessantemente intrecciate a vite altrui», rivelano il desiderio incessante verso l'altro e un'attrazione instancabile verso i margini del racconto (1995: 42). Se seguiamo questo proliferare dell'opera al di là dei suoi margini, è possibile vedere come la metamorfosi dei generi, che si ricombinano e ibridano in nuovi mondi possibili, rifletta il parallelo processo di rimediazione basato sulla tensione dialettica tra vecchi e nuovi media. Partendo dall'assunto che oggi nessun medium possa svolgere la propria funzione di comunicazione in condizioni di isolamento dagli altri media, Bolter e Grusin affermano che a essere nuove sono «le modalità secondo le quali i nuovi media rimodellano i vecchi», mentre i vecchi media «provano a reinventarsi per rispondere alle sfide lanciate dalle nuove tecnologie» (1999: 40).

Dall'analisi delle precedenti sezioni è emerso chiaramente come queste trasformazioni nell'ambito del nostro ambiente mediale diano vita a nuove forme di scrittura. Una di queste è senz'altro il 'transmedia storytelling', caratterizzato dal migrare e mutare di testi su diversi media (web, fumetti, videogiochi, smartphone, libri etc.) nel segno di quella convergenza culturale analizzata da Jenkins (2006), di cui l'"audience creativa" (Castells 2009), ovvero il pubblico co-autore, tra comunità e fanfiction, è il maggiore protagonista. Da una prospettiva contigua, Fiedler sottolinea come il «principio della mediamorfosi, tanto quanto le altre principali chiavi della mediamorfosi, derivi da tre concetti fondamentali: la coevoluzione, la convergenza e la complessità» (2000: 31). In quest'ottica, tanto la narrativa quanto le produzioni audiovisive, in particolare la serialità

televisiva, sono attraversate da tensioni analoghe. Basti pensare alla definizione di “hyperdiegetic text” coniata da Matt Hills, che ci ricorda le riflessioni di Italo Calvino sull’iperromanzo e sul margine nelle *Lezioni americane* (1988).

Tali tensioni vengono affrontate, in un’ottica interdisciplinare che spazia dalla comparatistica alla semiotica, e ai television studies, nei diversi articoli che compongono la sezione “**Serialità e nuove forme di ricezione**”. In una prospettiva che guarda all’evoluzione storica dei supporti medialti come strumenti in grado di dare forma ed espressione all’immaginazione, l’intento alla base dell’articolo di Emanuela Piga (“Mediamorfosi del romanzo popolare: dal ‘feuilleton’ al serial TV”) è di soffermarsi su un’analogia, da più parti riscontrata, tra le vecchie forme narrative del romanzo ottocentesco e quelle nuove della fiction televisiva. Nella stessa epoca in cui ricorre con frequenza l’idea della ‘morte del romanzo’ emergono a mo’ di controcanto, nell’industria culturale televisiva, delle grandi narrazioni, sebbene non nel senso inteso da Jean-François Lyotard (1979), ma in quello della lunghezza, della complessità e dell’ampiezza di respiro delle storie. Queste ultime ricordano, seppur incarnate in media differenti, la forma del romanzo ottocentesco e riflettono, in un perpetuo processo di mediamorfosi e rimediazione, la continuità ma anche la trasformazione di un immaginario sociale» che fa muovere il letterario attraverso linguaggi molteplici (Abruzzese 1989). In questo contributo l’autrice utilizza i finali di puntata come espressione sintomatica della permanenza di stilemi del romanzo popolare, con l’obiettivo di riflettere sulle trasformazioni di quest’ultimo nelle varie epoche e forme medialti, concentrandosi in particolare sul romanzo ottocentesco di Eugene Sue *Les Mystère de Paris* e sul contemporaneo serial televisivo di successo *Lost*.

