



Enthymema XXX 2022

Letteratura&rete.

La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

Ricercatrice indipendente

Abstract – L'articolo riporta, in parte rielabora, spesso commenta, le risposte di undici 'scrittori elettronici' a domande relative a letteratura&rete. L'articolo non si propone tanto di definire un fenomeno, come quello della 'letteratura elettronica', per definizione ampio, eterogeneo, complesso e mutante, quanto di testimoniare strada facendo, ma anche tacendo, i divergenti/convergenti percorsi e le opinioni di chi, in questi ultimi trentacinque anni, ha provato a 'fare' letteratura elettronica 'dentro la rete'. Tra le faglie di questi frammenti non cuciti a dovere trapelano bagliori di un contesto in cui la letteratura sublima se stessa, andando oltre la rappresentazione (dello spettacolo del senso) per farsi scenario (occulto) di eventi inaspettati. Nel laboratorio assurdisto di questa letteratura finalmente disposta a farsi gioco di/in sé, i fili della rete vengono fatti e disfatti: una rete che non pesca e non contiene; una rete del (far) fare e non (solo) del dire.

Parole chiave – Letteratura elettronica; Rete; Intervista; Assurdismo.

Abstract – The article reports, partially reworks, often annotates, the answers by eleven 'electronic writers' to questions related to Literature&Internet. The article does not intend to define a phenomenon, such as that of 'electronic literature', that is broad, heterogeneous, complex and mutant by definition, but it rather tries to testify along (but also among and beyond) the way, the divergent/converging paths and the opinions of those who has been trying to 'make' electronic literature 'inside the net' for the past thirty-five years. Between the faults/faille of these not-sewn-properly fragments, flashes of a context leak out, in which literature fai(l/nt)s, going beyond the representation (of the spectacle of meaning) to become the (occult) scenario of unexpected events. In the absurdist laboratory of this literature finally willing to play of/in itself, the threads of the net are made and unmade; a net that does not catch nor contains; a net of (making) doing and not (only) of saying.

Keywords – Electronic Literature; Internet; Interview; Absurdism.

Iadevaia, Roberta. "Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici". *Enthymema*, n. XXX, 2022, *La letteratura e la rete. Alleanze, antagonismi, strategie*, a cura di Stefano Ballerio e Marco Tognini, pp. 154-72.

<http://dx.doi.org/10.54103/2037-2426/19556>

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



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License
ISSN 2037-2426

Letteratura&rete.

La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia
Ricercatrice indipendente

1. Introduzione

Da quel giorno del 1962 in cui lo scienziato e psicologo del MIT Joseph Licklider la teorizzò, attraverso il pesante filtro delle ambizioni militari, a oggi che conta più di cinque miliardi di persone che la utilizzano (circa il 63% della popolazione mondiale), Internet, la rete delle reti, l'ex *Intergalactic Computer Network* ed ex *Arpanet*, è radicalmente cambiata.

Cambiati sono i dispositivi con i quali si accede a Internet, che hanno via via rappresentato: persone incaricate di eseguire calcoli, enormi macchine destinate a persone di scienza e alla guerra, enormi macchine occasionalmente ricreative, piccole macchine da assemblare, oggetti di design di massa fissi, oggetti di design da portare in giro.

Cambiati sono gli appellativi con cui le persone si sono rivolte, nel corso del tempo, a questi dispositivi: cervelli elettronici, amici, finestre sul mondo, *smart devices*.

Cambiate sono le modalità con cui si dialoga con questi dispositivi: manipolazione fisica, interfacce testuali, interfacce grafiche, interfacce naturali.

Cambiato è l'ambiente nel quale si naviga in Internet: infrastruttura unidirezionale, statica e potenzialmente lucrativa; infrastruttura pluridirezionale, dinamica e decisamente lucrativa; infrastruttura onnipresente dominata da monopoli e intelligenza artificiale.

Cambiate sono le metafore impiegate per e nel web: pagine, siti, isole, uffici, piazze, nuvole, metaversi.

Cambiata, infine, è la rete stessa, sottoposta a un duplice processo di espansione che l'ha portata a inglobare, da una parte, agenti non più esclusivamente umani; dall'altra, dimensioni non più esclusivamente virtuali. L'attuale *paesaggio informazionale*, postumano e postdigitale, è un *ecosistema* (Resmini) le cui interfacce si sono aperte dissolvendosi in un'ecologia di servizi.

Paradossalmente, più la tecnologia digitale si è avvicinata, anche fisicamente, alle persone, più ha allontanato queste ultime da sé. La diffusione di *metainterfacce* (Andersen e Pold) – interfacce automatizzate progettate per indurre le utenti a un comportamento altrettanto automatizzato – sta consolidando un tipo di *informatica impersonale*, caratterizzato dalla modalità *speedrun* e dalla *iperlinearità* (Lorusso, "The User Condition").

Inevitabilmente tutti questi cambiamenti – non solo tecnologici, ma anche economici, sociali, politici, culturali – non potevano non impattare sulla letteratura: quando questa incontra l'informatica, problematizzandola e permeandola di sé, quando cioè il linguaggio dei media digitali è esplorato in modo critico e creativo, si parla di *letteratura elettronica* (Iadevaia).

Scrittori elettronici potrebbe sembrare una denominazione anacronistica in quest'epoca post-digitale in cui ogni attività umana passa attraverso la mediazione dell'elettronica, eppure basta dare un rapido sguardo agli ebook attualmente in circolazione per rendersi conto di quanto non si discostino poi molto dai libri cartacei in quanto a modalità di scrittura e fruizione. Esistono dispositivi programmabili (generativi, multimediali, interattivi), eppure il loro utilizzo in ambito letterario non è, generalmente, tanto dissimile da quello di una macchina da scrivere. *Scrittori elettronici* intende riferirsi a quelle persone che, al contrario, si sono allontanate dal libro come *interfaccia culturale*, esplorando le potenzialità e i limiti del linguaggio dei media digitali.

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

Persone come: Daniela Calisi,¹ che da oltre vent'anni realizza poesie mutanti conferendo dignità anche grafica agli inediti effetti di senso prodotti dal rapporto forma-contenuto-gesto dell'utente; Enrico Colombini, autore, tra le altre cose, della prima avventura testuale italiana e maestro della scrittura interattiva, dall'ironia brillante e inconfondibile; Roberto Gilli, scienziato-scrittore poliedrico tra i più complessi e raffinati del panorama elettronico italiano; Marco Giovenale, scrittore, artista visivo, redattore, traduttore, curatore, critico, esperto di scritture di ricerca; Silvio Lorusso, artista e designer dall'acutissimo sguardo critico; Lorenzo Miglioli, pioniere del cyber-teatro e della media art, autore, tra le altre cose, del primo ipertesto commercializzato in Italia; Arnaldo Pontis, informatico/artista digitale, dal 1993 membro del progetto di poesia, musica, rumore e immagini Machina Amniotica; Uochi Toki (Matteo 'Napo' Palma e Riccardo 'Rico' Gamondi), instancabili sperimentatori di form(ul)e e format(gg)i in viaggio tra piani immaginari; Mauro Vanetti, programmatore, game designer, autore di svariati saggi a tema ludico e politico (a volte le due cose coincidono); Fabrizio Venerandi, coautore del primo MUD italiano, cofondatore di una delle prime case editrici italiane dedicate alla narrativa ipertestuale e autore di svariate opere letterarie, elettroniche e non; Salvatore Zingale, docente di Semiotica, autore di ipertesti e curatore, tra le altre cose, di una mostra sulla *info-poetry*.

Nella convinzione che anche di queste voci *elettronicamente dissonanti* abbiamo bisogno per espandere, in primo luogo, i nostri orizzonti interpretativi di fronte alle sfide del presente e dell'immediato futuro, questo articolo riporta le osservazioni, i ricordi, le paure e le speranze che gli undici scrittori succitati hanno scelto di condividere rispondendo a un'intervista. L'articolo, quindi, non si propone tanto di definire un fenomeno, come quello della letteratura elettronica, per definizione ampio, eterogeneo, complesso e mutante, in-finibile, in-fungibile e forse anche indifendibile, quanto di testimoniare strada facendo, ma anche tacendo, i divergenti/convergenti percorsi e le opinioni di chi, in questi ultimi trentacinque anni, ha provato a 'fare' letteratura elettronica 'dentro la rete'.

Per conoscere i dettagli relativi alle modalità dell'intervista, corredati da una del tutto futile statistica, si prega di andare a questa nota: ♪. Per sapere come, dove e quando le undici persone intervistate si sono approcciate alla scrittura elettronica e quali caratteristiche dei computer li hanno colpiti di più, si prega di andare al paragrafo seguente (2). Per scoprire se gli undici scrittori si definiscono 'apocalittici' o 'integrati', si prega di andare al paragrafo 3. Attenzione: il medesimo paragrafo contiene anche le riflessioni degli scrittori in merito alla rete (di ieri e oggi), nonché alcune rivelazioni circa il loro rapporto con i social network. Per conoscere i punti di vista degli scrittori su tematiche più propriamente letterarie, quali i cambiamenti in atto nelle pratiche di lettura e scrittura in ambiente digitale, i conseguenti effetti sui contenuti e le loro considerazioni in merito al ruolo sociale della letteratura, si prega di andare al paragrafo 4. Per scoprire gli 'strumenti di difesa' consigliati dagli scrittori, le loro sensazioni circa la letteratura del futuro e le risposte che darebbero alle persone scettiche nei confronti della letteratura elettronica, si prega di andare al paragrafo 5. Per avvalersi di una sintesi estrema, si prega di andare alla conclusione.

