

Fabio De Vivo

eLiterature questa (s)conosciuta

Storia e stato dell'arte, definizione e sistemi affini, generazioni e classificazione dei generi.



Testo & Senso

n. 12, 2011

www.testoesenso.it



Screen di Noah Wardrip-Fruin

Letteratura elettronica, letteratura digitale e le relative espressioni in lingua inglese, *Electronic Literature* e *Digital Literature*, unitamente a *e-Literature*, *eLiterature*, *eLit*, *New Media Writing* sono tutte espressioni che tentano di denotare un fenomeno culturale che ha visto l'adozione delle tecnologie digitali, prima, e l'utilizzo dei *media* digitali, dopo, per la realizzazione, fruizione, diffusione e archiviazione di espressioni letterarie e artistiche che incarnano l'estetica digitale. Tuttavia, cosa realmente denotano queste espressioni e le loro più intime sfumature concettuali sono tuttora oggetto di fraintendimenti, non solo da parte del lettore tradizionale non avvezzo a tali forme espressive, ma spesso anche da parte della comunità scientifica che fatica a considerare la *eLiterature* un fenomeno culturale al quale dedicare una seria attenzione.

L'equivoco più diffuso è indubbiamente la diretta equazione che spesso accomuna la letteratura elettronica al libro elettronico. Un annoso problema, quello della analogia tra *e-Literature* ed *e-book*, con il quale la comunità scientifica impegnata nello studio e nella ricerca in ambito *eLiterature*¹ si confronta costantemente. Tale problema, in primo luogo terminologico, espone il lettore/fruitori e lo studioso/critico al rischio di un approccio al fenomeno della letteratura elettronica da una prospettiva inadeguata, eredità della tradizionale estetica letteraria testuale lineare. Ciò spesso comporta che chi si avvicina in maniera tradizionale ad un'opera di *eLiterature* salti a piè pari la fase di comprensione dell'opera, *ergo* la sua estetica digitale, per arrivare ad una valutazione, senza una adeguata cognizione di causa, del lavoro considerato.

A complicare questo panorama si aggiunge la confusione ermeneutica che crea l'intersezione tra sistemi culturali affini a quello della *eLiterature*. Spesso accade che opere di letteratura elettronica presentino aspetti visuali estremamente ricercati e profondamente

¹ Si è adoperata volutamente l'espressione 'eLiterature' senza trattino tra la lettera 'e' e la parola 'literature' poiché si considera l'espressione *eLiterature* più rispondente ai concetti considerati in questo saggio.

concettuali, vicini a lavori normalmente ascritti al fenomeno della *Digital Art* o della *Net Art*.² È il caso di alcune opere di *ePoetry* o di *Code Literature*. Di converso, può accadere che lavori di letteratura elettronica presentino caratteri ludici estremamente marcati, tipici dei *videogame*, come nel caso della *Interactive Literature*, diventando in tal modo territorio conteso tra *eLiterature* e *Game Theory*.³ Infine, può accadere che opere di letteratura elettronica adoperino evolute tecnologie di realtà virtuale, di intelligenza artificiale o modelli probabilistici previsionali talmente complessi da rendere all'opera caratteristiche estremamente tecniche in grado di modificare profondamente la sua estetica digitale.⁴ È il caso ad esempio della *Locative Literature* o della *Generative Literature*.

Ulteriore complicazione alla corretta comprensione del concetto di letteratura elettronica deriva, da un lato, dalla rapida evoluzione del fenomeno stesso che in poco più di trent'anni ha percorso tre generazioni, dall'altro, dalla svariata congerie di generi sviluppatasi in seno a queste tre generazioni. Tutto ciò comporta che per comprendere correttamente il fenomeno della *eLiterature* e in tal modo acquisire le competenze necessarie per fruire e valutare correttamente tali lavori non si può prescindere dal conoscere la sua storia, le distinzioni e le affinità che intercorrono tra la *eLiterature* e altre espressioni proprie del mondo digitale, nonché le caratteristiche identificative dei suoi generi.

Breve storia della letteratura elettronica

Da un punto di vista meramente tecnico, la nascita della letteratura elettronica è chiaramente legata all'avvento dei calcolatori elettronici e il suo sviluppo all'evoluzione delle tecnologie della informazione e della comunicazione e alla diffusione dei *media* digitali. Tuttavia, nel corso della storia letteraria, seppur come esempi più o meno isolati, sono state sperimentate soluzioni meccaniche e sono stati realizzati testi cartacei assimilabili al concetto di *eLiterature* ben prima dell'avvento delle tecnologie digitali.

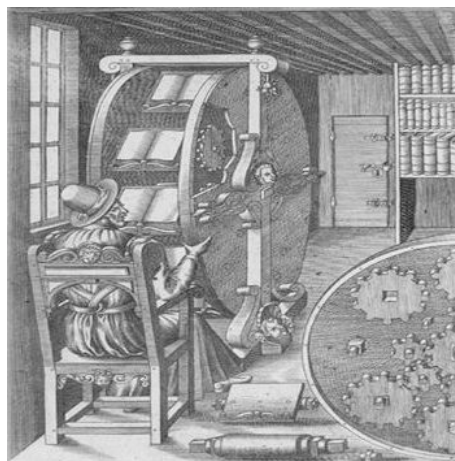
Nel primo caso, è importante ricordare la sperimentazione effettuata nel Cinquecento dall'ingegnere italiano Agostino Ramelli con *La ruota dei libri*, il primo sistema ipertestuale (meccanico) della storia letteraria. Nel secondo caso, possono essere accostati al concetto di letteratura ipertestuale, testi quali *Ulysses* (1922) di James Joyce, *Exercices de style* (1947) di Raymond Queneau, *Rayuela* (1963) di Vladimir Nabokov, *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) e *El Libro de Arena* (1975) di Jorge Louis Borges, *Il castello dei destini incrociati* (1973) e *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979) di Italo Calvino e *La Vie mode d'emploi* (1978) di Georges Perec. Vicini al concetto più moderno di letteratura elettronica, ossia come forma espressiva che fa del *medium* sua componente estetica precipua ed inalienabile, troviamo racconti quali *The Elevator* (1969) di Robert Coover, *House of Leaves* di Mark Danielewsky (2000), *Extremely Loud and Incredibly Close* (2005) di Jonathan Safran Foer e *The People of Paper* (2005) di Salvador Plascencia.⁵

² KATHERINE HAYLES, *Is It Literature – or Art*, «Design Media Arts», Los Angeles, University of California 2010, <http://dma.ucla.edu/exhibitions/faculty/SecondNatures/kh.html> (07/11).

