

Opening time: nuovi orizzonti della letteratura digitale

Herbert Natta

L'Internet Interdisciplinary Institute (IN3) dell'Universitat Oberta de Catalunya ha ospitato, il 21 luglio 2015, il seminario *Opening Time - The Next Generation. Literature across media: new narrative storyspaces in the time of distributed authorship*. Durante l'incontro, i tre componenti del gruppo *Opening Time* (Bruce William Powe, Cristina Miranda de Almeida e Matteo Ciastellardi) hanno presentato lo stato di avanzamento del loro «progetto/processo» di ricerca e sperimentazione sulle forme di espressione letteraria che utilizzano le tecnologie digitali. Il loro lavoro è stato anche un'occasione per aprire un dibattito e riflettere sui limiti, orizzonti e possibili sviluppi della letteratura digitale.

L'esperienza di *Opening Time* è nata nel 2013 dalla collaborazione tra l'IN3 e la York University di Toronto, sede della McLuhan Initiative e del dipartimento di anglistica al quale afferisce il poeta, saggista e filosofo Bruce William Powe. Allievo di Marshall McLuhan e Northrop Frye, Powe prosegue e sviluppa il filone di studi sulla comunicazione della scuola canadese, focalizzandosi sull'analisi e divulgazione dell'opera dei suoi maestri. La sua ricerca e i suoi lavori poetici investigano principalmente il rapporto tra oralità e scrittura, che si esprime nell'interesse per la cosiddetta «letteratura visionaria», per le favole, gli aforismi, le parabole e, recentemente, per le nuove forme di scrittura nate dall'introduzione degli strumenti informatici.

Il suo arrivo come *visiting scholar* all'IN3 nel 2012 e l'incontro con ricercatori più direttamente implicati nello studio degli effetti della rivoluzione digitale hanno generato la sinergia necessaria per avviare l'ambizioso «progetto di collaborazione virtuale» chiamato *Opening time*. Insieme a Powe, sono coinvolti nell'iniziativa Cristina Miranda de Almeida, artista e docente di belle arti, le cui opere si muovono al confine tra arte, scienza e tecnologia approfondendo temi come la trans-sensorialità, l'intersoggettività, la trans-disciplinarietà, la realtà aumentata e l'ibridazione, e Matteo Ciastellardi, studioso di formazione filosofica e politecnica, interessato in particolare all'architettura dell'informazione sul web e alle strategie di impiego dei social network per sviluppare forme di condivisione del sapere *bottom-up*.

Il titolo scelto per il progetto si pone in aperto e diretto contrasto con l'idea dell'imminente fine della civiltà occidentale, e del conseguente ritorno a un'era di primitiva semplicità, espressa da Norman Oliver Brown in *Closing time: un collage di frammenti*, tratti da *Finnegans Wake* di James

Joyce e dalla *Scienza nuova* di Giambattista Vico, che insistono sulla natura ciclica del tempo e della storia. Powe, al contrario, riconosce nei cambiamenti che interessano la politica, l'economia, la scienza, l'arte, la tecnologia del XXI secolo processi affini a quelli che, nel Quattrocento, hanno dato origine al Rinascimento. Per lo studioso canadese, lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie digitali non si limitano a introdurre nuovi strumenti di azione, trasformazione, rappresentazione, ma danno inizio a un vero e proprio mutamento culturale: un «nuovo rinascimento».

Prima di essere scelto come etichetta rappresentativa di un progetto di ricerca internazionale e interdisciplinare, *Opening time* era il titolo che Powe attribuiva a un suo testo letterario, diventato poi oggetto di esplorazione e sperimentazione multimediale. Per comprendere la rilevanza dell'incontro tra le riflessioni teoriche del filosofo canadese e le esperienze sviluppate dai ricercatori dell'IN3, è opportuno risalire alla descrizione, fatta dallo stesso Powe, dell'idea del testo *Opening time* ancora in via di definizione.

