

Publicazione realizzata in collaborazione con il Centro di Studi Filologici Sardi con il contributo della Fondazione di Sardegna.



**Fondazione
di Sardegna**

«Critica del testo», rivista quadrimestrale

Fondata da Roberto Antonelli

ISSN 1127-1140

ISBN 978-88-3313-731-5 (carta) 978-88-3313-732-2 (e-book)

Registrazione presso il Tribunale di Roma n. 125/2000 del 10/03/2000

Direzione: P. Canettieri, L. Formisano, M. L. Meneghetti, A. Pioletti

Direttrice responsabile: A. Punzi

© Dipartimento di Studi Europei, Americani e Interculturali,
“Sapienza” Università di Roma

Questa rivista è finanziata da “Sapienza” Università di Roma

Viella

libreria editrice

via delle Alpi, 32 – I-00198 ROMA

tel. 06 84 17 758 – fax 06 85 35 39 60

www.viella.it – info@viella.it

Critica del testo

XXIII / 3, 2020

Lo statuto metodologico di una filologia della contemporaneità

a cura di

Paolo Maninchedda
Giulia Murgia
Patrizia Serra

viella



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Premessa di Paolo Maninchedda	vii
Paolo Maninchedda <i>Lo statuto metodologico di una filologia della contemporaneità</i>	1
Roberto Antonelli <i>La filologia nel vortice della contemporaneità</i>	25
Antonio Pioletti <i>La “pienezza del tempo” nella filologia della contemporaneità. Sette tesi su ricerca e formazione oggi</i>	35
Luciano Formisano <i>Filologia e contenuto degli enunciati</i>	43
Giuseppe Noto <i>Filologia e sistema formativo nella contemporaneità</i>	57
Stefano Rapisarda <i>“Declararsi” o perire. Appunti per una filologia della contemporaneità</i>	73
Riccardo Viel <i>Filologia come spazio del lógos</i>	91
Arianna Punzi <i>Il ruolo delle “emozioni” nella formazione del filologo</i>	119
Massimo Bonafin <i>Oltre la filologia e la critica del particolare e dell’universale</i>	131
Patrizia Serra <i>Etica e estetica medievale vs. contemporaneità: tentativi di dialogo</i>	147
Maurizio Virdis <i>Medioevo e contemporaneità. Metodo/metodi, consapevolezza e coscienza del filologo</i>	167
Gaetano Lalomia <i>Quali sono i testi “propri” della filologia?</i>	191
Maria Serena Sapegno <i>Oltre Auerbach: la questione del Soggetto nella critica della contemporaneità</i>	205

Sara De Simone	
<i>L'eroe medievale nel romanzo modernista: permanenze, discontinuità e nuovi respiri</i>	219
Roberto Tagliani	
<i>Scrittura oratoria ed educazione alla complessità in Martinazzoli politico e saggista. Un esercizio di filologia della contemporaneità</i>	241
Giulia Murgia	
<i>Fare filologia "per legge". Quando manipolare l'informazione in rete diventa reato</i>	283
Antonella Negri	
<i>La contemporaneità: Babele o continuum linguistico?</i>	307
Claudio Lagomarsini	
<i>Ancora su oralità e scrittura. Prospettive sulla circolazione digitale dei testi</i>	323
Simone Ciccolone	
<i>Testi multimodali, intermediali, interattivi: alcune osservazioni sulla multidimensionalità del testo (letterario) contemporaneo</i>	343
<i>Documento preparatorio</i>	357
Biografie degli autori	361

Simone Ciccolone

Testi multimodali, intermediali, interattivi:
alcune osservazioni sulla multidimensionalità
del testo (letterario) contemporaneo

Multimodal, intermediate, interactive texts: some remarks on the multidimensionality of the contemporary (literary) text

The article comments on some liminal forms of contemporary (literary) texts (sound poetry, ergodic literature, interactive narration), in order to highlight some structural aspects of text multidimensionality (multimodality, interactivity and intermediality), and show that they are omnipresent not only in creative use, but in multiple forms of communication.

KEYWORDS: Multimodality, Ergodic literature, Interactive fiction

1. Premessa: il testo non è unidimensionale

Il filologo contemporaneo, così come il semiologo, sa che la parte più significativa della nostra vita sociale (la totalità, sarebbe forse opportuno dire) è fatta di testi: il nostro canale di interazione col prossimo e con il mondo esterno, così come – viceversa – la fitta rete di comunicazioni che il mondo esterno produce e diffonde e con cui ci (in-)forma in quanto Soggetti del Discorso pubblico, è costituita unicamente da un vasto e variegato tessuto di relazioni semantiche interdipendenti la cui stessa esistenza è retta dal patto testuale che costantemente sottoscriviamo come Lettori e (più raramente) Autori della realtà sociale alla quale partecipiamo.