³ ESPEN J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press 1997, pp. 1-23, 97-128.

⁴ MICHAEL MATEAS, ANDREW STERN, *A Behavior Language: Joint Action and Behavioral Idioms*, «Scientific Literature Digital Library and Search Engine», 2004, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.106.1760> (07/11).

⁵ KATHERINE HAYLES, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, University of Notre Dame Press 2008, pp. 165-186.



La ruota dei libri di Agostino Ramelli.

Di converso, da una prospettiva storico-filosofica, il fenomeno della letteratura elettronica nasce dall'incontro di due correnti di pensiero, da un lato quella post-strutturalista e decostruzionista, dall'altro la corrente di pensiero dei sostenitori dell'ipertesto.⁶

In primo luogo, nella *eLiterature* si ravvisa il concetto derridiano di *différance* che considera la lingua fondata su 'rapporti di differenza' sia a livello di significante che a livello di significati poiché le parole, in quanto convenzioni, non hanno origine in ciò che rappresentano, ma nel 'movimento' che le ha poste.⁷ Un sistema linguistico, quindi, dove significati e significanti non sono statici, ma dinamici, non sono univoci, ma multisemici, dove al concetto di linearità subentra quello di reticolarità. A dirla alla Calvino, non un singolo universo linguistico, ma «infiniti universi contemporanei in cui tutte le possibilità vengono realizzate in tutte le combinazioni possibili».⁸ Una sorta di gioco ricombinatorio⁹ dove a ricombinare le combinazioni possibili non è solo l'autore, ma anche il lettore, che diviene co-autore del testo, verso quella che a più battute è stata definita la 'morte dell'autore'¹⁰ o, se si vuole, la nascita di quello che George Landow definisce il *wreader*, unione tra il *writer* (scrittore) e il *reader* (lettore), in grado di realizzare quello che Ronald Barthes definisce il testo ideale, unione del testo leggibile (*readerly text*) con quello scrivibile (*writerly text*).¹¹

Un testo decentrato come testo ideale, quindi, quello immaginato dai post-costruzionisti¹², idea successivamente reificatasi con l'avvento dell'ipertesto dove il lettore realmente si muove all'interno di una rete di blocchi di testi, dove il *focus* provvisorio sull'una o sull'altra lessia è realmente deciso dal lettore attraverso una lettura in movimento non lineare, in grado di operare una riconfigurazione testuale e significativa del materiale offerto dall'autore.

Tale intersezione tra la corrente di pensiero dei post-strutturalisti e quella dei tecnologi dell'ipertesto, voluta o accidentale che sia, è ravvisabile anche nelle speculazioni teoriche e nelle sperimentazioni pratiche realizzate a partire dagli anni Quaranta. Si pensi ad esempio a

⁶ GEORGE P. LANDOW, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press 2006, pp. 1-2.

⁷ JACQUES DERRIDA, *Marges – de la philosophie*, Paris, Les Éditions de Minuit 1972.

⁸ ITALO CALVINO, *Lezioni Americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Garzanti 1988, p. 116.

⁹ ID., *Cibernetica e Fantasmì*, Torino, Associazione Culturale Italiana 1967-68.

¹⁰ ROLAND BARTHES, *The Death of the Author*, «Image Music Text», New York, Hill and Wang 1978, pp. 142-148.

¹¹ ID., *S/Z essai sur Sarraïne d'Honoré de Balzac*, Paris, Éditions du Seuil 1970.

¹² JACQUES DERRIDA, *Writing and Difference*, London, Routledge 1972, («Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences»), pp. 278-294.

Memex (*memory expansion*), sistema ipertestuale progettato (e mai realizzato) da Vannevar Bush. Un calcolatore analogico ipertestuale in grado di offrire una 'espansione della memoria collettiva' attraverso la raccolta e la organizzazione di blocchi di testo in una rete di percorsi associativi. Tale organizzazione reticolare delle informazioni era considerata da Bush la più adatta ad essere processata dal cervello umano,¹³ una sorta di testo ideale per la mente umana, concetto che tanto ricorda il testo ideale postulato da Barthes. O si pensi a Xanadu, progetto avviato da Theodor Holm Nelson negli anni Sessanta il cui scopo era quello di connettere tutti i testi nel cosiddetto *docuverse* attraverso una rete di computer collegati tra di loro¹⁴, progetto successivamente realizzato da Tim Berners-Lee e Robert Cailliau con la definizione nel 1991 del protocollo HTTP.¹⁵

Benché non sia chiaro se tra le due correnti di pensiero qui considerate ci sia stata effettivamente una dominante che abbia influenzato l'altra, rimane comunque evidente che l'influenza di questi teorici, studiosi e autori post-strutturalisti, decostruzionisti, ipertestualisti abbia offerto un notevole contributo alla nascita e allo sviluppo della letteratura elettronica nel XX secolo.

Stato dell'arte

Inizialmente terreno di sperimentazioni per lo più da parte di studiosi e artisti nord americani, la *eLiterature* si è diffusa successivamente anche in Europa, in particolar modo tra la fine degli anni Novanta del XX secolo ed il primo decennio del XXI secolo.

In America, importante è stato il contributo apportato da una prima guardia di studiosi quali Michael Joyce, Jay David Bolter e George Paul Landow, dall'editore digitale Eastgate Systems e dalla organizzazione ELO, Electronic Literature Organization, in particolar modo nelle figure di Joseph Tabbi, Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin, Robert Coover, Katherine N. Hayles.

Nel primo caso, Michael Joyce è stato senza dubbio il precursore dell'ipertesto narrativo. *Afternoon: a story* (1987) è universalmente riconosciuto come il primo serio ipertesto narrativo, espressione di una vocazione creativa fuori dal comune che ha reso alla *eLiterature* altri due *masterpiece* di narrativa ipertestuale, *Twelve Blue* (1991) e *Twilight, a Symphony* (1996). Parallelamente a questa sua eccezionale vocazione creativa, Joyce si è impegnato nello studio e nell'analisi delle potenzialità dell'ipertesto letterario costruttivo in ambito pedagogico, lavoro di ricerca di cui *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics* (1988) rappresenta un egregio compendio. A Joyce si deve anche il conio dell'espressione *Theoretical Narrative*, ovvero testi che sono «both theoretically in narrative form and also narratives of theory [...] made up in the way that a bed is, a day-to-day process of billowing, shaking, refitting».¹⁶ Inoltre, con Jay D. Bolter e John B. Smith, Joyce è l'ideatore dello storico *tool* di *authoring* di narrativa ipertestuale Storyspace.¹⁷

Dal canto suo, Jay David Bolter ha focalizzato la sua ricerca sull'analisi del rapporto tra le nuove tecnologie e le discipline umanistiche e sugli effetti che tale interazione ha

¹³ VANNEVAR BUSH, *As We May Think*, «Atlantic Monthly», 176:1, 1945, p. 14.