Molti degli articoli successivi in questa sezione sono dedicati al piccolo schermo. Al taglio comparatistico dello studio di Piga segue un excursus storico nella serialità televisiva: Gianluigi Rossini (“La serie classica: istituzioni televisive e forme narrative”) indaga il passaggio che si ebbe negli anni Quaranta dai teledrammi alla serie episodica filmata, destinata a diventare la forma narrativa egemone nella

televisione statunitense. L'insieme dei contributi seguenti delinea invece un percorso analitico che attraversa le diverse fasi di un prodotto televisivo: quella della produzione e della scrittura, quella della distribuzione e quella della ricezione. Il momento della produzione è affrontato in particolare da Giacomo Manzoli e Valentina Cappi ("Lo scrittore collettivo. I meccanismi di feedback nella produzione delle fiction televisive e la relazione fra pratiche di scrittura e industria culturale contemporanea") in un articolo focalizzato sulla dimensione collettiva della sceneggiatura delle serie e sui condizionamenti che riceve l'industria culturale, compresa l'influenza sugli sviluppi narrativi o sui finali degli episodi che il pubblico esercita attraverso commenti e discussioni in Rete, in particolare nei blog che spesso sono collegati alle serie (come nel caso di *Grey's Anatomy*). Da una prospettiva semiotica, sulla peculiarità del testo audiovisivo si concentra invece l'articolo di Cristina Demaria ("*True Detective* Stories: Media Textuality and the Anthology Format between Remediation and Transmedia Narratives"), che si sofferma sulla trasformazione dei contenuti nel processo di migrazione crossmediale, a partire dal caso della serie *True Detective*, analizzata come campione del recente formato medio e antologico.

Gli ultimi tre articoli della sezione si concentrano infine sul polo della ricezione. Nel loro contributo ("Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality"), Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore si soffermano sulla dimensione 'ambientale' delle serie tv. Queste ultime sono oggetti narrativi che per la loro particolare estensione e per le loro caratteristiche diventano talora veri e propri 'ecosistemi narrativi' (Bisoni – Innocenti - Pescatore 2013), ambienti da abitare, non solo da vedere. Come gli autori osservano, all'origine della dilatazione dei nuovi testi televisivi sta anche l'influenza esercitata dalle forme narrative digitali. La propensione crossmediale, la complessità e la sospensione delle trame, unita all'ambiguità semantica di personaggi ed eventi, caratterizza questo tipo di testo televisivo sempre più assimilabile a un 'hyperdiegetic text': un testo in continua espansione, costantemente aperto a nuove interpretazioni e che funge da stimolo

per la nascita e la proliferazione di comunità di spettatori e fanfiction. Un testo iperdiegetico come *Lost* si espande e si reinventa su altre piattaforme, dando origine ad ambienti derivati, come ad esempio l'ARG (Alternate Reality Game) *Lostexperience*, giocato sul crinale tra fiction e mondo reale.

Le intersezioni tra dimensioni e linguaggi diversi sono analizzate anche da Daniela Cardini ("Il tele-cinefilo. Il nuovo spettatore della Grande Serialità televisiva"), che si sofferma maggiormente, tuttavia, sull'incrocio tra linguaggio televisivo, cinema e letteratura. Nel parlare di "Grande Serialità televisiva", l'autrice evidenzia il ruolo fondamentale giocato dalla tecnologia negli equilibri fra queste tre componenti, soprattutto per ciò che attiene alla dimensione produttiva e fruitiva, e riflette sull'emergere di una nuova figura di spettatore, il tele-cinefilo. Sempre sul versante del consumo, Antonella Mascio ("La narrazione dell'attesa. Aspettative e attività delle audience nelle pause di programmazione delle serie tv") esamina gli ambienti online abitati dalle audience di specifiche serie tv e analizza la peculiarità dell'attività del pubblico nei periodi di attesa della programmazione successiva. L'odierna evoluzione della qualità dei prodotti televisivi, accompagnata dall'intensificazione delle condizioni sociali di fruizione, ha portato alla luce un oggetto culturale prismatico che attira sempre di più l'attenzione degli studiosi, oltre che quella degli spettatori. La dilatazione del testo televisivo nella serialità lascia lo spettatore in un tempo sospeso tra un episodio e l'altro, e questo tempo di attesa diventa anche un momento di riflessione, che agevola con la sedimentazione del testo un'intensificazione dell'esperienza cognitiva. Tale senso di dilatazione e penetrazione dell'esperienza, consentita dalla cosiddetta Grande Serialità, ricorda quella provata con la lettura dei grandi romanzi, che richiedono tempo prima di poter diventare un mondo parallelo alla quotidianità del lettore. Se nelle serie tv la frammentazione degli episodi e l'uso frequente di schemi narrativi consolidati, cliffhanger ed esche rimandano al romanzo popolare, lo sviluppo di archi narrativi complessi e di un sistema corale di personaggi sono la chiave dell'analogia con forme narrative più antiche. Come nei grandi romanzi, l'ingresso nello storyworld

televisivo avviene con gradualità e con la calma con cui si affronta un lungo viaggio: un viaggio durante il quale si osserva con attenzione il paesaggio nel tentativo di cogliere i dettagli.

