

eLiterature: la letteratura nell'era digitale.

Definizione, concetto e statuto.

De Vivo Fabio

devivo.fabio@gmail.com

Abstract

In questo contributo si analizza il concetto di eLiterature e il suo statuto digitale. Si considera quindi il rapporto tra letteratura ed eLiterature e si presentano le caratteristiche peculiari di quest'ultima. Attraversando i concetti di *digital born*, *paper-under-glass*, ibridità, mutagenabilità, ergodicità, *agency* e testualità digitale si offre infine una definizione di letteratura elettronica.

Cos'è la eLiterature? La risposta, per quanto possa sembrare, non è così diretta. La comprensione e la definizione di un fenomeno vasto e mutevole come quello della letteratura elettronica¹ è opera piuttosto ardua, benché una caratteristica rimanga sempre rintracciabile nei lavori ascrivibili a tale fenomeno, quella del “nato digitale” (*digital born*). Ciò vuol dire che il concetto di eLiterature, generalmente, non contempla lavori di letteratura “non nati digitali”, in particolar modo quei lavori a stampa successivamente digitalizzati per essere fruiti su periferiche digitali, i cosiddetti documenti sotto vetro o *paper-under-glass* (Bell et al., Hayles, *Electronic* 30-9). Un punto di vista condiviso, tra gli altri, anche da Dan Waber che afferma “[a] Kindle version of

¹ Il fenomeno della eLiterature è connotato anche da altri termini ed espressioni quali e-Literature, Letteratura elettronica, Letteratura digitale e *New Media Writing*. Inoltre, tale fenomeno si sovrappone con sistemi culturali limitrofi quali quelli della *Net Art*, della *Game Theory* e della *Computer Science*.

a print book doesn't qualify as electronic literature" (Waber) e da Noah Wardrip-Fruin che sostiene che un lavoro a stampa successivamente digitalizzato "is not digital literature [...] it is simply media distributed and/or experienced using a computer, rather than digital media" (Wardrip-Fruin). In quest'ottica un e-Book, nella concezione generale di "trasposizione digitale di un testo cartaceo", non è considerabile e non è considerato eLiterature ma rappresenta piuttosto una pratica, per quanto diffusa, di digitalizzazione testuale, il cui prodotto è distribuito e fruito per mezzo di sistemi e periferiche digitali. Ciò che è propriamente eLiterature contempla piuttosto lavori che nascono o nascondono il cosiddetto marchio del digitale (*mark of the digital*), che rappresenta la caratteristica peculiare dei lavori di letteratura elettronica².

Nel 2005 la *Electronic Literature Organization* (ELO) ha costituito un comitato scientifico di studiosi e artisti per offrire una definizione di un lavoro ascrivibile al fenomeno della letteratura elettronica, in tal senso la definizione recita "work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer". Per quanto laconica e tautologica (Hayles, *Electronic 3*), tale definizione mette in relazione la letterarietà con la tecnologia offerta dai computer e dalle reti e pone l'attenzione sulle modalità con cui, in determinati contesti, tali tecnologie possono essere sfruttate per rendere un lavoro letterario valido. In quest'ottica, tale definizione chiama in causa il rapporto tra presente e passato, tra uomo e

² Bisogna tuttavia precisare che se da un lato tradizionali opere letterarie a stampa sono disponibili in formato elettronico (formato che di per sé non implica l'appartenenza automatica al fenomeno considerato), di converso esistono opere a stampa non digitalizzate e non native digitali che possono essere considerate opere antesignane di eLiterature in quanto incarnano alcune delle caratteristiche tipiche di un'opera di questo tipo, come ad esempio la multi-linearità narrativa, la interattività aumentata o la mescolanza di sistemi semiotici eterodossi. Tra queste opere citiamo *El Libro de Arena* di Jorge Luis Borges o i più recenti *The Elevator* di Robert Coover e *House of Leaves* di Mark Danielewsky. Inoltre, è doveroso aggiungere che determinate opere di eLiterature sono disponibili e fruibili, benché con risultati espressivi differenti, sia come testo tradizionale sia come testo digitale. Esempi di questo tipo sono *V:Wave Son.Nets/Losing l'Una* (testo tradizionale) e *V:Vniverse* (testo digitale) entrambi di Stephanie Strickland, l'*avant-pop novel 10.01* di Lance Olsen e Tim Guthrie e la *interactive novel 253* di Geoff Ryman.

macchina, tra tecnologica digitale e tradizione letteraria. Infatti, se è vero che considerare la eLiterature *solo* attraverso il tradizionale concetto di opera a stampa vuol dire effettuare una forzatura in grado di ledere irrimediabilmente alla comprensione del fenomeno, è altrettanto vero che la eLiterature può essere effettivamente compresa *solo se non* totalmente svincolata dalla sua passata tradizione letteraria, poiché è proprio su quella tradizione che le nuove tecnologie hanno operato per ridefinire il concetto stesso di letteratura, proponendone in tal modo una nuova forma digitale, ibrida, mutagena ed ergodica.