¹⁴ THEODOR HOLM NELSON, *Literary Machines 93.1*, Mindful Press 1993, pp. 1-12.

¹⁵ Nelson benché consideri la rete internet un sistema ipertestuale accostabile al concetto alla base di Xanadu, egli tuttavia reputa tale realizzazione una versione semplificata rispetto alla sua idea originaria. Cfr.: <http://xanadu.com.au/ted/TN/WRITINGS/TCOMPARADIGM/tedCompOneLiners.html> (07/11).

¹⁶ MICHAEL JOYCE, *Of two minds: hypertext pedagogy and poetics*, Ann Arbor, University of Michigan Press 2002, p. 3.

¹⁷ Storyspace, sviluppato dalla Eastgate Systems Inc., è un ambiente proprietario per la realizzazione di ipertesti narrativi. Il *tool* di *authoring* è caratterizzato dall'utilizzo di mappe concettuali e di sistemi a grafo. Una versione *demo* del *tool* è scaricabile da <http://www.eastgate.com/storyspace> (07/11).

prodotto. Il suo interesse principale riguarda l'impatto dei computer sulla cultura ed il loro utilizzo come *medium* innovativo per la comunicazione. Egregia produzione in tal senso è *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print* (2001) con cui Bolter analizza la relazione che intercorre tra stampa e nuovi *media* postulando la teoria della 'ri-mediazione' secondo la quale «[e]lectronic forms of communication give us the opportunity to redefine cultural ideals inherited from printed genres and forms».¹⁸ Con *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency* (2003), la ricerca di Bolter muove verso l'analisi delle potenzialità dell'arte digitale e su cosa essa sia in grado di offrire a "educational technologists, graphic designers working with and in digital forms, interface designers, human-computer interaction (HCI) experts [...] and anyone interested in the cultural implications of the digital revolution".¹⁹

Insieme a Joyce e Bolter, George Paul Landow è una delle figure storiche che tanto ha reso alla studio del fenomeno della letteratura elettronica. Con la sua produzione egli ha posto particolare attenzione al concetto di ipertesto e ipermedia e al loro valore epistemologico, pedagogico e sociologico. Con il corposo manuale *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization* (2006), Landow si sofferma sul cogente processo di riconfigurazione al quale testo, autore, scrittura, narrativa e educazione letteraria devono sottoporsi nell'era dei *New Media*. *Hypertext 3.0* offre inoltre un prezioso *framework* teorico sulla seconda generazione di letteratura elettronica, quella prevalentemente ipermediale, multimodale e *web-based*.

Parallelamente alla prima guardia di studiosi di letteratura elettronica, si affianca l'operato dell'editore digitale americano Eastgate Systems²⁰ e del team di ricercatori diretto da Mark Bernstein. Eastgate Systems pubblica ipertesti letterari²¹ dal 1982 e ricopre un ruolo centrale nella ufficializzazione della letteratura elettronica rappresentando, tuttora, una delle poche realtà internazionali che, attraverso una continua ricerca e diffusione di ipertesti narrativi, di recensioni sugli stessi, sugli autori e attraverso la continua opera di informazione, ha reso il genere ipertestuale una forma letteraria riconosciuta e diffusa a livello mondiale. Con il supporto della scrittrice e co-editrice Diane Greco, Bernstein si è inoltre cimentato nella raccolta e pubblicazione di una corposa serie di saggi sulla *eLiterature, Reading Hypertext* (2009).

Con la Eastgate Systems, la ELO è dal 1999 punto di riferimento nel panorama *eLiterature* ed il suo operato è di estrema importanza «to foster and promote the reading, writing, teaching, and understanding of literature as it develops and persists in a changing digital environment».²² Lo scopo della ELO è quello di portare «born-digital literature to the attention of authors, scholars, developers, and the current generation of readers for whom the printed book is no longer an exclusive medium of education or aesthetic practice»²³ Tra gli altri, la ELO ha il merito di aver pubblicato nel 2006 la prima antologia elettronica di

¹⁸ JAY DAVID BOLTER, *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates 2001, p. 208.

¹⁹ JAY DAVID BOLTER, DIANE GROMALA, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, Cambridge, MIT Press 2003, p. 2.

²⁰ Eastgate Systems Inc. ha base in Watertown, Massachusetts, USA. Il suo portale, punto di riferimento per tutta la letteratura ipertestuale, è consultabile all'indirizzo <http://www.eastgate.com> (07/11).

²¹ Si usa l'espressione 'ipertesti letterari' piuttosto che 'ipertesti narrativi' poiché, benché Eastgate Systems abbia iniziato il suo lavoro di editore digitale pubblicando prettamente opere di *Hypertext Fiction*, attualmente l'editore propone anche opere ipertestuali *non fiction*.

²² ELO webpage, sezione "About", <http://www.eliterature.org/about> (07/11).

²³ Ivi.

letteratura digitale, denominata *Electronic Literature Collection, Volume One* (ELC1),²⁴ e nel 2010 il secondo volume, *Electronic Literature Collection, Volume Two* (ELC2).²⁵

Tra i membri della ELO, un assiduo e autorevole lavoro di ricerca è stato svolto da Joseph Tabbi, prima, durante e dopo aver passato la direzione della ELO a Nick Manfort (2009). Con *Toward a Semantic Literary Web: Setting a Direction for the Electronic Literature Organization's Directory* (2007), Tabbi, attraverso una pregnante analisi introspettiva di quello che sarebbe dovuto essere il futuro della ELO e quello che sarebbe potuto essere il futuro delle letteratura elettronica, con particolare riferimento alla nascita del web semantico, ha offerto alla comunità scientifica un saggio critico in grado di rendere un interessante panorama dello stato dell'arte della letteratura elettronica.

