



## Enthymema XXIX 2022

Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana* (Mimesis, 2021)

Alessio Verdone

IULM – Milano

**Abstract** – Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana* (Mimesis, 2021).

**Parole chiave** – Letteratura elettronica; Italia; Cultura visuale; Media; Digitale.

**Abstract** – Review of Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana* (Mimesis, 2021).

**Keywords** – Electronic Literature; Italy; Visual Culture; Media; Digital.

Verdone, Alessio. "Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana* (Mimesis, 2021)". *Enthymema*, n. XXIX, 2022, pp. 149-153.

<http://dx.doi.org/10.54103/2037-2426/17378>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License  
ISSN 2037-2426

# Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana* (Mimesis, 2021)

Alessio Verdone  
IULM - Milano

Nonostante il sempre crescente interesse a livello internazionale, ancora oggi, in Italia, si ha un'idea molto approssimativa della 'letteratura elettronica'. Non di rado, infatti, l'opinione comune raggruppa sotto questa etichetta, in maniera sbrigativa e con superficialità, «quelle opere in cui il digitale appare solo come tematica o è utilizzato come mero mezzo di diffusione» (Iadevaia 11) e non invece le «opere nate digitali, che non potrebbero vivere al di fuori del medium informatico, poiché ne sfruttano alcune proprietà, utilizzandole come strumenti formali, retorici ed estetici» (12). A confondere ancora di più chi non è abituato ad avere a che fare con questo tipo di opere è poi l'assenza di una definizione univoca che renda conto delle loro specificità. Tutto ciò, in un contesto atavicamente in ritardo come quello del nostro paese, si somma alla penuria di studi che siano in grado di affiancare un taglio storico a una logica esclusivamente antologica.

A queste e tante altre incertezze cerca di porre rimedio Roberta Iadevaia con il suo *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, pubblicato a fine 2021 da Mimesis, all'interno della collana "Quaderni di Visual and Media Studies". Nonostante il titolo della monografia si riferisca alla situazione di una data tipologia di letteratura – quella elettronica – in un'area geografica ben delimitata – l'Italia –, Iadevaia invita il lettore a confrontarsi con i più importanti rivolgimenti tecnologici e culturali degli ultimi settant'anni e oltre, collegando sempre i fatti nostrani con quelli internazionali. Ne viene fuori una trattazione che non ha timore di andare oltre i limiti che l'ideologia dominante vorrebbe imporgli, e che proprio per tale motivo può permettersi di sconfinare nei territori apparentemente extra-letterari dell'informatica e della tecnologia in senso lato. E in questo mettendo a frutto uno dei principali insegnamenti della letteratura elettronica: l'ibridismo, da cercare nel mondo, da trovare nelle cose.

Al di là dei tantissimi spunti contenuti nel libro, c'è però un filo rosso che lo percorre dall'inizio alla fine, e cioè il costante tentativo di superamento dell'*interfaccia culturale libro*. Prendendo le mosse da quanto già affermato da Johnson e Manovich, Iadevaia considera l'interfaccia un codice che fornisce «una sua visione del mondo, un suo sistema logico o ideologia» (Manovich 91). Superare l'*interfaccia culturale libro* vorrà dire allora andare oltre la logica egemonica del logocentrismo, che cerca di rintracciare ordine laddove l'ordine tradizionale non può essere trovato, che crea separazioni nette laddove l'ibrido è dilagante, che separa le discipline e pretende di individuare generi. Al contrario, invece, la letteratura elettronica è

L'espressione della scrittura nell'era del post-letterario in quanto la sua denominazione intende dimostrare l'inadeguatezza della letteratura stessa. A essere inadeguato è il predominio del linguaggio verbale, la parola considerata l'unità minima di significato piuttosto che un software open source. (Iadevaia 253)

Ragione per cui, misurarci con le opere elettroniche ci induce ad affrontare la sfida di allargare i nostri orizzonti e a placare le nostre convinzioni, prima di tutto per quanto riguarda i confini del letterario (Hayles), ma subito dopo anche in relazione alla realtà circostante. La e-

Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana*  
Alessio Verdone

lit – per il suo carattere di letteratura extra-letteraria – prende allora le sembianze di un grande manuale per una lettura critica e senza preconcetti della nostra contemporaneità.