Da questo punto di vista, a confronto con l'esperienza televisiva, quella cinematografica, con la sua brevità e i suoi ritmi più accelerati, potrebbe essere considerata più vicina al racconto breve in letteratura. Se pensiamo al mutamento in atto dei modi di fruizione, nonché al passaggio di grandi sceneggiatori da Hollywood alle grosse case di produzione televisiva cui si assiste da una decina di anni e al progressivo investimento dell'industria cinematografica in forme di serialità fissa come le trilogie e le saghe, potremmo essere spinti a chiederci se il modello del film come forma artistica e culturale possa diventare nel tempo obsoleta. Ovviamente ci auguriamo di no, ma il gradimento verso il testo seriale televisivo potrebbe farci riflettere sul formato fisso della forma classica cinematografica, che deve 'far stare tutto' in 100 minuti (a parte casi singoli di film più lunghi).

In realtà, il modello seriale fa parte anche della storia del cinema: nel 1915 nasce in Francia, sulla scorta dei serial americani, il 'film-feuilleton', trasmesso al cinema a episodi settimanali e pubblicato in parallelo nei 'feuilleton' dei giornali. Dove sta scritto dunque che il cinema non possa modificare di nuovo le condizioni della sua produzione e fruizione? Se un tempo non si poteva prescindere dalle condizioni industriali che richiedevano una tempistica determinata (ad es. il montaggio della pizza sulla macchina), oggi il formato da 100 minuti è solo un'inerzia consuetudinaria che deriva da problemi tecnologici che si ponevano un secolo fa. Potrebbero rientrare dunque nelle consuetudini odierne formati di lunghezze diverse, e distribuiti in altre forme di temporalità? Una possibile risposta alla crisi del cinema, che negli ultimi anni ha puntato tutto sulla tecnologia (3D, surround, etc.) potrebbe stare proprio nell'ibridazione con ciò che rende forte la produzione televisiva, così come è successo in passato in senso contrario, quando il cinema ha influenzato la televisione a livello di tecniche filmiche.

Una delle chiavi per il superamento della crisi strutturale del cinema potrebbe essere nel ripensamento della sala cinematografica

(cfr. Pedullà 2008), un luogo che per grandezza fisica e importanza socio-simbolica ha ancora delle potenzialità maggiori rispetto a quelle sfruttate nel sistema attuale. L'esperienza del film visto al cinema ha tuttora un suo rilievo rispetto a quella televisiva, che è un'esperienza vissuta tra le pareti famigliari e nel continuum della quotidianità. Per quanto l'evoluzione degli apparecchi televisivi abbia ampliato di parecchio il 'piccolo schermo', il monitor di casa (televisivo o del pc) non può certo competere con il grande schermo immerso nel buio e con la magia di uno spettacolo condiviso collettivamente. L'esperienza della visione nell'assoluto silenzio della sala cinematografica, senza le interruzioni casalinghe, si accompagna a un meccanismo sociale che inizia con un appuntamento. L'impegno a uscire di casa comporta, solitamente, l'incontro con altre persone, con le quali ci si ferma al termine della proiezione per un confronto sull'opera, a differenza della fruizione solitaria o famigliare tra le pareti di casa, che prevede al massimo lo scambio in chat con altri spettatori connessi. La resistenza della forma cinematografica consente di evadere da quella deriva solitaria e tecno-solipsistica organica alla società del capitalismo tardo-avanzato, che facilita, grazie alle tecnologie di comunicazione (nel suo versante mediamente positivo) e alla crisi economica (nel suo versante negativo), la monadizzazione degli individui e l'esperienza estetica da casa, comodamente e in economia.