Una direzione simile è stata seguita anche da Robert Coover, ideatore e responsabile del progetto CAVE,²⁶ programma educativo sperimentale della Brown University, e da Noah Wardrip-Fruin. Oltre alla proficua collaborazione con Coover che ha portato alla pubblicazione di *Screen: Bodily Interaction with Text in Immersive VR* (2003), la ricerca di Wardrip-Fruin è stata di grande apporto per la *eLiterature*, sia dal punto di vista della sua istituzionalizzazione, è stato infatti Wardrip-Fruin a capeggiare il comitato della ELO preposto a definire il concetto di letteratura elettronica, sia sperimentando nuove frontiere, attraverso l'adozione di modelli probabilistici e tecnologie di intelligenza artificiale (es.: *Regime Change*, *News Reader* e *The Impermanence Agent*).

Con Wardrip-Fruin, Katherine N. Hayles è stata un'altra figura che tanto ha reso alla definizione del concetto di *eLiterature* e, in generale, alla ufficializzazione della letteratura elettronica come sistema culturale. Egregio esempio di questo operato è il volume *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (2008) nel quale Hayles effettua un interessante lavoro di approfondimento del concetto stesso di letteratura elettronica unitamente ad una organica analisi di opere di *eLiterature*. Similmente a Wardrip-Fruin, benché da una angolazione più tecno-letteraria e meno tecno-ludica, la ricerca di Hayles si focalizza sulla forte relazione tra uomo, linguaggio (letterario) e tecnologie digitali, nonché sulle possibilità e potenzialità che scaturiscono da tale relazione.

Se l'America ha reso certamente una solida struttura portante per l'analisi, lo studio, la ricerca, la diffusione e l'evoluzione della letteratura elettronica, anche in Europa non sono mancati e tuttora non mancano validi esempi in tale ambito.

Tra questi citiamo il lavoro di ricerca del filone scandinavo, con particolare riferimento all'operato del norvegese Espen Aarseth che con *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) ha coniato la famosa espressione di 'letteratura ergodica'. Il filone francese con lo storico lavoro di ricerca di Philippe Bootz che da lungo tempo lavora sulle forme espressive programmate e sulla loro applicazione e, sempre in Francia, il gruppo InFoLiPo (Arts et littératures informatiques) diretto da Ambroise Barras e Pascal Delhom. In Spagna troviamo i progetti di ricerca catalano Hermeneia (Estudis literaris i tecnologies digitals) diretto da Laura Borràs e quello galiziano Le.es (Literatura Electrónica en España) diretto da Anxo Abuín e María Teresa Vilariño, attivi nella ricerca e nello studio sulla letteratura elettronica. In Italia, il progetto di ricerca eLitRPro (eLiterature Research Project) diretto da Fabio De Vivo che da diversi anni studia le potenzialità creative della letteratura elettronica e le sue possibilità applicative in ambito pedagogico. Sotto l'egida dell'eLitRPro è nata inoltre la *European eLiterature Collection*,²⁷ la prima antologia europea di opere di letteratura elettronica che ha lo

²⁴ <http://collection.eliterature.org/1> (07/11).

²⁵ <http://collection.eliterature.org/2> (07/11).

²⁶ <http://graphics.cs.brown.edu/research/cave/home.html> (07/11).

²⁷ <http://www.eliteraturecollection.eu> (07/11).

scopo di offrire uno strumento fondamentale, quello antologico, per l'istituzionalizzazione del fenomeno della letteratura elettronica in Italia e in Europa.

Nel 2010 ha inoltre preso l'abbrivio il progetto europeo ELMCIP, Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice. Lo scopo di questo progetto di ricerca collaborativo della durata di tre anni è quello di promuovere lo sviluppo e la ricerca in ambito *eLiterature*, nonché la condivisione di conoscenza e di buone pratiche tra i gruppi di ricerca europei. Diretto da Scott Rettberg, ELMCIP raccoglie contributi di diversi studiosi europei tra i quali Simon Biggs, Maria Engberg, Yra Van Dijk, Janez Strehovec, Raine Koskimaa, Jerome Fletcher, Mark Daniels, Philippe Bootz, Fabio De Vivo, Giovanna Di Rosario, Maria Mencia, Markku Eskelinen.

Concetto e definizione

Quando si tenta di definire il fenomeno culturale della letteratura elettronica la prima necessità che emerge è quella di sottolineare la differenza tra un'opera di letteratura elettronica e un libro elettronico. Benché entrambe le espressioni facciano uso dell'aggettivo elettronico, scelta piuttosto infelice per la *eLiterature* che per questo è spesso e forse meglio definita come letteratura digitale o *New Media Writing*, i concetti che le due espressioni denotano sono piuttosto dissimili. La quasi totalità della comunità scientifica internazionale considera infatti gli *e-book* semplicemente dei documenti sotto vetro (*paper under glass*),²⁸ null'altro che una trasposizione su mezzo digitale (digitalizzazione) di un testo cartaceo. Fatte le dovute eccezioni, questa regola è generalmente valida.

Un *e-book* in quanto 'libro elettronico' non è automaticamente *eLiterature*. Ciò accade poiché un'opera letteraria per essere definita *eLiterature* deve rispettare determinate condizioni che, tuttavia, sono condizioni necessarie ma non sempre sufficienti, da sole, a rendere l'opera una espressione di letteratura elettronica.

Tra le condizioni necessarie ma non sufficienti c'è certamente la necessità di essere nativa digitale, la cosiddetta costante del *digital born* che prevede che un testo, affinché possa essere ascritto al fenomeno della *eLiterature*, nasca digitale, precludendo al testo la possibilità di essere trasposto su supporto cartaceo, condizione spesso non rispettata dall'*e-book*, normalmente riproducibile su carta. A tal proposito Dan Waber alla domanda «What is the electronic literature for you?» afferma «[a] Kindle version of a print book doesn't qualify as electronic literature»²⁹ concetto condiviso anche da Wardrip-Fruin che, riferendosi agli *e-book*, afferma «we can safely say that this is not digital literature [...] it is simply media distributed and/or experienced using a computer, rather than digital media».³⁰ La costante del *digital born* comporta quindi l'impossibilità di esprimere con la stessa efficacia espressiva e con lo stesso effetto estetico la stessa opera su un mezzo che non sia quello digitale scelto e modellato dall'autore per la realizzazione dell'opera di *eLiterature*. Ad esempio, un poema tridimensionale non potrà mai raggiungere lo stesso effetto una volta trasposto (che nel caso specifico vuol dire riscritto) su un supporto differente da quello digitale.

