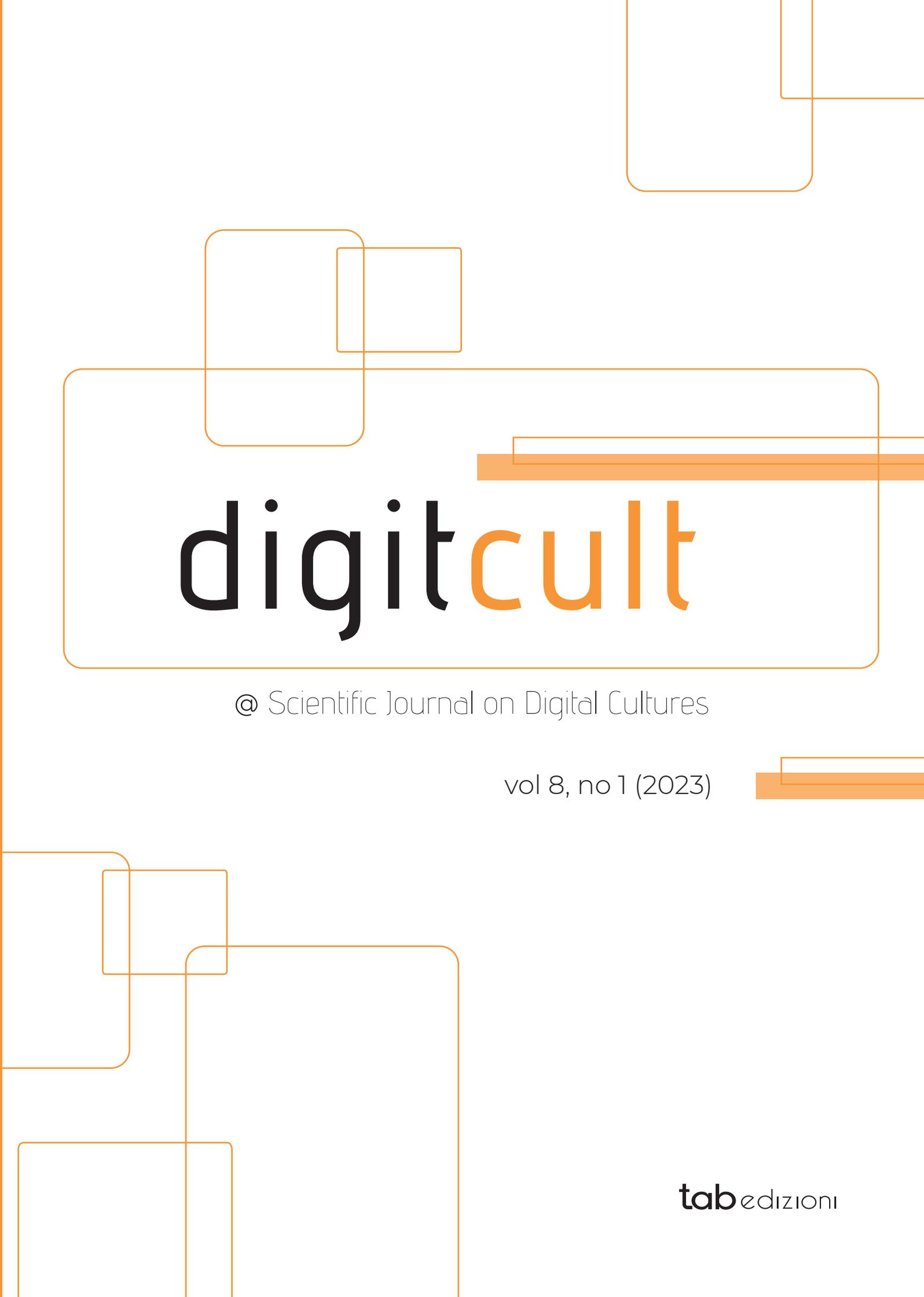


vol 8, no 1 (2023)



digitcult
@ Scientific Journal
on Digital Cultures





digitcult

@ Scientific Journal on Digital Cultures

vol 8, no 1 (2023)

tabedizioni

tab edizioni

© 2023 Gruppo editoriale Tab s.r.l.
viale Manzoni 24/c
00185 Roma
www.tabedizioni.it

Prima edizione giugno 2023
eISBN open access 978-88-9295-736-7

eISSN: 2531-5994

DigitCult is an academic journal of international scope, double-blind peer-reviewed, and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation, and social change.

DigitCult, taking into account the increasingly pervasive diffusion of digital cultures and their social impacts, intends to study the processes of transformation and innovation within different disciplinary traditions, also in relation to the design of new digital models, both in the field of Social Sciences and Media Studies as well as in that of Library and Information Science and Digital Humanities. DigitCult aims to discuss key issues on both theoretical and empirical research.

For further information on ethics and peer-review process, please visit <http://www.digitcult.it/>.

Copyright rests with the authors.
All the articles are released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0.
For details please see <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Table of Contents

- p. 7 *Body descriptions in biohacking and their overlaps and origins: a Swedish case study*
di Moa Petersén
- 25 *I nemici naturali non sono più quelli di una volta. Il Digital Storytelling tra logica del racconto e del database*
di Federico Meschini
- 41 *La risignificazione delle pratiche di genere nel medium pubblicitario*
di Alice Cambianica
- 59 *OpenAI e ChatGPT: funzionalità, evoluzione e questioni aperte*
di Rossana Morriello
- 77 *AI: Affinità Intellettive. Costruzione e significazione della relazione tra umani e macchine attraverso i racconti sull'intelligenza artificiale*
di Ilaria Ingrao
- 95 *La Grande Galleria. Dal testo al grafo, al modello digitale*
di Federico Cesareo, Erika Guadagnin
- 109 *Il teatro e lo schermo. L'esperienza di Freud a teatro fra digitale e partecipazione collettiva*
di Claudia Chellini, Laura Cioni
- 123 *Letture trasformative. Indizi di salvezza nel social reading*
di Michela Donatelli
- 137 *La promozione dell'immaginario di Elvis Aaron Presley: genesi e narrazione di una star transmediale*
di Loredana Capaccio

Body descriptions in biohacking and their overlaps and origins: a Swedish case study

Moa Petersén

Lund University
moa.petersen@kultur.lu.se

| abstract

This article researches what body descriptions are present within Swedish biohacking, what roots they have, and what overlaps they create between biohacking and other philosophical, political, and scientific discourses. As biohacking has become an increasingly popular subcultural influence in contemporary culture, not least when it comes to individual responsibility for one's health, the aim of the article is to show what other discourses are imported into the health discourse via the use of body descriptions. The study focuses on the most well known and influential Swedish biohacker, and the analysis is based on her use of body descriptions when communicating to her followers. Her use of body descriptions leads to transhumanism where the biological body is seen as a computer, libertarianism where the body is a stage for health entrepreneurship, and synthetic biology where the biological body is placed within a post-genomic culture.

DOI 10.36158/97888929573671

Introduction to biohacking

Biohacking is a contemporary buzzword, but it traces back to a *Washington Post* article written in 1988, in which journalist Michael Schrage described his observations of a subculture that consisted of people performing technological experiments in their garages. In the article, Schrage reflected upon a future biotech culture in the following way:

What happens, for example, if future generations begin to see life as something that's manipulable – just another computer program, but one in which the printout isn't on paper but in proteins? If children grow up believing that life is nothing more than organic chemistry? (Schrage, 1988).

Not only has the concept of biohacking survived and consolidated over the thirty-five years since the article was written, but the questions about what happens to a culture and society where biological life is comprehended as something possible to shape on a molecular level are also more relevant than ever. The ideal of an amalgamation of computer and biological body that Schrage observes in the biohacking community of the 80s has, to some extent since then, been realized through biotechnological advancements. And this

development has, just as he suggested, formed our conception about what biological life is and about our possibilities to shape it, interpret it, and create it. Biohacking has changed from being a subversive and secret subculture in the shady garage that Schrage refers to, into a normalized and frequently-used term in public discussions on how citizens should relate to (bio)medical science and take responsibility for their own health.

The biohacking community encapsulates many different subgroups with many different goals. One common denominator might be that biohackers are individuals or groups that make biological, biomedical, or biotechnical experiments in non-institutionalized settings, such as universities or medical companies. The movement started to grow substantially in the US around 2005 and then spread globally. But it was not until 2008 that biohacking became organized on the general society level, then under the name of DIYbio in Boston (Delfanti, 2013, p. 114). Different subgroups within the biohacking community are guided by different ideologies and aims, and the subcategories vanish and reappear, or morph at pace with biotechnological developments, innovations, and general access to those. There are many different hacks going on under the label of biohacking. In the more altruistic collective formations, experimenting in a DIY-biology setting, the goal could be to build cheap medical equipment to ship to poor countries. One example here is the French collaborative open science platform, Just One Giant Lab (JOGL), which, as the pandemic broke out, engaged to develop SARS-CoV-2 diagnostic tests that are safe, simple, sensitive, inexpensive and accessible (JOGL, 2021). In this case the hack is oriented towards the established political or bio capital market system. There are also groups that hack for fun and with artistic purposes, for example the European bioart collaborative, Biofriction, where participants in the artistic summer workshop of 2021 got to extract hormones from certain household products to see how they visually manifested when injected into mushroom mycel stained with dye (Biofriction, 2021). The goal of bioart is to make art pieces from biological material and/or through biological experimenting. The version of biohacking that has become universally dominant in recent years is one where the goal is to hack the individual body to optimize personal health – often with a clear focus on personal longevity. Here we find, for example, Danish Biohacker Community where longevity and optimal performance is in focus (Danish Biohacking Community, 2021). Scholars have argued that the US biohacking movement differs from its European counterpart, as the movement in the US is oriented toward market-driven entrepreneurship and personal enhancement to a greater extent than the European (Seyfried & Schmidt 2014, Keulartz & van den Belt, 2016). This might have been the case a decade ago, but many of the frugal DIY-biology initiatives of Europe (for example, the Danish Biologigaragen) have closed in the last couple of years and have been substituted by the individualist health entrepreneur model – in the case of Denmark, the aforementioned longevity and performance focused Danish Biohacking Community. The current individualist trend within biohacking, with the US entrepreneur and lifestyle guru Dave Asprey as a leading player, has also been the dominating variant of biohacking in Sweden over recent years. It is this variant of biohacking I will focus on in this article.

Purpose and aim

One important conviction that this project departs from is a belief that the way we speak about biological life determines how we live and value it (Nerlich & Hellsten, 2011). The tradition of comparing or explaining the human body by referring to it as a machine

is very old, and in the computer age the comparison between a computer system and the workings of the human biological system on a molecular or genetic level has become standard (Kay, 2000). This study departs from a standpoint that the use of metaphors shapes our lives (Lakoff & Johnson, 1981), and that technological body descriptions are non-neutral and instead loaded with meaning. Vaage (2018), for example, argues that the living machine metaphor, also in a historical sense, «builds upon a certain perception of life entailing an idea of radical human control of the living world» (p. 57). In this study I will focus on descriptions of the human biological body that biohackers are using as explanatory narratives as they advocate for biohacking, and what they really mean by tracing these descriptions to other discourses where they are also used.

Sweden is among the countries where interest in biohacking is strong. According to Google Trends, Sweden is among the five countries where the search term “biohacking” is used most frequently¹. Swedish interest in biohacking is reflected through a widespread uncritical Swedish media coverage, where biohacking is described with science-fiction fascination as a cool trend and a future hopefulness (Petersén, 2019, pp. 22-23). The concept of biohacking has also recently spread into the broader public Swedish discussion on fitness and health. One of the most vivid examples of this is the well-known Swedish nutritionist, Fredrik Paulun, who has recently appropriated the label biohacking to his public health ideas on nutrition, which he has been advocating since the early 1990s (Paulun, 2020). Studies have shown that media has an impact on public attitudes and conceptualizations about biotechnology; for example, Nelkin & Lindee’s (1995) studies on the cultural impact of gene research, largely through mass media. Ide-land (2005) has investigated how gene research around the millennium, which culminated in the cloning of Dolly the sheep, influenced Swedish popular culture through mass media. Jidesjö (2012) has shown how popular scientific media has become an increasingly important source of knowledge for pupils in Sweden. The hypothesis from this is that, given biohacking’s popularity and display through its own digital channels and mass media, the body descriptions spread from within biohacking onto a general public might contribute to shape the popular biological self-image, and conceptions of what human life is and could be. The aim of this analysis is first to see what descriptions of the human biological body exist within biohacking, and then to trace these descriptions to other political, philosophical, and scientific discourses with the aim to find out what ideas we really are accepting as part of the deal when we consume the ideas of biohacking. This study will not take into account the wider psychological or behavioral implications of these overlaps but aims to identify them for future studies.

Approach

I have limited this study to just one case: Martina Johansson. Johansson is a publicly well-known Swedish biohacker, author and influencer; she communicates with a Swedish audience in the Swedish language and is not internationally focused. Her variant of biohacking belongs to the individualist entrepreneurial trend described above. In this study, I examine Johansson’s role as an influencer among her many interested biohacking followers with help from Fleck’s theory on esoteric and exoteric circles within “thought collectives” – his term for a discursive formation whose members interact

1. In 2021, Sweden was number three on the list as of 20 May and number five on 10 September.

collectively towards the production or elaboration of knowledge using a shared framework of cultural customs and intellectual interaction (Fleck, 1997, Mirowski & Nik-Khan, 2017). The esoteric circle consists of specialist leaders, while the exoteric circle consists of following members, who are influenced by the thought style within the collective, but do not play a more active role in it. The biohacking movement can further be labeled as what Hepp has called “media-related pioneer communities”, meaning groups of people who are constituted foremost by technical means of communication, and whose core of communality relates to media (Hepp, 2016). The esoteric circle and the exoteric circle of the biohacking community can clearly be seen in the online environment. Among the many biohacking communities on Facebook, some were started in the years around 2014 (such as Biohackers [GLOBAL] with 11,000 members) but many are new, specializing in fractions of biohackers – for example Biohacking women (800 members). The biohacking groups on Facebook are clearly directed towards the already believing members of the exoteric circle, and descriptions of the human biological body used for explanatory or recruiting purposes are therefore rarely seen there.

Johansson, who interacts with her audience mostly through the Internet, has become the most influential publicly directed biohacker in Sweden, and her blog *Next Level Biohacking* has around 187,000 weekly visitors as of 12 May 2021. Apart from her digital presence, she has also published more than 10 physical books within popular medicine since 2012 (Ghaffari, 2020, 09:30). She frequently participates in the media, has been lecturing on the Swedish national TV channel for public science (UR Play), and has an Instagram account with over 34,000 followers. Johansson appears in a lot of YouTube videos, both on her own channel “Martina A K Johansson” and as a guest in video pods and vlogs etc. Her education is in civil engineering, but in 2021 her self-studies within medicine earned her a PhD position at the Department of Health, Medicine and Caring Sciences, Linköping University, Sweden. Johansson is directed towards biohacking’s exoteric and esoteric circle. On her homepage and blog she guides people who are hacking themselves and answers questions from them as an expert representing the esoteric circle. But her popular medicine books, general lectures, and appearances in pods are directed outwards, towards a general public ready to be drawn into the esoteric circle. It is also here, where she more clearly promotes her entrepreneur trademark as biohacker, that we find the descriptions of the human biological system, and the pedagogically thought-through rhetorical arguments for becoming a biohacker and that shape the individual biology. Her most recent book, co-authored with a biohacker friend, was released in autumn 2021, and is visually and structurally designed as a high school level schoolbook, with question boxes at the end of each chapter (Johansson & Hansson, 2021). Her published books, her participation in pods, and her webpage have been of most value to the analysis which foremost aims to investigate what is communicated to the (yet) non-biohacking public.

In this study, I have chosen to use the word *discourse* to describe the different cultural contexts that appear throughout this investigation. This study is not a formal discourse analysis, and discourse is understood in its loosest form, as «a particular way of talking about and understanding the world (or an aspect of the world)» (Winther, Jørgensen & Phillips, 2002, p. 1). Qualitative content analysis has been used both to analyze the statements in Johansson’s physically published books, the spoken statements on vlogs or in pods, and the written content on Johansson’s blog and Instagram. Meaning units, i.e. «words, sentences or paragraphs containing aspects related to each other through their content and context» (Lundman & Graneheim, 2004), have been sought

for when identifying descriptions of the human biological body and statements about our possibilities to shape and control it using biohacking methods. To include different types of narrative elements, I have chosen to use the word *descriptions* as a label for what I have sought for in the data. The descriptions found in Johansson's work carry political, philosophical and scientific traces in them. In the analysis, I first identify the descriptions found, and then in three sections explore what overlaps with other political, philosophical, and scientific discourses that descriptions have. In the parts of the analysis where I discuss the, at times, overlapping political, scientific, and philosophical discourses that share narratives of the human body with Johansson's biohacking, I depart from Johansson's statements and extend them by adding previous research, and my own prior knowledge and experience in an interpretational process of knowledge construction rather than knowledge discovering (Stake, 1995, p. 99). This implies that it is, of course, possible to find several other discourses that overlap with Johansson's vast amounts of statements made in different contexts. For example, there is an interesting current of holistic new age ideology, and one of psychology, which will not be dealt with here, but will be left for other future investigations.