Il saggio di Roberta Iadevaia, seppur nato da una tesi dottorale, pare avere una consistente autonomia rispetto al testo di partenza. Il libro ha infatti il pregio di conservare una leggibilità accattivante dall'inizio alla fine, di essere chiaro negli intenti e schematico sia nella forma che nelle metodologie adottate. L'obiettivo principale, quello che più preme all'autrice, è dimostrare che «la letteratura elettronica italiana non solo esiste, ma è anche ricca, eterogenea, complessa, affascinante e, spesso, così all'avanguardia da rappresentare un modello a livello internazionale» (Iadevaia 14-15). La scelta di adottare un approccio di tipo cronologico non è motivata con la fiducia in uno sviluppo progressivo e lineare dell'umano, quanto invece con la volontà di accrescere la comprensibilità della trattazione. Allo stesso modo l'autrice ha preferito non rivolgersi a un'organizzazione antologica, optando invece per una strategia incentrata sul «come analizzare le opere di e-lit», sul «dove cercarle» sul «quando sono state realizzate» (17). L'intero saggio è poi scandito seguendo «la suddivisione in “generazioni” proposta» (17) dalla Electronic Literature Organization (Flores). Ne risultano quattro capitoli, ognuno dei quali dedicato a una generazione diversa.

La prima sezione del libro verte sulla cosiddetta preistoria della letteratura elettronica e riguarda il trentennio che va dal 1950 al 1980. Qui si risale alle radici storiche dell'informatica, si arriva gradualmente fino ai primi esperimenti letterari di tipo generativo-combinatorio e si dedica grande attenzione al primo generatore testuale nella storia, *Love Letters*, realizzato da Christopher Strachey nel 1952. In ambito italiano le scelte dell'autrice sono invece vincolate al solo scrittore in grado di ricorrere all'uso del computer, l'eclettico Nanni Balestrini che nel 1962 produsse *Tape Mark I*, la prima poesia elettronica italiana.

Con il secondo capitolo si entra a pieno titolo in quella che viene definita la prima generazione della letteratura elettronica, operante dal 1980 al 1992. Elemento dominante è il graduale passaggio dalla pagina allo schermo, fatto che comporta il transito quasi definitivo «dal potenziale al virtuale» (Iadevaia 65). Con l'avvento dell'informatica di massa tutti si accorgono delle potenzialità di quelle nuove macchine che fino a qualche tempo prima avevano le dimensioni di una stanza intera. Ciò, afferma Iadevaia, ha ricadute enormi su quella che va delineandosi come letteratura elettronica. Nel corso di questo decennio allungato nascono infatti diversi generi, che l'autrice tratta con grande acume storico e critico. In questo modo il lettore viene edotto sulla prima forma di rimediazione elettronica del fumetto, che, strano a dirlo, avviene in Italia nel 1984 con i *Giovani Mondani Meccanici*; sulla nascita delle avventure testuali (1976) e sulla loro prima apparizione italiana, nel 1982, con *Avventura nel castello* di Enrico Colombini, opera molto importante perché la prima «di letteratura elettronica in senso moderno d'Italia» (72); sulla diffusione, in seguito all'invenzione di Storyspace (1987) del genere dell'*Hypertext Fiction*; sul MUD, che grande impatto ebbe sulle forme di creazione delle prime comunità di lettori elettronici; sulla poesia animata, genere che in Italia giunse molto in ritardo, nei primi Duemila.

Con la parte seguente, ci si avvicina ai nostri giorni: la seconda generazione della letteratura elettronica è infatti quella che, operando tra il 1993 e il 2005, deve fare i conti con quello che viene chiamato Web 1.0, quando cioè le opere cominciano ad essere pubblicate in rete. Si tratta di un capitolo piuttosto corposo e denso in cui il lettore è invitato, anzi quasi obbligato, a rivedere le proprie idee su cosa effettivamente sia la letteratura. Con il cambiamento delle modalità di diffusione e la riconfigurazione del ruolo del lettore, le opere diventano ora «delle performance da esperire in tempo reale» (121) caratterizzate da un nuovo modello cognitivo, «quello del *flusso* linguistico della rete» (122). Mentre all'estero la conseguenza diretta di ciò è la quasi totale sovrapposizione tra opere generative, animate e ipertestuali, in Italia si rimane dipendenti dalla tradizionale «visione gerarchica del testo» (25). Per tale motivo, il capitolo si presenta suddiviso in paragrafi che prendono il nome dai generi che trattano. Nel contesto

Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana*  
Alessio Verdone

della letteratura generativa vengono illustrati la poesia multimediale di Roberto Gilli; *Il sogno di Eliza* (2001), singolare romanzo cartaceo per metà generativo di Angelo “Motor” Comino; l’avanzatissimo *polygen*, uno dei generatori più all’avanguardia del tempo, ideato nel 2002 da Alvise Spanò. Successivamente Iadevaia approfondisce il tanto affascinante quanto poco conosciuto mondo della *net.art*, che con i sottogeneri della *software art* e della *virus art*, vede gli italiani in una posizione di estrema originalità a livello internazionale. È la volta poi delle poesie animate di Daniela Calisi e del variegato mondo degli ipertesti italiani. La sezione si chiude con le prime opere in cui l’immersività assume una sempre maggiore importanza. Dunque con i primi esperimenti nel campo della Realtà Virtuale e dell’*Alternate Reality Game* (ARG), quest’ultimo esempio molto interessante di *transmedia storytelling* (Jenkins 95).