Altra condizione necessaria ma non sufficiente affinché un'opera letteraria possa essere definita *eLiterature* è la interazione ergodica dove «nontrivial effort is required to allow the

²⁸ ALICE BELL et alii, *A [S]creed for Digital Fiction*, «Electronic Book Review», July 3rd, 2010, <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/DFINative> (07/11).

²⁹ FABIO DE VIVO, *Interview with Dan Waber: 'Digital Writing and Writing 3D'*, «eLiterature & Electronic Literature», 2010, <http://eliteratures.wordpress.com/interviste/dan-waber> (07/11).

³⁰ FABIO DE VIVO, *Interview with Noah Wardrip-Fruin: 'Digital Literature and Correlations'*, «eLiterature & Electronic Literature», 2010, <http://eliteratures.wordpress.com/interviste/noah-wardrip-fruin> (07/11).

reader to traverse the text».³¹ In particolare modo, il concetto di ‘ergodicità’ denota una interazione attiva tra uomo e macchina ed uno sforzo non triviale da parte del lettore per la fruizione dell’opera. Da un lato, ciò comporta che la interazione avviene in maniera bilaterale,³² ossia non è solo il lettore, cognitore analogico, ad interagire con l’opera di *eLiterature*, ma è anche quest’ultima, cognitore digitale, che interagisce con il lettore che, per fruire della stessa, deve effettuare uno sforzo cognitivo supplementare, definito sforzo extranoematico, per proseguire nella ‘lettura’ dell’opera di *eLiterature*.

Ultima condizione necessaria e a volte anche sufficiente affinché un’opera letteraria possa essere definita letteratura elettronica è l’utilizzo del *medium* come componente estetica precipua dell’opera stessa. Il mezzo digitale adoperato per la realizzazione di un’opera di *eLiterature* non ha solo lo scopo di veicolare l’opera stessa, come spesso accade con l’*e-book*, ma è componente estetica inalienabile egli stesso, che rende all’opera letteraria il suo vero statuto digitale.³³ Il caso più esemplare è il genere del *Flash Poem*, spesso poco interattivo, che nonostante ciò è, a tutti gli effetti, un’opera di *eLiterature*, proprio perché il mezzo digitale è parte inalienabile dell’estetica dell’opera stessa.

eLiterature	e-Book
Nativa digitale ➤ testo digitale non riproducibile su supporto cartaceo	Digitalizzazione testuale ➤ testo digitale riproducibile su supporto cartaceo
Interazione attiva e bilaterale ➤ lettura ergodica (da configurare) ➤ sforzo non triviale	Interazione passiva e unilaterale ➤ lettura culinaria (pronta all’uso) ➤ sforzo triviale
Mezzo digitale (<i>digital medium</i>) ➤ mezzo di veicolazione ➤ componente estetica	Mezzo digitale (<i>digital medium</i>) ➤ solo mezzo di veicolazione

Le caratteristiche che differenziano un’opera di *eLiterature* da un *e-Book*.

È importante sottolineare che definire dei criteri per operare una distinzione tra il fenomeno della *eLiterature* e quello dell’*e-book* o di altre forme di testualità digitale non è pleonastico, tantomeno un mero esercizio teorico, bensì risulta di vitale importanza per capire a fondo cosa è, cosa non è o cosa potrebbe essere letteratura elettronica. Ciò è chiaramente evidenziato dal questionario multilingue che, durante la sua ricerca, Fabio De Vivo ha veicolato a centoventi persone, per lo più familiari con il concetto di letteratura elettronica. I dati qualitativi e quantitativi raccolti³⁴ hanno infatti evidenziato una certa indecisione. Se è vero che da un lato essi hanno rilevato dati in linea con le aspettative, ossia che la maggior parte dei partecipanti considera sicuramente forme espressive quali la *Hypertext Fiction* e la *ePoetry* forme di letteratura elettronica,³⁵ di converso guardando ai dati dell’*e-book* si nota come

³¹ ESPENJ. AARSETH, *op. cit.*, 1997, p. 1.

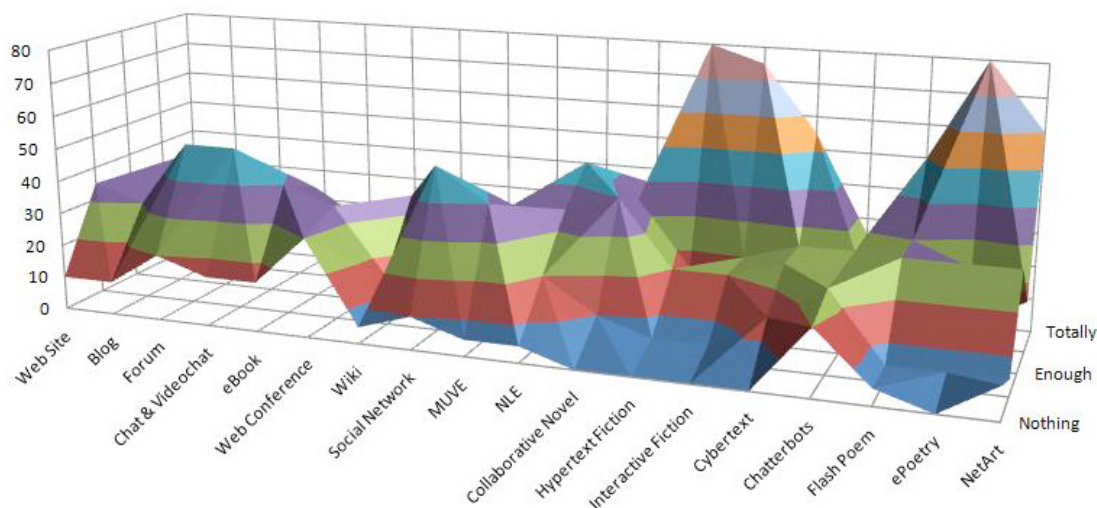
³² FABIO DE VIVO, *eLiterature: la letteratura nell’era digitale. Definizione, concetto e statuto*, Napoli, Atelier Multimediale 2011, («OLE Officina di Letteratura Elettronica. Lavori del Convegno»), pp. 219-225.

³³ Ivi.

³⁴ Il questionario veicolato consta di 49 domande, 120 partecipanti e oltre 5.000 inserimenti. La versione completa dei dati raccolti con il questionario è presente nella tesi di dottorato di Fabio De Vivo *eLiterature, analisi critica, strumenti interpretativi, potenzialità e possibilità applicative* di prossima pubblicazione.