Previous research and theoretical framework

Research on biohacking has mostly been concentrated within the sociological realm, exploring the subversive agenda of the subcultural organizations against bio capitalism (i.e. Delfanti, 2013), with the juridic issues concerning biosecurity (Zettler et. al., 2019), or with the relation between amateurs and experts (Kelty, 2010). The above-mentioned studies have mostly explored the DIY biology scene as collectives or formations with a more or less common agenda. Research on the more transhumanist-tinged version of biohacking, which dominate private lifestyle cultures, and which is the subject of this study, have a closer affinity to research on the quantified self-movement. The significant interest from researchers in quantified self has manifested itself in much research from sociological and biopolitical aspects (e.g. Ajana, 2017), which will be referred to in my analysis of biohacking's neoliberal elements. Other studies have focused on how wearable technology and self-tracking forms people's behavior in everyday settings (e.g. Lupton, 2016, Fors et al., 2021). In this study, I examine the rhetoric used by advocates of biohacking, and not the impact on the participating audience. Furthermore, quantified self and biohacking are not interchangeable terms. Quantified self is an important part of biohacking as an experimental method tool, called QS-hacking, but only accounts for technologically dependent hacking. That which Johansson calls «the subjective hacking», and which she renders the most important, instead relies on a more holistic self-observation approach where, for example, looking in the mirror or scanning the mind for feelings and moods is essential (Johansson, 2019). Except for one short study on how the computer metaphor has been extended to age intervention within biohacking (Ellison, 2020), body descriptions have to my knowledge not been studied, either with regard to the practice of life logging or to biohacking.

From its start, this study has been guided by some important theoretical principles, which I shall describe here. First, the study relies on a belief that the language we use to describe objects form our way of interacting with them (Lakoff & Johnson, 1980, McLean & Syed, 2015). This is also true for the metaphors used to popularize scientific theories on the biological human body (Hellsten & Nerlich, 2011). Second, all discourses, includ-

ing science (Latour, 1993, Kay, 2000, Jasanoff, 2004), are co-constructs with society and culture, and can be studied as embedded among other cultural practices. Descriptions float from one cultural practice to another, constructing overlapping master narratives, i.e. culturally shared stories that affect both individual identity formations and cultures (McLean & Syed, 2015).

Third, the use of descriptions for the body in biohacking can be understood as an effect of an emerging contemporary science-culture co-shaping process. The long history of explanations of the human body by references to prevailing technological paradigms throughout history is well known. The contemporary explanation where the body is placed into the computing and data paradigm, one in which the biohacking discourse has emerged, has lasted for a considerable time and is seemingly ubiquitous. Already in the 1950s certain metaphors – foremost *code* and *information* – spread from computer science to a range of academic disciplines. The great cultural valence of the two concepts made them into chameleon-words that permeated several discourses, where they carried different hopes and notions (Kay, 2000, Meirowitz & Nik-Khan, 2017, Buckland, 2012). The code and information descriptions became the backbone in biology science dealing with the gene, both within the “doing” of research as well as in the public communication of the findings. The Human Genome Project, which was initiated in 1990, meant a massive cultural impact of gene research during the 90s, which culminated in 2004 when the project resulted in the presentation of a composite sequence of the human DNA (HRG) (Nelkin & Lindee, 1995, Kay, 2000, Day, 2001).

Since then, contemporary culture has moved far away from the interest in a common human DNA-sequence. Even if biologic explanations to human behavior is as strong as ever, contemporary culture is a post-genomic one where more individual approaches to the knowledge about genes dominate. Rose (2007) describes a general cultural biological shift of the last fifteen years in which the way to speak about life has most often been to refer to it at a molecular level, and where the public tend to increasingly understand themselves as biological creatures with the ability to engineer, control, and shape their own vital parameters (Rose, 2007). Harvey (2009) has described a health entrepreneur interest following this cultural shift. Here, biohackers belonging to the individualist current are found asking: How can I as an individual use all this bio(medical) knowledge to personally benefit from it as much as possible? The individual, often amateur, approach to (bio)medical science also links biohacking to a post-truth epistemology, where previous society-wide authoritative truth-tellers are seen as less representative for the masses (Harsin, 2018).

As a consequence, evidence of conversion of qualitative aspects of life into quantified data, or datafication, is today seen in almost every aspect of life (Ruckenstein & Dow Schüll, 2017), as well as an explanatory paradigm for social behaviour (Cukier & Mayer-Schoenberger 2013, Van Djick, 2014). Opportunities to register individual body data through digital wearables corroborates the practices to this datafication. Harari has described our culture as one of “dataism”, a paradigm in which human beings are described as algorithmically processed data flows and where «the value of any phenomenon or entity is determined by its contribution to data processing» (Harari, 2016, p. 373). Dataism thus reinforces the core belief in biohacking: that the biological body is a system of data that can be measured. Thus, I conclude that biohacking is not an unexpected phenomenon in contemporary culture but seems instead to follow quite naturally from many other changes of culture and society that have co-shaped with science and technology described in literature.

Johansson's biohacking and the descriptions she uses

Johansson's blog and Instagram posts consist of videos, images and texts where she shares the results of various experiments which she is conducting on herself. After a long and frustrated period of not getting help for any of her many medical issues, she started to do research and experiment in order to «fix herself» (Ghaffari, 2020, 01:02:35). The list of what she has fixed or “reprogrammed” is long, and contains for example: social phobia, anxiety, OCD, nervousness, mental focus, self-confidence, feeling of self, depression, extreme stage fear, IBD, IBS, chronic inflammation, general health, hair growth, nail growth, metabolism, strength, fitness, agility, dependencies, sleep quality, and pollen allergy (Johansson, n.d.). She instructs her audience on how she eats, exercises, thinks, sleeps etcetera in a way that is optimal for her chemical bodily system at a molecular level. She contextualizes these self-experiments in a mix of theories and findings, both from academic research and holistic and pseudo-scientific areas. Her interest in the functions of her biological body embraces many different angles, and on her social media channels posts on topics such as power thinking, brain waves while meditating, heart frequency, hormone optimization, ketogenic diet, blood sugar, anxiety, sleep, exercise, and instructions for how the public should read research articles, are blended together. She describes her approach in the following way:

I usually say that it is about having a certain point of view, a very dynamic point of view on one's own ability to change and get better. I consider my body a programmable, biological computer and find it very exciting to explore the limits of my human potential. This means that I try to improve my inner biology with the help of various “hacks”, i.e. tricks that include everything from thought patterns to diet, supplements, routines, special forms of exercise or protocols (Johansson, n.d.).²

In her lectures, posts and books Johansson repeatedly describes the biological body as a «human machine» (Ghaffari, 2020, 01:18), and as a biologic programmable computer where all the chemical building blocks that it comprises can be optimized (Johansson, n.d., *Biohacking – en grundkurs* 2018, 01:45). Her experimentation on this inner chemistry-optimization is very much focused on diet, where nutritional components, in her model, act as another set of building blocks that are infused on the programmable system to optimize its power to reach its fullest potential. She is using her experiments in a proactive sense to prevent aging and illness, «as a reinsurance for the future» (Ghaffari, 2020, 30:33), but also to engage in a thrilling “exploration” of her “human limits» (Johansson, n.d.). In this exploration, she most often utilizes a large amount of different digital technological measuring devices such as finger rings that measure sleep, heart rate variability monitors, or a combined blood glucose and ketone meter. Johansson uses technological measurements as a part of her life logging but is not limited to technological gadgets. There is a clear holistic and spiritual side of her version of biohacking with, for example, meditation, healing and power thinking as important elements. She believes technology alone is not enough to gain true self-knowledge (Johansson, 2019).

2. All translations of Johansson's quotes, originally expressed in Swedish, are my own.



Transhumanism and the body computer

Even if Johansson has a holistic outlook on biohacking, the possible expansion of human limits that she expresses that she seeks, and her arguments on optimizing her own individual biochemistry in order to avoid illness, reach longevity and postpone aging, place her in the section of biohacking that overlaps with transhumanism. Central to this overlap is her description of the human biological body as a machine. Transhumanism is an old concept dating back to the 1950s, when the British biologist Julian Huxley coined the term. The core idea of transhumanism, in short, is to merge the human body with technology in order for mankind to benefit from technological development as much as possible. Transhumanists see technologically enhanced man as the next necessary step in the evolutionary ladder, and often the expressed future goal of mankind includes mind uploading. The human biological body's separation from nature and technology is viewed as a false construction (Petersén, 2019, p. 63), and the human body is believed to be a biological restriction – a 'meat sack' – which prevents humans from overcoming biological aging and death, which are seen as forms of curable illnesses (Roden, 2015). Johansson often mentions the difference between biological and chronological age, and is convinced that controlling the first through biological therapies will soon be the norm: «When will humans become biologically immortal? I can tell you that we are pretty close now! Probably this will happen within the next ten years, not for everyone, but for some individuals» (Johansson, 2021a). In Johansson's biohacking, the body is not a meat sack which is eventually to be eliminated, but instead a laboratory site that can be tweaked to molecular perfection.

This idea of transhumanism was, in the 1990s and early 2000s, often either ridiculed as a marginalized sci-fi sect, or as a dangerous movement that promoted ideas that could lead to a genetic divide between enhanced and non-enhanced humans (e.g. Sandel, 2007). The ideology was, in a famous article by Fukuyama, identified as a threat to future democracy and human equality (Fukuyama, 2004). Around 2010, the status of transhumanism started to change, and in the last decade it has been taken increasingly more seriously in prominent, bioethical, peer-reviewed journals (e.g. Thompson, 2017). This change is probably partly due to the formal establishment of transhumanism through organizations such as the WTA (World Transhumanist Association) in 1998. But the change, moreover, mirrors (bio)technological development over the past thirty years, lately including synthetic biology and the Crispr gene editing technology, which has made the transhumanist ideal to (co-)create and enhance human bodies appear more feasible. Also the reduced prices and public market for biomedical technical gadgets that serve as extensions of our bodies and minds has supported a normalization of transhumanist ideas. The gradual acceptance of transhumanism is undoubtedly also due to contemporary dataism and the cultural shift whereby biological bodies are normally seen as systems of data flow.

The converging of services and gadgets made possible by biotechnological development, contemporary dataism, and the rhetoric of the major tech companies, frequently driven by technolibertarian reasoning, often make it difficult to see where the borders of transhumanism today are drawn. The word transhumanism seldom appears today in relation to transhumanist reasoning. Biohacking, being a much newer concept with less moral baggage, is one of the headlines that has lately substituted the debated concept of transhumanism. In Sweden, the transhumanist movement has been exceptionally

strong since the 1990s. Sweden was the first country with a national transhumanist organization (1993), and it was also a Swede (Nick Bostrom) who founded the international transhumanist organization in 1998. Transhumanism has thus long been strong in Sweden, but when biohacking formed on the Swedish scene in 2015, transhumanism became marketed under the cloak of the more socially accepted and culturally trendy label of biohacking (Petersén, 2019). Since 2016, European biohackers have organized an annual event called Summit, and in 2018 Stockholm hosted it. The focus on transhumanist interests is clearly reflected in the list of presentations in this summit, which had the theme Optimal Recovery and Peak Performance (Biohacker Summit, 2018).

We can see, then, that Johansson's biohacking clearly overlaps with transhumanism but differs in the way that it is open to molecular biological, non-technological methods of optimization. Johansson mentions that she is extremely interested in transhumanism but thinks that transhumanists focus too much on technology (Ghaffari, 2020, 33:30). In Johansson's biohacking, not all hacks are initially dependent on technology; a biohack could just as well be a hack of rising hormone levels that has its onset in a cold ice bath, or of consuming 90% dietary marrow – concepts initially far removed from technological devices, although the reading of results in changes of the inner chemistry is then often interpreted through technology. However, even if there is a difference between Johansson's biohacking and transhumanism in terms of reliance on and appreciation of technology, the two discourses share the descriptions of the human biological body as a hackable system that functions as a machine. Transhumanism needs this description to assure people that a bodily merge with technology is a natural step in evolution since the body really already *is* a technology. Johansson needs the description to explain the functions of the bodily system in order to convince new and existing members of the community that every individual has the possibility to program their own biological system by intervening in its genetically pre-programmed automacy.

Synthetic biology and post genomic culture

The descriptions found in Johansson's rhetoric, i.e. the biological body as: 1. a human machine; 2. a programmable computer system; and 3. a system of building blocks that can be optimized, can all be found within synthetic biology. The influence from synthetic biology onto DIY-biology is well researched (e.g. Meyer & Vergnaud, 2020), but for the more individualist trace of biohacking that Johansson represents there are also important overlaps. Synthetic biology is a field of science that involves redesigning organisms for useful purposes by engineering them to have new abilities (NHGRI, 2019). The appropriation of synthetic biology descriptions by biohacking can be interpreted as a process of *social alchemy* (Bourdieu, 1986), where biohacking has imported metaphors used by the recognized and stable science of synthetic biology, to scientifically legitimize its own field in the eyes of the public. Furthermore, the fact that synthetic biology is often advocated as the hopeful solution to many of the socio-technical global problems we are facing and will face in the future – a buzzword rhetoric that is used both by academics, companies selling biotechnological products, and politicians alike (Balmer, Bulpin & Molyneux-Hodgson, 2016) – makes it a beneficial scientific context to import rhetoric from.

With the focus on genes, and the media discourse surrounding them during the last few decades, there followed a normalized and widespread idea of so called “genet-



ic essentialism”, that is, an understanding of the outcome of human lives as dependent and determined by gene configurations (Nelkin & Lindee, 1995, p. 149). Dar-Nimrod and Haine (2011) argue that the influence from media concerning this specific scientific argument must be seen as profoundly distinct from the impact of other kinds of scientific arguments because of its immense cultural power. They further argue that genetic essentialism influences peoples’ behavior and the way they chose to live their lives (Dar-Nimrod & Haine, 2011). Within synthetic biology, the metaphor to describe the biological body as a programmable computer system which it is possible to (re)build on a molecular level, is essential, both when it comes to synthetic biology education literature and research articles from within the subject (Hellsten & Nerlich, 2011, Boldt, 2018, Braun, Fernau & Dabrock, 2018, Taylor and Dewsbury, 2018). Mirroring the critique against genetic essentialism, several studies suggest that the use of engineering metaphors to explain complex biological systems found within synthetic biology are reductionist and that they therefore might have consequences for the moral view of what life is, as they might foster teleological thinking in students and the public (Pigliucci & Boudry, 2013, Boldt, 2018, Braun et al., 2018). On the other hand, articles written from within synthetic biology have also been found to carry a performative element where the engineering metaphors inform individuals that they are in charge of their own destiny (Bensaude Vincent, 2013).

This view of the human biological body as a pre-programmed genetic system which can be re-programmed if we intervene in its cause-and-effect logic and take control of it is also the model we find in Johansson’s biohacking. As long as we know our data, we can decide the outcome. She writes: “[...] my belief is that you do not have to be a victim of your own genes, an inhibitory personality or a bad upbringing. Everything can be fixed!” (Johansson, n.d.).

In Johansson’s statements, the bodily system is repeatedly described in a simple mechanistic way: as input and output, or as a system functioning in line with a simple cause-and-effect logic. Johansson emphasizes that her training as a civil engineer facilitates a certain unique “systematic way of thinking about biological problems” when she is doing research within medicine (Johansson, 2021b). However, importantly, her biohacking offers a way out of this determinist genetic essentialism, and she clearly challenges determinism by taking control of her individual biological situation. Both synthetic biology and Johansson’s biohacking belong to the post-genomic discourse. As the HRG was completed in 2004, the focus shifted into different post-genomic fields with more individual applications of the new genetic knowledge giving rise to new discourses, for example, synthetic biology. As Zwart (2016) notes, post-genomics has both led to a de-personalization as the mystery of human biology became data sets, and a parallel re-personalization and self-centeredness as new possibilities to map the individual genome enabled individuals to become health entrepreneurs³. Johansson can be placed in the group of re-personalization entrepreneurs.

The idea that the determinism in our biology will only enslave us as long as we do not take control of it and find exactly what is optimal for our system – and that this is entirely up to ourselves – comes through in several of the quotes found in Johansson’s books.

3. Zwart builds here on Harvey’s theory on health entrepreneurship following the biologism of the 21st century (Harvey, 2009).

Cause and effect is true also for the human body, and it is the choice you make every day that will decide if you are sick or healthy, or if you are unsatisfied or satisfied with your life situation. Despite whether you choose to use the information or not, the same set of rules apply: You are the one who steers, so steer right and feel good! (Johansson, 2014, p. 191).