Chiude il volume la sezione "**Tecnologie digitali e arti visuali**", attraversata da una riflessione che coinvolge il testo audiovisivo nei suoi vari aspetti: produzione, ricezione, effetti di significato, tecniche narrative e tecniche digitali di visualizzazione, fino a recenti pratiche artistiche che rimettono in gioco i confini tra arte e vita. Estendendo la prospettiva semiotica alle pratiche e ai materiali preparatori a monte dell'oggetto mediale, l'articolo di Giorgio Grignaffini ("Produzione dell'audiovisivo e produzione di senso: qualche riflessione teorica") si focalizza sulle problematiche enunciative ed enunciazionali nel passaggio dallo script all'audiovisivo realizzato. L'autore riflette sull'opportunità di investigare le tracce della sfera performativa che costituisce il testo, dal corpo dell'attore allo sguardo del regista, dal ritmo del montaggio alla sincronizzazione tra musica e scena,

includendo così nell'analisi dell'audiovisivo soggetti e segmenti lavorativi solitamente inesplorati.

Nel suo contributo, anche Antonio Scurati ("Gli addii che chi muore manda a chi vive. Rappresentazioni tragiche e oscene del morente in letteratura e nei media elettronici") affronta un aspetto insolito del testo audiovisivo. Egli confronta le lettere dei condannati a morte della Resistenza italiana, e in particolare quella che Leone Ginzburg inviò a sua moglie Natalia dal carcere di Regina Coeli il 4 febbraio del 1944, con i videomessaggi dei prigionieri decapitati dai terroristi di Al Qaeda. Dall'analisi scaturisce una riflessione sulle diverse pratiche di comunicazione testamentaria che i vari media – letterari o visuali – tendono a favorire tra il morente e i destinatari del suo estremo messaggio. L'ipotesi è che i videomessaggi terroristici, scatenando una catastrofe della significazione, inaugurino una nuova era della rappresentazione della morte, nella quale l'immagine del morente viene privata della sua capacità di comunicazione simbolica.

Il rapporto tra storia e memoria, e tra oggettività dello sguardo e soggettività del racconto, il confronto tra le strategie retoriche di finzionalizzazione e lo sfruttamento delle potenzialità narrative della non-fiction sono invece al centro del contributo di Lucia Faienza ("La mano visibile nel documentario: finzionalizzazione e strategie della memoria nel ventennio post-dittatura in America latina"). A partire da un campione di dodici documentari prodotti tra Uruguay e Argentina, l'autrice osserva l'evoluzione del linguaggio documentaristico dalla fine degli anni Ottanta a oggi, e riflette sulle modalità di finzionalizzazione attuate nell'ultimo ventennio da quei documentari che hanno come oggetto la rielaborazione del trauma legato alla dittatura sudamericana.

Mettendo in relazione l'idea di *Kulturwissenschaft* di Aby Warburg con le tecnologie della connessione ('technology of linking') praticate nelle Digital Humanities, Emanuela Patti e François Quiviger ("'Linking Venus'. New Technologies of Memory and the Reconfiguration of Space at the Warburg Library") si focalizzano sulla potenziale riconfigurazione, o 'remapping', delle risorse della biblioteca e dell'archivio di Aby Warburg. I due autori riflettono su

come lo spazio narrativo della biblioteca possa essere 'rimediato' con nuove tecniche di visualizzazione, e come queste tecniche possano supportare e valorizzare l'approccio di Warburg alla storia culturale.

Infine, al centro del contributo di Mario Savini ("Nomadismo culturale. Alla ricerca delle fonti del 'sellotape selfie'") è il "nomadismo culturale", inteso come interscambiabilità dei ruoli dell'artista e dello spettatore. Con la diffusione delle nuove tecnologie e delle reti informatiche anche l'opera artistica dilata i confini della propria rappresentazione per immergersi nell'esperienza della vita, e la pratica del "sellotape selfie" sta lì a dimostrarlo. Si tratta di una pratica performativa esercitata anche da persone comuni grazie all'ausilio di un nastro adesivo che viene applicato al viso e alla pubblicazione del proprio selfie deformato online, ma Savini rintraccia le origini di questa pratica nelle opere di alcuni artisti contemporanei e spiega il singolare fenomeno di presentazione e narrazione del sé in una prospettiva di maggior respiro.