2. Di videogiochi, macchine da scrivere azzurre, t-shirt smarrite e disaggi vari

Con la prima domanda si è chiesto agli scrittori di descrivere quel momento in cui hanno realizzato che il computer poteva essere utilizzato per scrivere in modo *diverso*, che il computer non era, cioè, (solo) una macchina da scrivere.

¹ Per ulteriori approfondimenti sulle persone intervistate, si vedano i loro siti web riportati in bibliografia.

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

Per molte delle persone intervistate, il primo approccio con l'informatica è occorso attraverso i microcomputer e, quindi, attraverso i videogiochi. Emblematica, in tal senso, la testimonianza di Calisi: «il primo impatto con un computer è stato quando a casa dei miei cugini ho giocato per la prima volta con il Commodore 64. È stata una vera folgorazione e non riuscivo a staccarmi più di lì». E quindi in quanto, come ha specificato Lorusso, anche lui alle prese con un C64, ereditato però dal padre, con quei computer «chiaramente non è che ci si potesse fare molto: non c'erano programmi installati; a parte un paio di cartucce non c'era altro da fare che scrivere». Ed è stato così, scrivendo codice per realizzare programmi di grafica o giochi, che è emerso il potenziale della programmazione. Tornando a Calisi:

quando poi anni dopo ebbi il mio primo pc, un 386 della Compaq, per me era già chiaro che non era affatto solo una macchina da scrivere. Grazie a una marea di dischetti un amico di mio padre mi installò un programma di grafica vettoriale che girava su DOS e una copia del primo *Civilization*, di cui mi diede anche istruzioni su come usare i *cheats*. Fu grazie a quei codicilli che mi permettevano di far comparire dal nulla interi eserciti di arcieri per il mio gioco che capii il potenziale dello scrivere codice.

Non a caso di grafica hanno parlato i due designer del gruppo, Calisi e Lorusso, il quale ha scritto: «ricordo la prima volta che scrissi un programma: era un programma per creare delle grafiche (generava delle mongolfiere a schermo che si muovevano). Ricordo la fierezza di mio padre che pensava l'avessi concepito io» [in realtà era stato copiato dal manuale di istruzioni]. Anche Lorusso ha parlato di «una certa idea di potenza» derivante dal fatto «che il testo fosse davvero effettivamente eseguibile», discorso approfondito nella parte immediatamente seguente, che merita di essere riportata per esteso:

poi passai a un tentativo iper-ambizioso, quella che oggi verrebbe chiamata *scrittura non creativa*, ma senza alcuno spirito artistico. Il problema era questo: c'erano dei videogiochi a cui volevo giocare che mi erano irraggiungibili (non avevo le cassette). Quando si compravano le riviste, però, si poteva leggere il codice sorgente. Vidi delle immagini di giochi bellissimi e decisi di copiare, lettera per lettera, il codice sorgente di questo gioco. Parliamo di migliaia di linee di codice. Ovviamente era un'idea folle, perché sarebbe bastato un solo errore per inficiare completamente l'opera. Questo credo sia un fatto interessante, perché connette questa idea quasi medievale di ricopiare il testo come uno scriba, in maniera metodica e perfetta, alla possibilità pratica di pensare il codice come 'testo che fa cose'. Penso che queste due anime del testo – come azione e come mero riflesso – abbiano condizionato, ovviamente in maniera indiretta, intestina, sotterranea, quello che ho fatto molti anni dopo [...].

Di giochi hanno parlato più o meno tutti gli intervistati. Alcuni li hanno scritti in prima persona: è il caso di Giovenale («ho passato intere notti a programmare videogiochi in Basic da adolescente») e Colombini («possedevo una calcolatrice programmabile e ci avevo scritto qualche giochino, ma sempre in termini numerici poiché non c'era modo di mostrare testi»); altri ne sono stati entusiasti fruitori. Così Gilli («il computer è stato per me inizialmente una macchina per scrivere e per fare calcoli scientifici (e per giocare)»), Pontis («sono stato anche uno sfrenato *gamer*. E lo sono ancora oggi nonostante l'età avanzata fino al punto di vantarmi senza ritegno, quando incontro qualche nerd o *gamer* adolescente, d'essere un anziano *master of prestige* di *Call of Duty* da molti, molti anni!») e Miglioli («ne sperimento vari perché mi interessa capirne i meccanismi. I giochi, abbastanza vecchi, che mi colpiscono e piacquero molto sono stati sicuramente: *Doom3*, *Half-Life* e *Mass Effect*). In alcuni casi, è stato proprio un determinato genere di videogiochi a dare il via alla loro carriera di scrittori: il genere in questione è quello delle *avventure testuali*; gli autori, Colombini e Venerandi. Fu attorno al 1980 che Colombini, partecipando a una fiera del settore, vide «esposto un grosso e costoso computer (tecnicamente, un *minicomputer*) sul quale girava *Adventure*, alias *The Colossal Cave*, la prima

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

avventura testuale» restandone «immediatamente catturato. [...] Quando trovai *Adventure* per Apple II, lo giocai da cima a fondo insieme a Chiara [Tovena]. Dopo di che ci dicemmo “Perché non ci proviamo anche noi?”. E così nacque *Avventura nel Castello*», che è stata appunto la prima, indimenticabile, avventura testuale commercializzata in Italia (la prima versione, per Apple II, risale al 1982). Il racconto di Venerandi, forse meno noto, merita di essere riportato per esteso:

io credo che [il momento in cui ho compreso il potenziale letterario del computer] sia stato quando ho avuto il mio primo Apple II, nel 1984 circa. Appena arrivato in casa era stato messo temporaneamente su un mobile in cucina per vedere se funzionava. Io avevo quattordici anni e un solo floppy disk con alcuni giochi che il venditore mi aveva dato e lì in mezzo c'erano le prime due avventure testuali della mia vita. I miei genitori andarono a letto lasciandomi rapito in cucina di fronte a quelle storie che cambiavano sotto ai miei occhi. Si è trattato quindi di un approccio da lettore prima che da scrittore. Da quel momento in poi ho iniziato a fare mappe e scrivere storie interattive, anche prima di imparare a programmarle. Ho passato una intera estate a 'far giocare' altri ragazzini al mare facendo io la parte del computer. Una specie di gioco di ruolo rovesciato: era il computer che mi portava a fare gioco di ruolo dal vivo, impersonando il ruolo del computer. Una delle due avventure testuali era in Applesoft Basic e fu la prima palestra per programmare, poi, la mia prima avventura testuale, mettendo assieme e codificando le storie che avevo scritto d'estate.

Anche Vanetti non ha avuto bisogno né di elettronica, né di elettricità per realizzare le sue prime storie interattive non lineari: appassionato di *librigame*, «quelli storici delle edizioni EL», provò subito a scriverne qualcuno, a penna o con «una macchina da scrivere azzurra che la Olivetti aveva prodotto per *Italia '90* che era integralmente meccanica». La macchina da scrivere è stata lo strumento prediletto anche di Giovenale, il quale però l'ha utilizzata, negli anni Ottanta e Novanta, per realizzare opere in prosa lineari ma, almeno per quanto riguarda le primissime prove, contraddistinte dalla brevità estrema e da «una vena di crudeltà e assurdo particolarmente insistita». Il lungo apprendistato con la macchina da scrivere e la stampante ad aghi è servito all'autore per cogliere immediatamente, per contrasto, «il carattere utilitaristico/utile» del computer che, grazie a programmi come i *word processor*, facilitavano enormemente quel modo di scrivere/pensare già presente nell'autore: il percepire il testo come «una materia fluida» piuttosto che come «qualcosa di inamovibile, che dalla mente doveva uscire quanto più possibile vicino alla sua forma definitiva».

I videogiochi sono stati il principale magnete/spia verso il/del potenziale creativo dei computer, ma non l'unico.

Per quattro degli intervistati, infatti, tutto è cambiato grazie a una sola, forse un po' esotica, di certo evocativa parola: *ipertesto*. Questo il bel racconto di Gilli:

dal 1992 in poi ho capito che potevo scrivere in modo diverso: Hyplus era un software DOS con cui si potevano creare degli ipertesti e subito dopo ho scoperto l'HTML e Mosaic. Iniziai a scrivere poesie e narrazioni ipertestuali: non era difficile perché prima le scrivevo usando dei post-it gialli che si combinavano in modo non lineare sulle grandi pareti bianche della soffitta in cui vivevo (opere effimere in una città ventosa come Trieste e che vivevano solamente nel ricordo e nelle fotografie).