Not only is a sense of control shining through as utterly important in this rhetoric, but so also is the concept of individual freedom and doubts concerning generalized objective truth, which I shall deal with in more depth in the next section. Even if the bodily system is based on laws of mechanistic cause and effect, both of these can be controlled as long as we take the time to first monitor them in order to make the right interventions. The pre-programmed software (genetic determinism) could then be hacked, but to do that you also have to hack the established medical research system, and the market. All of the established structures that Johansson's model challenges us to analyze and understand present an overwhelming challenge to most of us – not least with regard to the amount of time this would take. This is also how her entrepreneur or influencer model works; she sells us her hacking of various established orders surrounding personal health, for example by sharing her experiments, recommending technological gadgets and nutritional supplements that she has tested, and providing us with crash courses on how to critically read research articles found on the Internet. However, she avoids taking responsibility for individual outcomes by acknowledging that every body system is unique, and no hack is really generalizable to anyone else.

The libertarianist health entrepreneur (and transhumanism revisited)

Johansson describes the human body as a machine and a system, which it is possible to optimize, but one that is totally individual, and which does not fit into a medical research system where results have been generalized from large collected data samples. From this approach follows a skepticism towards institutional healthcare and research, and a renegotiation of where the medical expertise should really lie. Johansson declares:

No doctor can know everything about all diseases, but every human being can become an expert of his or her own body. It's important to know that it is you who must know most about yourself, both in order to keep yourself as healthy as possible in general, but also to get access to the right healthcare when needed (Johansson, 2014, p. 22).

Johansson also has tutorials on how to read and interpret scientific articles for a grassroots audience, since she believes everyone should know how low the level of validity and objectivity in (bio)medical scientific research really is. In several videos and blog posts she expresses strong criticism towards institutionalized research as she wants to show how often it is financed by companies in a way that effects the research quality. In the post «Call the bluff step by step: this is how you read scientific articles!» she argues that much scientific research within medicine is financed by medical companies who want to sell products (Johansson, 2017). The debate on corporate interests in biomedical research and what McHenry (2008) calls a «crisis of credibility» has roared for several decades. But even if source criticism is more important than ever in the digital information flow, the way Johansson presents “the bluff” suggests that intentional deception is widespread and normal within science. In this way, Johansson inscribes her biohacking

approach into a post-truth discourse where elite driven «truth markets» are believed to be structured around «strategic deception» (Harsin, 2018).

The critical perspective against both medical experts and the state healthcare system can further be related to previous research on datafication of health as a form of neoliberal subjectification. This research emphasizes how new wearable technology devices used to measure vital parameters make possible the withdrawal of the welfare state from citizens' lives, turning healthcare into self-care (Ruckenstein & Dow Schüll, 2017). Lupton identifies self-tracking devices as fitting well into the neoliberal paradigm where self-responsibility, market economy, and competition are leading driving forces (Lupton, 2016, p. 47). Johansson declares herself a libertarianist (Ghaffari, 2020, 01:40:06), and even if she is not dependent on technological devices for her biohacking, her rhetoric around how to take control of the individual system of the body shows affinity with the description of how individuals, through self-tracking gadgets, tend to make their lives and bodies into neoliberal projects, or “mini-corporations” that are in need of «constant self-development, improvement and investment» (Ajana, 2017, n.p.).

New, and more publicly disseminated, biomedical technology has, together with new public management politics, made possible a biopolitical development that has shaped the health system in recent decades. In research, self-tracking is often seen as a «key illustration of a neoliberal attitude towards the self and its governance» (Ajana, 2017). People who engage in self-tracking express a great deal of hope tied to the potential of technological self-tracking devices to raise general medical health levels, and their potential to help people to become more empowered and proactive in relation to so-called lifestyle diseases by breaking unhealthy habits (Topol, 2012). Alas, the information retrieved through self-tracking devices is most often not enough for patients to make lifestyle changes or decisions about health but needs the context of «support, coaching, or advice» (Nafus & Neff, 2017, p. 142). Johansson seeks to provide her readers with support, coaching or advice as she interacts with her followers on her homepage and the blog through chats, live videos, and open questioning opportunities through live Instagram chats. One of her missions is to guide her audience to insights on how we are all capable of steering the systems of our own bodies in a very precise way and she considers this to be the «beginning of something fantastic!» (Johansson, 2014, p. 17). Thus, her device «To measure is to know!» (Johansson, 2014, p. 21) shows only parts of a chain through which the human mini projects are realized. At length it reads out as: measurement – information – knowledge – power – quality of life:

With more information about the hormones of the body and their functions you suddenly get the power over your own well-being, your body, and your health. With understanding also comes the possibility to act, because we can never change something we don't know anything about. [...] it is possible to use this knowledge to increase one's quality of life (Johansson, 2014, p. 14).

The entrepreneurship in which Johansson examines her «body as a field biologist (fältbiolog) and dare to experiment towards optimal health» (Johansson, 2014, p. 22), as well as her optimism towards the possibilities of empowerment for the individual who engages in these activities, shows great affinity with extropianism, a branch of transhumanism launched by Max More in the late 80s. As with the transhumanists described

at beginning of this analysis, extropians believe humans will one day achieve eternal life through science and technology. The optimistic outlook on technology leads them to contribute to the development by conducting private research on themselves (More, 2003). In the *Extropy principles* from 2003, More writes:

Extropy means affirming continual ethical, intellectual, and physical self-improvement, through critical and creative thinking, perpetual learning, personal responsibility, proactivity, and experimentation. Using technology – in the widest sense to seek physiological and neurological augmentation along with emotional and psychological refinement (More, 2003).

More's approach resembles Johansson's more holistic outlook on biohacking as it also incorporates mental refinement as part of the improvement project. Just as in Johansson's statements, there is a strong libertarianist current in More's writings, which vividly appears in his idea of Morphological freedom, closely related to the quote above. Morphological freedom is the civil right of an individual to modify – or resist modification on – their bodies. This idea of self-ownership disengaged from any public health program follows the libertarianist principles of individual liberty, which rests on a belief that no individual should be subject to «interference by other agents in her doing as she sees fit with her own person and legitimate holdings» (Mack, 2018, p. 1). As libertarianists distrust government and the state and think that no one should need to ask society's permission to shape individual lives (Brennan, 2012, p. 1), it follows that libertarianist human body entrepreneur projects should be left alone, non-regulated by anyone. It also follows that the individual subject itself should lead the project, and not rely on any institutionalized medical research or structures of expertise.

Another perspective that links Johansson's biohacking, libertarianism and More's extropianism is the attitude towards risk. More describes the extropianist mindset when faced with challenges as follows:

Where others see difficulties, practical optimists see challenges. Where others give up, we move forward. Where others say enough is enough, we say let's try again with a fresh approach. Practical optimists espouse personal, social, and technological evolution into ever better forms. Rather than shrinking from future shock, practical optimists continue to advance the wave of evolutionary progress (More, 2003).

Fuller (2014) considers this attitude as fundamental to the transhumanist world view. At this point the discourses of libertarianism and transhumanism almost eclipse. In transhumanist discourse, risk is treated as an opportunity rather than a threat, and there is a belief where humanity should take those opportunities and deal with the consequences later (Fuller, 2014, Virtual Futures Stage, 2019, 12:25, 16:43). This relentless optimism, says Fuller, is permeated by a rhetoric also used by entrepreneurs in the libertarian free market (Virtual Futures Stage, 2019, 15:10).

Similarly, Johansson's expressed optimism surrounding the possibilities of experimenting and taking charge of the individual body system is strong. For example, she lets us know that 80-90% of all mental and physiological problems are «entirely curable» (Johansson, n.d.) if we only know about and act upon them. However, this optimism also obviously comes with a great individual responsibility to make the right choices in exactly everything we do – from dietary intake to thoughts we think – and if we do wrong, we might lose the opportunity to become happy, healthy, and a better version of our-



selves on every level. For a person with, for example, health anxiety (around 6-8% is an estimated general population prevalence according to recent studies (Axelsson, 2018, p. 7), or for a person with performance addiction, this might feel like an imperative that it is impossible to be flexible to, leading to much stress.

Furthermore, the individual risk taking ideal implies that everyone should bear the burden of consequences themselves, and that some will be better at bearing it than others (Virtual Futures Stage, 2019, 15:34). There are affinities between this and what Ajana (2017) refers to as «the neoliberal health and productivity imperative of our present time» (n.p.). This imperative is, just like Johansson's biohacking, not especially interested in being either coercive or inclusive, but is instead directed to individual entrepreneurs who are ready to invest in optimizing their individual body parameters. Johansson's statements repeatedly expresses that only if you are willing to take control of your life and health you will succeed. If you fail, then you have to improve your methods. In this context, it is also important to mention that the entrepreneurship of the optimized body is totally dependent upon access to, sometimes very expensive, private measuring technology. In a radio interview, Johansson talks about her newly purchased sleep measuring finger ring, which cost her 5,000 SEK, and she herself – with a laugh – declares: «It is expensive to biohack!» (Ghaffari, 2020, 29:26). The amount of time and money needed for the health entrepreneur project advocated for by Johansson effectively rule out groups of society that have neither the economic means nor the opportunities to dedicate themselves and their time to control their bodies and be good entrepreneurs.

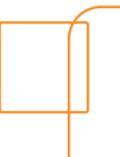
Conclusion

The growing interest in biohacking and personal health in Sweden, the many uncritical media entries on the topic, and the known influence on public attitudes and conceptualizations about biotechnology from public cultural discourse makes it important to take a closer look at the content of the ideas expressed from within the biohacking discourse. The aim of this analysis has been to see what descriptions were present within Johansson's version of biohacking, and examine what other ideas and ideologies followers accept as part of the deal when they consume her ideas of biohacking. The descriptions found can be classified into three elements as follows: a) a human machine, b) a programmable computer system, and c) a system of building blocks that can be optimized. The analysis traced these descriptions to transhumanism, the libertarianist and neoliberal healthcare discourse, and postgenomic science.

In summary, the analysis has shown that biohacking expressed through Johansson overlaps with transhumanist discourse as they both describe the human biological body as a machine but with different meanings. It also overlaps with post-genomic biology science, as both share an imperative of taking charge of one's own destiny through intervening in one's individual biological system on a molecular level. An overlap with libertarianist ideology was also found concerning Johansson's ideas about medical research and healthcare as non-generalizable, and personal health as an individual neoliberal entrepreneur project. The latter also raised the question of a post-truth approach to expertise. Given these overlaps the impact of transhumanism, post-genomic biology, and libertarianism on biohacking should be considered part of the biohacking discourse in a future where this model might influence healthcare, and the public's biological self-understanding.

References

- Ajana, B. (2017). Digital health and the biopolitics of the Quantified Self, *Digital Health*, 3, 1-18.
- Axelsson, E. (2018). *Severe health anxiety: novel approaches to diagnosis and psychological treatment*, Karolinska Institutet.
- Balmer, S.A., Bulpin, K. & Molyneux-Hodgson, S. (2016). *Synthetic Biology. A Sociology of Changing Practices*, Palgrave MacMillan.
- Bensaude Vincent, B. (2013). Between the possible and the actual: Philosophical perspectives on the design of synthetic organisms, *Futures*, 48, 23-31.
- Biofriction (2021). *Biofriction summer program*. <https://biofriction.org/biofriction/biofriction-summer-program-diary/> (accessed: 16/11/2021).
- Biohacker Summit 2018 (2018). *Theme: Optimal Recovery and Peak Performance*. <https://new.biohackersummit.com/2018-stockholm-recording> (accessed: 10/09/2021).
- Biohacking – en grundkurs (2018). UR Play, Kunskapskanalen. <https://urplay.se/program/208820-ur-samtiden-gather-2018-biohacking-en-grundkurs> (accessed: 10/09/2021).
- Boldt, J. (2018). Machine metaphors and ethics in synthetic biology. *Life Sciences. Society and Policy*, 14(6), n.p.
- Boudry, M. & Pigliucci, M. (2013). The mismeasure of machine: Synthetic biology and the trouble with engineering metaphors. *Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*, 44, 660-668.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood.
- Braun, M., Fernau, S. & Dabrock, P. (2018). Images of synthetic life: Mapping the use and function of metaphors in the public discourse on synthetic biology. *PLoS ONE*, 13(6), np.
- Brennan, J. (2012). *Libertarianism: what everyone needs to know*, Oxford University Press.
- Buckland, M. (2012). What kind of science can information science be? *Journal of the American society for information science and technology*, 63(1), 1-7.
- Cukier, K. & Mayer-Schoenberger, V. (2013). The Rise of Big Data: How It's Changing the Way We Think About the World. *Foreign Affairs*, 92(3), 28-40.
- Danish Biohacker Community (2021). <https://www.facebook.com/DanishBiohackerCommunity> (accessed: 16/11/2021).
- Day, R.E. (2001). *The Modern Invention of Information. Discourse, History, and Power*. Southern Illinois University Press.
- Dar-Nimrod, I. & Heine, S.J. (2011). Genetic Essentialism: On the Deceptive Determinism of DNA. *Psychological Bulletin*, 137(5), 800-818.
- Delfanti, A. (2013). *Biohackers: the politics of open science*. Pluto Press.
- Ellison, K.L. (2020). Upgraded to Obsolescence: Age Intervention in the Era of Biohacking. *Engaging Science, Technology, and Society*, 6, 39-44.
- Fleck, L. (1997) [1935]. *Uppkomsten och utvecklingen av ett vetenskapligt faktum. Inledning till läran om tankestil och tankekollektiv*. Symposium.
- Fors, V., Pink, S., Berg, M., O'Dell, T. (2021). *Imagining Personal Data: Experiences of Self-Tracking*. Routledge.
- Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*, 144, 42-43.
- Fuller, S. & Lipinska, V. (2014). *The proactionary imperative: a foundation for transhumanism*. Palgrave Macmillan.



Ghaffari, T. (2020). *Loungepodden #77 – Martina Johansson, Biohacker and Forskare: Sveriges största blogg om biohacking*. [Podcast], 27 February 2020 (16 May 2021). <https://saleslounge.podbean.com/e/77-martina-johansson-biohacker-forskare-sveriges-storsta-blogg-om-biohacking>.

Harari, Y.N. (2016). *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. Harvill Secker.

Harsin, J. (2018). Post-truth and critical communication, *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford University Press.

Harvey, A. (2009). From Genetic Risk to Post-Genomic Uncertainties: Nutrigenomics and the Birth of the 'Genetic Entrepreneur'. *New Genetics and Society*, 28(2), 119-137.

Hellsten, I. & Nerlich, B. (2011). Synthetic biology: building the language for a new science brick by metaphorical brick. *New Genetics and Society*, 30(4), 375-397.

Hepp, A. (2016). Pioneer communities: collective actors in deep mediatization. *Media Culture and Society*, 38(6), 918-933.

Ideland, M. (2002). *Dagens gennyheter. Hur massmedier berättar om genetik och genteknik*. Nordic Academic Press.

Jasanoff, S. (2004). Ordering knowledge, ordering society. In S. Jasanoff (Ed.), *States of knowledge: The co-production of science and the social order* (pp. 13-45). Routledge.

Jidesjö, A. (2012). *En problematisering av ungdomars intresse för naturvetenskap och teknik i skola och samhälle – Innehåll, medierna och utbildningens funktion*. Department of Social and Welfare Studies, Linköping University.

JOGL (2021). <https://app.jogl.io> (accessed: 16/11/2021).

Johansson, M. (n.d.). *Biohacking*. <https://martinajohansson.se/biohacking/> (accessed: 10/09/2021).

Johansson, M. (2014). *Hormonbibeln: Hormonoptimering för den moderna människan*. Pagina.

Johansson, M. (2017). Syna bluffen steg för steg: så här läser du vetenskapliga artiklar! 16 March. <https://martinajohansson.se/syna-bluffen-steg-steg-vetenskapliga-artiklar/> (accessed: 10/09/2021).

Johansson, M. (2019). Quantified Self och biometri. December 3. <https://martinajohansson.se/?s=quantified+self> (accessed: 10/09/2021).

Johansson, M. (2021a). Anti-aging och biologisk odödlighet. 13 May. <https://martinajohansson.se/anti-aging-och-biologisk-ododlighet/> (accessed: 8/09/2021).

Johansson, M. (2021b). *Genomsnittslivsstil och antihacking*. 28 July 2021. <https://martinajohansson.se/genomsnittslivsstil-och-antihacking/> (accessed: 9/09/2021).

Johansson, M. & Hansson, M. (2021). *Handbok i biohacking: Lär dig förstå din kropp och nå din fulla potential*. Tukan Förlag.

Kay, L.E. (2000). *Who wrote the book of life? A history of the genetic code*. Stanford University Press.

Kelty, C.M. (2010). Outlaw, hackers, Victorian amateurs: Diagnosing public participation in the life sciences today. *Journal of Science Communication*, JCOM 9(1), 1-8.