Ibridità e mutagenabilità sono due delle caratteristiche salienti delle eLiterature che pongono l'attenzione sull'importante questione della natura stessa della letteratura elettronica. Nella eLiterature, l'ibridazione continua tra diversi sistemi semiotici (es.: testuale, grafico, iconico, musicale) e la continua mutazione delle forme espressive (es.: *3D Literature*, *Code Works*, *Generative Literature*, *Locative Narrative*) e delle tecnologie adoperate (es.: *virtual reality*, *artificial intelligence*, *n-grams models*) mettono in discussione, senza necessariamente confutarlo, il concetto storico di letteratura, un concetto fondamentale rappresentativo di un sistema espressivo testo-centrico, statico nella interazione e passivo nella fruizione.

E' necessario quindi concepire il fenomeno della eLiterature recuperando certamente dalla definizione classica di "letteratura", partendo fin dalla etimologia della parola, ossia letteratura dal latino *litteratura*, derivazione di *littĕra* e *littĕrae*, secondo il modello del greco *γραμματική*, che pone l'attenzione sui grafemi che compongono la parola alla quale viene dato significato dal nostro sistema cognitivo in fase di subvocalizzazione, quindi verbalizzazione e decodifica semantica. Di converso, è però necessario considerare la eLiterature anche in un ambito mediato dalle nuove tecnologie digitali, dove ancora sussiste l'aspetto verbale tratto dalla definizione tradizionale di letteratura, ma dove pure insiste una creolizzazione etimologica offerta da quella "e" che indica come qualcosa di "diverso", di nuovo, sia entrato prepotentemente, spinto dall'evoluzione digitale, in un ambito storicamente definito da confini e regole ben precise.

Ma qual è questa novità? Certamente è il medium sul quale si fonda prevalentemente e in modo funzionale il fenomeno della eLiterature, ma non solo. Questo qualcosa di diverso è una modalità di concepire la letteratura in maniera nuova. Nuove modalità di poiesi e di fruizione, nuove modalità di veicolazione e archiviazione, nuove prospettive artistiche e nuove potenzialità educative (Landow 69-320, Joyce 173-84). Con la letteratura elettronica è in particolar modo il concetto di *lettura* a essere stravolto, stravolto da opere che non possono più essere fruiti in modo tradizionale, se non si vuole rischiare di vanificare il valore aggiunto che la eLiterature può offrire. Uno stravolgimento che mette a digiuno il lettore, poiché la eLiterature aborre la fruizione “culinaria” dell’opera (Ensslin 43), la cosiddetta *culinary reading* (concetto mutuato dal *culinary theatre* del drammaturgo Bertolt Brecht), espressione utilizzata per descrivere una esperienza di lettura che favorisce una semplice e pigra “digestione mentale” del contenuto dell’opera. Piuttosto, la lettura di opere di eLiterature comporta uno sforzo aggiuntivo non indifferente (*nontrivial effort*) per attraversare il testo, uno sforzo che Espen Aarseth definisce ergodico (Aarseth 1-2).

La *Ergodicità*, termine proposto dallo studioso norvegese come variante della fin troppo inflazionata parola “interattività” (Landow 41), è il punto nodale per comprendere veramente la eLiterature e le complesse dinamiche di intermediazione, mediazione e interazione che con essa e in essa si sviluppano. Un concetto, inoltre, quello della ergodicità, in grado di far luce sulla stretta relazione che intercorre tra uomo e macchina, tra agenti cognitivi analogici e agenti cognitivi digitali, concetti che rendono alla eLiterature la sua propria natura.