Malgrado la potenziale ovvietà di una tale osservazione a un lettore informato (quantomeno dalla pubblicazione di *Lector in fabula*¹ in poi), la comunicazione pubblica, e in modo più grave chi la

1. U. Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

analizza, molto spesso sembra ignorare le immediate conseguenze di tale premessa: in particolare, nel campo presuntivamente nuovo della comunicazione pubblica *online* (sia ad uso sia a consumo, *inter alia*, di molta parte della comunicazione politica, che dall'analisi quantitativa di tali cosiddetti *nuovi media* prende le mosse) sembra mancare l'adeguata consapevolezza della natura inerentemente multidimensionale del testo (e del Discorso pubblico in quanto testo) e della conseguente natura euristica di qualsiasi intervento interpretativo (o manipolativo) su di esso.

La vera novità nella testualità della comunicazione pubblica *online* riguarda in realtà la sua dimensione quantitativa. Prendiamo a titolo puramente esemplificativo un dato riguardante *Twitter*, piattaforma di *microblogging* molto usata negli ultimi anni anche da vari esponenti politici come canale supplementare, o preferenziale (occasionalmente anche esclusivo), di comunicazione con gli elettori:² secondo la piattaforma stessa, la quantità di messaggi (*tweets*) inviati ogni giorno nel mondo è di circa 500 milioni;³ in questo numero sono probabilmente conteggiati anche i semplici *retweets*, ovvero ripetizioni di uno stesso messaggio. In un'analisi condotta da Sysomos, la percentuale di *retweets* su un campione 1,2 miliardi di *tweets* è pari al 6%;⁴ se adottassimo questa proporzione anche al dato presentato qui, avremmo circa 470 milioni di nuovi messaggi prodotti ogni giorno su *Twitter*, ovvero (ipotizzando una stima al ribasso di 10 parole per *tweet*) qualcosa come 46.000 volte l'intera *Divina Commedia*.⁵

Di fronte a tale pantagruelica ed effimera Biblioteca d'Alessandria, si è fortemente tentati di reagire come il Califfo Omar della leg-

2. Per approfondimenti sull'uso dei *social media* in politica, cfr. S. Spina, *Open-politica. Il discorso dei politici italiani nell'era di Twitter*, Milano, FrancoAngeli, 2012; N. Barile, *Brand Renzi: Anatomia del politico come marca*, Milano, Egea, 2014; E. Novelli, *Le campagne elettorali in Italia: Protagonisti, strumenti, teorie*, Roma-Bari, Laterza, 2018.

3. Cfr. *Nozioni fondamentali su Twitter* (pagina web), <https://business.twitter.com/it/basics.html> (ultima consultazione: 14 giugno 2020).

4. Sysomos, *Replies and Retweets on Twitter* (pagina web), settembre 2010, <https://sysomos.com/inside-twitter/twitter-retweet-stats/> (ultima consultazione: 14 giugno 2020).

5. Cfr. Intratext Digital Library, *Dante Alighieri: Divina commedia. Intra-Text CT - Statistiche*, http://www.intratext.com/IXT/ITA0191/_STAT.HTM (ultima cons. 14 giugno 2020).

genda, e darla in toto virtualmente alle fiamme (o all'oblio digitale cui di fatto è destinata). Ma anche per i più ottimisti e compulsivi conservatori della storia testuale umana, non vi è speranza di salvezza una volta entrati in questo inferno di testi: l'unico modo per districarsi in tale vastità è nei numeri, e l'unico Virgilio è l'analisi statistica.

Almeno, questo è quanto avviene comunemente nell'analisi della comunicazione *online*, a scopi sia di *marketing* sia di analisi dell'opinione pubblica, e che conseguentemente condiziona le scelte di comunicazione, non solo commerciale ma, in forma sempre più invasiva, di comunicazione politica e di informazione pubblica. Sondaggi, percentuali e numeri sono sempre più gli unici oracoli usati per saggiare le opinioni e i desideri (o le pulsioni) della società, e il posto che, almeno agli occhi di un umanista, dovrebbe a maggior diritto spettare a un esperto lettore di testi, è sempre più spesso delegato a esperti lettori di numeri, che a loro volta delegano le loro interpretazioni ad algoritmi.