Keulartz, J. & van den Belt, H. (2016). DIY-Bio – Economic, epistemological and ethical implications and ambivalences. *Life Sciences, Society and Policy*, 12(7), 1-19.

Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. The University of Chicago Press.

Latour, B. (1993). Ethnography of high-tech: About the Aramis case. In P. Lemonnier (Ed.), *Technological choices: Transformation in material culture since the Neolithic* (pp. 372-398). Routledge.

Lundman, B. & Graneheim, U.H. (2004). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24(2), 105-112.

Lupton, D. (2016). *The quantified self: A sociology of self-tracking*. Polity.

McLean, K.C. & Syed, M. (2015). Personal, Master, and Alternative Narratives: An Integrative Framework for Understanding Identity Development in Context. *Human Development*, 58, 318-349.

Mack, E. (2018). *Libertarianism*. Polity.

Meyer, M. & Vergnaud, F. (2020). The rise of biohacking: Tracing the emergence and evolution of DIY biology through online discussion. *Technological Forecasting and Social Change* 160(2).

Mirowski, P. & Nik-Khan, E.M. (2017). *The knowledge we have lost in information: The history of information in modern economics*. Oxford University Press.

More, M. (2003). *The Principles of Extropy 3.1*. <https://web.archive.org/web/20131015142449/http://extropy.org/principles.htm> (accessed: 10/09/2021).

Nafus, D. & Neff, G. (2016). *Self-tracking*. MIT Press.

NHGRI (2021). *Synthetic Biology*. <https://www.genome.gov/about-genomics/policy-issues/Synthetic-Biology> (accessed: 10/09/2021).

Nelkin, D. & Lindee, S.M. (Eds.) (1995). *The DNA mystique. The gene as cultural icon*. Freeman and Company.

Paulun, F. (2019). *Biohack: Ät rätt för just din kropp*. Harper Life.

Petersén, M. (2019). *The Swedish Microchipping Phenomenon*. Emerald Publishing.

Roden, D. (2015). *Posthuman life. Philosophy at the edge of the human*. Routledge.

Rose, N. (2007). *The politics of life itself. Biomedicine, power, and subjectivity in the twenty-first century*. Princeton University Press.

Ruckenstein, M. & Dow Schüll, N. (2017). The Datafication of Health. *Annual Review of Anthropology*, 46, 261-78.

Sandel, M.J. (2007). *The Case against Perfection: Ethics in the Age of Genetic Engineering*. Belknap Press of Harvard University Press.

Seyfried, G., Pei, L. & Schmidt, M. (2014). European do-it-yourself (DIY) Biology: Beyond the hope, hype and horror, *Bioessays*, 36(6), 548-551.

Schrage, M. (1988). Playing God in your basement, *Washington Post*, January 31. <https://www.washingtonpost.com/archive/opinions/1988/01/31/playing-god-in-your-basement/618f174d-fc11-47b3-a8db-fae1b8340c67/> (accessed: 20/05/2021).

Stake, R.E. (1995). *The art of case study research*. Sage.

Taylor, C. & Dewsbury, B.M. (2018). On the Problem and Promise of Metaphor Use in Science and Science Communication. *Journal of Microbiology and Biology Education*. 19(1): n.p.

Thompson, J. (2017). Transhumanism: How Far Is Too Far? *The New Bioethics. A Multi-disciplinary Journal of Biotechnology and the Body*, 23(2), 165-182.

Topol, E.J. (2012). *The creative destruction of medicine: How the digital revolution will create better health care*. Basic Books.

Vaage, N. (2020). Living Machines: Metaphors we live by. *Nanoethics*, 14, 57-70.

Van Dijck, J. (2014). Datafication, dataism and dataveillance: Big data between scientific paradigm and ideology, *Surveillance and Society*, 12, 197-208.

Virtual Futures Stage (2019). *Transhuman Politics – James Hughes w/ Prof. Steve Fuller*. 8 July 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=-zObSYrDBZy> (accessed: 10/09/2021).



Winther Jorgensen, M. & Phillips, L. (2002). *Discourse analysis as theory and method*. Sage Publications.

Zettler, P.J., Guerrini, C.J., Sherkow, J.S. (2019) Regulating genetic biohacking. *Science*. 5, 365(6448).34-36. DOI: 10.1126/science.aax3248.

Zwart, H.A.E. (2016). The obliteration of life: Depersonalization and disembodiment in the terabyte era. *New Genetics and Society*, 35(1), 69-89.

I nemici naturali non sono più quelli di una volta. Il *Digital Storytelling* tra logica del racconto e del database

Natural enemies are not what they used to be. *Digital Storytelling* between narrative and database logic

Federico Meschini

Università degli Studi della Tuscia
fmeschini@unitus.it

| abstract

Il *Digital Storytelling*, l'attività di raccontare storie basate su tecnologie e metodologie computazionali, può essere considerato come un fenomeno complesso, a causa dei diversi elementi, sia teorici sia pragmatici, che interagiscono tra di loro in maniera non lineare. In questo articolo viene proposta come caratteristica fondamentale delle narrazioni digitali la combinazione tra logica del racconto e logica del database. Teorizzate originariamente come contrapposte da Lev Manovich, il rapporto tra queste due modalità di organizzazione della realtà può essere considerato come complementare, soprattutto se si prende in esame l'evoluzione dell'ecosistema informativo negli ultimi anni. Sulla base di queste riflessioni, viene successivamente esaminato lo statuto del videogioco in quanto narrazione digitale e l'effettiva capacità di raccontare storie del mezzo videoludico.

Digital Storytelling, the activity of telling stories based on computational technologies and methodologies, can be considered as a complex phenomenon due to the various elements, both theoretical and pragmatic, that interact with each other in a non-linear way. This paper proposes the combination of narrative logic and database logic as a fundamental characteristic of digital narratives. Originally theorized as opposites by Lev Manovich, the relationship between these two modes of organizing reality can be seen as complementary, especially when examining the evolution of the information ecosystem in recent years. On the basis of these considerations, the final part of the paper examines the status of the videogame as a digital narrative and the actual storytelling capacity of this medium.

DOI 10.36158/97888929573672

Ricominciando dalle parole e le cose

Una metodologia estremamente utile nell'analizzare un fenomeno complesso consiste nel partire dalla definizione che ne viene data in relazione alla, se non alle, realtà che dovrebbe rappresentare. Lungi dall'aver la pretesa di essere risolutive, queste analisi hanno il pregio di individuare gli elementi di base e le modalità tramite le quali si possono combinare; combinazioni che il più delle volte avvengono in maniera non lineare, ed è proprio questo il fattore sottostante la suddetta complessità. Un ottimo esempio a riguardo è lo studio approfondito di Maurizio Vivarelli

«del termine e del concetto di “bibliografia”» (Vivarelli, 2013, p. 53). Questa scelta è stata effettuata per diversi motivi. Innanzitutto includere a livello epistemologico le culture documentarie, dato il forte collegamento che esiste tra documento e racconto. Successivamente per l’approccio metodologico utilizzato, basato su continui confronti, ricerca di affinità e analogie tra ciò che a prima vista sembra essere distinto e separato, quanto di demarcazioni e distinguo con quello che appare senza soluzione di continuità. Infine, il fatto che l’oggetto di studio sia un termine di uso comune, il cui significato viene dato il più delle volte per assodato e pacifico.

Sulla base di queste premesse appare evidente come il *Digital Storytelling* non possa far altro che ricadere nello scenario appena descritto. Per quello che riguarda l’aggettivo iniziale possiamo basarci sulle numerose riflessioni effettuate sulle *Digital Humanities*, in quanto esempio rappresentativo di tutti quegli àmbiti e strumenti conoscitivi che hanno subito una ridefinizione nel passaggio dalla dimensione analogica a quella digitale. Va ormai da sé come l’utilizzo dell’aggettivo *digital* preposto a un’attività, un oggetto o un campo dello scibile non comporti una semplice trasposizione tecnologica quanto una trasformazione culturale, il più delle volte di un qualcosa che già in origine era caratterizzato da una natura fluida e dinamica e il cui significato profondo solo per convenzione e abitudine veniva dato come acquisito. Di conseguenza, l’utilizzo del medium computazionale ridà impeto alla dinamicità sottostante, rafforza e mette in evidenza le connessioni esistenti e ne crea di nuove.

Rispetto a termini come raccontare o narrare e i sostantivi a essi collegati, il modo verbale di storytelling pone l’accento sull’atto in sé, sul processo piuttosto che sul prodotto, sulla costante consapevolezza delle strategie da utilizzare¹; non si limita perciò alle forme artistico-espressive, o all’effettiva presenza di una storia nel suo significato più tradizionale – una serie di eventi delimitati temporalmente e collegati sequenzialmente tra di loro che vanno a modificare lo stato di una o più persone –, bensì si estende a qualsiasi attività comunicativa, dalla pubblicità alla politica, fino alla quotidianità individuale (Perissinotto, 2020). Si parla di storytelling anche laddove parole come descrizione, esposizione o persuasione sarebbero più adeguate (Smith, 2019)²; una risposta fisiologica a questo costante utilizzo, sovente sconfinante nell’abuso, è una reazione avversa alla “narrativizzazione” a tutti i costi, soprattutto in àmbiti, come quello giornalistico, dove l’aspetto informativo dovrebbe essere predominante rispetto a quello emotivo (Jarvis, 2019)³.

1. In questa sede ci si baserà sia sugli studi di narratologia di matrice europea (Marchese, 1983) sia su quelli relativi alla narrazione drammaturgica e audiovisiva, sviluppatasi in particolare in area angloamericana. Nonostante l’evidente matrice comune e le inevitabili contaminazioni e connessioni, nel secondo caso la necessità di una declinazione immediata ha portato alla realizzazione di guide e manuali dal taglio meno speculativo e più pragmatico; sebbene ne vada considerato l’indubbio valore, queste opere – se non contestualizzate culturalmente in maniera adeguata – presentano il rischio di un’applicazione meccanica, cfr. in particolare il lavoro di Christopher Vogler (1992) – basato a sua volta sugli studi antropologici di Joseph Campbell (1949) – e Robert McKee (1997). Un testo che cerca di coniugare entrambi gli approcci è *Into the Woods* di John Yorke (2014).

2. Va segnalato il sempre più frequente utilizzo di narrazione al posto di storytelling, Nella lingua italiana ciò è probabilmente avvenuto per risultare più congrui rispetto al lessico quotidiano, sottolineando però al tempo stesso l’accettazione e la diffusione di queste pratiche. In particolare ciò avviene quando lo scopo è proporre un’interpretazione alternativa rispetto a quelle già esposte, sottolineando così i caratteri di arbitrarietà presenti, relativi all’adozione di uno specifico punto di vista e selezione di particolari elementi. In ambiente accademico invece si parla di *digital narratives* per estendere il campo di ricerca, non rimanendo così legati agli àmbiti più prettamente commerciali, cfr. ad esempio il recente *Center for Digital Narrative* dell’Università di Bergen, <https://www.uib.no/en/cdn>.

3. Come scrive Guido Ferraro «un elemento decisivo è l’ampiezza del ritaglio che si decide di operare: quanto più stretto è il ritaglio degli eventi riferiti, tanto più risulta forte l’effetto di peculiarità e difficile la lettura, laddove l’allargamento del contesto provoca un effetto di maggiore razionalità. E questo conferma ancora una volta, che l’effetto di comprensibilità dipende dalla “rete relazionale” in cui i dati sono inseriti» (Ferraro, 2020, p. 32). Se l’utilizzo dell’espressione “rete relazionale” tornerà utile in seguito, non si può non notare un parallelismo con la teoria dell’informazione, dove sono i simboli meno probabili di un messaggio a essere quelli più significativi, ma assumono senso solo nell’organizzazione complessiva del messaggio stesso.

I numerosi richiami alla dimensione sociale dello storytelling vanno collegati alla diffusione delle reti telematiche e in particolare degli ambienti social. Nonostante questi ultimi siano caratterizzati da una struttura fortemente antinarrativa in senso classico – essendo costituiti da frammenti informativi e organizzati algebricamente in maniera non lineare –, il loro potenziale relativo al racconto è stato ben presto messo in evidenza e incoraggiato dalle stesse piattaforme. In particolare, ciò è avvenuto aumentando costantemente le funzionalità incentrate sulla pubblicazione dei contenuti, con lo scopo evidente di massimizzare il più possibile la presenza degli utenti così da sfruttarla a fini commerciali (Sordi, 2018)⁴.

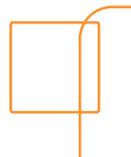
Non è quindi un caso che questo termine abbia iniziato a diffondersi nel linguaggio comune a partire dai primi anni Dieci, parallelamente alle varie etichette relative alla gestione e alle analisi quantitative dei dati⁵. Va da sé come una maggiore capacità di analisi debba necessariamente avere come controparte una maggiore efficacia comunicativa, per riuscire a veicolare risultati ed evidenze altrimenti non così immediate, agendo sugli aspetti retorici ed emotivi. Oltretutto, questi due diversi mondi trovano a loro volta un punto d'incontro in quello che viene chiamato *Data Storytelling*, la narrazione basata sui dati, collegato a sua volta al digital journalism, in cui il dato e il racconto s'intrecciano continuamente, con un forte utilizzo delle componenti interattive e multimediali⁶.

Già queste poche righe dimostrano le diverse sfaccettature che può assumere il *Digital Storytelling* e la conseguente difficoltà di una possibile definizione che sia al tempo stessa inclusiva e soddisfacente, un parallelo che sembra richiamare la mutua esclusività di completezza e consistenza nei sistemi formali sufficientemente espressivi. Per Bryan Alexander, autore di una delle guide più complete su questo argomento, «it is telling stories with digital technologies. Digital stories are narratives built from the stuff of cyberculture» (2017, p. 3), in cui da un lato troviamo gli aspetti tecnologici e dall'altro quelli culturali. Anche considerando la cybercultura come il contesto socio-comunicativo in cui siamo continuamente immersi e in cui dimensione fisica e digitale sono profondamente connesse, rimane aperta la questione di come le storie possano essere raccontate utilizzando le tecnologie digitali.

4. Il caso più rappresentativo di questa tendenza è quello, non a caso, delle *Stories*, nate su Snapchat e poi incluse su Instagram, dove sono diventate un fenomeno globale, soprattutto tra gli utenti più giovani, per diffondersi progressivamente sui vari social (Zurovac, 2017). A prima vista la visibilità limitata di sole 24 ore sembrerebbe in contraddizione con la permanenza che caratterizza i racconti; il formato adottato però – basato diacronicamente sulla successione discreta di foto o video e sincronicamente sulla giustapposizione di codici comunicativi eterogenei – ben si presta a un utilizzo narrativo, come già dimostrato dall'applicazione dei modelli sviluppati da Scott McCloud per il linguaggio del fumetto a questa modalità (Meschini, 2020b, p. 31).

5. Per i fini di queste considerazioni – e tralasciando l'evidente sovrapposizione tra tecnologie e metodologie – è interessante la giustapposizione a livello connotativo tra l'espressione big data, incentrata sulla spazialità, e data analysis, che al contrario richiama procedimenti lineari, in cui da uno scenario di partenza si arriva a un risultato finale.

6. A dieci anni di distanza dalla pubblicazione di "Snowfall" del *New York Times*, <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html>, articolo punto di riferimento del giornalismo digitale e vincitore del premio Pulitzer nel 2013, si può tranquillamente affermare come questa forma sia ormai parte integrante dell'ecosistema informativo. Certo, facendo tesoro di esperienze simili – ad esempio l'ipertestualità negli anni Novanta, che sembrava dovesse segnare la fine della testualità lineare – il fenomeno fisiologico è di convivenza e ibridazione tra le forme tradizionali e quelle innovative di articolo giornalistico. La forte barriera relativa alle competenze e risorse necessarie, che sembravano dover limitare fortemente la diffusione del digital journalism (Thompson, 2012), si è notevolmente attenuata, grazie alla sempre maggiore diffusione di strumenti pronti all'uso, come Flourish, <https://flourish.studio/>, per la visualizzazione dei dati o i vari progetti del Knightlab della Northwestern University di Chicago, <https://knightlab.northwestern.edu/projects/>, tra cui spicca StoryMap, per la creazione di narrazioni spaziali. Le potenzialità del giornalismo digitale risultano più che evidenti quando è necessario rendere conto di fenomeni complessi, soggetti a possibili letture da punti di vista diversi, distribuiti geograficamente e temporalmente, con necessità di integrare fonti documentali e informazione sia documento sia datacentrica. A questo riguardo, un esempio significativo è la ricostruzione del massacro di Bucha durante il conflitto russo-ucraino da parte della testata *Meduza*, <https://meduza.io/en/feature/2022/04/08/massacre-in-bucha>.