Nel 2010, in un'intervista per «Figure/Ground», lo scrittore includeva nei progetti in fase di elaborazione un «lavoro di immaginazione dialettica su coscienza evolutiva e noosfera, chiamato *Opening time: On the Energy Threshold*». Nella breve descrizione, l'autore non accenna a un interesse specifico per l'informatica e le sue implicazioni, ma i chiari riferimenti alla benjaminiana *Jetztzeit*, alla fisica delle particelle e alle teorie di Pierre Teilhard de Chardin costituiscono una significativa cornice teorica per l'incontro con la letteratura digitale.

L'invenzione poetica di Powe offre quindi lo spunto per la prima proposta operativa del gruppo, presentata nel 2013: lo sviluppo di un *generative book* (g-book), un tentativo di superare la forma chiusa dell'e-book rendendo possibile non solo la fruizione del testo attraverso gli strumenti informatici e la sua elaborazione multimediale, ma anche la trasformazione dell'opera originaria in un processo continuo di lettura/scrittura partecipata.

Il g-book si configura come una piattaforma multimediale online, dove gli autori mettono a disposizione materiale originale (concesso in licenza Creative Commons) che gli utenti possono modificare e ricombinare condividendo gli esiti con la comunità virtuale.

Le parole, le immagini (realizzate da Cristina Miranda de Almeida manipolando contenuti tratti dal web), la musica (opera del pianista, compositore e professore di nuovi media Michael Century) costituiscono il nucleo generativo a partire dal quale il pubblico elabora e condivide le proprie esperienze di lettura, producendo materiali multimediali iconici, verbali, sonori che si aggiungono, si intrecciano, si fondono con il testo iniziale determinandone una metamorfosi «co-creativa».

L'interazione permessa all'utente non si limita, come in altre opere di letteratura digitale, alla riconfigurazione della struttura narrativa o alla selezione del contenuto da esplorare, ma produce una sedimentazione espressiva che accresce il testo stesso.

Una dinamica che colloca *Opening time* nel novero delle esperienze di scrittura collettiva che hanno prodotto illustri esempi precedenti alla rivoluzione digitale e che, più recentemente, hanno trovato terreno fertile nella capillare diffusione dell'accesso al web e, in particolare, nell'introduzione dei social network. In contrasto con le premesse visionarie, non si tratta dunque di un progetto pionieristico: l'idea di un testo letterario multimediale generato dalla collaborazione di una rete di autori/lettori è già stata al centro di esperienze diverse nell'ambito della letteratura digitale, perfettamente inserite nell'ormai pluridecennale dibattito su compresenza di codici, interazione lettore/testo, ridefinizione del ruolo dell'autore, struttura aperta. La proposta di *Opening time* corre pertanto il rischio di enfatizzare il proprio carattere innovativo, come l'idea di un nuovo rinascimento o l'inedito concetto di libro generativo, per poi rientrare nei ranghi di una variazione sul tema. Occorre comunque precisare che si tratta di un progetto in embrione e lo stato attuale di avanzamento del lavoro, presentato nel seminario *Opening Time - The Next Generation*, rende difficilmente immaginabile l'esito dell'operazione.

È tuttavia evidente e significativo lo scarto prospettico tra l'idea, promossa dal gruppo, di «nuovi spazi narrativi» e «nuove forme di espressione», che dovrebbero produrre una «riconfigurazione della lettura» in un'«era post-libro», e la fine della letteratura elettronica che, a pochi giorni di distanza dal convegno di *Opening time*, sarebbe stata oggetto dell'annuale conferenza della Electronic Literature Organization (ELO), intitolata *The End(s) of Electronic Literature*. Argomento chiaramente provocatorio, che non intende celebrare la fine di un'esperienza viva e vitale come quella della letteratura digitale, ma pone la necessità di giungere a un autoriflessivo momento critico: più di mezzo secolo di sperimentazioni ha infatti prodotto un bagaglio teorico e un repertorio di testi tale da non permettere un approccio ingenuo al fenomeno.

Il senso della fine espresso dalla conferenza ELO, e la conseguente necessità di porre le premesse per una rigenerazione, deriva forse dalla volontà di affrancarsi da categorie mutuate da studi, per così dire, analogici, non più sufficienti a raccontare la complessità del fenomeno. La multimedialità, l'interattività, l'autorialità debole o diffusa non possono più essere l'obiettivo delle sperimentazioni letterarie digitali, ma ne rappresentano le premesse, determinate dalle caratteristiche del mezzo e dalla cultura da esso generata e veicolata.