³⁵ Alla domanda «Quanto possono essere definite eLiterature le seguenti forme espressive?» (MCQ 2.1.3) delle quattro scale di valori «nothing», «few», «enough», «much» e «totally» le più periferiche rilevavano che lo 0% dei partecipanti al questionario (quindi nessuno) non considerava (scala del «nothing») *eLiterature* forme espressive

tale sicurezza vacilli. Qui, infatti, la maggior parte dei partecipanti al questionario, il 62,5%, considera ‘poco’ o ‘abbastanza’ l’*e-book* come forma di *eLiterature*, con valori uguali invece nelle scale di valori opposti, quelle periferiche del «nothing» che rileva il 12,5 % e quella del «totally» che rileva lo stesso valore.³⁶ Ciò fa pensare che sebbene ci sia una bassa considerazione dell’*e-book* come forma di *eLiterature*, tale fenomeno non viene comunque totalmente epurato da quello di letteratura elettronica.



Il quesito MCQ 2.1.3 del questionario sulla *eLiterature*
«Quanto possono essere definite *eLiterature* le seguenti forme espressive?»

È evidente che una netta distinzione tra i due fenomeni in questione non è sempre possibile, poiché nel momento in cui un libro elettronico soddisfa quelle condizioni necessarie di cui sopra, esso può verosimilmente essere considerato una forma di *eLiterature*. Questo accade proprio a causa della forte correlazione tra l'espressione letteraria e il suo mezzo digitale, infatti, a seconda di come l'opera faccia uso dei *digital media* di cui si avvale e a seconda di come l'autore manipoli i diversi sistemi semiotici veicolabili con le tecnologie digitali, il lavoro risultante può o non può essere considerato letteratura elettronica.

In quest'ottica la *eLiterature* può essere definita come una forma di espressione letteraria e computazionale, non riproducibile su carta, in grado di adoperare diversi sistemi semiotici in modalità ibrida, in grado di mutare forma nel momento in cui nuove tecnologie si rendono disponibili e in grado di adoperare il mezzo digitale come vero e proprio dispositivo estetico e retorico.



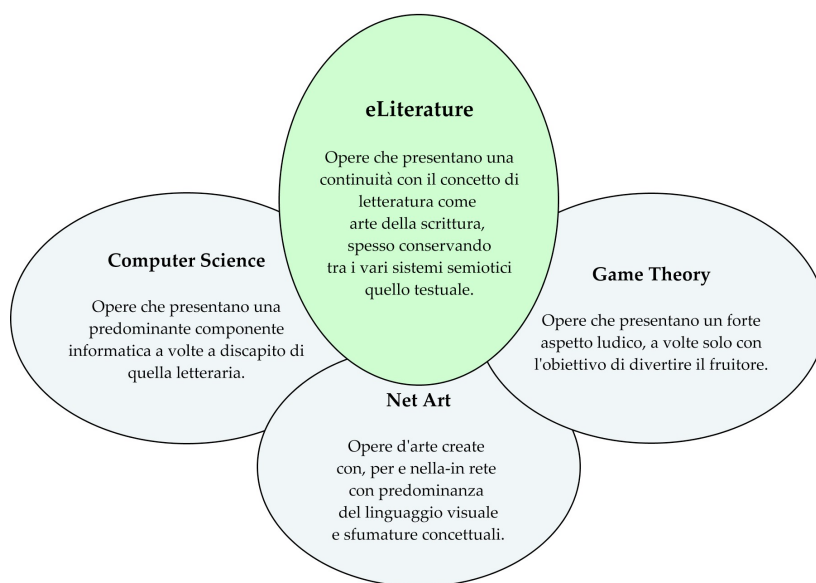
I concetti che compongono la definizione di *eLiterature*.

quali la *Hypertext Fiction* e la *ePoetry* e che il 66,7% (la maggior parte) considerava totalmente (scala del «totally») *eLiterature* tali forme espressive.

³⁶ Le quattro scale di valori hanno rispettivamente rilevato il 12,5% per «nothing», il 33,3% per «few», il 29,2% per «enough», il 12,5% per «much» e il 12,5% per «totally».

***eLiterature*, sistemi culturali affini, generazioni e classificazione dei generi**

Analizzare le specifiche espressioni di un fenomeno culturale ibrido e mutante come quello della letteratura elettronica presenta un problema non di poco conto, quello della tangenza tra sistemi culturali affini. Esiste in particolar modo un ‘confine mobile’ tra *eLiterature*, *Net Art*, *Game Theory* e *Computer Science* che vede questi quattro ambiti in continua interazione. Nuovamente, operare una netta distinzione non è possibile. Ciò che è invece possibile è individuare le caratteristiche salienti dei quattro insiemi considerati, in particolar modo in prossimità delle intersezioni tra gli stessi.³⁷



eLiterature e sistemi culturali affini.

Generalmente, all'insieme *eLiterature* sono ascrivibili opere che presentano una continuità con il concetto tradizionale di letteratura come arte della scrittura.³⁸ Tali opere spesso conservano come sistema semiotico preponderante quello testuale. Alla *Net Art* sono invece ascrivibili opere, spesso dai forti risvolti concettuali, create con, per e nella-in rete³⁹. Qui il sistema semiotico preponderante è generalmente quello visuale e iconico. Alla *Game Theory* sono ascrivibili lavori che presentano un elevato aspetto ludico il cui obiettivo precipuo è quello di divertire il fruitore. Qui la narrazione è funzionale all'intrattenimento ludico del lettore/giocatore e ciò può andare a discapito dell'aspetto propriamente letterario dell'opera. Alla *Computer Science* sono ascrivibili lavori che presentano una predominante componente informatica. Spesso tali lavori adoperano complessi algoritmi in grado di offrire caratteristiche autopoietiche all'opera stessa. Tale automatizzazione a volte espunge la componente propriamente letteraria a favore di quella puramente tecnica.