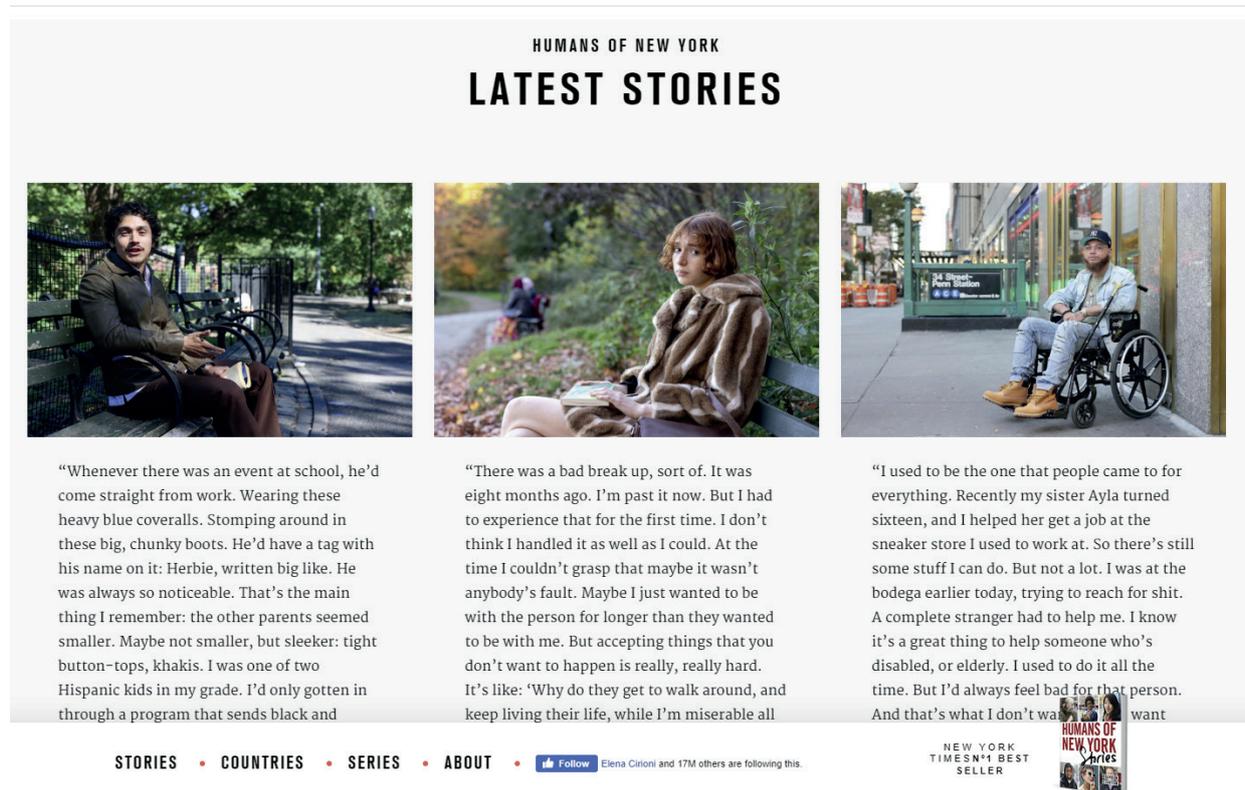


Figura 1. *Humans of New York*.

Ci troviamo ancora di fronte a uno spettro affatto ampio: in un estremo possiamo trovare un romanzo scritto tramite un programma di videoscrittura e dall'altro la stessa opera generata automaticamente da un'intelligenza artificiale, scenario che fino solo a qualche anno fa sembrava impossibile, ma che i recenti modelli di linguaggio basati su reti neurali, come quelli sottostanti le varie versioni di GPT, hanno reso concreto. Per provare a mettere ordine e classificare adeguatamente tutti i possibili casi può essere utile applicare una metodologia già proposta in precedenza per l'*Electronic Literature* (Meschini, 2020a) e perciò estendibile con facilità al *Digital Storytelling*: basterà considerare le opportune differenze di grado per ciò che riguarda la non predominanza della componente linguistico-testuale e le maggiori finalità comunicativo-narrative rispetto a quelle estetiche o di pura ricerca, con una conseguente maggiore diffusione su larga scala⁷. La prima componente di questa metodologia sono i livelli che costituiscono una qualsiasi espressione creativa secondo Scott McCloud (1993, pp. 170-171), ossia, progredendo dall'interno verso l'esterno: l'idea o lo scopo; la forma; il linguaggio; la struttura; la tecnica; la superficie⁸. La seconda componente è stata definita da Wardrip-Fruin, nell'elencare le parti fondamentali di un'opera di letteratura elettronica, o se si preferisce di un qualsiasi programma: i dati; i processi; le interazioni; l'interfaccia utente e il contesto (2010, pp. 47-48). Quindi, nel caso dell'u-

7. Caratterizzata da una funzione di avanguardia, la letteratura elettronica può essere considerata un sottoinsieme specializzato del *Digital Storytelling*. Ciò permette inoltre di stabilire una relazione tra quest'ultimo e le *Digital Humanities* che vada oltre l'utilizzo delle forme di pubblicazione elettronica: a tutto ciò va anche aggiunta la *Digital Scholarship*, in cui la componente narrativa è affatto rilevante.

8. Utilizzando un approccio semiotico, la superficie corrisponde alla sostanza dell'espressione, la struttura alla forma dell'espressione, la forma alla forma del contenuto e l'idea-scopo alla sostanza del contenuto (Barthes, 1964, pp. 105-106). Per ciò che riguarda i livelli rimanenti, la tecnica equivale a ciò che i critici testuali definiscono la fase di produzione, con un'attenzione particolare agli aspetti pragmatici che dal processo creativo portano al prodotto finito, mentre il linguaggio riguarda le possibili classificazioni dell'opera in base sia alla struttura sia alla forma.

tilizzo di un word processor, dati, processi e interazioni si posizioneranno sui livelli più esterni. Al contrario la generazione automatica di un testo vedrà queste stesse componenti agire su quelli più interni. Nelle sue declinazioni più manifeste e diffuse, il *Digital Storytelling* si posiziona sui livelli intermedi, in quanto caratterizzato dalla compresenza, giustapposizione e interazione di codici comunicativi eterogenei, il tutto in una struttura non necessariamente lineare, e sempre con finalità o, perlomeno, modalità narrative.

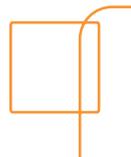
Un ottimo esempio da cui partire è il progetto *Humans of New York*, <https://www.humansofnewyork.com/>, in cui intere vite vengono riassunte in poche righe, accompagnate da una fotografia. L'interattività è di fatto assente, essendo limitata alle funzionalità delle piattaforme social su cui questi stessi contenuti sono declinati, in particolare Facebook e Instagram. A farla da padrone è la narrazione per frammenti auto-contenuti, in continua espansione e senza un ordine prestabilito o un qualcosa che ricordi la linearità del racconto. Quanto appena scritto non può non richiamare una delle principali considerazioni sulle modalità espressive rese possibili dall'utilizzo del computer: la contrapposizione tra logica del racconto e logica del database.

I nemici naturali non sono più quelli di una volta

Tra gli aspetti caratteristici cui viene spontaneo pensare nel parlare di *Digital Storytelling* troviamo l'interattività e la multicodicalità, in quanto specifici del medium computazionale. La tesi che si vuole proporre in questa sede è la rilevanza di un altro fattore: la combinazione di due principi apparentemente opposti, che Lev Manovich ha definito rispettivamente come database e racconto (Manovich, 2002)⁹. Com'è noto, le osservazioni dello studioso partono da un'opposizione dicotomica tanto che, senza mezzi termini, queste due forme culturali vengono definite «natural enemies» (ivi, p. 225). Va da sé come questo approccio sia in una prima fase più che comprensibile, soprattutto per demarcare un territorio inesplorato. Uno sviluppo fisiologico è però il passaggio da una contrapposizione tra opposti a un'interazione tra questi stessi principi, con maniere e gradazioni di volta in volta diverse.

Questo permette a database e racconto di passare dallo stato di nemici naturali a quello di alleati, o meglio ancora di «natural symbionts» (Hayles, 2007, p. 1603), ed è esattamente questo l'approccio che si giudica come più adeguato. In realtà molti degli ingredienti di questo tipo di rapporto erano stati già individuati da Manovich: vanno solo messi maggiormente a fuoco e in questo aiuta non poco poter analizzare venti anni di ulteriore evoluzione dell'ecosistema informativo. D'altro canto, per utilizzare una metafora affine all'argomento trattato, in diversi racconti, soprattutto se seriali, non è raro che due nemici si alleino contro un nemico comune, mantenendo però le loro specificità, la cui combinazione risulta essenziale. L'avversario da sconfiggere è ovviamente il disordine a livello informativo, mentre le rispettive specificità sono la tendenza verso la linearità e la diacronicità da un lato e la spazialità e la sincronicità dall'altro. Senza dover risalire a Kant e a tempo e spazio come le due principali modalità di organizzazione della realtà, questa stessa contrapposizione e interazione si può trovare in numerosi altri contesti,

9. Gli aspetti elencati mettono in relazione il *Digital Storytelling* rispettivamente con i videogiochi e con il *Transmedia Storytelling*. Come verrà argomentato in seguito, i primi possono essere considerati una forma di narrazione digitale, e quest'ultima a sua volta può essere parte integrante di un asset transmediale.



che esulano dall'ambito prettamente informatico. Ciò dimostra come ci si trovi di fronte a una questione di largo respiro, sottolineando al tempo stesso l'utilità di effettuare parallelismi con altri àmbiti culturali, adottando una prospettiva più ampia¹⁰.

Ad un livello cognitivo questa stessa distinzione e relativa interazione si ritrova nelle due diverse forme di organizzazione della memoria: i *frame* e gli *script* (Calabrese, 2020, pp. 33-36), successivamente riprese nell'intelligenza artificiale all'interno delle varie modalità di rappresentazione della conoscenza (Ciotti & Roncaglia, 2000, pp. 251-256). I *frame* sono degli schemi basati su relazioni semantiche tra entità, che permettono da un dettaglio di risalire al contesto generale in cui ci si trova in un particolare momento. Gli *script* invece, come dice il nome, sono dei copioni prestabiliti che indicano come comportarsi data una situazione specifica, ossia quella individuata grazie ai *frame*. Va da sé come si innesti un rapporto di circolarità, in quanto durante uno *script* è possibile incappare in un elemento che porta a un altro *frame* e così via.

Passando al piano storico-culturale un rapporto simile si ritrova sotto numerose forme. A mano a mano che i mezzi di comunicazione hanno reso la trasmissione sincrona di informazioni sempre più pervasiva e globale, alla forma culturale del racconto, basata sulla progressione lineare e in quel momento predominante, se ne sono affiancate altre che hanno nella spazialità la loro caratteristica precipua. Esempi significativi sono il rizoma di Deleuze e Guattari, le eterotopie di Foucault o la molteplicità di Calvino nelle lezioni americane¹¹. Sembra esserci una tensione costante tra queste due modalità: quando è una a dominare si ricorda la rilevanza dell'altra, verso cui si cerca di tendere in una sorta di equilibrio, nelle forme e nei modi permessi dal combinato disposto della tecnologia sottostante e delle pratiche socioculturali sviluppatesi. Tanto che nello scenario attuale, in cui spazialità e sincronicità sono le specie dominanti nel panorama e nelle forme culturali, viene sottolineata più volte l'importanza delle loro controparti in quanto «la cultura orizzontale non può fare a meno della cultura verticale» (Solimine & Zanchini, 2020).

Tutto questo è già una prima risposta alla domanda di Manovich riguardo la sopravvivenza del racconto nel panorama dei new media, dato che apparentemente «a database can support narrative, but there is nothing in the logic of the medium itself that would foster its generation» (Manovich, 2002, p. 228)¹². Come la teoria dell'evoluzione insegna, ogni atto di sopravvivenza implica dei cambiamenti, quindi a fronte di database, o forme di basi di dati che supportano il racconto avremo anche dei racconti che tendono verso la forma del database. Ciò può sembrare più ovvio in quelle

10. George Landow nelle prime pagine di *HyperText* paragona le teorie ipertestuali di Theodore Nelson con quelle decostruzioniste di Jacques Derrida, evidenziando i numerosi punti in comune (Landow, 1992, pp. 2-3). Oltretutto, gli ipertesti possono essere assimilati ai database tramite la teoria dei grafi, in quanto strumento di modellazione logica (Sowa, 1976).

11. «[...] un rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, inter-mezzo» (Deleuze & Guattari, 1980, p. 36); «La grande hantise qui a obsédé le XIX^{ème} siècle a été, on le sait, l'histoire [...] L'époque actuelle serait plutôt l'époque de l'espace» (Foucault, 1984, p. 46); «il romanzo contemporaneo come enciclopedia, come metodo di conoscenza, e soprattutto come rete di connessione tra i fatti, tra le persone, tra le cose del mondo» (Calvino, 1993, pp. 115-116).

12. Riprendendo il parallelismo con l'ipertestualità, la stessa questione era stata già posta diversi anni prima da Robert Coover, che in maniera più estrema aveva annunciato la morte del romanzo, dei libri e della testualità lineare di fronte alla diffusione su larga scala della letteratura e dei sistemi ipertestuali (Coover, 1992). Lo scenario in cui attualmente ci troviamo vede sì nel WorldWideWeb la componente principale dell'ecosistema informativo digitale, ma la dimensione puramente ipertestuale, per quanto fondamentale, è minoritaria rispetto ad altri fattori, come l'information retrieval, la multimedialità o la pubblicazione di frammenti di contenuti scollegati tra di loro. Inoltre, ciò che è avvenuto al romanzo rispetto alla letteratura elettronica sembra ricalcare il rapporto dinamico esistente tra mainstream e avanguardie artistiche descritto da John Yorke (2014, pp. 197-202): la narrativa a stampa è ben lungi dall'essere morta e in dei casi significativi ha inglobato, per quanto possibile, i principi dell'ipertestualità, cfr. ad esempio *4 3 2 1* di Paul Auster, sul piano del contenuto, e *S.* di Doug Dorst, per quello dell'espressione.

forme espressive con una forte base tecnologica e in cui la spazialità è una componente rilevante, come l'audiovisivo, il fumetto o i videogiochi, non a caso i principali componenti del *Transmedia Storytelling*, ma si ritrova anche nella forma di narrazione più legata alla testualità, ossia il romanzo¹³. Anche qua, se questo può apparire abbastanza intuitivo a livello di strutturazione e complessità della trama, ossia il piano del contenuto – aspetto su cui torneremo in seguito –, meno immediati sono quei casi in cui a essere sfruttato è, al contrario, il piano dell'espressione e in particolare la fisicità (spazialità) della pagina. Esempi di romanzi "databasizzati" possono essere opere come *Composition n. 1* di Marc Saporta (1963) o *Cain's Jawbone* (Mathers, 1934), che si basano proprio sui possibili ordinamenti delle pagine per ricostruire la storia, o crearne di nuove. Se invece consideriamo i testi, o meglio le strutture testuali, che tendono verso l'informazione data-centrica – tra cui dizionari, vocabolari, lessici o enciclopedie – come una forma di base di dati, allora il *Dizionario dei Chazari* di Milorad Pavić (1988) è un database narrativo, in quanto è possibile ricostruire la storia a mano a mano che si procede tra le varie voci che compongono il romanzo, ordinate alfabeticamente e con numerosi rimandi tra di loro.

L'aver citato esplicitamente l'informazione data-centrica, e implicitamente quella documento-centrica, ci permette di chiudere il cerchio e di ritornare alla dimensione computazionale dalla quale eravamo partiti. A un livello tecnologico, il documento digitale è il formato di file che più di tutti veicola la forma del racconto, e tra i metodi per rappresentarne struttura e contenuti troviamo la codifica testuale, basata sui linguaggi di marcatura. In questo ambito, la relazione tra documento e database è stata a lungo studiata e oggetto di discussione, concentrandosi in particolare sui concetti di struttura e modello (Raymond, Tompa & Wood, 1996).