Moderni strumenti di osservazione sistematica ritenuti altamente sofisticati, come la *sentiment analysis* o la *emotional web analysis*, sono ormai largamente usati (e non di rado abusati) dagli *spin doctors* oltre che da esperti di comunicazione pubblicitaria;⁶ ma questi stessi strumenti, come molti altri, mostrano a un lettore più attento, al filologo così come al linguista, difetti strutturali colossali che ne compromettono la validità.

Per evitare di scendere troppo nel tecnico (ma rischiando al contempo di semplificare eccessivamente), mi limito a segnalare un aspetto specifico: gli algoritmi di *sentiment analysis* più comunemente usati oggi ricorrono al metodo *bag of words*, ovvero riducono il testo a un mero contenitore di parole, o meglio etichette, alcune con valore emotivo positivo, altre negativo, altre ancora neutro. Se sui grandi numeri questo metodo può sicuramente velocizzare l'analisi di grandi quantità di "dati" e fornire spunti interpretativi basati su tendenze verificate statisticamente, risulta non solo fuorviante o banalmente limitato, ma epistemologicamente infondato se usato come guida interpretativa a un testo qualsiasi, sia esso un singolo messaggio di 140 caratteri o l'intera Biblioteca d'Alessandria.

Una dimostrazione piuttosto scontata è l'analisi che propongo di seguito di un testo fittizio prodotto *ad hoc* (un'ipotetica recensione a un

6. Cfr. Barile, *Brand Renzi* cit., p. 125 ss.

film in forma di commento dello spettatore su *social media*), realizzata tramite lo strumento di processazione automatica del linguaggio messo a disposizione da *Google*, chiamato *Google Natural Language*.⁷ Come mostra la tabella, l'algoritmo non solo non ha alcuna cognizione del tono complessivamente ironico del testo, ma mostra anche di ignorare la sintassi delle frasi e la presenza di negazioni: la prima e l'ultima frase ottengono un punteggio positivo elevato (0,8) unicamente perché contengono due etichette con valore positivo (rispettivamente, *affascinante/incredibilmente* e *incantevole/semplimente*), mentre la seconda è di segno opposto perché contiene due aggettivi valutati come negativi (*banale* e *prevedibile*) contro uno positivo (*originale*).

A mio giudizio, il caso della *sentiment analysis* rappresenta metonimicamente molto bene il modo in cui viene concettualizzata la comunicazione pubblica, e più in generale il testo e il Discorso che in essi si istanzia, da parte non solo degli esperti di *marketing* (in fin dei conti, subire campagne pubblicitarie che travisano totalmente i desideri dei consumatori è un danno collaterale di poco conto) ma degli attuali (e, temo, anche futuri) esperti della comunicazione pubblica, politica e non solo. Questo travisamento significa, a mio avviso, innanzitutto analizzare ogni singolo testo o intervento nel Discorso pubblico come un punto su un asse bipolare orientato a priori, e in secondo luogo, in termini più ampi, concettualizzare la comunicazione pubblica non come prodotto di una società che genera significati e valori, ma come il corrispettivo cognitivo di una folla: caotica, disarticolata, amorfa e assolutamente prevedibile.⁸

<i>Testo</i>	<i>Punteggio</i>
«Tutt'altro che affascinante, incredibilmente noioso».	0,8
«Tutt'altro che originale, bensì banale e prevedibile».	-0,7
«Tutt'altro che incantevole, semplicemente raccapricciante».	0,8
Valutazione complessiva	0,3

Tab. 1. Test dello strumento di *sentiment analysis* di *Google Cloud Natural Language*.

7. *Google Cloud Natural Language* (applicazione web), <https://cloud.google.com/natural-language> (ultima cons. 14 giugno 2020).

8. Cfr. V. Price, *L'opinione pubblica*, Bologna, il Mulino, 2004, p. 35 ss. (ed. or. London-New Delhi 1992).

Il testo, invece (ogni testo preso individualmente, ed esponenzialmente di più la fitta trama intertestuale di cui è intessuta la comunicazione pubblica contemporanea), è inerentemente multidimensionale, benché mostri superficialmente una dimensione lineare, o venga schiacciato su di essa da sovrainterpretazioni ingenuie o dolosamente fuorvianti.

È in quest'ottica che cercherò di attualizzare la mia argomentazione sulla multidimensionalità del testo, tramite alcune esemplificazioni puntuali di specifici studi di caso presi dalla "letteratura" (*lato sensu*) contemporanea, mettendo in rilievo alcuni aspetti strutturali (multimodalità, intermedialità e interattività) e la loro presenza pervasiva, non solo nell'uso creativo, ma in molteplici forme di comunicazione.