Per concludere questo excursus nelle diverse sezioni del presente numero di *Between*, ci piace sottolineare come nei molteplici studi e testi analizzati emerga un'idea di narrazione per nulla destinata a esaurirsi. Qualora un giorno il libro dovesse veramente morire, lasciando il suo posto come mezzo fondamentale per la produzione e trasmissione della conoscenza a forme ibride di testo scritto e immagini, o di testo vocale e immagini in movimento, la pratica del raccontare storie rimarrà viva. Nel passaggio da un medium all'altro, essa sta dimostrando il suo insopprimibile istinto di sopravvivenza e trasformazione. Come sosteneva Aby Warburg, dove c'è sopravvivenza ('Nachleben') c'è la traccia di una funzione antropologica. E la persistenza ontologica delle narrazioni nei secoli ne sottolinea il portato.

Bibliografia

- Abruzzese, Alberto, "Il nuovo immaginario. Premessa", *Letteratura italiana. Storia e geografia III: L'età contemporanea*, Ed. A. Asor Rosa, Einaudi, Torino, 1989: 1170-1172.
- Appadurai, Arjun, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis - London, University of Minnesota Press, 1996, (trad. it. *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Roma, Meltemi, 2001).
- Attridge, Derek, *The Singularity of Literature*, New York, Routledge, 2004.
- Barthes, Roland, "La mort de l'auteur" (1968), *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984 (trad. it. "La morte dell'autore", *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Torino, Einaudi, 1988: 51-56).
- Bauman, Zygmunt, *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza, 2002.
- Bisoni, Claudio - Innocenti, Veronica - Pescatore, Guglielmo, "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione", *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Eds. C. Bisoni e V. Innocenti, Modena, Mucchi, 2013: 11-26.
- Bolter, J. D., *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Mahwah (NJ), Lawrence Erlbaum Associates, 2001 (trad. it. *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Milano, Vita e pensiero, 2002).
- Bolter, J. D. - Grusin, Robert, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA) and London, The MIT Press, 1999 (trad. it. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002).
- Brooks, Peter, *Reading the Plot. Design and Intention in Narrative*, New York, A. A. Knopf Books, 1984 (trad. it. *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*, Torino, Einaudi, 1995).
- Calvino, Italo, *Six Memos for the Next Millennium*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1988 (trad. it. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Torino, Einaudi, 1988).

- Castells, Manuel, *Communication Power*, Oxford, Oxford University Press, 2009 (trad. it. *Comunicazione e potere*, Milano, Bocconi, 2009).
- Chartier, Roger, *L'Ordre des livres. Lecteurs, auteurs, bibliothèques en Europe entre XIVe et XVIIIe siècle*, Aix-en-Provence, Alinea, 1992 (trad. it. *L'ordine dei libri. Lettori, autori e biblioteche in Europa dal Medioevo al XVIII secolo. La produzione del libro e i suoi usi nella società di Antico Regime*, Milano, Il Saggiatore, 1994).
- Cottrell, Sophie - Danielewski, Mark. Z. "A Conversation with Mark Danielewski", 2002, <http://www.randomhouse.com/boldtype/0400/danielewski/interview.html> (ultimo accesso 15/09/2014).
- Danielewski, Mark Z., *House of Leaves*, London, Anchor, 2000.
- de Kerckhove Derrick, *Connected Intelligence: the Arrival of the Web Society*, Toronto, Somerville, 1997 (trad. it. *L'intelligenza connettiva. L'avvento della web society*, Roma, De Laurentis, 1997).
- Id., *Skin of culture. Investigating the New Electronic Reality*, Toronto, Somerville, 1995 (trad. it. *La pelle della cultura: un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Genova, Costa & Nolan, 1996).
- Id., *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Utrecht, Bosch & Keuning, 1991 (trad. it. *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Bologna, Baskerville, 1993).
- Eco, Umberto, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani, 1994.
- Id., *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Roma, Cooperativa scrittori, 1976.
- Id., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* (1964), Milano, Bompiani, 1997.
- Id. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (1962), Milano, Bompiani, 2006.
- Esslin, Martin, "Drama and the Media in Britain", *Modern Drama*, 28.1 (1985): 99-109.
- Fiedler, Roger, *Mediamorphosis. Understanding New Media*, Thousand Oaks (CA), Pine Forge Press, 1997 (trad. it. *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*, Eds. R. Andò - A. Marinelli, Milano, Guerini e Associati, 2000).