Sono proprio questi ultimi fattori che permettono di fare un salto qualitativo nel riflettere sul rapporto tra database e racconto. Nell'introdurre l'idea di base di dati Manovich usa l'espressione «a structured collection of data» (2002, p. 218) e, nonostante subito dopo accenni alle operazioni possibili, come la ricerca e ai diversi modelli possibili, non si sofferma sulla sostanziale differenza tra struttura dati e, per l'appunto, modello di dati. Infatti a differenza del primo, quest'ultimo «consiste nella specificazione formale delle proprietà astratte degli oggetti rappresentati, insieme con le operazioni definibili su tali elementi e le restrizioni che si applicano alle diverse classi di oggetti» (Buzzetti, 1999, p. 135). Non a caso, Nancy Katherine Hayles, nel supportare la tesi già citata in precedenza secondo la quale database e racconto hanno un rapporto di simbiosi, cita spesso lo *Structured Query Language* (SQL) un linguaggio di dominio dichiarativo basato sull'algebra relazionale utilizzato per manipolare le basi di dati conformi al modello relazionale (Codd, 1970). Basato sulla logica del primo ordine e la teoria degli insiemi, il modello relazionale è estremamente significativo per i database, in quanto ha introdotto un rigore formale assente nei modelli precedenti, permettendo di passare dal livello fisico a quello logico nella rappresentazione dei dati, per aprire così le porte al livello concettuale (Chen, 1976). In particolare, rispetto agli altri modelli successivamente sviluppati, quello

13. Nonostante Manovich descriva il cinema «a sequential narrative» (2002, p. 232), va ricordata sia la sincronicità del racconto per immagini sia, soprattutto, la forte componente di spazialità presente nel processo del montaggio. Inoltre, nelle sceneggiature sottostanti i racconti audiovisivi è sempre più comune trovare strategie drammaturgiche che sembrano declinare la logica del database. Tra queste troviamo ad esempio la sovrapposizione tra generi, contesti, voci narranti e autoriali, registri stilistici e linguistici, le strutture non lineari e l'interazione tra la modalità drammatica e postdrammatica. Colpisce soprattutto l'uso di termini come *synaptic* che «emphasizes the part and the joining or dialogic mechanism between parts» (Castagno, 2020, p. 12) *markers*, «a self-reflexive word, sign, repetition or trope that illustrates or calls attention to key moments in a script» (*ibidem*), in quanto richiamano concetti tipici delle basi di dati.

relazionale si caratterizza per aspetti in comune al racconto, ossia l'attenzione alla consistenza e alla ridondanza.

La componente del modello è l'altra grande differenza esistente tra database e racconto, e permette di approfondire maggiormente il rapporto che intercorre tra di loro: nel database è esplicito e formalizzato mentre nel racconto è implicito e suscettibile di interpretazione. Difatti, come scrive Manovich parlando di new media, «The cognitive processes involved in understanding any cultural text are erroneously equated with an objectively existing structure of interactive links» (2002, p. 232). Sembra un'ennesima declinazione di quella distinzione tra processo e prodotto che compare frequentemente nelle riflessioni sul ruolo del computer a livello epistemologico, anche se stavolta il processo pende con forza verso la parte analogica. A livello conoscitivo nel racconto possiamo supporre la predominanza di un paradigma *discovery-understanding*: le informazioni che mano a mano vengono acquisite possono essere organizzate in una qualche struttura cognitiva, che a sua volta può essere rappresentata in una base di dati. Ciò sarà quanto più proficuo tanto più la narrazione sarà caratterizzata da diverse entità collegabili tra di loro in maniera non lineare, pratica che ricorre sempre più frequentemente: «What was once a risky innovative device, such as subjective narration or jumbled chronology, is now almost a cliché» (Mittell, 2015, p. 2)¹⁴. Nel database le due fasi si capovolgono, in quanto si può parlare di *understanding-discovery*: a partire da una struttura già esistente, e relativi dati¹⁵, grazie a determinate regole è possibile estrarre quelle informazioni che servono alla comprensione di un particolare fenomeno fino ad arrivare, volendo, alla generazione di un racconto¹⁶.

Ovviamente, in ognuno dei paradigmi le due fasi non sono separate, ma avvengono sinergicamente e a diversi livelli di granularità, in quanto una è funzionale all'altra. Parimenti la circolarità e complementarità di queste due modalità è quanto mai evidente e sembra ricalcare quella presente nel romanzo postmodernista nel passaggio da una condizione epistemologica a una ontologica e viceversa¹⁷. Il modello si colloca nella fase ontologica, che possiamo far corrispondere al prodotto, mentre la sua fruizione, attiva o passiva, in quella epistemologica, ossia il processo.

Il passo successivo è l'applicazione di una delle varie strutture narrative, come i tre atti di Field o il viaggio dell'eroe di Campbell, in quanto apre la porta a ulteriori consi-

14. A ben vedere si tratta di un'estensione della "2+2 rule" resa celebre da Andrew Stanton, lo sceneggiatore di *Toy Story*, in un TED Talk, https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story, ma che in realtà si può far risalire a Billy Wilder: «[Don't give the audience four] Just give them two and two and let them add it up [...] They are going to play the game with you» (Stevens, 2007, p. 320). L'estensione consiste nel numero di elementi e la tipologia di operatori messi in campo, e alla sempre più frequente abitudine di lasciare qualche incognita.

15. Nel machine learning si trova un parallelismo simile, in cui la discriminante è sempre la presenza o meno di dati strutturati. Nell'apprendimento supervisionato, in cui il sistema viene allenato con un set di dati con caratteristiche definite, siamo nel paradigma *understanding-discovery*, in quanto l'input verrà classificato in base al modello proposto. Al contrario, nell'apprendimento non supervisionato i dati non sono etichettati, e tramite l'analisi vengono individuate delle caratteristiche comuni che ne permettono il raggruppamento, con una modalità *discovery-understanding*.

16. Come scrive Umberto Eco ne *Il pendolo di Foucault* riguardo le potenzialità del computer, «con il programma giusto fai anche gli anagrammi, se hai scritto un intero romanzo su un eroe sudista che si chiama Rhett Butler e una fanciulla capricciosa che si chiama Scarlett, e poi ti penti, non hai che da dare un ordine e Abu cambia tutti i Rhett Butler in principe Andreij e le Scarlett in Natascia, Atlanta in Mosca, e hai scritto guerra e pace» (Eco, 1988, p. 27). L'approccio proposto da Eco è puramente sintattico, ma apre le porte alla possibilità di generare una struttura narrativa a partire da un modello sottostante, cfr. ad esempio l'applicazione web Story Generator, <https://tvtropes.org/pmwiki/storygen.php>, del sito *TVTropes*, <https://tvtropes.org/>, un wiki incentrato sulle figure retoriche nella cultura pop. La possibilità di manipolare logicamente un modello formale è il motivo per cui «the database supports a variety of cultural forms that range from direct translation (i.e., a database stays a database) to a form whose logic is the opposite of the logic of the material form itself – narrative» (Manovich, 2002, p. 228).

17. «[...] push epistemological questions far enough and they "tip over" into ontological questions. By the same token, push ontological questions far enough and they tip over into epistemological questions—the sequence is not linear and unidirectional, but bidirectional and reversible» (McHale, 1987, p. 11).

derazioni, soprattutto per quel che riguarda l'approccio semiotico adottato da Manovich (2002, pp. 229-232), in cui il database viene fatto corrispondere all'asse paradigmatico, mentre il racconto a quello sintagmatico. La presenza di un modello narrativo permette di estendere il racconto sull'asse paradigmatico, mettendo di volta in volta in parallelo i vari snodi narrativi o i ruoli e le caratteristiche dei personaggi¹⁸. Allo stesso modo il modello relazionale dà rilevanza nel database all'asse sintagmatico: la normalizzazione è un procedimento necessario per diminuire la ridondanza e aumentare la consistenza dei dati, e si basa, tra le varie cose, sulla dipendenza funzionale tra i campi di uno stesso record, che richiama molto il rapporto di causa-effetto tra gli eventi in un racconto. Infine, possiamo trovare un movimento trasversale tra questi due assi sia nel racconto sia nel database. Nel primo caso è con il *Transmedia Storytelling* (corsivo mio), «a process where *integral elements* of a fiction get *dispersed systematically* across multiple delivery channels» (Jenkins, 2007). Nel secondo è tramite l'operazione chiave del modello relazionale, ossia la correlazione – il JOIN nel linguaggio SQL –, grazie alla quale vengono integrati dati di relazioni diverse tramite l'uguaglianza tra i valori di specifici attributi. È difficile non notare una forte similitudine concettuale tra questi due casi, in quanto il fattore comune è proprio la correlazione basata su elementi corrispondenti.

Il racconto, il database e il gioco

L'approccio semiotico, insieme a quanto scritto finora, permette di prendere in esame una questione non poco dibattuta, ossia se i videogiochi possano essere considerati una forma di narrazione e di conseguenza, data la loro natura, di *Digital Storytelling*. Per Manovich la questione non si pone: «Computer games, for instance, are experienced by their players as narratives» (2002, p. 221). A supporto di questa affermazione troviamo il continuo incremento di elementi narrativi in questo medium, all'aumentare delle sue capacità rappresentative¹⁹. Ad esempio, basterebbe citare il caso di *The Last of Us*, videogioco adattato in una serie TV e in entrambi i casi successo sia di critica sia di pubblico.

Ciò nonostante nell'ambito degli studi videoludici la diatriba tra narratologi e ludologi – contrapposizione che ricorda non poco quella tra logica del racconto e logica del database – non sembra essersi risolta e continua a rimanere aperta la domanda sul tipo di storia raccontata in determinati casi: «It is harder to understand Tetris, where you must combine a series of falling bricks» (Juul, 2001). Una prima possibile risposta potrebbe essere sul fatto che *Tetris* rappresenti una metafora della complessità, o che si tratti di «the lowest degree of narrativity» (Ryan, 2001). Proviamo però a dare una definizione più

18. Va segnalata la tabella sinottica comparativa dei più diffusi modelli narrativi elaborata da John Yorke, che può essere considerata come lo schema di una base di dati (Yorke, 2014, p. 256). A questo punto è però necessario fare una precisazione, in quanto questi modelli si applicano alla trama classica del racconto, ciò che McKee chiama *archplot*, caratterizzata dalla presenza di un protagonista principale, un conflitto esterno, una progressione lineare, un rapporto di consequenzialità e coerenza tra gli eventi e un finale chiuso. L'*archplot* è, però, solo uno dei vertici di un triangolo ideale, che vede presenti anche il *miniplot* – con più protagonisti, un conflitto interno e un finale aperto – e l'*antiplot*, in cui a dominare è il tempo non lineare, la casualità e l'incoerenza tra gli eventi (McKee, 1997, pp. 44-58). È evidente come il *miniplot* e, soprattutto, l'*antiplot*, tendano verso l'asse paradigmatico e di conseguenza la logica del database: non a caso quando Manovich scrive del "Database Cinema" ne elenca diverse caratteristiche (2002, pp. 237-243).

19. Con una sorta di strano ma speculare parallelismo, a esplicitare la componente relativa al racconto nei primi anni Ottanta erano da un lato le avventure testuali come la celebre trilogia di *Zork* della Infocom, in cui il lato grafico era totalmente assente, e dall'altro quelli basati su laser disc come *Dragon's Lair*, dalla resa grafica da cartone animato, sbalorditiva per l'epoca, ma controbilanciati da una giocabilità limitata.

precisa, partendo dalle basi. A contraddistinguere il videogioco è senza ombra di dubbio l'interattività, che si declina nel *gameplay*: l'insieme delle possibili azioni permesse all'utente in un determinato momento e in uno specifico contesto virtuale per poterlo così influenzare e cambiarne lo stato, ricevendo in questo modo stimoli che a loro volta permetteranno determinate azioni sempre caratterizzate da un potenziale mutamento di stato. Il già citato concetto di modello sembra attagliarsi perfettamente a questa definizione, e abbiamo visto come si porti con sé la componente del database, che, al contrario, Manovich sembra escludere dal contesto videoludico. Facendo un parallelismo con le altre forme espressive, una giustapposizione sequenziale di termini appartenenti a un dato vocabolario, a loro volta composti da caratteri di uno specifico alfabeto è quello che caratterizza il testo. Sostituendo ai caratteri i fotogrammi si parla di cinema, mentre con le immagini pittoriche abbiamo il fumetto. In tutti i casi citati le finalità narrative non sono mai immediate, anzi, tendenzialmente i primi utilizzi di un qualsiasi strumento espressivo sono principalmente informativi e documentali, cui segue fisiologicamente una declinazione artistico-narrativa.

Il videogioco ha sì una natura informativa, in particolare per quello che riguarda il suo stesso scopo e relativo possibile risultato da raggiungere, ma l'esperienza che propone è di tipo esperienziale-emotivo. Il paradigma sembra appartenere al racconto, *discovery-understanding*, solo che la prima fase appartiene al mondo del database, in quanto l'interattività si fonda su regole logiche ben precise che possono essere sì combinate ma non modificate, così come gli operatori dell'algebra relazionale. A voler essere precisi, più che di scoperta si dovrebbe parlare di costruzione, di esplorazione non deterministica di uno dei tanti potenziali racconti resi possibili dal modello sottostante (Aloupis, Demaine, Guo & Viglietta, 2014).

Se però il videogioco si basa sulla logica del database per abbracciare quella del racconto, rimane aperta la domanda su quale storia venga raccontata da *Tetris*. Qua torna affatto utile la semiotica e nello specifico la distinzione effettuata da C.S. Peirce tra segni simbolici, indicali e iconici, in cui la corrispondenza con gli oggetti cui fanno riferimento avviene in base rispettivamente a una convenzione arbitraria – un operatore matematico –, a una connessione esistente – il fumo per il fuoco – e infine alla presenza di caratteristiche qualitative in comune – un ritratto – (Atkin, 2022). Oltre al segno in sé, che possiamo far corrispondere all'asse sincronico/paradigmatico, va anche considerato ciò che quel segno è in grado di effettuare all'interno del *gameplay*, tipicamente azioni fisiche o interazioni linguistiche, l'asse diacronico/sintagmatico. Quindi *The Last of Us* è (la costruzione di) un racconto iconico, mentre *Tetris* un racconto simbolico, così come può esserlo un'espressione matematica (Lolli, 2018)²⁰. La componente indicale risulta utile per quei casi in cui le caratteristiche hardware erano talmente limitate da non permettere una seppur minima rappresentazione iconica, nonostante la storia lo fosse, ed era necessario basarsi maggiormente sulle azioni che il segno poteva effettuare. Un esempio classico è *Adventure*, videogioco del 1980 per il sistema Atari, in cui il protagonista, un cavaliere che deve sconfiggere tre draghi, è rappresentato graficamente da un quadrato²¹.

20. Torna utile a riguardo l'esperimento di Fritz Heider e Marianne Simmel del 1944, <https://youtu.be/8FIEZXMU-M2I>, in cui il movimento più o meno casuale di forme geometriche è stato interpretato nella quasi totalità dei casi come una storia vera e propria (Rose, 2013, p. xi).

21. Non a caso, un contributo fondamentale per la connotazione del racconto era dato dai manuali e dalle illustrazioni – il paratesto e i codici bibliografici – che accompagnavano il supporto elettronico. Tutto ciò, insieme all'aspetto paradigmatico del livello iconico, si è evoluto in quello che ora viene chiamato *lore*, ossia il contesto narrativo di ampio respiro all'interno del quale si svolgono gli eventi del gioco.

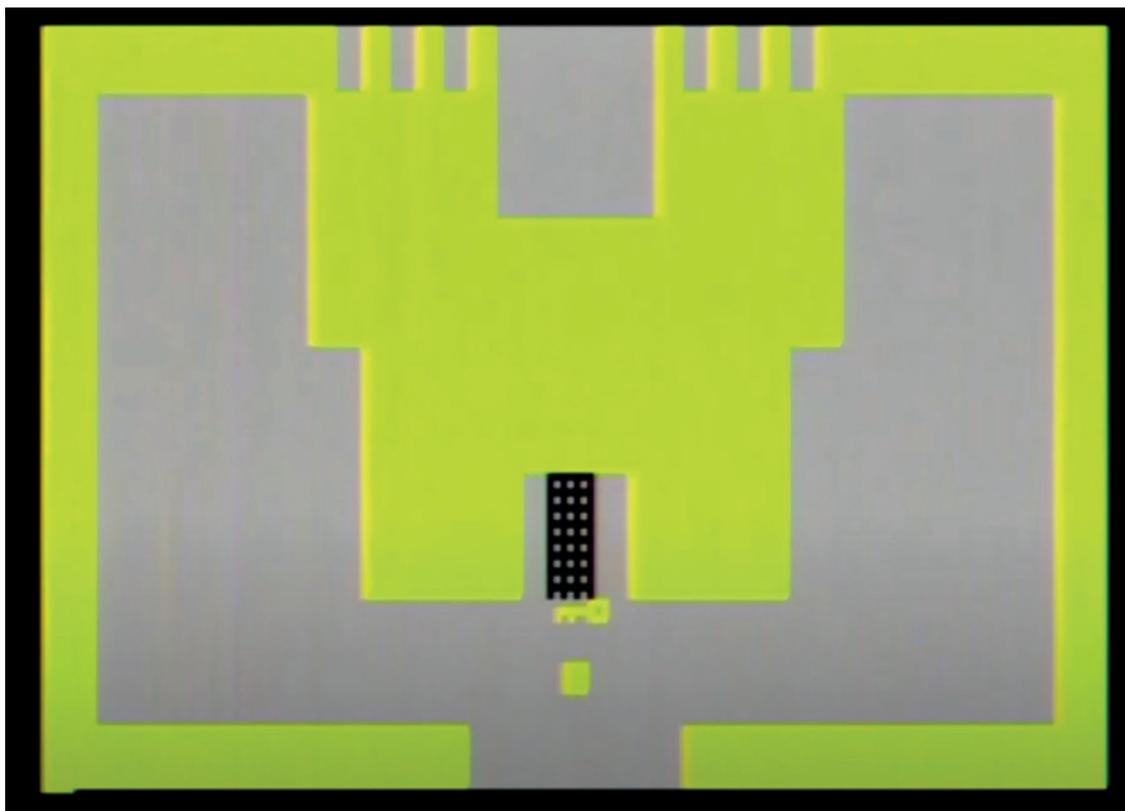


Figura 2. *Adventure*.