Se Gilli ha imboccato fin da subito la via dell'ipertesto, Miglioli, Pontis e Zingale vi sono giunti percorrendo strade alternative. Prima di realizzare il primo ipertesto commercializzato in Italia, Miglioli aveva cofondato la rete civica di Modena, *MoNet* (nome proposto da Miglioli stesso anche per sottolineare la somiglianza tra la rete e la teoria visiva del celebre pittore impressionista); aveva inoltre rappresentato, al Festival internazionale di Polverigi, lo spettacolo teatrale *MiniMali* (o *Piccoli dolori*), completamente composto di quadri elettronici, che il

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

critico Maurizio Grande definì, sulle pagine del *Corriere della Sera*, «il primo esperimento di cyber-teatro». Fu proprio in occasione di una rappresentazione di *MiniMali*, a Modena, che un amico parlò a Miglioli di un programma per Macintosh che lo aveva stregato: Storyspace. Ideato nel 1987 da Jay David Bolter e Micheal Joyce e acquisito dalla casa editrice Eastgate Systems, Storyspace è stato uno dei primi ambienti espressamente progettati per la scrittura letteraria ipertestuale (*ambiente* in quanto consente di scrivere, modificare e leggere ipertesti, anche molto lunghi e complessi). Storyspace è noto perché coagulò attorno a sé un gruppo di scrittori americani, oggi noti appunto come *Scuola di Storyspace*, autori di quelli che oggi sono considerati classici della letteratura ipertestuale (ricordiamo almeno lo stesso Joyce con *afternoon, a story*; Stuart Moulthrop con *Victory Garden* e Shelley Jackson con *Patchwork Girl*). Fu proprio con Storyspace che Miglioli realizzò *Ra-dio*, il primo ipertesto italiano, pubblicato nel 1993 da Castelvechi e Synergon sotto forma di floppy disk allegato a un libretto dalla copertina verde. Significativamente il libretto e il dischetto contenevano anche, rispettivamente, un'intervista a Joyce e la prima traduzione italiana di *afternoon*. Ora, non è questa la sede per scendere nei dettagli; basterà dire che l'operazione artistico-concettuale di Miglioli generò un enorme impatto mediatico: per due anni chiunque volle intervistarlo e la critica italiana dedicò pagine e pagine alla narrativa ipertestuale. La cosa che mi preme sottolineare è questa: nel 1995 Miglioli andò a Los Angeles, entrò in un negozio di t-shirt, ne vide una decina di un colore che lo incuriosì, si avvicinò e scoprì che riproducevano la copertina dell'edizione italiana di *Ra-dio*. Miglioli ne acquistò due, ma la sua valigia andò perduta.² Tornando all'intervista, il percorso che ha unito Pontis all'ipertesto merita di essere descritto dallo stesso Pontis in questo suo ricordo che profuma di ritratto generazionale:

nel mio caso, visti i miei 60 anni, si torna parecchio indietro. Di 40 anni fino al 1982. [...] ero un giovane ufficiale di complemento in Aeronautica Militare e, come addetto alle telecomunicazioni, mi trovavo in Sicilia all'aeroporto militare di Sigonella – Catania. Ebbi modo di conoscere un anziano consulente informatico americano, che lavorava per la McDonnell Douglas, che mi disse quanto fosse rimasto affascinato in gioventù, vent'anni prima, dalle teorie informatiche di Douglas Engelbart. Io allora Engelbart non sapevo nemmeno chi fosse e la cosa mi incuriosì davvero molto. Tieni presente che stiamo parlando dei primi anni ottanta, anni in cui la rete Internet e il web come li conosciamo oggi erano ancora molto lontani da noi, nello spazio e nel tempo. Io vivevo in Sardegna e lavoravo in Sicilia. In una 'profonda provincia' italiana, molto, molto lontana anche da Milano, dalla Normale di Pisa o dal Politecnico di Torino. Figurarsi quanto poteva esser distante, questo mio mondo lavorativo, dalla California e da Stanford. Eppure ricordo bene come, avendo scoperto pochi anni prima uno scrittore sardo visionario come Michelangelo Pira, ebbi subito la netta percezione di quello che negli anni a venire sarebbero diventati i computer, la rete e anche lo scrivere di ognuno di noi, usando tali macchine, dentro il *villaggio* locale e globale del futuro. Capii cosa sarebbe stato del nostro futuro proprio quel giorno, nell'estate del 1982, in cui dalla viva voce di un americano entusiasta, per la prima volta, sentii pronunciare la parola *Hypertext*. Da quel momento in poi mi resi conto di quanto il processo che stava sorgendo sarebbe stato inarrestabile ed estremamente rapido a livello di immaginario collettivo. Ed ero conscio che di fronte a me e a tutti quelli della mia generazione si stava aprendo un nuovo mondo nel quale i computer del futuro non li si immaginava più come macchine futuribili da fantascienza, in grado di pilotare astronavi o controllare le fabbriche. Ma cominciarono ad apparirci come quello che sarebbero diventati: ovvero moderni e costosissimi elettrodomestici (ancora ben poco alla portata dei comuni mortali) per il calcolo, per scrivere e stampare, senza correzioni, sulla carta. Immaginavamo come questi elettrodomestici, una volta prodotti per i mercati di massa e arrivati in tutte le case, avrebbero creato un modo nuovo di 'osservare' il mondo e un nuovo modo di leggere i giornali o i libri. Un modo molto diverso dall'uso del mezzo televisivo,

² Non è questa la sede nemmeno per gli appelli, ma se, tra chi legge, vi è qualcuno in possesso di ulteriori informazioni – qualcuno, ad esempio, che ricorda quelle magliette o che è riuscito addirittura ad acquistarle – troverà in me un interlocutore attento e curioso.

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

un modo davvero interattivo. E cambiando il modo di fruire dei contenuti sarebbe dovuto cambiare anche il modo di crearli. Assisteremo alla nascita, di conseguenza, anche di un modo totalmente nuovo di comporre e intendere lo scrivere. Scrivere diverso, aperto, condiviso e collaborativo attraverso la rete.

Il primo ricordo di Zingale è «vago» e «strano»: tra gli ultimi anni del Novecento e i primi del Duemila vide, alla Fiera del Libro di Torino, un cd-rom che mostrava a monitor immagini e testi in movimento e nacque così l'idea di tradurre in quella forma alcuni suoi scritti «difficili da pubblicare in forma di libro», così da aggirare anche il sistema editoriale cartaceo e pubblicare direttamente sul web. In quell'occasione l'intenzione restò tale, ma pochi anni dopo, fu ancora la stessa Fiera a lanciare lo stimolo che portò l'autore a realizzare il suo primo ipertesto, *L'ufficio dell'impiegato Sig. Blume*. Nel 2003, infatti, venne annunciato il primo Concorso di Scrittura Mutante, al quale peraltro partecipò anche Calisi e la cui giuria era costituita, tra gli altri, da Carlo Infante, Giulio Lughì, Derrick De Kerckhove e Miglioli. Zingale non vinse il primo premio, ma riuscì a rimediare una sua opera preesistente – un'installazione costituita da immagini e testi esposta presso una galleria d'arte una decina di anni prima – in un ipertesto multimediale realizzato in puro HTML ancora oggi funzionante. Gli Uochi Toki, infine, si sono distinti dagli altri indicando, come origine del loro avvicinamento al computer, un campionato e la posta elettronica:

Rico: Quando ho capito che potevo usare il computer per comunicare non avevo ancora un computer, da quando ho avuto 9 anni a 16 il pc non esisteva a casa mia, prima dei 9 anni c'era il commodore 64, dopo i 16 windows 95, nel mezzo solo giradischi, vinili vecchi e nuovi, un campionatore con 10 secondi di memoria, ecco forse è lui il primo computer con cui ho potuto scrivere i miei beat, la mia elettronica.

Napo: Inizialmente sono state le e-mails, con le quali è nata una forma di scrittura epistolare [...]. Le discussioni che avvenivano via posta elettronica mi davano una finestra dialogica sulla socialità che non avevo mai avuto prima ed in molte occasioni ho avuto proprio l'impressione di star scrivendo la mia vita e il personaggio 'me stesso' con tutti i pregi e difetti che questa scrittura potesse avere. Mi riferisco però esclusivamente ai messaggi di posta elettronica, non alla forma chat, che riportava tutto a una dimensione dove il testo era forzatamente ridotto a poche parole, in cui la comunicazione era tanto più efficace quanto più breve. Questa estensione, potenziamento della scrittura grazie al computer, nel mio caso, abbraccia un periodo che va dai primi anni 2000 fino ai primi anni 2010, dopodiché questo uso della posta elettronica per me è decaduto per molti motivi sia personali che inerenti a modalità di scrittura più scarse che sono diventate la norma. Negli ultimi anni, tuttavia, ho ritrovato questa modalità di scrittura nelle note vocali che permettono di unire alla scrittura la forza del verbale e del paraverbale. Questa miscellanea di messaggio, dettatura e flusso di coscienza mi permette di tenere allenata la creatività mettendola a disposizione dei miei rapporti sociali senza implicazioni lavorative di mezzo. I messaggi vocali mi hanno permesso di usare e inventare formule che altrimenti sarebbero rimaste nella mia personale letteratura del Parlare da Solo.

I videogiochi, l'ipertesto, i campionatori e la posta elettronica sono stati dunque i primi strumenti/forme con cui gli undici scrittori si sono avvicinati al computer, ma da quali caratteristiche di questo (meta)medium sono rimasti più affascinati?