2. La multimodalità nel testo orale e nel testo scritto

La multimodalità è una delle caratteristiche strutturali più evidenti e comunemente citate del parlato: lo testimonia l'onnipresenza nei manuali di linguistica italiana e linguistica generale e negli studi specifici sulla comunicazione parlata, così come, per rimarcarne il contrario, in svariati manuali di scrittura (accademica e non) prodotti di recente.⁹

In molti di questi studi la multimodalità è descritta come caratteristica peculiare del testo orale, distintiva rispetto al testo scritto. In alcuni casi, viene rimarcata anche la sua distintività rispetto alla comunicazione digitale (cosa che, visti gli attuali usi dei *social media*, può essere facilmente smentita).¹⁰

La multimodalità viene solitamente esemplificata con la compresenza in parallelo di più canali di comunicazione e di più codici

9. Si vedano ad esempio M. Palermo, *Linguistica testuale dell'italiano*, Bologna, il Mulino, 2013; L. Serianni, *Italiani scritti*, Bologna, il Mulino, 2012; G. Berruto, M. Cerruti, *La linguistica. Un corso introduttivo*, Torino, UTET, 2011; G. Graffi, S. Scalise, *Le lingue e il linguaggio*, Bologna, il Mulino, 2003²; M. Voghera, *Dal parlato alla grammatica. Costruzione e forma dei testi spontanei*, Roma, Carocci, 2017; M. Cerruti, M. Cini, *Introduzione elementare alla scrittura accademica*, Roma-Bari, Laterza, 2007; A. Cicalese, *Imparare a scrivere. Una guida teorico-pratica*, Roma, Carocci, 2001.

10. Cfr. C. Bazzanella, *Conversazione*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 2010, http://www.treccani.it/enciclopedia/conversazione_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/ (ultima cons. 14 giugno 2020).

semiotici: accanto al canale acustico, con l'uso della voce e del linguaggio verbale, viene sempre citato il canale visivo e il corrispondente codice cinesico, in alcuni casi anche il codice prossemico.¹¹

Più di rado (e in realtà è prerogativa di un approccio socio-semiotico alla multimodalità piuttosto che linguistico)¹² si evidenzia come il linguaggio verbale sia già di per sé, sul solo canale acustico, multimodale: oltre alla catena fonica segmentale (i suoni della lingua) sono sempre presenti tratti soprasegmentali, alcuni più o meno codificati e convenzionali (come l'accento di parola, oppure l'uso dell'intonazione per distinguere frasi dichiarative e frasi interrogative) altri di natura continua, modulabile (come velocità d'eloquio, ritmo, variazione melodica, intensità). Questi ultimi, in particolare, possono più adeguatamente ascrivere a modi di produzione segnica distinti dalla lingua parlata, proprio per la loro natura continua (di contro a quella discreta dei segni linguistici), evidenziando quindi una forma imprescindibile di multidimensionalità inerente al testo orale.

Tale multidimensionalità è usata anche a scopi espressivi, e non solo in relazione all'interpretazione orale di un testo (ovvero, per usare un linguaggio più tecnico e meno ambiguo, alla modulazione della trasposizione orale di un testo scritto, come nel caso della recitazione), bensì anche come parte costitutiva del testo stesso, come nel caso della poesia orale.

Si prenda ad esempio *Everyone gets lighter* di John Giorno. Come lo stesso artista ha più volte dichiarato in svariate interviste,¹³ le sue composizioni poetiche sono pensate per essere interpretate oralmente, non per essere lette; la composizione ritmica, le scelte prosodiche e la struttura melodica della loro interpretazione dal vivo sono parte costitutiva del testo, tanto che lo stesso processo creativo del poeta è multimodale, e passa costantemente dalla trasposizione scritta all'interpretazione orale e dalla messa a punto della struttura ritmica all'armonizzazione del testo.

11. Per una più attenta discussione dei termini *canale*, *medium* e *modalità*, si rimanda a Voghera, *Dal parlato alla grammatica* cit.

12. Cfr. J. Bateman, J. Wildfeuer, T. Hiippala, *Multimodality. Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*, Berlin-Boston, de Gruyter, 2017, pp. 40-41.

13. Si veda ad es. *John Giorno Interview: Poets are Mirrors of the Mind*, Louisiana Channel, 12 gennaio 2015, <https://youtu.be/euzY0wl883M> (ultima consultazione: 14 giugno 2020).