A questo livello di costruzione interattiva del racconto si può aggiungere una dimensione puramente narrativa. Anche in questo caso, a seconda delle possibilità espressive legate alla potenza tecnologica, si può andare da una singola frase – come «Thank you Mario! But our princess is in another castle» – alle più recenti sequenze cinematiche. Quindi, da un lato i meccanismi di gioco sono compatibili con le strutture del racconto: in *Through the Looking-Glass* di Lewis Carroll l'avventura di Alice assume la forma di una partita a scacchi, e sulle «situazioni di gioco e l'intreccio come "partita"» si basa Umberto Eco nell'analizzare i romanzi di Ian Fleming (1965, p. 93). Dall'altro anche i giochi puramente simbolici, come gli appena citati scacchi, o apparentemente privi di forti elementi narrativi, ad esempio quelli appartenenti alla categoria sportiva, presentano sempre più frequentemente un'opzione *storymode* per collegare eventi altrimenti slegati tra di loro.

Si mette in atto un circolo virtuoso tra interazione e narrazione, un ulteriore esempio di una circolarità bidirezionale tra due aspetti apparentemente contrapposti, che fa del videogioco un'esperienza unica. Certo, in maniera né lineare né semplice: nelle parti pienamente interattive lo spazio cognitivo disponibile per veicolare informazioni altre rispetto alla meccanica del gioco è limitato, e si fa uso di momenti in cui l'utente diventa spettatore inerte, annullando di fatto l'interazione. Come combinare al meglio questi due aspetti è un qualcosa di decisamente non banale e ancora in fase di definizione (Rose, 2013, pp. 111-113); nonostante ciò quest'immersività attiva, questo continuo atto di scrittura da parte del lettore a diversi livelli di granularità, dalla singola azione tra le tante possibili in un determinato momento fino al percorso da scegliere, è l'elemento chiave per mettere in atto con successo modelli difficilmente realizzabili in altri contesti, come le storie a bivi. Il passo successivo è l'*open world*, la possibilità di esplorare liberamente un mondo virtuale decidendo di volta in volta quali azioni intraprendere o meno, un'ulteriore commistione tra racconto e database (ivi, pp. 113-121).

Come se tutto questo non bastasse, la dimensione di rete, sia collaborativa sia oppositiva, apre nuovi scenari: se i social network sono il romanzo collettivo che la maggior parte di noi sta continuamente scrivendo, allora i MMORPG – i giochi di ruolo online diretti discendenti dei MUD e MOO a base testuale, e con bacini di utenti che vanno dalle migliaia in su, fino ad arrivare a milioni per *World of Warcraft* – grazie all'elemento performativo sono le pièce teatrali collettive, in cui reale e virtuale spesso s'intrecciano. *EVE Online*, <http://www.eveonline.com>, ha un'ambientazione fantascientifica e buona parte del suo fascino si basa sulle complesse strategie politiche e di commercio tra le varie corporazioni. Sean Smith, funzionario del dipartimento degli Stati Uniti, era noto in *EVE* come *Vile Rat*, uno dei più stimati diplomatici e in grado di negoziare abilmente tra le varie fazioni. Deceduto nel 2012 in un attentato terroristico, è stato ricordato in questo mondo virtuale con una cerimonia funebre in cui gli sono stati tributati i massimi onori da un numero elevato di partecipanti²².

Infine, le sperimentazioni e, seppure in maniera controintuitiva, le ibridazioni sono un forte indizio del poter considerare il videogioco come una forma espressiva autonoma. *Journey*, <http://thatgamecompany.com/journey/>, *Dear Esther*, <http://dear-esther.com/>, o *That Dragon, Cancer*, <http://www.thatdragoncancer.com/>, sono titoli con diversi riconoscimenti della critica al loro attivo e che continuano la tradizione di *Myst*, enorme successo dei primi anni Novanta, accentuandone le caratteristiche di esplorazione con finalità estetico-immersive a discapito del raggiungimento di un particolare scopo, sottolineandone così, nonostante o forse proprio grazie a questa mancanza, il potenziale narrativo. In particolare l'ultimo, *That Dragon, Cancer*, ha un contenuto a forte partecipazione emotiva: è stato sviluppato da una coppia di genitori a partire da un'esperienza concreta, la perdita di un figlio, Joel, in tenera età a causa di un male incurabile, e riproduce molte delle esperienze da loro vissute. La scelta di basarsi sul medium videoludico è stata fatta non certo con finalità commerciali bensì funzionali, in quanto giudicato come il modo più adeguato, rispetto a un romanzo, un film o un fumetto per comunicare e condividere il dramma provato. L'efficacia comunicativa ed emotiva è dovuta al vivere attivamente, sia in scenari aderenti alla realtà sia traslati in una dimensione immaginaria, gli eventi relativi alla malattia e alle cure effettuate. Il continuo sottotesto è la speranza che compiendo con successo le varie azioni, così come di solito avviene in questi ambienti virtuali, si giunga a una risoluzione positiva. L'aspettativa viene però contraddetta dall'inevitabile tragico finale, in cui, per amplificare il senso di disfatta vengono mostrate delle foto di Joel, il cui volto fino a quel momento era totalmente anonimo in quanto rappresentato solo tramite poligoni. Il passaggio da un virtuale generalizzato a un concreto individuale, dal simbolico all'iconico, e riconducibile a una tragedia concreta, amplifica il senso di ineluttabile sconfitta provato dal giocatore.

Per concludere, questa sempre maggiore pervasività del racconto nel videogioco ha come controparte una reazione uguale e contraria, che si va a inserire perfettamente nel discorso affrontato in queste pagine. La letteratura e le altre forme di narrazione non possono più ignorare il videogioco e i cambiamenti che ha portato sia come grammatica sia come linguaggio. Quello a cui assistiamo in questo caso specifico è sintomatico dell'incontro tra narrazione e strumento computazionale, e consiste in un mutamento su due livelli, extra e intradiegetico. All'interno della storia, aumentano il ritmo, i punti di vista, il numero dei personaggi e la conseguente complessità dell'intreccio. Al di fuori l'interazione viene declinata nell'assetto transmediale, nella frammentazione della storia in diverse

22. Vedi *EVE Online: Vile Rat Cyno Vigil Tribute*, <https://youtu.be/pzBGHNzGi8M>.

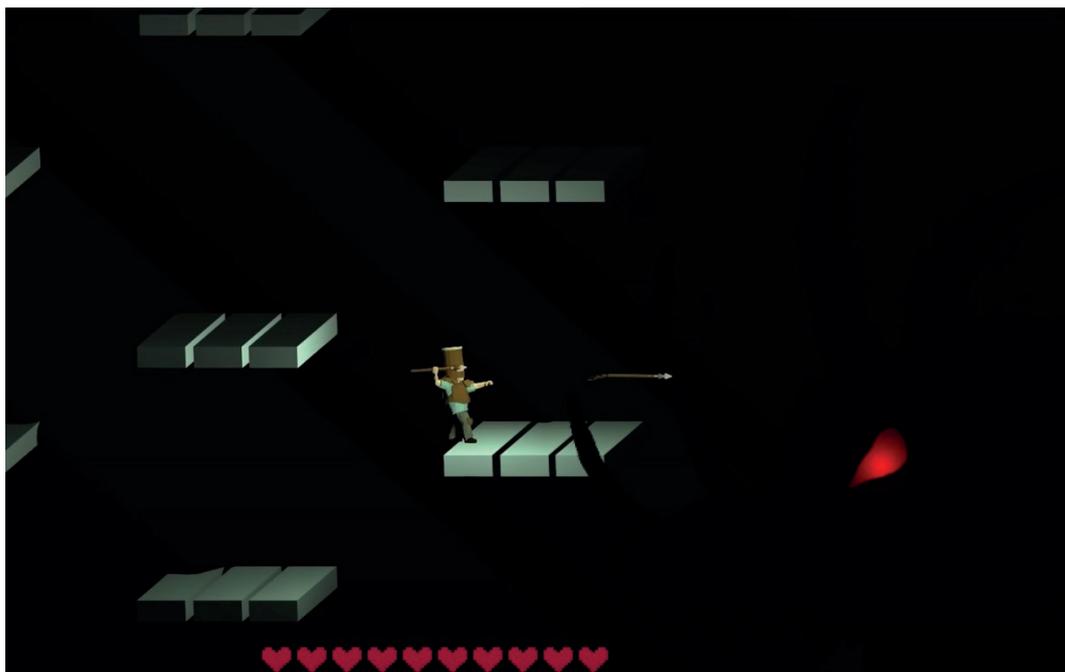


Figura 3. *That Dragon, Cancer*.

unità – ognuna con diversi gradi di autonomia narrativa e relativa interdipendenza, interattività e commistione di codici comunicativi – e nella fruibilità su piattaforme diverse, con relativa ricostruzione da parte del fruitore. Quest'ultimo aspetto rappresenta la manifestazione più concreta della rivoluzione preannunciata, e mai avveratasi, dalla letteratura ipertestuale (Mangen & van der Well, 2017). L'introduzione del calcolatore ha cambiato il modo con cui vengono raccontate le storie, ma ciò è avvenuto in maniera diversa da come era stato previsto, tratto tipico degli scenari complessi. Il *Digital Storytelling* non va dunque considerato come un qualcosa di transeunte, bensì una manifestazione significativa di un processo di più ampio respiro, in cui è possibile identificare dei principi di base che permettono di comprendere maggiormente il fenomeno generale.

Bibliografia

Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Praeger Publisher.

Aloupis, G., Demaine, E.D., Guo, A., & Viglietta, G. (2014). Classic Nintendo Games Are (Computationally) Hard. In A. Ferro, F. Luccio & P. Widmayer (Eds.), *Fun with Algorithms. FUN 2014. Lecture Notes in Computer Science*, 8496 (pp. 40-51). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07890-8_4.

Atkin, A. (2023). Peirce's Theory of Signs. In E.N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2023 Edition)*. Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/peirce-semiotics/>.

Barthes, R. (1964). Éléments de sémiologie. *Communications*, 4, 91-135.

Buzzetti, D. (1999). Rappresentazione digitale e modello del testo. In *Il ruolo del modello nella scienza e nel sapere* (pp. 127-161). Accademia Nazionale dei Lincei.

Calabrese, S. (2020). *Neuronarrazioni*. Editrice Bibliografica.

Calvino, I. (1993). *Le lezioni americane: sei proposte per il prossimo millennio*. Mondadori.

- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Pantheon Books.
- Castagno, P. (2020). Introduction. In P. Castagno (Ed.), *Collaborative Playwriting: Polyvocal Approaches from the EU Collective Plays Project* (pp. 1-24). Routledge.
- Chen, P.P. (1976). The entity-relationship model-toward a unified view of data. *ACM Transaction on Database System* 1(1), 9-36. <https://doi.org/10.1145/320434.320440>.
- Ciotti, F., & Roncaglia, G. (2000). *Il mondo digitale: introduzione ai nuovi media*. Laterza.
- Codd, E.F. (1970). A relational model of data for large shared data banks. *Communications of the ACM*, 13(6), 377-387. <https://doi.org/10.1145/362384.362685>.
- Coover, R. (1992, giugno 21). The End of Books. *The New York Times*. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: capitalismo et schizophrénie* 2. Les Éditions de Minuit.
- Eco, U. (1965). Le strutture narrative in Fleming. In O. Del Buono & U. Eco (Eds.), *Il caso Bond* (pp. 73-122). Bompiani.
- Eco, U. (1988). *Il pendolo di Foucault*. Bompiani.
- Ferraro, G. (2020). *Teorie della narrazione: dai racconti tradizionali all'odierno «storytelling»*. Carocci.
- Foucault, M. (1984). Des Espace Autres. *Architecture /Mouvement/ Continuité*, 5, 46-49. <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.fr/>.
- Hayles, N.K. (2007). Narrative and Database: Natural Symbionts. *PMLA*, 122(5), 1603-1608. <http://www.jstor.org/stable/25501808>.
- Jarvis, J. (2019, aprile 24). A Coming Crisis of Cognition. Storytelling and the Ebb of Explanation. *Whither news?* <https://medium.com/whither-news/a-coming-crisis-of-cognition-df11af616c77>.
- Jenkins, H. (2007, marzo 21). Transmedia Storytelling 101. *Pop Junctions*. http://henry-jenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jull, J. (2001). Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Landow, G. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. John Hopkins University Press.
- Lolli, G. (2018). *Matematica come narrazione*. Il Mulino.
- Mangen, A., & van der Well, A. (2017). Why don't we read hypertext novels? *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23(2), 166-181. <https://doi.org/10.1177/1354856515586042>.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Marchese, A. (1983). *L'officina del racconto: semiotica della narratività*. Mondadori.
- Mathers, E.P. (1934). *Cain's Jawbone*. Victor Gollancz Ltd.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The Invisible Art*. Tundra Publishing.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. Routledge.
- McKee, R. (1997). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins.
- Meschini, F. (2020a). Literature, Book, Computer and Narration. Models and Shapes of Electronic Literature. *JLIS.It*, 11(2), 91-107. <https://doi.org/10.4403/jlis.it-12621>.
- Meschini, F. (2020b). #bookstories #librarystories. I luoghi e gli istanti dei libri e delle biblioteche su Instagram. *Biblioteche oggi*, 38(7), 28-36. <http://dx.doi.org/10.3302/0392-8586-202007-028-1>.
- Mittel, J. (2015). *Complex Tv*. NYU Press.

- Pavić, M. (1988). *Dizionario dei Chazari: romanzo lessico*. Garzanti.
- Perissinotto, A. (2020). *Raccontare: strategie e tecniche di storytelling*. Laterza.
- Raymond, D., Tompa, F., & Wood, D. (1996). From data representation to data model: Meta-semantic issues in the evolution of SGML. *Computer Standards & Interfaces*, 18(1), 25-36. [https://doi.org/10.1016/0920-5489\(96\)00033-5](https://doi.org/10.1016/0920-5489(96)00033-5).
- Ryan, M.L. (2001). Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- Rose, F. (2013). *Immersi nelle storie: il mestiere di raccontare nell'era di Internet*. Co-dice edizioni.
- Saporta, M. (1963). *Composition no. 1*. Simon & Schuster.
- Smith, J. (2019, agosto 19). Is Your Data Story Actually A Story? *Nightingale*. <https://medium.com/nightingale/is-your-data-story-actually-a-story-3d1fa52394d9>.
- Solimine, G., & Zanchini, G. (2020). *La cultura orizzontale*. Laterza.
- Sordi, P. (2018). *La macchina dello storytelling*. Bordeaux.
- Sowa, J.F. (1976). Conceptual Graphs for a Data Base Interface. *IBM Journal of Research and Development*, 20(4), 336-357. <https://doi.org/10.1147/rd.204.0336>.
- Stevens, G. (2007). *Conversations with the Great Moviemakers of Hollywood's Golden Age at the American Film Institute*. Knopf Publisher.
- Thompson, D. (2012, dicembre 21). "Snow Fall" Isn't the Future of Journalism And that's not a bad thing. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/business/archive/2012/12/snow-fall-isnt-the-future-of-journalism/266555/>.
- Vivarelli, M. (2013). *Le dimensioni della bibliografia: scrivere di libri al tempo della rete*. Carocci.
- Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Michael Wiese Productions.
- Yorke, J. (2014). *Into the Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*. Penguin Books.
- Zurovac, E. (2017, luglio 3). La storia delle storie. Snapchat da ieri a oggi. *Le macchine volanti*. <https://web.archive.org/web/20220129052031/http://www.lemacchinevolanti.it/appfondimenti/la-storia-delle-storie-snapchat-da-ieri-a-oggi>.

Data di ultima consultazione dei siti web: 31/03/2023.



