

**Titolo:** eLiterature, analisi critica, strumenti interpretativi, potenzialità e possibilità applicative

**Autore:** Dott. Fabio De Vivo

**A.A.:** 2010

**Università:** Università Degli Studi di Macerata

**Facoltà:** Scienze della Formazione

**Corso di Dottorato:** E-Learning, Knowledge Management and Psychology of Communication

Lo ricerca presentata in questo volume ha lo scopo di stimolare e facilitare lo studio di un rivoluzionario fenomeno culturale, la eLiterature, largamente diffuso, prima in America e poi in Europa, ma non ancora considerato e studiato a sufficienza da parte delle ufficiali istituzioni accademiche, in Italia come nella maggior parte dei Paesi Europei.

Lo scopo di questa ricerca è proprio quello di fornire uno strumento teorico e pratico che permetta alla Letteratura Elettronica di emergere da quel limbo culturale nel quale finora è stata relegata. In quest'ottica, tale studio si propone di favorire il processo di ufficializzazione della disciplina attraverso una attenta analisi del fenomeno, delle sue espressioni, delle sue potenzialità, nonché delle sue possibili applicazioni. In tal senso, si è reso necessario analizzare e mostrare le peculiarità della eLiterature non solo attingendo dalla letteratura internazionale, per lo più americana, ma soprattutto offrendo un proprio contributo alla ricerca nel settore.

Gli obiettivi di questa ricerca possono essere schematizzati come segue:

- fornire una definizione estesa, collaborativa e condivisa del concetto di eLiterature, in parte mutuando dalla letteratura internazionale laddove disponibile (ELO), in parte adoperando strumenti specificatamente realizzati a tale scopo (interviste e questionari);
- operare una organizzazione dei generi di eLiterature attraverso l'individuazione dei suoi macro-insiemi (*Hypertext*, *Hypermedia*, *Cybertext*) e delle correlazioni che intercorrono con sistemi culturali attigui (*Net Art*, *Game Theory*, *Computer Science*), per poi proseguire con una classificazione specifica dei generi (es.: *Hypertext Fiction*, *Interactive Fiction*, *Locative Narrative*, *Generative Literature*) attraverso l'analisi diretta delle sue opere (es.: *ELC1*, *ELC2* ed altre), ponendo attenzione alle peculiarità di ogni genere (es.: ipertestualità, interattività, tridimensionalità, virtualità) e alle eventuali relazioni che intercorrono con la letteratura tradizionale;
- definire lo statuto della eLiterature analizzandone la natura interdisciplinare con particolare attenzione alla digitalità del fenomeno;
- analizzare le potenzialità della eLiterature e le sue possibili applicazioni in ambito educativo con esempi di implementazione nella pratiche didattiche.

Seguendo le linee guida di cui sopra il volume è stato strutturato come segue.

Il primo capitolo (Cap. 1) presenta lo stato dell'arte della ricerca sulla letteratura elettronica, soffermandosi sulle realtà scientifiche internazionali più cospicue ed autorevoli, configurando in tal modo il *framework* teorico che tale studio ha adoperato. Iniziando con la presentazione dell'influente prima guardia di studiosi nell'ambito dell'ipertesto narrativo (Cap. 1.1), si passa ad analizzare l'apporto offerto da Eastgate Systems (Cap. 1.2), si continua soffermandosi sul fondamentale operato della Electronic Literature Organization (Cap. 1.3) nella ufficializzazione della eLiterature come disciplina e si conclude con l'apporto alla ricerca offerto dagli *outsider*, dai *freelancer* e dai *newcomer* (Cap. 1.4).

Il secondo capitolo (Cap. 2) descrive l'approccio metodologico adoperato, descrivendo inizialmente gli strumenti utilizzati per la ricerca (Cap. 2.1), per poi mostrare una selezione dei dati raccolti e procedere ad una loro analisi (Cap. 2.2) in grado di dare sostanza alle posizioni teoriche considerate e sostenute in questo studio. Questa seconda parte unitamente al capitolo successivo (Cap. 3) rappresentano il cuore del lavoro di ricerca.