Vedere i testi cambiare davanti ai propri occhi. Certo, oggi può far sorridere che questa sia stata la caratteristica più citata dagli intervistati ed è anche per questo che reputo più che necessarie le storie e l'archeologia informatica. Giovenale, in particolare, ha sottolineato la netta percezione di *variabilità* incentivata dal dispositivo informatico (ma riconducibile, come idea generale e «con la *v* maiuscola», al 1961), che 'naturalizza' un approccio alla scrittura fatto di interpolazioni, cut up, collage: «un testo in divenire» (Venerandi), insomma, fluido, un fluido che però può decidere di non sporcare. Alla 'pagina pulita' ha fatto riferimento anche Lorusso

il quale, da buon designer, ha definito la scrittura a computer «una forma di organizzazione visiva», «una messa in chiaro, diciamo, del pensiero». Questo aspetto per certi versi ‘rassicurante’ dell’ambiente digitale è stato ripreso da Vanetti, per il quale il principale fascino del computer risiede nella possibilità di «orchestrarne, con calma, un funzionamento complesso»: «programmando un computer puoi preparare prima tutti gli orchestrali e poi farli suonare assieme al tempo giusto». Alla mia un po’ provocatoria replica che faceva notare come il suo porre l’accento sull’automazione si discostasse dalla proprietà più decantata dei media digitali, l’interattività, Vanetti ha risposto con un’affermazione che sintetizza uno degli aspetti a mio avviso più intriganti della scrittura informatica: «quello che per l’utente è interattività, per l’autore è automazione».

Miglioli e Zingale, da autori di ipertesti, hanno invece posto l’accento sulla non linearità facilitata dal medium informatico. In particolare, ad affascinare maggiormente Miglioli è stato l’aspetto *architettonico* dello spazio dello scrivere digitale: mentre nelle forme letterarie tradizionali occorre avanzare in modo lineare, «come in un treno in cui devi andare di carrozza in carrozza per poter finalmente arrivare al guidatore», nelle forme non lineari «puoi vedere la tua storia dal satellite e quindi analizzarla anche da un punto di vista psico-geografico». Sebbene alcuni ambienti di progettazione, come Storyspace, rendano la scrittura ipertestuale simile a un «videogioco o romanzo semplificato», è proprio «unendo tutte queste semplificazioni» che è possibile arrivare a un livello di complessità anche estremo». Queste affermazioni di Miglioli – credo condivisibili da chiunque abbia esperienza nella scrittura interattiva – sono state riprese da Zingale, per il quale il fascino principale, nonché la principale caratteristica di una scrittura «pienamente elettronica», deriva proprio dalla «molteplicità di percorsi» che il lettore può seguire, a suo rischio e pericolo s’intende. Sia Miglioli che Zingale, infatti, non hanno lasciato spazio a dubbi: «io volevo uno spiazamento» (Miglioli); «io volevo un labirinto, una cosa che si presentasse in modo semplice, con una decina di elementi, ma che ne nascondeva migliaia».

Il commento di Gilli ha posto invece l’accento su un’altra caratteristica del medium che esaltò un’intera generazione che, a mio parere, non faticherà a ritrovarsi nello spirito ‘esplorativo’ e pionieristico evocato dall’autore:

strutture ipertestuali, e poi grafica, codice, audio e video: come non si poteva essere attratti da un mondo nuovo di possibilità? Il multimedia e la poesia digitale erano un territorio inesplorato in cui fare cose che nessun altro prima aveva fatto. Per me era irresistibile. Ed era irresistibile usare le potenzialità del medium per creare delle nuove forme-contenuto.

A queste affermazioni di Gilli fanno da eco le seguenti, provenienti da Pontis:

cercai di unire tutte queste mie passioni, in modo trasversale fra loro, alle reti informatiche, alle nuove tecnologie e alla multimedialità. Sono stati anni di personale sperimentazione, in totale autonomia e da autodidatta, alla ricerca di fonti, autori, artisti, tecniche e forme in grado di coniugare informatica, musica, letteratura e avanguardia. [...] [È stato] un percorso assolutamente naturale, istintivo, infantile e anche ludico. Una continua ricerca e scoperta di ‘giochini’ sempre nuovi e intriganti su cui metter le mani e anni di scambi, epistolari ed elettronici, anche molto importanti sempre attraverso la rete, con altri ‘sperimentatori’ elettronici come me.

Alcune brevi considerazioni prima di procedere con la sezione dedicata alla rete.

Un aspetto che, a mio avviso, merita di essere sottolineato, riguarda l’importanza rivestita dall’*hardware*: come si è visto, alcuni intervistati ricordavano il colore del dispositivo, altri la sua esatta collocazione, in molti la marca.³ Ciò rimanda a un contesto storico molto diverso da

³ Per la cronaca: Commodore 64 e Compaq per Calisi, Commodore PET 2001 e poi Apple II per Colombini, Commodore VIC 20 e poi 64 per Giovenale, Commodore 64 per Lorusso, MSX «il concorrente sfigato del Commodore 64» per Vanetti, Apple II Venerandi.

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

quello attuale nel quale, per usare le parole di Giovenale, «non solo Internet non c'era; in più, l'elettronica era effettivamente un discorso di orologi, lancette, cronometri ai led, di misurazione del tempo, della velocità...». Questo discorso è tutt'altro che marginale, in quanto ha da subito innescato, nelle menti di queste generazioni, un collegamento *informatica-artigianato* che credo oggi non si possa ritenere così scontato. Tale concetto è stato ben espresso da Calisi:

non ricordo come, poi avevo scoperto che il mio Compaq si poteva *overclockare* semplicemente aprendo il cassetto sottostante il monitor e spostando un *jumperino* verde, chiaro che volli subito provare. Da lì credo venga la mia percezione degli strumenti digitali come qualcosa che ha anche una propria precisa *fisicità*, un marchingegno sul quale si possono mettere le mani per apportare modifiche e fare sperimentazioni.

Questo humus di «*hardware* più *hard*», per usare ancora le parole di Giovenale, potrebbe avere a che fare con le analogie germogliate dalla voce degli intervistati: il collegamento umano-computer avanzato da Venerandi, quello tra ipertesti elettronici e post-it menzionato da Gilli, quello tra programmatore e scriba colto da Lorusso e quello, non riportato prima, suggerito da Vanetti tra le chat e i bigliettini che ci si scambiava a scuola e tra i *thread* e i messaggi ramificati che apparivano sul «Muro Interattivo» del bagno dei maschi del suo Liceo (messaggi che il bidello puntualmente cancellava con l'alcool, non prima, però, di essersi sforzato di rintracciare gli autori, seguendo le frecce e decodificando le sigle).

Allo stesso modo, non credo sia stato un caso che le persone intervistate abbiano definito Internet, in primo luogo, come una infrastruttura materiale composta di cavi, dispositivi e persone: scrivere in modo elettronico vuol dire anche 'leggere' il dispositivo (comprenderne il funzionamento) per, eventualmente, 'riscrivere' il dispositivo stesso, giocando con i suoi inviti all'uso e adattandolo, così, alle proprie esigenze. Questa dimensione sperimentale, artigianale, *pratica, personale* del *computing*, incentivata dai primi computer di massa (gli *home computer*, ad esempio) e, nel complesso, disincentivata da quelli odierni, consente di cogliere con più facilità la struttura dietro l'astrazione.

Gli ultimi elementi che mi sembra opportuno sottolineare, seppure molto brevemente, riguardano l'importanza del contesto familiare, specie in merito ai dispositivi messi a disposizione e quella rivestita dalle riviste e dagli eventi del settore: mi auguro che le testimonianze riportate possano contribuire a frenare questa ottusa e insensata tendenza alla chiusura di festival e di spazi di sperimentazione.⁴

3. Sulla rete

Il bilancio complessivo delle risposte in merito alla rete (come è cambiata, cosa ti manca, cosa ti esalta, cosa ti spaventa) evidenzia una disillusione, amara e profonda, che l'aspetto di una parabola discendente: da una rivoluzione utopica a un declino de-evolutivo. Potrebbe sembrare la tipica presa di posizione 'da apocalittici', ma non è così.

3.1. Apocalittici o integrati?

Alla domanda, genuinamente stupida, nessuno ha risposto schierandosi da una parte o dall'altra.

⁴ A proposito di disagio, inserisco qui, a mo' di *bonus*, una coincidenza: di disagio con la grafia («ho avuto sempre un certo disagio con la scrittura a mano. Ho una pessima grafia» e «[...] liberandosi anche della grafia, che non ho mai amato») hanno parlato sia Lorusso che Venerandi nell'ambito dei vantaggi della scrittura in ambiente digitale.