Se si confrontano i video di diverse performance in cui John Giorno interpreta *Everyone gets lighter*,¹⁴ si può capire meglio come la natura inerentemente multimodale del testo poetico si ancori al processo creativo e alla sua riproduzione, o ri-generazione nell'evento performativo: nonostante alcune possibili variazioni nella velocità di eloquio e nell'intensità del tono di voce, in larga misura le pause e la segmentazione ritmica tendono a corrispondere; spesso anche i respiri sembrano calcolati, evidenziando le deviazioni dallo schema come "errori" di esecuzione che emergono proprio dal confronto tra i vari "testimoni" del testo orale.

In tal senso, quando (come in questo caso) tale multimodalità è parte integrante del processo generativo del testo, il confronto sinottico tra le varie esecuzioni (quando disponibili) rende possibile la ricostruzione ermeneutica e l'osservazione dei tratti pertinenti (per l'autore/*performer*) dell'opera stessa. Nell'epoca dell'illimitata riproducibilità tecnica dell'opera d'arte,¹⁵ delimitare i confini dell'opera da riprodurre può diventare un'operazione tutt'altro che scontata; e non è un caso, d'altronde, che proprio in risposta a tale riproducibilità tecnica siano germogliate numerose forme d'arte che si sono insediate su tali confini, per poi abatterli.

Prima ancora della poesia orale lo aveva fatto la poesia visiva, in alcuni casi sfruttando il mezzo tecnico (il *layout* tipografico), spingendone la riproducibilità al limite, in altri rendendola, se non impossibile, quantomeno impoverente (e un esempio lampante lo si può avere dal confronto tra *Zang Tumb Tumb* di Marinetti e *Il Palombaro* di Govoni).

Più recentemente, l'uso della tipografia, dei segni grafici sovrapposti e della pagina come spazio visivo sono usciti dall'ambito della pura sperimentazione e sono entrati a far parte dell'arsenale narrati-

14. J. Giorno, *Everyone gets lighter* (performance), Roma, Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, 4 gennaio 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=4blJSC4kqBk&t=7s> (ultima cons. 14 giugno 2020); J. Giorno, *Everyone gets lighter* (performance), in *Words Aloud 8: Spoken Word Festival*, Durham (Ontario, Canada), Durham Art Gallery, 5 novembre 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=lQulErRiMTY> (ultima cons. 14 giugno 2020).

15. Viene evocato qui il titolo del famoso saggio di W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa* (1966), tr. it. di E. Filippini, Torino, Einaudi, 1998 (ed. or. Frankfurt am Main 1955).

vo del romanziere, in quella che, dopo il saggio di Aarseth,¹⁶ viene chiamata letteratura ergodica (ma che, a esser onesti, era presente quantomeno dagli anni Sessanta, con le opere del gruppo OuLiPo).¹⁷ Si pensi ad esempio all'opera emblematica del genere, ovvero *House of Leaves* di Danielewski,¹⁸ in cui l'uso di caratteri tipografici diversi per le diverse voci narranti si combina con il ricorso a ipocodifiche cromatiche (il blu per la parola *house* e qualsiasi suo traducevole, il rosso per la parola *minotaur* e i passaggi barrati) e con un uso progressivamente più ardito e complesso del *layout* di pagina (si veda ad esempio il cap. IX, e più nel dettaglio pp. 118 ss.).

Proprio l'uso di caratteri tipografici diversi per rimarcare il cambio di autorità epistemiche (di voci narranti, o più radicalmente di piani enunciativi e narrativi radicalmente distinti e tra loro incompatibili, come infatti avviene in *House of Leaves*)¹⁹ rappresenta forse l'esempio di nuovo strumento narrativo, figlio della moderna tipografia, di più ampio successo e uso, a cui ricorre anche Umberto Eco in più occasioni.²⁰

La multimodalità mostra quindi di essere prerogativa anche del testo scritto. Anzi: mentre la linguistica tende a riconoscere al testo orale la pertinenza della multimodalità come tratto distintivo (v. sopra), per la socio-semiotica è il testo scritto che non può non essere multimodale.²¹

16. E. J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 1997.

17. Anche volendo tralasciare precursori importanti, come il *Tristram Shandy* di Sterne (ma si veda la recente riedizione: L. Sterne, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, London, Visual Editions, 2010), è d'obbligo citare quantomeno I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, Torino, Einaudi, 1973 e G. Perec, *La vita istruzioni per l'uso*, Milano, Rizzoli, 1984 (ed. or. Vanves 1978).

18. M. Z. Danielewski, *House of Leaves*, New York, Pantheon, 2000² (2nd Edition – Full Color).

19. La voce narrante di Johnny Truant nega l'esistenza del film *The Navidson Record* e dello stesso Navidson, su cui però si basa il saggio di Zampanò che lui stesso riporta (Danielewski, *House of Leaves* cit., pp. XIX-XX).