Consideriamo la teoria della intermediazione dinamica (Hayles, *Electronic* 43-86). Mutuando dalla *revitalization theory* postulata da Anthony Wallace, l’antropologo Nicholas Gessler sostiene che la cultura è il prodotto degli individui, degli artefatti³ e della loro interazione a livello

³ La parola “artefatto” è composta dai termini “arte” e “fatto” la cui etimologia riporta alle parole latine “artis” e “factum”. L’accezione richiama quindi “un effetto dell’arte” dove con “arte” si intende l’attitudine mista a mezzi, metodi e norme che si riferiscono a una attività e, invece, con “fatto” si intende l’effetto e l’influenza della messa in

cognitivo (Gessler 1). In un'epoca caratterizzata dalle tecnologie digitali, tale interazione avviene tra entità analogiche⁴ e artefatti digitali⁵ che, interagendo tra di loro, producono un risultato differente da quello che può produrre l'una o l'altra entità separatamente. Ne risulta una sinestesia che gode delle caratteristiche proprie sia dell'analogico (in breve la capacità poetica, la metamorfosi, l'adattamento) sia del digitale (in sintesi la maggiore precisione, la computazione, la riproducibilità) un risultato che si palesa chiaramente nella letteratura digitale. In tal modo, l'uomo e la macchina diventano partner in una complessa interazione che vede l'uomo costruire artefatti e utilizzarne le tecnologie derivanti che, una volta entrate a far parte della routine quotidiana, rimodellano a loro volta l'uomo e il suo mondo. Un concetto, d'altronde, piuttosto antico se si pensa che fin dai tempi dell'invenzione dei primissimi artefatti (es.: lancia, ruota) l'umanità e il mondo in cui vive sono stati profondamente influenzati dalle tecnologie risultanti (Ambrose 1748), un'osservazione che risulta estremamente attuale in un'epoca in cui l'uomo è circondato e spesso totalmente dipendente da artefatti e tecnologie digitali.

Confrontiamo ora il processo di lettura di un testo tradizionale con quello di fruizione di un testo digitale. Da un lato un libro tradizionale è come un'opera digitale, in entrambi i casi una tecnologia progettata per modificare lo stato percettivo e cognitivo del lettore (Vipond, Hunt 261-77, Van Dijk 143-59), di converso, la differenza è invece rintracciabile nel grado in cui le due tecnologie possono essere percepite come agenti cognitivi. In entrambi i casi, sia il libro tradizionale sia l'opera digitale funzionano come un contenitore del prodotto dell'ingegno

opera dell'"arte", contestualizzati e circostanziati, con l'intento di cambiare la percezione e la rappresentazione del mondo.

⁴ Con "entità analogiche" ci si riferisce agli individui.

⁵ Con "artefatti digitali" ci si riferisce a tutti gli artefatti che soddisfano l'accezione odierna del termine "digitale", termine che etimologicamente deriva dalla parola inglese "digital" che a sua volta deriva dal latino "digitus" e che è composto dalla radice "digit" che si riferisce a tutto ciò che viene rappresentato con numeri o che opera manipolando numeri.

intellettuale dello scrittore, ingegno in esso immagazzinato fintanto che il lettore non lo attiva con la lettura. A questo punto un processo di trasmissione di conoscenza avviene tra lo scrittore e il lettore, processo mediato, da un lato, dalle specifiche del libro tradizionale come mezzo materiale, dall'altro, dalle specifiche dell'opera di eLiterature come mezzo digitale. E' proprio questo il momento in cui si evidenzia la differenza tra un libro tradizionale e un'opera digitale. Il libro tradizionale, proprio in quanto mezzo materiale statico e imm modificabile, non offre alcuna (o minima) possibilità di intervento da parte del lettore. Di converso, l'opera digitale è in grado di mediare e farsi mediare dal fruitore, con modalità facilmente individuabili da quest'ultimo, quali, ad esempio, la capacità di modificare e farsi modificare, di adattare o di generare il contenuto stesso durante la fase di lettura, offrendo al fruitore una sensazione di dinamicità e di fluidità che configurano un grado superiore di mediazione e intervento (*agency*) ed una interazione attiva (*ergodicity*) rispetto al libro tradizionale.