L’ultimo capitolo, il quarto – per certi versi il più affascinante perché l’unico in divenire – è dedicato alla terza generazione della letteratura elettronica, esordiente nel 2005 e ancora in corso. In questi decenni gli autori si trovano di fronte a radicali cambiamenti: dapprima l’imponente svolta *social* che porta al Web 2.0, poi il cosiddetto Web 3.0 e l’idea di un futuro *ubiquitous computing* (Iadevaia 179), già annunciato dall’*AI* e dall’*IoT*. A queste nuove sfide la letteratura elettronica internazionale sta cercando di rispondere in modi molto diversi, documentati puntualmente dall’autrice. Dopo questioni di carattere teorico si passa ancora una volta ad illustrare generi e opere ben precisi, nel campo delle forme emergenti di scrittura e lettura sui social network; in quello del medium videoludico (in cui risaltano alcuni collettivi italiani come i *We Are Müesli*, i *Santa Ragione* e i *Maggesi*) e in quello delle nuove frontiere tecnologiche, come l’*AI*, la *VR* e la *AR*; infine molto spazio è riservato a uno degli esempi più interessanti di *e-poetry* italiana, le *Poesie elettroniche* di Fabrizio Venerandi.

Il libro si chiude con delle interessanti pagine in cui Iadevaia, oltre a tirare le somme su quanto illustrato in precedenza, propone alcune importanti sfide per il futuro, perché «nonostante [...] l’Italia possieda già un patrimonio elettronico-letterario ricco, eterogeneo e, per molti versi, all’avanguardia, sono ancora tante le cose da fare» (Iadevaia 254). Tra queste, la messa a punto di strategie utili per la conservazione delle opere esistenti, per la diffusione della letteratura elettronica italiana e per la formazione di una comunità in grado di fare rete (256).

Come si è cercato di evidenziare nel corso della recensione, questa monografia di Roberta Iadevaia è fonte di una grande quantità di stimoli non solo per l’esperto di e-lit, ma anche per chiunque sia curioso di conoscere e approfondire ciò che solitamente rimane escluso dal circuito culturale dominante. Man mano che si va avanti, il lettore – oltre ad apprendere i fondamentali snodi della storia della letteratura elettronica italiana e internazionale – è costantemente indotto a riflettere su questioni attualissime come l’evoluzione delle attività di lettura e scrittura nel medium elettronico, il cambiamento dei ruoli di autore e lettore, le possibilità e i limiti dei media digitali, le implicazioni della tecnologia all’interno delle opere e della società, le modalità cognitive di cui si fanno portatori i media digitali (16).

Non bisogna inoltre trascurare un altro aspetto che giova alla lettura di un libro, il piacere del testo, il divertimento che si prova procedendo. In tale direzione conducono sicuramente le molte curiosità che costellano la storia della e-lit, come ad esempio quelle legate all’intrigante mondo dei *bot*, affrontato nell’ultimo capitolo. Pagina dopo pagina se ne scoprono diversi e con i più disparati intenti, dal puro *divertissement* fino alla satira politica e alla critica sociale. Messo di fronte ai prodotti di queste applicazioni, il lettore non può che sentire l’impulso di recuperare uno dei propri *devices* per risalire alla fonte. Il risultato è variabile, ma può capitare di rimanere bloccati, anche per molti minuti, nella consultazione ossessiva e divertita di questi testi automatici, proprio come è capitato a chi scrive con *Inspirobot*, un *bot* concepito come forma di rovesciamento dei poster motivazionali che invadono la rete.

Al di là, comunque, di questa preferenza di carattere personale, emerge qui una delle caratteristiche che rendono il libro particolarmente riuscito – e con cui si vorrebbe concludere: la sua capacità di distaccarsi costantemente da sé stesso per dialogare con ciò che lo circonda, e

Recensione di Roberta Iadevaia, *Per una storia della letteratura elettronica italiana*  
Alessio Verdone

di spingere dunque il lettore a fare la stessa cosa, a confrontarsi con ciò che si trova fuori dalla carta, immerso nella mutevole realtà. Questa che a volte è una qualità rara nella produzione accademica, nel testo di Roberta Iadevaia si fa elemento fondante.

## Bibliografia

- Flores, Leonardo. "Third Generation Electronic Literature". *Electronic Book Review*, 2019.
- Hayles, Katherine N. "Electronic Literature: What is it?". *eliterature*, vol. 2, gennaio 2007.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York UP, 2006.
- Johnson, Steven. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. Basic Books, 1997.
- Manovich, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. MCF, 2002.