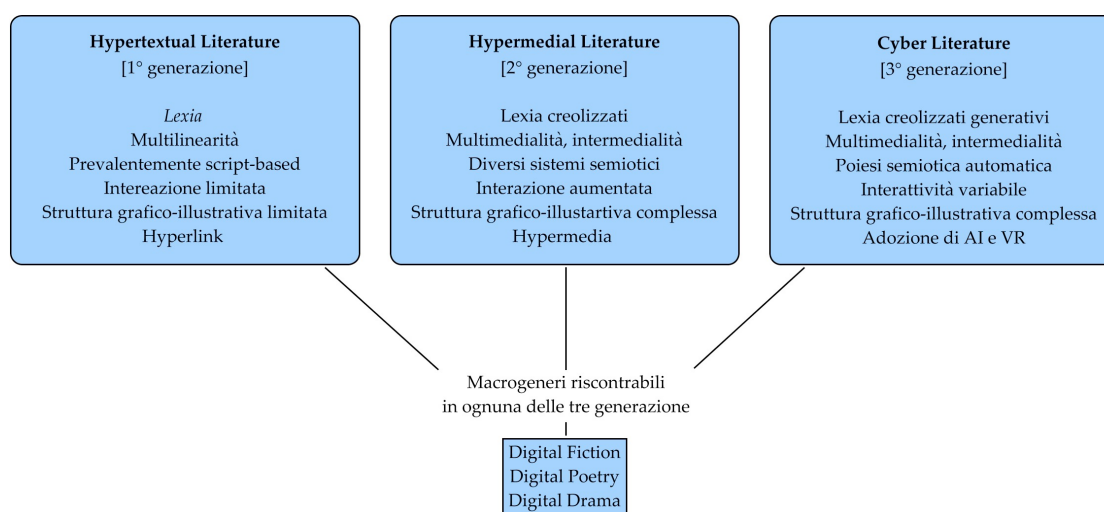
³⁷ Quando si considerano gli insiemi della *Game Theory* e della *Computer Science* come affini a quello della *eLiterature* ci si riferisce a quelle forme espressive, collocabili nelle zone di intersezione tra gli insiemi considerati, che benché ascrivibili, ad esempio, al genere del gioco di ruolo nell'insieme della *Game Theory* o ai personaggi conversazionali in quello della *Computer Science*, presentano comunque caratteristiche estetico-letterarie.

³⁸ FABIO DE VIVO, *op. cit.*, 2011, pp. 219-225.

³⁹ Con 'nella-in rete' non si intende solo il web, ma anche una rete di persone.

L'intersezione di questi quattro sistemi culturali comporta che, a seconda dei generi di *eLiterature*, le caratteristiche estetiche dell'opera possono convergere verso forme espressive tipiche della *Net Art*, come accade con certe opere di *ePoetry*, verso forme espressive tipiche della *Game Theory*, come accade con certe opere di *Immersive Interactive Fiction* e verso forme espressive tipiche della *Computer Science*, come accade con certe opere di *Generative Literature*.

Considerare le intersezioni tra sistemi culturali affini a quello della letteratura elettronica è utile per capire la natura di un fenomeno culturale che, nel breve arco temporale di poco più di trent'anni, ha visto una rapida evoluzione delle sue forme espressive, in particolar modo legata alla sua capacità di mutare forma ogni qual volta nuove tecnologie sono in grado di offrire un valore aggiunto all'espressione letteraria.



Le tre generazioni di letteratura elettronica.

La prima generazione di *eLiterature* è senza dubbio quella ipertestuale, *Hypertextual Literature*, caratterizzata dai concetti di *lexia*, lessie o blocchi di testo, e da quello di multilinearità, concetto che si riferisce ad una modalità di scrittura/lettura non lineare in grado di offrire differenti fili narrativi, sempre dissimili, realizzati dall'unione di diversi blocchi di testo per mezzo del collegamento ipertestuale. In questa prima generazione l'*hyperlink* rappresenta la componente strutturale, il sistema semiotico preponderante è quello testuale e la struttura grafico-illustrativa nonché l'interazione piuttosto limitate.

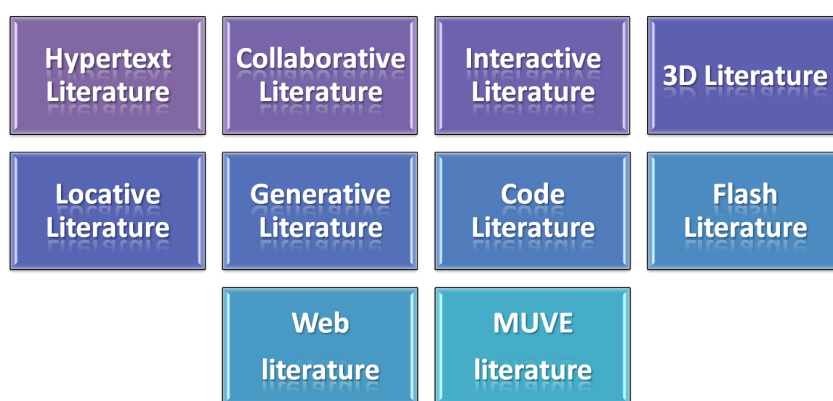
La seconda generazione di letteratura elettronica è quella ipermediale, *Hypermedial Literature*, caratterizzata dall'adozione di lessie creolizzate (testo-immagini-suoni) e di diversi sistemi semiotici oltre a quello testuale. Essa è denotata dalla multimedialità, ossia dall'adozione di più *media* digitali, da una maggiore interazione, a volte supportata dalla realtà virtuale, e dalla intermedialità, ovvero dalla interazione tra diversi *media*. È importante notare che, come accadeva nella prima generazione di letteratura elettronica, anche con la *Hypermedial Literature* il concetto alla base è quello del collegamento 'iper-', nel primo caso 'testuale' nel secondo caso 'mediale'.

La terza generazione di *eLiterature* è quella cibernetica, *Cyber Literature*, che parte della comunità scientifica denomina testo cibernetico, *Cybertext*.⁴⁰ Qui si predilige l'espressione 'letteratura cibernetica', piuttosto che 'testo cibernetico', poiché in quest'ultimo caso tale espressione pone l'attenzione sul sistema semiotico testuale che, in particolar modo nelle più recenti opere ascrivibili a questa terza generazione, non è più preponderante. In generale, la

⁴⁰ ASTRID ENSSLIN, *Canonising Hypertext: Explorations and Constructions*, London, Continuum 2007, pp. 101-112.

letteratura cibernetica è caratterizzata da sistemi autopoietici in grado di generare automaticamente i sistemi semiotici, anche non testuali, spesso grazie all'adozione di tecnologie di intelligenza artificiale o di sistemi probabilistici previsionali. L'interazione in questa terza generazione di letteratura elettronica può essere estremamente ridotta, come nel caso delle prime opere testuali autogenerative,⁴¹ ma anche decisamente alta, come accade in recenti opere caratterizzate da una interfaccia interattiva estremamente evoluta.⁴²

È utile notare che in ognuna delle generazioni di *eLiterature* sono riscontrabili tre macro-generi, eredità della letteratura tradizionale. Essi sono il macro-genere narrativo (*digital fiction*), quello poetico (*digital poetry*) e il macro-genere drammatico (*digital drama*).⁴³ Di converso, nel momento in cui si tenta di classificare i generi di *eLiterature* non è più sufficiente rifarsi alle modalità tipiche adottate dalla tradizionale critica letteraria, piuttosto è necessario considerare congiuntamente da un lato la qualità letteraria della forma espressiva, dall'altro l'efficacia con cui il mezzo digitale è utilizzato per creare l'estetica dell'opera stessa. Seguendo questi due parametri qui denominati logo-estetici e tecno-estetici si posso distinguere diversi generi di letteratura elettronica.⁴⁴



I generi di letteratura elettronica.