I due concetti appena considerati ci aiutano a capire perché la eLiterature non è una forma letteraria totalmente nuova, bensì il risultato di una intermediazione tra culture che ha prodotto una forma di espressione letteraria con la quale è possibile interagire attivamente. Infatti, ogni qual volta ha luogo una evoluzione (come quella avvenuta con il passaggio dai manoscritti alla stampa e, nel nostro caso, dal testo cartaceo a quello digitale) la conoscenza precedentemente accumulata non è epurata, piuttosto essa viene implementata nel nuovo medium attraverso una dinamica di intermediazione che vede, in un primo momento, il nuovo mezzo lavorare emulando le caratteristiche del vecchio attraverso quelle proprie (è il caso dell'ipertesto narrativo di prima generazione *text-based* e *page-like*) e, successivamente, lo vede ibridizzarsi con i nuovi linguaggi offerti dalla evoluzione (diventando nel nostro caso *multimedia-based* e *game-like*) per dare forma ad una espressione culturale propria.

Di converso, la possibilità di agire è la caratteristica che più sottolinea il gap tra testualità tradizionale e testualità digitale, riprendendo l'assunto di Mikhail Bakhtin secondo cui "a human act is a potential text" (Bakhtin 107) e capovolgendolo (Pellizzi 1-4). Infatti, se il filosofo russo

sostiene che un atto umano può essere potenzialmente un testo, viceversa con la testualità digitale ogni testo può produrre un atto umano, e non potrebbe essere diversamente, considerato che la lettura di un semplice ipertesto narrativo, per procedere, obbliga ad uno sforzo non triviale da parte del lettore. La testualità digitale propone quindi un testo che non è solo tradizionale raccolta di significati e significanti, bensì una collezione di questi due elementi e di tutta una serie di azioni e reazioni (*feedback loop*). Vedere la testualità da questo punto di vista, non sconvolge però il concetto di testo, ma lo estende, portando in auge le potenzialità offerte dalla digitalità, posizione riscontrabile anche nella teoria postulata da Espen Aarseth che sostiene che il “[c]ybertext is a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies” (Aarseth 18).

In questa configurazione digitale attiva, il testo mantiene sempre la sua funzione comunicativa che regola la trasmissione di unità di significato, ma non solo. Infatti, il testo digitale conserva anche una sua materialità, per quanto questa affermazione rimanga di difficile discernimento. Esso, infatti, non è una entità immateriale, piuttosto il testo digitale è il prodotto di precise dinamiche fisiche attraverso le quali esso viene tracciato (proprio come la penna traccia un segno di inchiostro sulla carta) su di una superficie tangibile, ad esempio i piatti magnetici dei dischi rigidi, per mezzo di un fenomeno prettamente fisico, ad esempio quello dell'elettromagnetismo (la testina dell'hard disk incide la superficie ferromagnetica del disco rigido). Approfondendo il concetto di materialità e il rapporto che intercorre tra il testo digitale e il mezzo di cui si avvale, Katherine Hayles va anche oltre considerando i due elementi (*text* e *medium*) parti di un sistema materiale unico che include anche le interazioni tra testo, macchina e uomo (Hayles, *Writing*).

Risulta a questo punto evidente che la testualità digitale, *ergo* la eLiterature, eredita da un lato le caratteristiche proprie della testualità tradizionale ma, di converso, ne espande i confini nel momento in cui il lettore entra nel testo e ne diventa agente, attivando in tal modo un processo che fa sì che il testo si configuri a seconda delle eventuali scelte e azioni da lui intraprese. E' una nuova dimensione quella che offre la testualità digitale, una dimensione nella quale l'*azione attiva* diviene

parte integrante nel rapporto testo/lettore sommandosi alla semanticità e alla materialità tradizionali. In definitiva, è proprio questa nuova dimensione offerta dalla digitalità che apre la strada a sperimentazioni altrimenti irraggiungibili in ambito letterario, rendendo alla eLiterature il suo proprio e identificativo statuto digitale.