Nella prima parte del terzo capitolo (Cap. 3.1) si formula una estesa e ragionata definizione collaborativa del concetto di letteratura elettronica, sfatando il mito del *paper-under-glass* per introdurre il concetto portante del *mark of the digital*. Si parte quindi dall'analisi della definizione offerta dal comitato della ELO per poi proseguire, grazie al materiale raccolto con gli strumenti preposti a tale scopo, alla enunciazione di una definizione che vede nella "ibridità" e "mutagenabilità" le caratteristiche salienti di questo fenomeno culturale. La definizione viene ulteriormente approfondita considerando i concetti di *culinary reading* mutuato da Bertolt Brecht e di *ergodic literature* postulata da Espen Aarseth per poi chiosare il ragionamento nella parte finale. Nel paragrafo successivo (Cap. 3.2) viene segnalata la difficoltà di scindere nettamente la eLiterature da sistemi culturali affini, sottolineando la necessità di una classificazione dei generi così come lamentato dalla critica del settore. Quindi, mostrando le due posizioni teoriche dominanti, si propone un approccio ermeneutico ibrido, tecnologico-espressivo ed estetico-comunicativo. A seguire si definiscono alcuni concetti salienti quali l'importanza del codice, la cifra ipertestuale ed i macro-insiemi della eLiterature, concetti funzionali a chiarire la procedura di classificazione adoperata. Dalle linee guida definite, si procede a classificare singolarmente i generi di eLiterature, per poi esaminare le peculiarità proprie per ogni forma, riportando di volta in volta uno o più esempi del genere considerato.

Il quarto capitolo (Cap. 4) è dedicato all'analisi dello statuto della letteratura digitale. Si inizia (Cap. 4.1) con il concetto fondamentale di *mark of the digital*. Si considera quindi la teoria della intermediazione postulata da Nicholas Gessler per esaminare le dinamiche che intercorrono tra

analogico e digitale, teoria ripresa largamente in abito eLiterature e funzionale all'introduzione del rapporto che intercorre tra computazionale e creativo. Tale rapporto viene approfondito considerando i risultati della ricerca di Douglas Richard Hofstadter nell'ambito dell'intelligenza artificiale. Viene quindi introdotto il concetto di analogie creative e del rapporto tra *cognizer* analogici e *cognizer* digitali e quanto teorizzato viene rapportato ad opere di eLiterature precedentemente analizzate. In tal modo si cerca di portare alla luce il rapporto che sussiste tra letteratura tradizionale e letteratura digitale con particolare attenzione alla discriminante *agency* che può essere rilevata tra i due sistemi culturali attigui. Successivamente (Cap. 4.2), considerando nuovamente ma da un'altra angolazione due famose opere di Michael Joyce, si introduce il concetto di *electracy* postulato da Gregory Leland Ulmer, concetto utile alla comprensione dello statuto digitale della letteratura elettronica. Si passa quindi a considerare l'opera di Maria Mencia e a quella di Judd Morrissey per chiarire il concetto correlato di *feedback loop*. Infine (Cap. 4.3), si effettua un breve *excursus* sul concetto di *digital textuality*, soffermandosi sul rapporto tra testualità tradizionale e testualità digitale.