Per quanto, in due casi, sia stato fatto notare quanto questa contrapposizione poteva avere un senso, tutt'al più, all'epoca delle *grandi narrazioni* in cui Umberto Eco la concepì, in quattro hanno risposto che, effettivamente, essa permane, soprattutto in alcuni contesti (scuola, mass media). Come ha scritto Napo, dicotomie come quella provocatoriamente proposta sono «una trappola da cui si sfugge sapendo di poter inventare altre mille posizioni che stanno nel mezzo, all'esterno, fuori dal sistema di rappresentazione e in definitiva Da Un'Altra Parte». E così hanno fatto, da bravi *oulipiani*, molti degli intervistati. Ma prima: Gilli ha confessato di non aver mai compreso le ragioni degli apocalittici, dal momento che «la tecnologia ci ha sempre cambiati in meglio e in peggio», mentre Lorusso, vicino agli apocalittici «per indole e *imprinting*», ne sta riconoscendo i limiti, che vede legati a una *forma mentis* «morale» di derivazione umanistica, a differenza degli integrati che «benché ammantino anch'essi le tecnologie di valori morali», operano in maniera «amorale» in quanto, perlomeno, «si concentrano *operativamente* sulla tecnologia». Vanetti, da «*Chaotic Goods*», ha confessato di considerare le idee degli integrati «ingenui» (con uno scatto al livello «ridicolo» nel caso di proposte quali il conferimento del Premio Nobel per la Pace a Internet) e «paranoiche» quelle degli apocalittici («divenuti letteralmente tali, ultimamente»).

Veniamo ora alle neo-definizioni. Al quinto posto della mia personale classifica c'è Giovenale con il suo «apocalittico integrato. non ho altro da dire vostro onore», preceduto dal «post-apocalittico e per nulla integrato direi» di Pontis. Al terzo posto l'«artista clandestino» di Zingale e, al secondo, la schizo-definizione di Colombini: «apocalittico moderato-disintegrato (per-certi-aspetti-ad-esempio-i-videogame) perfettamente integrato». Il primo posto spetta a Miglioli con il suo «scienziato teppista» preso in prestito da James Graham Ballard, seguito da «principio di indeterminazione di Heisenberg virgola ca**o».

3.2. E siamo tutti quanti dentro il grande esperimento

Nel complesso, il *refrain* propagato da questi 'cuori esplosi' si accorda con la sintesi proposta da Pontis: «la rete è cambiata, noi siamo cambiati. Nel peggior modo possibile».

«All'inizio ha rappresentato un'utopia che sembrava a portata di mano. Uno spazio di libertà e di sperimentazione anche sociale e politica». Le parole di Calisi riassumono bene la principale caratteristica che le persone intervistate hanno evidenziato in merito alla rete degli albori, prima, cioè, dell'avvento dell'informatica di massa e, soprattutto, dei social network. La rete ha rappresentato «il Tutto e l'Uno» (Pontis), un immenso archivio costantemente in divenire, tendenzialmente gratuito e accessibile, in cui perdersi, visitare «siti mattissimi» (Rico), aggiornarsi sulle opere altrui e mostrare le proprie, ricercare e utilizzare strumenti per la scrittura non creativa (Giovenale), sperimentare forme e formati aggirando il conservatore mondo editoriale, intessere relazioni sociali, divertirsi, mettersi in gioco e, soprattutto, *meravigliarsi*: «il web aveva un fascino misterioso, senza volti, senza credibilità o certificati, costituiva un vero e proprio salto nel buio digitale, scrivere una mail era più simile ad un messaggio nella bottiglia che ad una lettera» (Rico). Leggere, in piena noia postdigitale, i ripetuti rimandi al mistero, alla «magia» (Calisi), alla «meraviglia» (Zingale) rappresentati da un tipo di rete che non esiste più, emoziona e rende vivide le immagini descritte da chi quel tempo lo ha vissuto pienamente: immagini di una «*tabula rasa*», di uno «spazio del fare» così diverso dallo «spazio del dire» di oggi, uno «spazio che si abita costruendolo» (Lorusso), configurabile, artigianale, creativo, sperimentale.

Per quanto, come ci ha insegnato la net art, il web non sia mai stato un luogo separato dalla realtà, non sembra scorretto sostenere che, prima della diffusione di massa dei dispositivi mobili e dei social network, quello spazio, il celebre *cyberspazio*, veniva percepito come «luogo altro dalla realtà da cui potevi entrare e uscire» (Calisi) e forse, *a posteriori*, è possibile ipotizzare che molto di quel fascino sia derivato da un'illusione di controllo che, in effetti, non ha tardato a

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

manifestarsi per ciò che è sempre stata, un'illusione appunto. E proprio il *controllo*, come era facile immaginare, è la parola-chiave che definisce, secondo le persone intervistate, la rete di oggi; per dirla con Colombini:

come accade per ogni novità tecnologica, è iniziata con un giocattolo per pochi appassionati, poi è diventata un utile mezzo di comunicazione e adesso è insieme un obbligo (penso alla burocrazia digitale) e un mezzo di condizionamento e controllo, compito quest'ultimo che ha rubato alla televisione.

Della rete di oggi spaventano: il populismo e la viralizzazione della stupidità, la pervasività, il datismo assoluto, la competizione, l'impermanenza e la pericolosità, la semplificazione estrema di persone e concetti ridotti a stereotipi dagli algoritmi, la monopolizzazione, la standardizzazione, l'indole capitalistica, la commercializzazione dei dati e la mancanza di privacy, l'alienazione, la distanza, l'isolamento. I commenti, nel complesso, hanno confermato l'analisi avanzata da Lorusso nel già citato saggio *The User Condition*: dove prima c'era mistero, «adesso la rete spiega se stessa» (Napo); dove prima c'era sperimentazione ludica, «oggi la rete ha assorbito la dispersività dell'essere umano, la sua schizofrenia»⁵ (Venerandi). La rete oggi si configura sempre più come il luogo di contraddizioni kafkiane, per la cui sintesi mi affido ancora una volta alle parole di Colombini:

al livellamento degli utenti indipendentemente dalla posizione sociale e alla possibilità di contattare alla pari chiunque nel globo ha fatto da contraltare lo svilimento della competenza [...]. Da un lato abbiamo accesso a una gigantesca mole di informazioni, dall'altro una parte considerevole di queste informazioni sono false o fuorvianti e il livello di rumore è spaventosamente elevato. [...]

Possiamo proporre le nostre opere a una platea assai più vasta, ma ciò avviene in una colossale piazza dove viene ascoltato chi urla più forte. Possiamo proporre il nostro lavoro ovunque nel mondo, ma ciò significa che il lavoro verrà assegnato a chi fa il prezzo più basso. [...] Assistiamo a un vasto spostamento e concentrazione di ricchezza, non più legata al lavoro ma alle nuove baronie digitali. Possiamo avere contatti con persone interessanti che altrimenti non avremmo mai incontrato e questo è probabilmente il più grande beneficio della rete. Per contro, siamo costantemente a contatto con l'intera criminalità mondiale e non possiamo mai abbassare la guardia (a proposito, la mia password è "123456" e la uso per tutti i siti). [...]

Volendo trarre un bilancio provvisorio, al momento mi sembra di vivere una distopia da antico racconto di fantascienza (negli anni '50 avevano la vista lunga).

La maggior parte degli intervistati si è dimostrata in linea con il pensiero di Colombini: *distopia* è stata una delle parole più utilizzate e il *grande fratello* orwelliano si è confermato il modello di riferimento più diffuso, ma non l'unico: per Miglioli, ad esempio, Internet è stata «la vera opera d'arte, un capolavoro assoluto della specie umana», ma anche, con tutta probabilità, l'ultimo, dal momento che va sempre più configurandosi come il «cervello pensante di

⁵ Insinuo qui il *bonus* di questo paragrafo, dedicato a un'osservazione avanzata da Lorusso in merito a una piccola provocazione che ho inserito in una domanda («credi sia cambiata la rete nel corso del tempo? Non è che sei cambiato tu?»). Lorusso ha notato che, dal momento che il target di riferimento dei media digitali sono *i giovani*, esiste «una sorta di *senilità accelerata*» per cui anche chi si trova, ad esempio, nei suoi trent'anni, è già se non proprio obsoleto, quantomeno indietro nel processo di sviluppo tecnologico. Tale senilità, ha aggiunto, «si manifesta nelle nevrosi», come la vera e propria avversione per il proprio computer o smartphone, il terrore delle notifiche e, in generale, il desiderio di *disconnessione* totale. Morale della favola: «quando pensiamo a come siamo cambiati noi, dobbiamo pensare anche alla prospettiva assunta da tutta la cultura tecnologica rispetto a una certa tipologia di utenza: chi è privilegiato e chi lo è meno dal punto di vista delle competenze e che effetto ha su chi non appartiene a questo gruppo chiave».

questa nuova divinità iperdiffusa – le *intelligenze aliene* – che Dick ha chiamato *Valis*». Pontis, in modo non troppo dissimile, ha osservato come la rete, benché continui a essere uno strumento dalle potenzialità enormi e in costante divenire, «nella sua attuale mutazione assume sempre più le sembianze di un sistema virale di sfruttamento globale, occulto o esplicito [...] una *neo-macchina* collettiva».