20. Questo ricorso alla tipografia a scopi narrativi è presente non solo in U. Eco, *Il cimitero di Praga*, Milano, Bompiani, 2010, ma se ne può ritrovare l'uso, anche se meno sistematico, già in Id., *Il pendolo di Foucault*, Milano, Bompiani, 1988.

21. «There is, of course, no such thing as a monomodal page: there never has been and never will be. Like any other textual unit, a page cannot create meaning through the use of language alone but relies instead on a combination of several

3. Intermedialità come cifra della multimodalità digitale

La letteratura ergodica spinge ulteriormente sui confini tra modi di produzione e ricezione segnica, sfociando quasi sempre nel campo d'azione dell'arte multimediale e dell'intermedialità²² come strumento compositivo che, pur non volendone riconoscere la piena natività digitale, nel mondo della comunicazione digitale e delle *electronic arts* trova il suo vero habitat naturale.²³

Danielewski include nelle appendici alla seconda edizione di *House of Leaves* un interessante esempio di ri-mediazione (da testo scritto a fumetto) di una scena del romanzo (p. 659); in *Extremely Loud and Incredibly Close*,²⁴ Safran Foer fa abbondante uso di materiale iconografico come parte costitutiva dell'intricata struttura narrativa che costruisce.

Ma è il testo nella sua forma digitale, più che in quella a stampa, che mostra la piena potenzialità dell'uso combinato e interconnesso di più canali e codici semiotici: l'edizione *enhanced ebook* di *The Fifty Year Sword*²⁵ combina il testo con composizioni musicali, effetti sonori e animazioni (il testo stesso, in vari passaggi del romanzo, si anima e viene riprodotto sulla pagina in modo dinamico); ancor

meaning-making resources: linguistic, graphic and spatial at the very least» (A. Baldry, P. J. Thibault, *Multimodal transcription and text analysis*, London, Equinox, 2010², p. 58). Sulla multimodalità nella letteratura ergodica, è imprescindibile la monografia di A. Gibbons, *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*, New York-London, Routledge, 2012.

22. Sul rapporto tra letteratura e web e sull'intermedialità, si vedano *inter alia* M. Fusillo, R. Terrosi, *Intermedialità*, in *Enciclopedia Italiana - IX Appendice*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 2015, https://www.treccani.it/enciclopedia/intermedialita_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (ultima cons. 14 giugno 2020); A. Casadei, *Letteratura e web*, in *Enciclopedia Italiana - IX Appendice*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 2015, https://www.treccani.it/enciclopedia/letteratura-e-web_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (ultima cons. 14 giugno 2020).

23. D'altronde, lo stesso saggio di Aarseth (*Cybertexts* cit.) da cui origina il termine *ergodic literature* si occupa in realtà di testi e ipertesti elettronici; lo stesso romanzo capostipite del genere (Danielewski, *House of Leaves* cit.) nasce prima in formato digitale, diffuso e rimodulato tramite il web prima di cristallizzarsi nella sua forma "finita" (o sarebbe meglio dire statica) a stampa.

24. J. Safran Foer, *Extremely Loud and Incredibly Close*, London, Penguin, 2005.

25. M. Z. Danielewski, *The Fifty Year Sword*, New York, Pantheon, 2012 (*Enhanced Ebook*, ISBN: 9780307908520).

più complessa appare l'interazione transmediale in *The Imaginary 20th Century*,²⁶ in cui contribuiscono alla narrazione immagini, suoni, filmati e materiali interattivi, raccolti in un'ampia collezione multimediale di più di 2000 elementi.

4. Interattività e non-linearità del testo

Arriviamo così all'ultimo aspetto della multidimensionalità del testo che forse maggiormente contraddistingue la testualità contemporanea: l'interattività. Un aspetto che però, occorre evidenziare da subito, è sempre almeno parzialmente fittizio, e la cui efficacia può dipendere dalla maggiore o minore capacità di simulazione dell'autore del testo interattivo.

Qualsiasi testo, come segnalava Eco nel *Lector in fabula* già menzionato in apertura, è in qualche misura "interattivo"; proprio perché la sua stessa esistenza come veicolo di significati può istanzarsi solo nel processo interpretativo messo in atto dal Lettore, e senza il quale (o meglio, senza un'ipotesi del quale: il Lettore Modello) l'autore non può concretamente avviare il processo generativo del testo stesso.

Tuttavia molti autori si sono cimentati nel tentativo di rendere più evidente l'interazione e l'intervento diretto ed esplicito del lettore sul testo, non solo in epoca recentissima ma certo con maggior vigore e stimolo nell'attuale era della comunicazione digitale, e della sua moltiplicazione dei canali comunicativi e di interazione a distanza.