E' a questo punto che si comincia a intravedere più chiaramente come considerare il fenomeno della eLiterature. E' nel momento in cui si tenta di inserirlo nel contesto storico del percorso letterario, che risulta chiaro che raramente nella storia della letteratura c'è stato un salto evolutivo come questo, una evoluzione paragonabile a quella avvenuta con il passaggio dalla oralità alla galassia Gutenberg. E' nel momento in cui si realizza che la eLiterature non può essere definita semplicemente letteratura, che ci si rende conto che una mutazione epistemologica è avvenuta. E' nel momento che si comprende che la mutazione è avvenuta attraverso la mediazione delle nuove tecnologie e dei nuovi media, che ci si rende conto di trovarsi di fronte ad una forma ibrida che necessita di un nuovo modello ermeneutico. E' nel momento in cui si realizza che uno stravolgimento delle dinamiche stesse insite nell'opera letteraria è avvenuto, che ci si rende conto di trovarsi di fronte ad una letteratura ergodica che richiede uno sforzo non triviale per essere fruita. E' nel momento in cui si analizza *ad libitum* il fenomeno della eLiterature, che si scoprono come fondamentali sono le relazioni che intercorrono tra uomo e macchina, tra i processi cognitivi del primo e i processi sub-cognitivi della seconda. Ed è proprio a questo punto che risulta chiaro cos'è la eLiterature: una forma di espressione artistica-computazionale, intimamente legata alla macchina, che testa e ritesta continuamente i limiti della letterarietà, utilizzandone e sovvertendone i canoni, diventando ergodica, mutando forma nel momento in cui nuove tecnologie offrono spazio a nuove sperimentazioni, in definitiva, un fenomeno culturale che ridefinisce profondamente il concetto di letteratura nell'era digitale.⁶

⁶ La definizione qui proposta deriva dalla ricerca denominata *eLiterature, analisi critica, strumenti interpretativi, potenzialità e possibilità applicative* (<http://eliteratures.wordpress.com/research/>) con la quale sono stati realizzati e adoperati diversi strumenti pratici e teorici per la raccolta e la produzione di dati qualitativi e quantitativi allo scopo di

Bibliografia

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. Print.
- Agostinelli, Serge. "Methodologies and scenarios. L'approccio orientato agli artefatti, un nuovo modo di gestione della conoscenza per l'e-learning." *Je-LKS*, 3.3 (2007): 9-18. Web. 03 Dec. 2010.
- Ambrose, Stanley H. "Paleolithic Technology and Human Evolution." *Science*, 291.5509 (2001): 1748-53. Web. 03 Dec. 2010.
- Bakhtin, Mikhail M. *Speech Genres & Other Late Essays*. Austin: University of Texas Press, 1986. Print.
- Bell, Alice, et al. "A [S]creed for Digital Fiction." *Electronic Book Review*. Joseph Tabbi, 03 Jul. 2010. Web. 03 Dec. 2010.
- Ensslin, Astrid. *Canonising Hypertext: Explorations and Constructions*. London: Continuum, 2007. Print.
- Electronic Literature Organization*. Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH) at the University of Maryland. 1999. Web. 04 Dec. 2010.
- Gessler, Nicholas. "Evolving Artificial Cultural Things-That-Think and Work by Dynamic Hierarchical Synthesis." *Computational Synthesis: From Basic Building Blocks to High Level Functionality*, Technical Report SS-03-02. Menlo Park: AAI Press, 2003b. Pdf. 03 Dec. 2010
- Hayles, Katherine N. *Writing Machines*. Cambridge: The MIT Press, 2002. Print.

analizzare il fenomeno della eLiterature, di offrire una definizione ragionata ed una classificazione organica delle sue forme espressive, di analizzare il suo statuto digitale e di considerare infine le potenzialità nonché le possibilità applicative in ambito educativo. Parte del materiale è disponibile sui siti dedicati *eLiterature & Electronic Literature* (<http://eliteratures.wordpress.com>) ed *eLiterature & Net Art* (<http://eliterature.forumattivo.com>).

- . *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008. Print.
- Joyce, Michael. *Of two minds: hypertext pedagogy and poetics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002. Print.
- Landow, Paul G. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006. Print.
- Pellizzi, Federico. "Dialogism, Intermediality and Digital Textuality." *IASOnline*. LMU, 29 Jan. 2006. Pdf. 03 Dec. 2010
- Van Dijk, Teun A. "Cognitive processing of literary discourse." *General Literary Studies* University of Amsterdam, 02 Jun. 2004. Pdf. 03 Dec. 2010
- Vipond, Douglas, Hunt, Russel A. "Point-Driven Understanding: Pragmatic and cognitive dimension of literary reading." *Poetics: Journal of Empirical Research on Culture, Media and the Arts*, 13 (1984): 261-77. Print.
- Waber, Dan. *Digital Writing and Writing 3d: An Interview with Dan Waber*. Fabio De Vivo. 03 Nov. 2010. Web. 03 Dec. 2010.
- Wardrip-Fruin, Noah. *Digital Literature and Correlations: An Interview with Noah Wardrip-Fruin*. Fabio De Vivo. 22 Nov. 2010. Web. 03 Dec. 2010.