È utile ribadire, a questo punto, come queste non siano visioni di apocalittici, ma cronache di disillusi consapevoli. Una riprova di questa *consapevolezza informata* è rappresentata, tra le altre cose, dal fatto che non sono mancate critiche nei confronti della rete del passato, né elogi di alcuni aspetti della rete del presente. In ogni caso, è bene dichiararlo espressamente, nessuno degli sguardi degli intervistati è stato nostalgico. In merito alla rete del passato, vi è stato chi, come Colombini, ha sottolineato le nette trasformazioni in ambito lavorativo, per cui determinate attività, come quella editoriale o sono scomparse (è il caso dell'editoria tecnica) o hanno «in gran parte perso la fondamentale funzione di tramite fra l'autore e il lettore»; Gilli ha menzionato la lentezza e i costi proibitivi della rete di un tempo, mentre Vanetti ha sollevato la questione della tossicità di alcune comunità degli albori, denunciando in particolare la scarsa partecipazione/riconoscimento delle donne. Tra i vantaggi offerti dalla rete di oggi, sia Giovenale che Vanetti hanno rilevato una maggiore facilità di progettazione e organizzazione di eventi internazionali, una più ampia disponibilità di strumenti utili alle minoranze oppresse, un accrescimento di punti di riferimento comuni e un'apertura mentale più accentuata, derivante dal costante confronto con l'altro. Per Miglioli non è necessariamente un male il poter fare oggi, restando fermi, ciò che prima poteva essere fatto muovendosi, così come per Zingale non è necessariamente un pericolo la normalizzazione del digitale: «forse è in questa normalità che bisogna agire», allontanandosi dalla volontà di stupire tipica del 'periodo rivoluzionario' per abbracciare la quotidianità non eclatante del postdigitale.

Se la rete oggi è più simile a un'autostrada a pagamento che a un ipertesto condiviso e in divenire, se va sempre più configurandosi come un recinto di coltura del capitalismo semantico generalizzato, allora, forse, spetterà al *superuomo*⁶ che, quietamente, collabora con le *intelligenze altre* (ri)immaginare una rete che non pesca, non determina un aumento di punteggio, non contiene; una rete riconfigurabile, personalizzabile, da/del fare (e disfare).

3.3. Social ma non troppo

Un discorso simile – consapevole, informato, al di là di facili contrapposizioni – è emerso a proposito dei social network. In linea di massima è prevalso il punto di vista sintetizzato da Miglioli, «i social possono essere utili se non ne diventi schiavo», dove *utilità* è da intendersi sia nel senso di reperimento di informazioni per una crescita personale, sia nel senso di diffusione dei propri lavori.

Nel complesso, dunque, la tendenza sembrerebbe seguire l'adagio *di necessità virtù*. Zingale, ad esempio, ha dichiarato di essere passato da un uso 'standard' dei social, orientato verso la narrazione spettacolarizzata del sé, a un utilizzo più «poetico», volto alla condivisione di contesti quotidiani stranianti, ma anche al *voyerismo* «da antropologo» delle vite degli altri. Anche Venerandi ha confessato di avere «un rapporto un po' torbido» con i social network, atterrito e al contempo «ammaliato» dai loro meccanismi «spietati» di persuasione occulta che non sono una novità della rete di oggi ma che, rispetto al passato, sono senz'altro «profondamente perfezionati e abilitati su una massa impressionante di utenti, tutti interconnessi fra loro». Certo,

⁶ Disidentità *inconsolabile*; giocatore che è anche giocato; programmatore/immaginatore di istruzioni per l'uso (e il riuso e l'abuso e il disuso) di un meccanismo artificiale *open source*, senza dio né artista; artefice non più autore, parte di un assemblaggio non più solo umano, che scopre/inventa sensi (devia(n)ti).

esistono delle strategie difensive – usare gli ebook reader come tablet, utilizzare piattaforme sociali alternative – ma, ha osservato ancora Venerandi, «c'è bisogno di un grosso ripensamento in termini umanistici del rapporto tra uomo e algoritmi».

Al di là dei meccanismi subliminali, uno dei motivi principali per cui i social continuano a esistere, nonostante i loro manifesti difetti, potrebbe avere a che fare, ancora una volta, con il (l'illusione del) controllo: come ha osservato Giovenale, i social mainstream assomigliano a personali «fazzoletti di terra» su cui gli utenti «piantano le loro pianticelle» e sono pertanto più rassicuranti dello sconfinato, *deep, dark*, web. Questo discorso si incrocia con quello di Lorusso, il quale ha osservato come gli utenti meno giovani «sono utenti accaniti della rete, lo sono diventati in maniera più spontanea, meno ansiogena dei millennial perché, per loro, la rete è effettivamente quello che era per un millennial adolescente: uno spazio di evasione e socialità e non di lavoro». Questo di Lorusso era, in realtà, parte di un discorso più ampio sulla *senilità accelerata* che ho però nascosto da qualche parte nelle note, mentre qui non nascondo un'osservazione di Napo.⁷

4. Sulla letteratura e altre amenità

4.1. Come sono cambiate le pratiche di scrittura e lettura in ambiente digitale?

Al di là dei suoi limiti e delle sue contraddizioni, la rete, per Calisi, è riuscita ad apportare un cambiamento fondamentale e positivo: «ha diffuso l'idea della complessità» innescando un «nuovo tipo di intelligenza, più evoluta» che, allontanandosi da una logica razionale, legata alla linearità, ha compreso la fertilità e la necessità del caos. Tale concetto è stato ribadito da Gilli, il quale ha osservato che «il concetto di ipertestualità e di rizoma/rete è passato da un concetto astratto-filosofico su cui ragionavano i semiologi o gli scrittori sperimentali alla normalità della vita di ogni giorno». In sostanza, il *come potremmo pensare* delle origini è diventato il *come pensiamo* di oggi. Ciò si è tradotto, ancora per Calisi, in primo luogo nella presenza di un pubblico più maturo e consapevole, maggiormente predisposto alla ricerca di senso (punto, quest'ultimo, sostenuto anche da Giovenale).

Permangono, tuttavia, diversi problemi strutturali, sui quali spicca la mancanza, soprattutto in Italia, di una *educazione letteraria*, aspetto questo evidenziato con particolare forza da Migliori e sintetizzato così da Rico: «pochi leggono, pochi scrivono, quasi nessuno richiede questi servizi». Tra le altre criticità vanno segnalate: l'iper-produzione, menzionata da Gilli e Venerandi; l'introduzione, nella scrittura, del numero massimo di caratteri, del concetto di noia e dei meccanismi legati al mercato, punti, questi, elencati da Napo e, come suggerito da Colombini, l'abbattimento, in senso positivo, delle barriere di ingresso (non occorre più necessariamente essere dei programmatori per scrivere) a cui, tuttavia, fa da eco un maggiore vincolo alle forme e alle variazioni imposte dai progettisti.

Come ha osservato Gilli, per quanto stia «cambiando l'output, la forma finale degli oggetti scritti, la scrittura e la lettura rimangono: per esempio, la scrittura non vive solo nel libro, ma anche nello script di un videogioco». Similmente Giovenale ha osservato come, anche al di là delle pratiche dell'*uncreative writing*, si stia diffondendo il desiderio di «prescindere non solo dai generi letterari [...], ma anche dal concetto stesso di letteratura» e, difatti, sempre meno scrittori sono interessati alla pubblicazione.

Sembra insomma che il momento sia giunto per la letteratura elettronica di uscire dalla nicchia degli addetti ai lavori per diventare una pratica diffusa e condivisa: grazie a una sempre maggiore alfabetizzazione digitale sta diventando sempre più chiaro che il libro – inteso come

⁷ «L'altra impressione che ho in merito è che, quando leggo ciò che viene scritto sui social, sia sempre la stessa voce distaccata a recitare i post». Avrei così tanto da dire su questo che non dirò nulla.

modello di mondo stabile, dato, finito, lineare, controllato da un autore e dominato dal codice verbale – non può più dare conto delle esigenze espressive di un «abitatore inquieto di un *expanding universe*», come ebbe modo di osservare Eco già sessanta anni fa (1987). Non è un caso se chi scrive, oggi, guarda a forme nate ibride (come i fumetti) e digitali (come i videogiochi): la pagina è stata sostituita da un campo di forze dove agiscono istanze non solo grammaticali, non solo sintattiche, non solo semantiche, non solo tipografiche, ma dove si accendono giochi di *onto-grafia* che lo stesso programmatore non vuole, né potrebbe, controllare completamente. Questo *cybertext*/mondo è *post-letterario*: un gioco infinito (cfr. Carse), sublime e disinteressato, in cui, esplorando il molteplice nella e oltre la parola, si assiste e partecipa all'esplosione delle possibilità, al processo nell'atto del suo farsi e, mediante una programmazione continuamente *sprogrammata*, si imprime al divenire il carattere dell'essere.