Cito qui brevemente i fortunati esperimenti commerciali delle avventure testuali nel campo dei videogiochi e della serie *Choose Your Own Adventure* nel campo dell'editoria per ragazzi, entrambi risalenti agli anni Ottanta.²⁷

26. N. M. Klein, M. Bistis, *The Imaginary 20th Century* (materiali multimediali e interattivi, ebook), Karlsruhe, Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, 2014, <https://imaginary20thcentury.com/> (ultima cons. 14 giugno 2020).

27. Si vedano ad esempio *Zork I: The Great Underground Empire* (videogame), Infocom, 1980; T. M. Disch, *Amnesia* (videogame), Electronic Arts, 1986; E. Packard, *The Cave of Time*, New York, Bantam Books (*Choose Your Own Adventure*, I); ma anche le fortunate serie di libri-gioco di *Lone Wolf* (J. Dever, *Lone Wolf – Flight from the Dark*, London, Arrow Books, 1984) e *Blood Sword* (D. Morris, O. Johnson, *Blood Sword – The battlepits of Krarth*, London, Hodder and Stoughton, 1987), recentemente ripubblicati anche in italiano.

Nella serie *Choose Your Own Adventure* e nei libri-gioco a stampa, il lettore si trova in più punti a mettersi nei panni del protagonista (peculiare in tal senso è l'uso della seconda persona, e non della terza o della prima per la voce narrante) e a dover scegliere come proseguire la storia, saltando, in base alla scelta, a pagine o paragrafi diversi all'interno del libro. L'intervento del lettore si limita quindi, di fatto, a scegliere tra possibili percorsi di lettura alternativi, e anche possibili finali diversi, in una trama che si sviluppa non in modo lineare ma ad albero – o, sarebbe meglio dire, lungo un grafo multilineare complesso. Non di rado, infatti, la moltiplicazione di percorsi di lettura iniziale tende poi a essere ridotta e forzata verso una serie piuttosto limitata di sviluppi e finali possibili; più che un albero, quindi, si tratta di solito di strutture più simili a catene markoviane.²⁸

Il funzionamento di molte avventure testuali in forma di videogioco è strutturalmente simile: segue dei diagrammi di flusso prestabiliti, che permettono all'autore di vincolare gli interventi del lettore-giocatore pur mantenendo un'illusione di interattività. Quest'illusione è più forte ed efficace in sistemi come *Zork*, in cui l'interfaccia utente-macchina è quella del linguaggio naturale: il giocatore scrive liberamente frasi in un inglese semplificato, il *parser* che costituisce il motore centrale del videogioco le “interpreta” estraendo le informazioni utili e modificando l'ambiente narrativo virtuale di conseguenza.

A queste fortunate produzioni della cultura di massa si ispira, indubbiamente, un recente film interattivo pubblicato sulla piattaforma di streaming *Netflix*; si tratta di *Black Mirror - Bandersnatch*, ambientato negli anni Ottanta e con chiari riferimenti anche al mondo dei videogiochi e dei libri-gioco.²⁹ Il film è composto di ben 250 segmenti, per un totale di 150 minuti circa di riprese; negli ultimi dieci secondi di ogni segmento di video, lo spettatore può scegliere tra più opzioni; sulla base dell'opzione scelta, il film passa al seg-

28. Cfr. F. J. Damerau, *Markov Models and Linguistic Theory* (1971), Berlin-New York, de Gruyter, 2018. Per un approfondimento, sul sito di *Project Aon* sono disponibili i grafi di tutti i volumi della serie di *Lone Wolf*, come ad es. quello di Dever, *Flight from the Dark* cit., disponibile all'indirizzo <https://www.projectaon.org/en/svg/lw/01fftd.svgz> (ultima cons. 14 giugno 2020).

29. *Black Mirror - Bandersnatch* (film interattivo), diretto da David Slade, scritto da Charlie Brooker, *Netflix*, 28 dicembre 2018.

mento selezionato, fino a raggiungere uno dei vari finali possibili (almeno cinque).³⁰

Un altro progetto di narrazione interattiva è quello promosso dalla piattaforma web *The Incipit*,³¹ che raccoglie una moderna forma di racconti a episodi: gli autori pubblicano il primo episodio di un racconto in dieci parti; ogni episodio si conclude con un interrogativo e tre possibili opzioni tra le quali i lettori possono scegliere; l'opzione più votata determinerà lo sviluppo narrativo nell'episodio successivo, fino al decimo. Oltre a condizionare l'andamento della storia tra un episodio e il successivo, i lettori possono intervenire tramite commenti e proposte: il sito funziona infatti come un blog, con aree di discussione alla fine di ogni pagina.