Rispetto a questo contesto, che definisce lo stato dell'arte, il progetto proposto da *Opening Time* si segnala per alcuni elementi di interesse, ma anche per altri segnali di ritardo. Il principale problema è rappresentato dall'autoreferenzialità della proposta: un limite che si inserisce in una più generale tendenza della letteratura digitale a richiudersi su se stessa. Nel rimarcare la propria specificità rispetto a forme concorrenti di espressione artistica digitale, la letteratura tende a svincolarsi da un rapporto necessariamente collaborativo con l'informatica, la computer grafica, la programmazione,

la teoria della comunicazione. Già una decina di anni fa, gli ormai classici due volumi di *Electronic literature collection* (pubblicati rispettivamente nel 2006 e 2011) raccoglievano esperimenti non sempre aggiornati rispetto alle contemporanee conquiste tecnologiche.

Nel caso di *Opening time*, per esempio, la proposta di costruire un repertorio iconografico a partire dalla manipolazione di immagini tratte dal web appare - nell'epoca degli smartphone, dello streaming, dei social - quantomeno anacronistica. Più in generale, la scansione anatomica, su livelli mediali distinti (testo, immagini, musica), dell'elaborazione digitale dell'opera letteraria rivela una certa resistenza concettuale nei confronti di quel processo generativo che dovrebbe essere alla base del progetto. L'enfasi posta sull'apertura «co-creativa» dell'opera letteraria trova il proprio limite nella rigidità della struttura, nell'ordine sottinteso e imposto dalla stessa costituzione di una piattaforma di condivisione.

Anche il concetto di «autorialità distribuita» non trova riscontro in una reale abdicazione dell'autore dalla propria centralità; al contrario, il nucleo dell'opera è un testo d'autore e il progetto/processo generativo è innescato dalla sottomissione a questo principio. L'idea del g-book non pare intercettare, per esempio, lo sviluppo di sistemi di *machine learning* elaborati nell'ambito della linguistica computazionale, per i quali la scrittura delle regole di funzionamento (assimilabile all'azione di un elemento autoriale) costituisce il patrimonio genetico che determina le possibilità di crescita del programma. Il principio generativo non risulta pertanto inscritto nell'opera, ma dipende dall'effettiva partecipazione di una comunità di autori al processo creativo. Il rischio, che ha già determinato l'insuccesso di esperienze simili, è quello di restare allo stadio di non finiti, scatole aperte ma vuote, piattaforme non partecipate, per il loro porsi come sistemi espressivi e narrativi altri rispetto a spazi (virtuali) di comunicazione più frequentati.

Un aspetto di *Opening time* che invece, nell'ultima presentazione, ha destato un certo interesse per la sua originalità è l'introduzione della realtà aumentata nella traduzione digitale del testo letterario. Non è una tecnologia nuova, ma sono tutt'ora in corso vari esperimenti di applicazione artistica ed editoriale. Si tratta di strumenti perfezionabili, che a oggi non permettono una forma di ibridazione paragonabile all'esperienza della realtà virtuale, ma che costituiscono terreno fertile per la ricerca.

Inoltre *Opening time* ha tra i propri obiettivi quello di offrire uno strumento didattico utile all'educazione letteraria, artistica e digitale. Una direzione trascurata nel recente seminario organizzato dal gruppo di ricerca, ma particolarmente rilevante nell'ottica di individuare possibili alternative a quelle sperimentazioni avanguardistiche dall'effimero valore poetico che troppo spesso hanno caratterizzato la letteratura digitale.

In attesa degli sviluppi del progetto *Opening time*, è sicuramente da osservare come il dibattito tra posizioni divergenti, oscillanti tra entusiastica adesione e scetticismo, testimoni la vitalità di un

fenomeno tutt'altro che finito, ma capace di rigenerarsi e ridefinire i propri obiettivi. Non a caso, la conferenza ELO in programma per il 2016, dopo aver discusso sui limiti della letteratura digitale si interroga su «cosa viene dopo? Quali esplorazioni, azioni, creazioni si trovano oltre gli orizzonti della scrittura nativa digitale?».