Nell'ultimo capitolo (Cap. 5) si analizzano le possibili applicazioni della letteratura elettronica in ambito didattico, sia come disciplina per l'insegnamento, sia come strumento per l'apprendimento. Si inizia considerando le potenzialità che la tecnologia ipertestuale e ipermediale, alla base delle opere di eLiterature, offre in ambito didattico (Cap. 5.1) e di come la sua adozione, in determinati Paesi, sia divenuta una pratica didattica consolidata. A tale scopo si considerano alcune teorie storiche quali quella del *readerly text* e *writerly text* di Ronald Barthes e del *wreader* di George Paul Landow. Si segue analizzando l'utilizzo dell'ipertesto costruttivo narrativo in corsi di scrittura creativa (Cap. 5.2) e di come tale adozione possa apportare determinati vantaggi. Nella stessa ottica, si analizza l'utilizzo dell'ipertesto costruttivo narrativo in un contesto collaborativo a supporto dell'insegnamento delle lingue straniere (Cap. 5.3), considerando inoltre l'importanza dell'enunciazione di un canone ipertestuale, indispensabile per l'inserimento ufficiale dell'ipertesto narrativo nei curricula. In questa analisi particolare attenzione è posta su come, in determinati contesti pedagogici e con una attenta progettazione didattica, l'ipertesto narrativo e in generale l'adozione della eLiterature nelle pratiche didattiche possa supportare l'apprendimento ed in taluni casi favorirlo. Si prosegue (Cap. 5.4) considerando le potenzialità della letteratura digitale nel supportare emergenti stili cognitivi (*hyper attention*) e nel favorire particolari canali percettivi. Il capitolo si conclude con una riflessione sull'adozione della eLiterature in ambito educativo (Cap. 5.5).

## INDICE

### Lista Figure

### Note di lettura

<b>Introduzione</b>	1
<b>1. Stato dell'arte e <i>framework</i> teorico</b>	7
1.1. La prima guardia	8
1.2. Eastgate Systems	11
1.3. Electronic Literature Organization	12
1.4. <i>Outsider, Freelancer e Newcomer</i>	17
<b>2. Approccio metodologico.</b>	25
2.1. Strumenti adoperati	25
2.2. Presentazione e analisi dei dati	28
2.2.1. Multi-Language eLiterature Survey	29
<b>3. Il fenomeno della eLiterature</b>	53
3.1. Concetto e definizione	53
3.2. Classificazione e analisi dei generi	59
3.2.1. <i>Hypertext Fiction</i>	68
3.2.2. <i>Collaborative Literature</i>	75
3.2.3. <i>Network Fiction</i>	79
3.2.4. <i>Interactive Fiction</i>	84
3.2.5. <i>3D Literature</i>	92
3.2.6. <i>Locative Narrative</i>	97
3.2.7. <i>Interactive Drama</i>	101
3.2.8. <i>Generative Literature</i>	105
3.2.9. <i>Code Work</i>	109
3.2.10. <i>Flash Poem</i>	113
3.2.11. <i>Webletteratura</i>	115
3.2.12. <i>MUVEliterature</i>	119
<b>4. Lo statuto della eLiterature</b>	122
4.1. <i>Digital e Analogic</i> : tra computazionale e creativo	122
4.2. La digitalità: <i>electracy, punctum e feedback loop</i>	129
4.3. La terza dimensione della <i>digital textuality</i>	137
<b>5. Potenzialità e possibilità applicative della eLiterature</b>	141
5.1. L'ipertesto e la eLiterature come risorse didattiche	142
5.2. L'ipertesto costruttivo per la scrittura creativa	156
5.3. L'ipertesto letterario per l'apprendimento delle lingue	161

5.4.eLiterature, stili cognitivi e canali percettivi.	.	.	.	183
5.5.Riflessioni	.	.	.	189
<b>Conclusioni</b>	.	.	.	<b>194</b>
<b>Appendice: Interview with Noah Wardrip-Fruin</b>	.	.	.	<b>196</b>
<b>Appendice: Interview with Andy Campbell</b>	.	.	.	<b>200</b>
<b>Appendice: Interview with Dan Waber</b>	.	.	.	<b>207</b>
<b>Appendice: Intervista con Filippo Rosso</b>	.	.	.	<b>211</b>
<b>Appendice: Intervista con Caterina Davinio</b>	.	.	.	<b>222</b>
<b>Appendice: Questionario multilingue</b>	.	.	.	<b>239</b>
<b>Appendice: ELC1 - Contenuti per titolo</b>	.	.	.	<b>280</b>
<b>Bibliografia</b>	.	.	.	<b>292</b>
<b>Risorse Web</b>	.	.	.	<b>310</b>