Si tratta quindi di una narrazione che si avvicina, o meglio simula l'interazione comunicativa su *social media*. È di fatto quello che succede anche nell'interazione (fortemente asimmetrica e anch'essa simulata) tra personaggi pubblici famosi, dello spettacolo così come del mondo politico, e la loro platea digitale. L'aspetto che queste forme peculiari di testo ci permettono di mettere in evidenza è il carattere di non-linearità della "narrazione", sia essa puramente finzionale oppure nella forma di interpretazione, "lettura" (se non più radicalmente riscrittura) della realtà sociale e del Discorso pubblico.

Benché possa sembrare un accostamento anomalo, l'individuazione di aspetti strutturali comuni tra testo narrativo non lineare e interazione digitale asimmetrica su *social media*³² permette di trasferire in quest'ultimo ambito un concetto molto usato per la segnalazione di narrazioni interattive devianti, di forzature nel mec-

30. D. Griffin, *Netflix's Black Mirror: Bandersnatch Review*, in *IGN*, 28 dicembre 2018, <https://www.ign.com/articles/2018/12/28/netflixs-black-mirror-bandersnatch-review> (ultima cons. 14 giugno 2020).

31. *The Incipit* (sito web), <https://theincipit.com/> (ultima consultazione: 14 giugno 2020).

32. Con interazione digitale asimmetrica intendo qui riferirmi a una tipologia di possibili situazioni comunicative tramite *medium* digitale in cui vi è una forte asimmetria, innanzitutto manifestamente numerica, in secondo luogo in termini di rapporti di potere o prestigio, tra mittente (singolo o ristretto a un gruppo di soggetti ben definito e identificabile) e moltitudine dei destinatari, spesso disaggregati, passivi, limitati a interventi ridotti o predefiniti (di cui il *mi piace* è l'esempio per antonomasia).

canismo produttivo del testo che rischiano di infrangere la cortina dell'illusoria partecipazione del Lettore: il *railroading*. Nella *interactive fiction*,³³ l'autore può essere accusato di *railroading* quando manipola le reazioni dei suoi lettori/interlocutori e li riconduce, forzosamente o tramite strategie di cosiddetto "illusionismo", lungo un percorso narrativo prestabilito, rompendo così il patto testuale col destinatario e riconducendo il testo a una struttura di fatto lineare.

Questo è concretamente il rischio che accomuna qualsiasi forma di comunicazione (ancor più se a distanza) contraddistinta da un rapporto fortemente asimmetrico, sia in termini numerici che di potere, di capacità di intervento e controllo della comunicazione: il tentativo di gestire quantità ingenti di scambi comunicativi, traducendoli in dati unidimensionali, e in seconda battuta di usare tali dati unidimensionali come principio guida su cui costruire la propria platea di Lettori Modello (nella comunicazione pubblica, nell'informazione, nel dibattito politico), significa usare l'illusionismo dell'interazione col lettore nello spazio etereo e nebuloso del digitale per creare narrazioni della realtà parziali, manipolate, forzosamente unilaterali.

5. Note conclusive

In questo breve *excursus* su alcune forme testuali peculiari, ho cercato di mettere in evidenza alcuni aspetti della multidimensionalità inerente al testo, ben noti (benché forse con altri nomi o in altre forme) a chiunque si occupi approfonditamente di testi con l'occhio dell'umanista. Lo scopo ultimo era quello di sottolineare come, all'imprescindibilità della natura multidimensionale del testo, debba di concerto seguire l'imprescindibile coinvolgimento dell'umanista nella riflessione e nella discussione sulla comunicazione pubblica contemporanea. Accanto agli esperti di numeri, quindi, per riprendere l'immagine proposta in apertura, occorre ribadire il ruolo fondamentale degli esperti di testi – filologi, semiologi e linguisti – senza i quali i testi e la narrazione della contemporaneità rischiano di essere manipolati come codici cifrati, da cui estrarre solo il già noto e il prevedibile.

33. Cfr. N. Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MIT Press, 2003.

Se il campo delle *digital humanities*, che su questo terreno può competere a pieno titolo, è per sua stessa natura pronò a compenetrazioni di settori disciplinari molto lontani dal tradizionale campo d'azione degli studi umanistici, ciò non di meno necessita di un taglio prospettico attento ai valori fondanti degli studi umanistici e dell'ermeneutica testuale.