Rispettivamente, la *Hypertext Literature*⁴⁵ è caratterizzata da una narrativa ipertestuale e multilineare, spesso senza un inizio né un epilogo, ma con un andamento narrativo ricorsivo. La *Collaborative Literature* è caratterizzata da una narrativa realizzata collettivamente e spesso in maniera collaborativa, cooperando nella realizzazione della storia e/o connettendo diverse storie le une con le altre. La *Interactive Literature* è caratterizzata da una spiccata interattività e da un forte aspetto ludico. Gli esempi più diffusi di questo genere sono quelli dei racconti interattivi spesso immersivi, dove la narrazione si svolge in ambienti digitali tridimensionali e dove il lettore guida un *avatar* nello scorrere e nel costruire il percorso narrativo. La *3D Literature* è caratterizzata dalla tridimensionalità non solo ambientale, ma anche semantica, dove l'accento è posto sulla materialità della lettera. La *Locative Literature* è caratterizzata dall'aspetto locativo della narrazione che richiede un impegno cinestesico al fruitore. Essa è a

⁴¹ Cfr.: *Grammatron* (1996) di Mark America.

⁴² Cfr.: *The Breathing Wall* (2004) di Kate Pullinger.

⁴³ ASTRID ENSSLIN, *op. cit.*, 2007, pp. 26-29.

⁴⁴ Una classificazione completa e dettagliata dei generi di *eLiterature* che adopera i parametri logo-estetici e tecno-estetici e che propone diversi esempi di ogni genere individuato è presente nella tesi di dottorato di Fabio De Vivo *eLiterature, analisi critica, strumenti interpretativi, potenzialità e possibilità applicative* di prossima pubblicazione.

⁴⁵ In questo saggio con *Hypertextual Literature* ci si riferisce alla prima generazione di letteratura elettronica, con *Hypertext Literature* ci si riferisce al genere ipertestuale della letteratura elettronica.

sua volta distinguibile in *site-specific mobile work*, lavori letterari ambientati in luoghi tangibili e *site-specific installation*, installazioni letterarie realizzate in ambienti supportati da tecnologie di realtà virtuale. In entrambi i casi il lettore si muove realmente all'interno di questi ambienti, reali o virtuali che siano. La *Generative Literature* è caratterizzata dalla autopoiesi realizzata attraverso l'adozione di algoritmi di intelligenza artificiale che, dato un input, sono in grado di generare autonomamente il materiale letterario. La *Code Literature* è caratterizzata dall'utilizzo di linguaggi creolizzati e/o codificati. Essa è a sua volta distinguibile in *code work pure code*, lavori letterari che adoperano esclusivamente codici espressivi differenti da quello verbale, come ad esempio il codice html o il codice glifico e *code work broken code*, lavori letterari che adoperano congiuntamente codici verbali e non verbali. La *Flash Literature* è caratterizzata da una bassa interattività e da una rapida lettura multimediale. Essa è spesso ritmata da incalzanti colonne sonore ed è in grado di stimolare differenti canali percettivi. La *Web Literature* è caratterizzata da espressioni tipiche del web quali i tradizionali blog o da espressioni più innovative quali i blog georeferenziati o la *twitteratura*. Infine, la *MUVEliterature*, letteratura generata con e nei MUVE, è caratterizzata dall'adozione di ambienti virtuali multi-utente come mezzo espressivo, estetico e retorico.⁴⁶

A questo punto risulta evidente che un approccio da parte del sistema culturale tradizionale ad una forma espressiva ibrida e mutagenica come quella della *eLiterature* non può avvenire senza considerare tale fenomeno da una prospettiva nuova, libera da inibizioni e pregiudizi, poiché, benché la letteratura elettronica rimanga sempre e comunque una espressione letteraria, essa, forse per la prima volta in modo così incisivo, è stata in grado di svincolarsi dalla tradizione letteraria, dal canone estetico dominante, per osare, osare ben oltre l'immaginabile, spezzando «tutti i falsi legami gerarchici tra le cose e le idee»⁴⁷ soddisfacendo quella ancestrale necessità di piena libertà espressiva che le avanguardie novecentesche hanno appena assaggiato.

È necessario liberare tutte le cose, permettere loro di entrare in libere unioni, proprie della loro natura, per quanto bizzarre queste unioni sembrino dal punto di vista dei legami tradizionali consueti. È necessario dare alle cose la possibilità di stare in contatto nella loro viva corporeità e nella loro varietà qualitativa. È necessario creare tra le cose e le idee nuovi vicinati che rispondano alla loro effettiva natura, porre accanto e unire ciò che è stato fallacemente diviso e allontanato e disgiungere ciò che è stato fallacemente avvicinato.⁴⁸

⁴⁶ Nel corso degli anni ci sono stati diversi validi tentativi di classificare i generi di *eLiterature*. Tuttavia, accade spesso che tali classificazioni non contemplino alcune forme espressive, in particolar modo tipiche della rete, che adoperano i *digital media* per produrre, modellare e veicolare 'letterarietà'. In tali casi l'impressione che si ha è che tra la componente letteraria e quella tecnologia quest'ultima sia la dominante da considerare per operare una classificazione dei generi di *eLiterature*. Tuttavia, forme espressive digitali quali ad esempio i tradizionali romanzi collaborativi o le più recenti *instant fiction* georeferenziate possono essere a tutti gli effetti ascritte al fenomeno della letteratura elettronica, poiché soddisfano le condizioni per essere definite *eLiterature*.

⁴⁷ MICHAEL BACHTIN, *Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo*, Torino, Einaudi 1979, («Estetica e romanzo» III), pp. 231-405.

⁴⁸ Ivi.