4.2. In che modo lo sviluppo dei computer e della rete ha influito sui contenuti?

Per ciò che concerne, più espressamente, i contenuti, al di là della brevità e della tendenza alla riduzione del testo scritto a favore della grafica o di altre forme ibride, Venerandi ha rilevato come la scrittura sia «diventata un sistema di comunicazione e di espressione di sé, prima che essere uno strumento di conoscenza o di narrativa», in quanto «la scrittura che dà conoscenza» e la «narrativa pura» sono difficilmente compatibili con la rete in termini di impegno, tempo e spazio. Ciò ha determinato la proliferazione di «sistemi di scrittura ibrida» in cui il racconto di sé è da intendersi come un modo per veicolare, in modo subliminale, i contenuti tradizionalmente espressi dai due generi succitati. Tale discorso è stato ripreso, in modo 'neutrale', da Giovenale, il quale ha riscontrato un tendenziale incremento della metatestualità, in particolare di quelle «scritture che parlano della scrittura in rete»; in modo meno neutrale, da Napo, che ha parlato di una persistente «nebbia di narcisismo» e da Rico, secondo il quale «l'intrattenimento non è mai stato così intrattenente» e la logica imperante, soprattutto nei social network, è basata sua sola, semplice regola: «se mi invidi, esisto, se ti invidio esisti, stabilito questo il resto è decisamente secondario». Lorusso ha invece sottolineato come «i contenuti non si definiscono più in sé, ma sempre di più in relazione al 'luogo' in cui si trovano», per cui «il contenuto è contesto» e, difatti, «vari contesti e interpretazioni vanno a scontrarsi sul territorio di un singolo contenuto» così come «la stessa formulazione (frase, poesia, post) è qualcosa di completamente diverso a secondo del contesto».

In merito a quelli che potremmo definire, ludicamente, 'nuovi generi', Miglioli ha individuato una nascente «letteratura della devianza» che usa un linguaggio criptico al fine di aggirare la censura (del *politically correct* soprattutto), sottolineando come, ormai, «il linguaggio che sta riempiendo la semiosfera non è più umano» e che quello unicamente umano è destinato a ridursi sempre di più. Su questo punto è possibile innestare il discorso sulla «letteratura di risoluzione di problemi» espresso da Napo:

i computer si fossero davvero sviluppati avremmo sentito il loro influsso sui contenuti. Invece i computer sono bloccati da lustri in un processo di semi evoluzione in stand-by che serve a massimizzare i profitti. Ancora una volta i computer che ci vengono venduti hanno la loro vera potenza in esseri umani che ne trovano i bug e scrivono in rete delle soluzioni su come risolverli. Troubleshooting Life. In questo senso il non-sviluppo dei computer ha generato una letteratura di risoluzione dei problemi e computerizzazione della mente che potrebbe essere un prodromo dello Jihad Buthleriano descritto in *Dune* da Frank Herbert.

E di bug ha parlato anche Vanetti, rivendicando i bachi non già come un incidente di percorso, ma «una parte essenziale del nostro mestiere: noi facciamo *feature e bug*». Questo discorso è tutt'altro che goliardico: se, riprendendo la citazione di Carmelo Bene già ripresa da Lorenzo

Ceccotti, «il linguaggio crea dei guasti ed è fatto solo di buchi neri, è fatto solo di guasti», allora i bug non definiscono solo, come ha notato Vanetti, «la difficoltà di comunicare tra noi e le macchine e quindi la necessità stessa di un mestiere specifico di intermediazione tra l'umanità e i computer», ma anche la difficoltà di comunicare *tout court*. La prospettiva a cui fa riferimento Vanetti quando suggerisce di guardare alla storia dello sviluppo di un software come «la storia dei continui equivoci che vengono chiariti facendo debug» è, a mio avviso, riconducibile al filone dei *Critical Code Studies* che rappresenta, ancora a mio avviso, una delle prospettive più fertili, significative e affascinanti da cui osservare il panorama mediale contemporaneo.

Naturalmente non sarebbe possibile riassumere qui tutti gli influssi apportati dai computer e dalla rete sui contenuti; forse ciò che emerge con maggiore chiarezza dalla personalissima scrittura impersonale spraticata da quei difettosi motori di ricerca che sono gli scrittori e le scrittrici è che un contenuto resterà una merce se si continuerà a infiocchettarlo con un sensotrade-mark: la labilità e la natura costitutivamente rizomatica, materiale e programmabile del meta-medium informatico consentono di spalancare le opere-processo, invitando i contribuenti a ritrovare nella struttura/metodologia le chiavi d'accesso a quella fabbrica di contenuti che non vuole più essere il testo. Scrittura, e lettura, come attività criminali e non produttive: atti che ostacolano l'azione, espressioni (geniche) del se (senza accento).

5. Sfide future

5.1. Futuro anteriore

All'interno del discorso sul cambiamento delle pratiche di scrittura in ambiente digitale è emerso, grazie alle osservazioni di Calisi e Rico, il tema della carenza di *strumenti* specifici per scrittori e scrittrici digitali. Ritengo questa una delle 'sfide' prioritarie in ottica di una effettiva diffusione di una letteratura realmente elettronica e condivido il punto di vista di Calisi, meno pessimista di Rico nel rintracciare, già nel presente, consistenti sforzi a riguardo (questo tema è stato, in parte, affrontato anche da Lorusso nella parte finale del suo già citato saggio).

Sfortunatamente non mi sembra di riscontrare lo stesso sforzo nella risoluzione di altri problemi strutturali, specificatamente italiani, che puntualmente sono emersi dalle riflessioni degli intervistati e che riguardano il sistema-letteratura. Come ha osservato Giovenale, la sensazione è che, soprattutto negli ultimi venti anni, sia stata la grande industria a determinare il 'ruolo sociale' della letteratura e che, pertanto, il 'ruolo sociale' sia stato «felicitemente consolatorio», a vantaggio esclusivo della grande distribuzione e in linea con l'immaginario di massa della società dello spettacolo. Per dirla con Pontis: «questo stramaledetto e gattopardesco 'mantenimento in vita' dello *status-quo* pervade il mondo morente della letteratura».

I toni accesi sono a mio avviso giustificabili se consideriamo il momento storico: attualmente, non si tratta più o, meglio, non solo, di «trovare la specificità del medium», come ha sostenuto Zingale, altrimenti non si spiegherebbero certi vertici raggiunti dai videogiochi, ad esempio. Come ha osservato Pontis, in realtà abbiamo già strumenti, tecnologie, strategie, modelli più o meno avanzati che consentono di sfruttare le proprietà del medium. Il problema, semmai, sono quegli autori e quei fruitori «ancora in qualche modo schiavi di una visione autoreferenziale troppo antica dell'universo letterario, una visione basata su pagine cartacee scritte per una lettura mono-verso». Il problema, semmai, è la paura di ciò che non si conosce. Il problema, semmai, è quello di non riuscire a integrare chi sa «usare gli strumenti, i metodi e le tecnologie che la contemporaneità ci mette a disposizione per *deviarli* e creare ben altro. Che rappresenti magari esattamente il contrario di quello che la maggior parte di noi fruitori, ma soprattutto i creatori delle stesse tecnologie, si aspetterebbe».

Fermo restando che i cambiamenti provengono sempre non dai singoli, ma dai collettivi (anche perché, come ha precisato Giovenale, «la freccia direzionale va dalle esigenze del corpo

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

sociale all'oggetto e non viceversa»), anche i singoli possono fare qualcosa (oltre a supportare i collettivi); certo, parliamo di «coltellini di plastica» contro «i carri armati», per riprendere una metafora di Giovenale, ma i coltellini di plastica sono divertenti e si prestano a diversi e impensati utilizzi.

Possiamo, ad esempio, esercitare il nostro sguardo critico nei confronti degli strumenti che utilizziamo e, magari, esplorare le (tante) alternative già disponibili oppure lasciarci ispirare dagli esempi del passato e, perché no, «lasciare un oggetto materiale, spesso testuale, spesso asemico, in un punto dove con molta difficoltà può essere trovato» e documentare il tutto su un blog, per dire. Oppure ancora approfondire le opere del presente che maggiormente stimolano la nostra immaginazione. Per Colombini, ad esempio, i videogame⁸ «sono una ribollente palestra di nuove espressioni artistiche, specie fuori del circuito iper-commerciale dei giochi AAA», opinione condivisa da Miglioli e da Gilli, il quale ha rilanciato con la realtà virtuale, «quando diventerà veramente accessibile» e la «letteratura pensante (letteratura+intelligenza artificiale)», la forma «forse più simile alla net art in quanto priva di riferimenti e quindi ancora tutta da inventare». Se anche Miglioli ha individuato nelle «intelligenze aliene» le forme artistiche più radicali del prossimo futuro, per Lorusso «una logica continuazione della net art è l'attenzione allo sviluppo di *infrastrutture* da parte di designer, artisti, programmatori e via dicendo: forse questo pensiero infrastrutturale è la cosa più radicale che in un certo senso ci si propone». Questo, invece, il punto di vista di Venerandi:

in realtà, dirò una cosa controcorrente [...] vorrei che la scrittura nel digitale uscisse dall'ambito sperimentale-accademico e riuscisse ad avere una propria dignità anche come prodotto commerciale. Non vorrei che l'antagonismo al capitale derivasse solo dall'incapacità di proporsi come prodotto commerciale. Che non fosse una scelta ma un ripiego.