- Frasca, Gabriele, *La lettera che muore. La 'letteratura' nel reticolo mediale*, Roma, Meltemi, 2005.
- Id., *La scimmia di Dio. L'emozione della guerra mediale*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
- Gramsci, Antonio, *Letteratura e vita nazionale*, Torino, Einaudi, 1950.
- Hayles, Katherine, *How We Think*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 2012.
- Ead., *My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 2005.
- Ead., *Writing Machines*, Cambridge (MA) and London, The MIT Press, 2002.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York and London, New York University Press, 2006 (trad. it. *Cultura convergente*, Pref. di Wu Ming, Milano, Apogeo, 2007).
- Haraway, D. J., "A Cyborg Manifesto, Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, London, Routledge, 1985: 149-181 (trad. it. "Un manifesto per cyborg. Scienza, tecnologia e femminismo socialista nel tardo Ventesimo secolo", *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995: 39-101).
- Hills, Matt, *Fan Cultures*, New York and London, Routledge, 2002.
- Jedlowski, Paolo, *Storie comuni: la narrazione nella vita quotidiana*, Milano, Bruno Mondadori, 2000.
- Kermode, Frank, *The Sense of an Ending. Studies in the Theory of Fiction*, New York, Oxford University Press, 1967.
- Landow, G. P. - Delany, Paul, *The Digital Word: Text-Based Computing in the Humanities*, Cambridge (MA) and London, The MIT Press, 1993.
- Landow, G. P., *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore and London, Johns Hopkins University Press, 1994 (trad. it. *L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria*, Milano, Buno Mondadori, 1998).
- Id., *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore and London, Johns Hopkins University

- Press, 1992 (trad. it. *L'ipertesto. Il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville, 1993).
- Levy, Pierre, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994 (trad. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996).
- Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*, Paris, Les Editions de Minuit, 1979 (trad. it. *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli, 1981).
- McGann, Jerome, *Radiant Textuality: Literature after the World, Wide Web*, New York and Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2001.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, New York, New American Library, 1964 (trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967).
- Moulthrop, Stuart, "Travelling in the Breakdown Lane. A Principle of Resistance for Hypertext", *Mosaic*, 28.4 (1995): 55-77.
- Ong, Walter, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London, Methuen & Co., 1982 (trad. it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino, 1986).
- Pedullà, Gabriele, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Milano, Bompiani, 2008.
- Petronio, Giuseppe (ed.), *Letteratura di massa, letteratura di consumo. Guida storica e critica*, Roma-Bari, Laterza, 1979.
- Pressman, Jessica, "The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature", *Michigan Quarterly Review*, XLVIII.4: *Bookishness: The New Fate of Reading in the Digital Age*, Fall (2009): 465-482.
- Roncaglia, Gino, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sulla rivoluzione del libro*, Roma-Bari, Laterza, 2010.
- Ryan, Marie-Laure, *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln (NE), University of Nebraska Press, 2014.
- Ead., *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln (NE), University of Nebraska Press, 2004.
- Scazzola, Andrea, "Intervista con Derrick de Kerckhove", *Telema* 3 (1998),

<http://spazioinwind.libero.it/paolafrontoni/i%20coltivatori%20della%20mente/ddkt4.htm> (ultimo accesso 02/09/2014).

Silverstone, Roger, *Television and Everyday Life*, London, Routledge, 1994.

Strate, Lance, *Echoes and Reflections: On Media Ecology as a Field of Study*, Cresskill (NJ), Hampton Press, 2006.

Id., *On the Binding Biases of Time and Other Essays on General Semantics and Media Ecology*, Fort Worth, Institute of General Semantics, 2011.

Come citare questo articolo

Esposito, L. – Piga, E. – Ruggiero, A., “Culture in transito. Letteratura, media e tecnologie digitali”, *Tecnologia, immaginazione, forme del narrare*, Eds. L. Esposito, E. Piga, A. Ruggiero, *Between*, IV.8 (2014), <http://www.betweenjournal.it>