Personalmente ritengo che la principale sfida a cui è chiamata la letteratura oggi sia quella di andare oltre la propria, autoreferenziale, rete: una letteratura ibrida che, distaccandosi dal libro come interfaccia culturale, riesca a sublimare se stessa, andando oltre la rappresentazione (dello spettacolo del senso) e oltre i generi, per farsi scenario (occulto) di eventi inaspettati (da per sempre) e non di metaversi-parchi-tematici; una letteratura, insomma, più simile a un laboratorio assurdisto che a un'industria di sensi e forme confortevoli come bare. Molte delle 'stravaganti creature' nate in questo laboratorio rischiano già l'estinzione, pregiudicando lo sviluppo di altre creature; anche per questo motivo ritengo la preservazione della letteratura elettronica una delle sfide prioritarie del presente.

5.2. Futurismo

Il futuro arriva così presto e quindi alle persone intervistate è stato chiesto di immaginare la letteratura del prossimo decennio. Gilli e Venerandi hanno avuto la medesima visione di un sistema binario; questa la descrizione di Venerandi:

credo che si spezzerà in due parti: da una parte continuerà ad esistere la letteratura tradizionale, come la conosciamo. Probabilmente si radicalizzerà, usciranno sempre più libri che sfruttano il materiale fisico del libro per fare cose che in digitale verrebbero male. Dall'altra avremo un'esplosione digitale anche più forte di quella contemporanea: la letteratura elettronica diventerà sempre più pervasiva nascondendo o cancellando il fatto di essere letteratura e di essere elettronica. Diventerà una narrativa e una comunicazione digitale distribuita su media diversissimi tra loro, dai sistemi di streaming, alle realtà virtuali, al mondo del videogame, alla costruzione di oggetti online.

⁸ «Scrivere *videogiochi* ma il termine è stato appropriato dalle macchinette mangiasoldi» (Colombini).

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici

Roberta Iadevaia

Giovenale, «non cred[en]do nelle forme ipertestuali ‘vecchie’ (da link a link)»,⁹ né nella «scrittura collettiva» ed essendo «ancora legato a un’idea installativa e non performativa della letteratura e quindi a una “scrittura senza spettacolo” (per avvalermi di un titolo di un libro su Carmelo Bene)», ha ipotizzato che «la letteratura del prossimo decennio potrebbe essere quasi soltanto orale, per esempio, cantata, detta, distorta» e dunque, in parte contraddicendosi (naturalmente per sua stessa ammissione), «forse l’unico fantasma di letteratura seria che avrà e ha tuttora un qualche impatto sociale è quello dei *poetry slam* e delle performance». Lo sguardo di Vanetti, invece, si è posato in primo luogo sui contenuti:

immagino che sarà dominata da un dibattito su come affrontare il disastro (pandemie, guerre, collasso ecologico, inflazione, rivoluzioni) [...]. Siccome è anche un tema che ricorda la soluzione di un enigma, mi sembra probabile che tra i media prescelti avranno importanza quelli ludici e interattivi.¹⁰

5.3. Un’ultima domanda

«Cosa vorresti dire a coloro che manifestano tuttora scetticismo nei confronti della letteratura elettronica?». Nel complesso, le persone intervistate hanno giudicato decisamente anacronistico questo atteggiamento; nello specifico, Colombini, riflettendo sull’impermanenza del digitale, ha dichiarato «che, per certi aspetti hanno tutta la mia solidarietà [...]. Cosa resterà delle nostre opere fra cent’anni?», mentre Venerandi ha replicato che «devono essere i prodotti a convincerli». Gilli e i Uochi Toki sono, rispettivamente, gli autori delle risposte seguenti, riportate per esteso:

Molti anni fa fui invitato ad un festival del libro per partecipare ad una tavola rotonda su libri cartacei e ebook. Il pubblico continuava a citarmi l’odore della carta che si perde con l’ebook. Chiesi “Se il tuo kindle spandesse profumo di carta andrebbe bene?”. È una banalità ma voglio dire che se ragioni sulle cose nuove con la vecchia mentalità non capirai né apprezzerai mai il presente o il futuro. C’è un detto “se l’unico strumento che hai è un martello, tutto comincia ad assomigliare ad un chiodo”. Lo stesso vale per i nostri strumenti mentali.

Rico: non siate scettici della letteratura elettronica, siate scettici di tutto.

Napo: saranno i prossimi a cambiare idea.

6. Conclusioni

È sconsigliabile cercare di comprendere i fenomeni mentre avvengono, perché è un tipo di indagine che disturba i fenomeni stessi. È poi difficile cercare di comprenderli dopo che sono avvenuti, perché non si capisce mai se il tentativo di comprensione abbia l’intento di parlare di fenomeni presenti tramite quelli passati. È infine impossibile comprendere un fenomeno prima che sia avvenuto e qualsiasi tentativo in questo senso equivale ad una forbice tra il desiderio di profetizzare e la scaramanzia per esorcizzare delle paure. (Napo)

[...] e proprio di sorprese abbiamo bisogno: ci servono cronologie alternative di internet, vicende passionali, ucronie azzardate, racconti orali della rete, pronostici destabilizzanti. E ci serve che questi provengano da voci diverse, da cori di voci, da voci in grado di comprendere l’umanesimo nella tecnica e la tecnica nell’umanesimo. (Lorusso, “L’anti-game”)

D’altra parte, come ha osservato Vanetti, «i motori di ricerca rompono la logica ipertestuale, perché i link non hanno più molta importanza: la gente salta da una pagina all’altra e spesso le pagine non sono pagine, ma oggetti interattivi che cambiano in tempo reale. Del resto una cosa che Berners-Lee forse non immaginava e che rompe l’enciclopedicità del Web è che i link vanno a male nel giro di pochi mesi».

¹⁰ La nota *bonus* di questo paragrafo spetta alla risposta di Napo: «a maggese».

«Saluto con un punto fermo seguito da altri due puntini quindi con tre puntini di sospensione perché siamo sotto il segno della variazione e dell'interminabile, appunto, senza punto però» (Giovenale)

11

7. Bibliografia

Andersen, Christian Ulrik, e Søren Bro Pold. *The Metainterface: The Art of Platforms, Cities, and Clouds*. MIT P, 2018.

Carse, James P. *Finite and Infinite Games*. Free P, 1986.

Ceccotti, Lorenzo. *Click to imagine*. Ver. 0.2 aggiornata al 5 settembre 2022, <https://www.lrnz.it/clicktoimagine>.

Eco, Umberto. “La forma del disordine”, *Almanacco Letterario Bompiani 1962*.

Iadevaia, Roberta. *Per una storia della letteratura elettronica italiana*. Mimesis, 2021.

Lorusso, Silvio. “L'anti-game, tra Baricco e Bifo”. *minima&moralia*, 18 marzo 2019, <https://www.minimaetmoralia.it/wp/approfondimenti/lanti-game-baricco-bifo/>.

—. *The User Condition: Computer Agency and Behavior*, 12 febbraio 2021, <https://theusercondition.computer/>.

Resmini, Andrea. “Luoghi ed ecosistemi. Vivere il post-digitale”, *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, a cura di Simone Arcagni, Aracne editrice, 2015.

8. Siti web delle persone intervistate

Calisi, Daniela. <http://www.contentodesign.org/>.

Colombini, Enrico. <https://www.erix.it/>.

Gilli, Roberto. <https://robertogilli.it/>.

11♪

Modalità dell'intervista: quattordici domande, riportate per iscritto in un file di testo *.odi*, sono state inviate a undici scrittori e scrittrici sotto forma di allegato di una e-mail, il 29 luglio 2022. Gli scrittori e le scrittrici hanno avuto un mese per rispondere e le possibilità di: aggiungere, evitare o accorpare le domande; rispondere per iscritto o via audio o via video o via chat, in solitaria o insieme a Roberta Iadevaia.

Statistiche inutili: la forma scritta, in solitaria, è stata scelta da sei persone. La forma audio, in solitaria, è stata scelta da due persone; tra queste, una ha optato per un unico file e un'altra ha elaborato un file per ogni risposta. La forma della videochiamata, in modalità video+audio, è stata scelta da due persone. La forma della chat testuale è stata scelta da una persona. Le risposte hanno occupato una lunghezza variabile: dalle cinque alle quattordici pagine a persona. Non sempre la forma audio è stata più lunga di quella testuale. La forma della videochiamata è stata sempre la più lunga. Solo due persone hanno cambiato formato alle risposte elaborate in forma scritta. Solo una persona ha inserito dei link nelle risposte elaborate in forma scritta.

Due osservazioni: le scelte multiple conferite alle persone intervistate hanno esteso il tempo di elaborazione, ma hanno permesso di: cogliere sfumature diverse, apprezzare la specificità di ogni medium, venire incontro alle esigenze delle persone intervistate. La *critica creativa*, intesa come analisi che si avvale di strumenti e modalità solitamente non impiegati per l'analisi critica, potrebbe essere interessante.

Letteratura&rete. La parola agli scrittori elettronici
Roberta Iadevaia

Giovenale, Marco. <https://slowforward.net/>.

Lorusso, Silvio. <https://silviolorusso.com/>.

Pontis, Arnaldo. <http://www.machinamniotica.altervista.org/>.

Uochi Toki. <https://www.fiscerprais.com/uochi/>.

Vanetti, Mauro. <https://maurovanetti.info/>.

Venerandi, Fabrizio. <http://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/>.

Zingale, Salvatore. <http://www.salvatorezingale.it/>.