La risignificazione delle pratiche di genere nel medium pubblicitario

The re-signification of gender practices in the advertising medium

Alice Cambianica

Università degli Studi Guglielmo Marconi
a.cambianica@studenti.unimarconi.it

| abstract

Il medium pubblicitario – attraverso le produzioni discorsive, le narrazioni, i codici e i significati trasmessi – è in grado di influire sulla costruzione dell'identità di genere degli individui, sulla percezione che i soggetti hanno di sé stessi e dell'alterità che li circonda. Trasmettitori di prescrizioni sociali, tali media si fanno portavoce di norme, stereotipi comportamentali e abiti interpretativi che contribuiscono all'articolazione dell'universo concettuale di una determinata comunità, concorrendo – insieme agli altri dispositivi di potere – alla definizione culturalmente e politicamente costruita di un universo maschile e di uno femminile. L'obiettivo di questa ricerca è quello di tentare di riconoscere il carattere seduttivo della pratica pubblicitaria, smascherando proprio quegli «spazi di produzione e ricezione dei significati culturali» (Demaria, 2019, p. 280) in cui gli individui sono immersi e da cui sono costantemente definiti. Nel tentativo di fare ciò, si compie un'analisi di tre spot pubblicitari basata sulla ricerca di stereotipi di genere, finalizzata a confermare la reiterazione di sceneggiature tipiche e di universi concettuali comuni, in grado di orientare i soggetti verso il prototipo di uomo e di donna costruito e cristallizzato all'interno della società. I tre spot vengono successivamente paragonati a tre pubblicità appartenenti ai medesimi brand ma trasmesse in anni più recenti, al fine di sottolineare la risemantizzazione dei significati trasmessi e il cambiamento di rotta intrapreso dal paradigma pubblicitario, finalizzato alla rappresentazione di nuove narrazioni, di nuove cornici di senso.

Through its discursive productions, narratives, codes, and meanings transmitted, the advertising medium can influence the construction of the sexual and gender identity of individuals, the perception that subjects have of themselves and of the otherness that surrounds them. As transmitters of social prescriptions, these media are spokesmen for norms, behavioural stereotypes, and interpretative habits that contribute to the articulation of the conceptual universe of a given community, concurring – along with the other devices of power – to the culturally and politically constructed definition of a male and a female universe. The aim of this research is to attempt to recognise the seductive character of advertising practice, unmasking precisely those «spazi di produzione e ricezione dei significati culturali» (Demaria, 2019, p. 280) in which individuals are immersed and by which they are constantly defined. An analysis is made of three commercials in which gender stereotypes are researched within the individual advertisements, aimed at confirming the reiteration of typical scripts and common conceptual universes, capable of orienting subjects towards the prototype of man and woman constructed and crystallised in society. These three commercials are subsequently compared to three advertisements belonging to the same brands but broadcasted in more recent years, in order to emphasise the resemantisation of the meanings transmitted and the change of course undertaken by the advertising paradigm, aimed at the representation of new narratives and new frames of meaning.



Introduzione

Gli individui, nel loro tentativo di interpretare la realtà, di conferire senso all'esperienza, di ordinarla e organizzarla cognitivamente, sono costantemente immersi in una dimensione profondamente culturale, che definisce gli schemi di categorizzazione necessari per classificare il mondo e l'alterità. Non è solo la realtà a essere ordinata e classificata in rigide ripartizioni, bensì anche i soggetti, al fine di rendersi vicendevolmente intellegibili, sono vincolati da incasellamenti semanticamente prestabiliti: essi, in quanto attori sociali, sono immersi già da sempre in un «reame di intersoggettività» (Violi, 2008, p. 261), sono gettati in un *continuum* di senso già dato, in un reticolo in cui si trovano a essere influenzati e manipolati.

Ecco che, secondo tale prospettiva squisitamente semiotica, anche il genere inteso in quanto *gender* – vale a dire in quanto insieme di caratteristiche socialmente concernenti un sesso –, può essere considerato alla stregua di una categoria culturalmente costruita finalizzata a catalogare e interpretare l'individuo in quanto appartenente a qualcosa, propriamente all'universo del maschile o del femminile (senza alcuna possibilità, di fatto, di identificarsi in una categoria al di fuori della dicotomia binaria). Si provi allora a considerare anche il genere in quanto fenomeno culturalmente costruito che si scambia, si traduce e viene negoziato tra gli individui in base ai propri quadri di riferimento, in base agli abiti, alle norme, ai «dispositivi sovra-personali che modellano appartenenze, identità e prassi individuali» (Lorusso, 2018, p. 90).

Nella prospettiva delle scienze sociali e dei *gender studies*¹ la suddetta nozione non viene infatti utilizzata per riferirsi al sesso biologico maschile o femminile dell'individuo, non indica la fatticità anatomica del soggetto, bensì la percezione sociale dell'appartenenza a un sesso, la definizione, la rappresentazione, e la narrazione culturale di determinate caratteristiche – comportamenti, atteggiamenti, modelli, valori e significati – che danno vita alle categorie di uomo e donna. La filosofa e femminista francese Simone de Beauvoir già negli anni Cinquanta del secolo scorso scindeva la categoria di sesso biologico da quella di genere, ponendo l'accento sulla costruzione e sul significato culturale e ideologico di quest'ultimo attraverso la ormai celebre frase «donna non si nasce, lo si diventa» (Beauvoir, 1949, tr. it. p. 325); vent'anni dopo lo psichiatra e psicanalista Robert Stoller chiariva la distinzione tra sesso biologico e genere, risolvendo quest'ultimo come qualcosa che ha connotazioni culturali e psicologiche e non biologiche (cfr. Demaria 2019, p. 40); a metà degli anni Settanta, l'antropologa Gayle Rubin coniava la dicitura *sex gender-system* (Rubin, 1975) intendendo con essa l'insieme degli atteggiamenti e dei comportamenti attraverso i quali il sistema culturale traduce il dato sessuale biologico e regola la distinzione dei ruoli sociali maschili e femminili, creando il genere.

Il genere viene di fatto percepito dalla collettività nei termini di una classificazione naturalmente motivata dal sesso biologico, piuttosto che pienamente arbitraria, quale si rivela invece essere. Il solo processo che ha portato all'esistenza del genere e del suo binarismo si rivela essere la costruzione storicosociale, i termini "uomo" e "donna" si svelano in quanto pure costruzioni discorsive figlie del processo del linguaggio e del discorso della cultura. Per usare le parole della filosofa e femminista Butler nel suo fa-

1. Il campo multidisciplinare dei *gender studies*, che si occupa di indagare i significati e la costruzione socioculturale della sfera sessuale e dell'identità di genere, ha inizio negli anni Settanta del Novecento in Nord America ed è segnato da un'intima connessione con il pensiero femminista e con la critica postcoloniale, oltre che con il pensiero post-strutturalista francese, Derrida, Deleuze e Foucault in modo particolare.

moso saggio *Gender Trouble*, «non è la biologia ma la cultura a diventare un destino» (Butler, 1990/1999, tr. it. p. 14).

Se il genere diviene un fenomeno culturalmente costruito negoziato tra gli individui in base ai propri quadri di riferimento – come qualsivoglia altra categorizzazione che dà luogo a significazione –, esso è nutrito e regolato da ciò che Foucault chiamava i *dispositivi di potere e di sapere*, vale a dire dall'insieme di tecniche discorsive e di strategie in grado di controllare i soggetti di una collettività. Si tratta di quei «dispositivi sovra-personali che modellano appartenenze, identità e prassi individuali», scrive la semiologa Lorusso (2018, p. 90), che narrano e definiscono gli individui, che plasmano e uniformano il gruppo sociale, contribuendo alla costruzione dell'identità di genere, oltre che della soggettività individuale tutta.

Per ragioni metodologiche l'attenzione si focalizza su un dispositivo di potere in particolare: il medium pubblicitario², considerato in quanto attività comunicativa di persuasione e condizionamento umano che svolge un ruolo non trascurabile nell'organizzazione di idee e narrazioni relative all'immaginario collettivo di una certa società. «Forse non sarà la vera arte del nostro tempo», diceva il semiologo Volli riferendosi alla pratica pubblicitaria (Volli, 2003, p. V); tuttavia, la pubblicità risulta essere il più diffuso e minuzioso canale di comunicazione, oltre che uno strumento ideologico ed estetico «a cui attingiamo il nostro modo di guardare le cose» (*ibidem*).

Nel tentativo di articolare il discorso relativo al medium pubblicitario secondo una prospettiva squisitamente di genere, si faccia riferimento al concetto di “tecnologie di genere”, con cui la sociologa Teresa De Lauretis (De Lauretis, 1987) indicava l'insieme delle narrazioni propagate e legittimate dai media, l'insieme delle iscrizioni culturali, delle pratiche di rappresentazione capaci non solo di influenzare, ma di fatto di definire i soggetti in quanto donne e uomini. Al fine quindi di indagare i prototipi di femminilità e mascolinità trasmessi dalla pubblicità, si provi ad analizzare tre spot appartenenti rispettivamente ai brand Gillette, Axe e Tampax, osservando la modalità attraverso cui essi designano la figura umana, utilizzandola come strumento simbolico di rappresentazione e di identificazione.

Tuttavia, se il ruolo delle narrative dominanti risulta ormai primario nell'intento di attribuire ai soggetti che le abitano delle posizioni culturalmente assegnate (cfr. Demaria, 2019), un disegno efficace potrebbe consistere nell'adoperare tali narrative per realizzarne di nuove, in grado di circolare e di imporsi. Rimane forse possibile agire su di esse, modificarle, trasformarle, risemantizzarle, dando significato, intellegibilità e valore anche a nuove forme di soggettività. Come insegna Umberto Eco, il senso è mutevole e variabile, dipendendo esso dalla rete di significati in cui è immerso.

Metodologia di analisi

La metodologia di analisi impiegata per esaminare il corpus selezionato si fonda sull'individuazione e sullo studio qualitativo delle categorie degli stereotipi attraverso una «descrizione densa» (Pozzato, 2013, p. 95) delle singole campagne pubblicitarie e degli attori umani protagonisti: atteggiamenti, gesti, ambienti, narrazioni, indumenti, oggetti con cui entrano in relazione, sceneggiature tipiche, universi narrativi, pratiche,

2. Non è nell'intenzione di chi scrive delineare una genealogia della pratica pubblicitaria; tuttavia, si tenga in considerazione che la pubblicità, nella sua configurazione attuale, ha origine come conseguenza all'industrializzazione e alla nascita della società di massa nel XIX secolo.

simboli e codici investiti di significato. Si tenta quindi di comprovare le peculiarità di ripetitività e rigidità appartenenti agli stereotipi, in quanto «reiterazioni di marche semantiche» (Cosenza, 2011, p. 331) rintracciabili all'interno del corpus, delineando un quadro il più possibile obiettivo. Attraverso l'analisi relativa agli stereotipi, è infine possibile individuare quello che nel mondo semiotico viene chiamato «ruolo tematico» (Greimas, Courtés, 1979, *passim*), con cui s'intende un personaggio standardizzato, vale a dire un individuo con peculiarità che ricorrono sempre uguali e con una certa rigidità nella narrazione. Declinando la nozione di ruolo tematico secondo la prospettiva della presente ricerca, ci si focalizza sulle specificità ricorrenti che costituiscono ruoli tematici tipicamente maschili o femminili.

Casi di studio

Risulta imprescindibile – affinché la ricerca mantenga un certo dettaglio analitico – compiere un'ampia selezione nel vasto panorama degli spot pubblicitari, prediligendo un piccolo numero di cortometraggi esemplari che implicano la presenza di figure umane, scartando invece quelli in cui sono assenti. La scelta ricade su tre spot stereotipizzanti appartenenti a tre brand differenti trasmessi tra il 1989 e il 2015, confrontati con tre pubblicità de-stereotipizzanti appartenenti ai medesimi marchi, ma trasmesse in anni più recenti, al fine di poter osservare lo scarto e l'evoluzione degli abiti interpretativi collettivi trasmessi.

Gillette: Is this the best man can be?

Tra i tre brand selezionati per la presente analisi è stato scelto Gillette – una delle maggiori compagnie di rasoi al mondo –, poiché storico marchio tuttora in azione che negli anni ha considerevolmente modificato la sua politica pubblicitaria, ristrutturando non solo lo stile, ma anche risemantizzando i significati, i simboli e i codici trasmessi. Lo spot Gillette cui s'intende qui fare riferimento risale al 1989 e ha titolo “The best a man can get”³, slogan che per trent'anni ha costituito il nucleo identitario del marchio. Dopo essere stato prodotto dalla nota agenzia pubblicitaria BBDO (Batten, Barton, Durstine & Osborn), il cortometraggio dalla durata di un minuto viene trasmesso dapprima negli Stati Uniti, per poi passare alla televisione britannica.

Il soggetto performante dell'intero spot risulta essere l'uomo, un uomo aderente al modello maschile costruito dalla cultura occidentale, grazie a un abbigliamento fabbricato per il maschile, a un aspetto e a un comportamento altrettanto tali. I diversi attori che interpretano il protagonista incarnano molteplici ruoli tematici che si reiterano per tutta la durata del cortometraggio, creando delle isotopie, vale a dire dei temi ricorrenti che producono la ripetizione di sceneggiature tipiche e di universi narrativi comuni. Uno tra i principali ruoli tematici incarnato dal soggetto all'interno dello spot è quello di “marito”, affiancato da una figura di genere femminile che, senz'altro, incarna il ruolo di “moglie”: il tipico abbigliamento da cerimonia, le emozioni di gioia e la relazione intima che intercorre tra i due attori risultano basilari al fine di definire la sceneggiatura comune del matrimonio e di riconoscere il soggetto femminile in quanto moglie e quello maschile in quanto marito (cfr. Cosenza, 2016, p. 345).

3. <https://www.youtube.com/watch?v=ThDBf14qPsc>.

L'immagine è quella della coppia tradizionale eterosessuale, formata da due individui di genere opposto che si completano vicendevolmente: lui bello, affascinante, attraente, appagato grazie all'utilizzo del rasoio Gillette – che per ora lo spot rivela solo attraverso gli effetti dello strumento, non mostrando direttamente l'oggetto –; lei dietro di lui, in secondo piano, sullo sfondo, come non volesse rubare la scena del vero protagonista della narrazione da cui è profondamente attratta. Lo spot si fa qui portavoce di una sorta di eterosessualità obbligatoria – istituzionalizzata attraverso il rito del matrimonio – necessaria per la costruzione di un tipo di famiglia tradizionale, costituita dall'incontro naturale del maschio e della femmina. Come sostiene la filosofa femminista Judith Butler (1990, p. 30), la matrice eterosessuale richiede – e allo stesso tempo produce – l'univocità, la coerenza, la fissità delle categorie di uomo e donna e dei loro rapporti. Ecco che, per coerenza, la pubblicità Gillette costruisce individui maschili e femminili perfettamente aderenti ai prototipi sociali: una figura della donna passiva, interessata alla vita domestica e alla serenità degli affetti familiari (cfr. Bertone, Camoletto, 2008, p. 7), “naturalmente” disposta alla cura (cfr. Mazzara, 1997, p. 26), ritratta sempre in secondo piano e nell'intento di svolgere mansioni culturalmente legate alla sfera del femminile (come il nodo alla cravatta al minuto 0:05); la figura maschile è invece attiva, competitiva, predisposta verso l'azione piuttosto che la relazione, verso l'indipendenza piuttosto che l'interdipendenza (cfr. Taurino, 2005, p. 53). A meritare attenzione è infatti un altro ruolo tematico incarnato dagli attori maschili all'interno dello spot, vale a dire quello di “uomo d'affari”, caratterizzato dalla presenza di abiti eleganti, dall'aspetto curato del soggetto e dall'ambiente di lavoro “ufficio” in cui è raffigurato. A essere riconfermato è il pensiero stereotipico per cui l'essere maschile è orientato verso l'esterno, verso il mondo della tecnica, verso la sfera sociale e pubblica, professionale e lavorativa tipica del mondo borghese, al fine di raggiungere l'autoaffermazione. La donna, completamente assente nell'ambiente lavorativo – o forse, presente proprio in quanto assente –, è conseguentemente associata alla sfera intima, privata, emotiva. Da una parte, dunque, una narrazione valutata positivamente, quella relativa all'universo maschile, che porta i soggetti che se ne rispecchiano a esercitare ruoli sociali legati al potere, alla dominanza, alla forza; dall'altra, un'immagine caratterizzata negativamente, tramite peculiarità considerate ambivalenti, che spinge i soggetti che culturalmente ne fanno parte a ricoprire ruoli di *subordinazione* e *sottomissione* (cfr. *ivi*, pp. 55-56).

Infine – seguendo fedelmente la tappa successiva e obbligatoria per il coronamento della coppia eterosessuale dopo le nozze –, l'attore protagonista dello spot appare anche nel ruolo di “padre”, che si manifesta grazie alla compresenza di un secondo attore maschile, il quale interpreta invece il ruolo di “figlio”. Nel frammento di storia in analisi, il padre, intento a farsi la barba con il rasoio Gillette, insegna al figlio maschio a svolgere la medesima attività attraverso l'imitazione, rappresentando una sorta di rito di iniziazione, di passaggio in cui a essere tramandato non è solo l'atto della rasatura, ma anche la fidelizzazione del prodotto che diviene a tutti gli effetti parte dell'eredità del maschio.

Gli atteggiamenti e le azioni che il padre e il figlio mettono in scena comunicano un rapporto familiare e affettuoso; l'interazione che prevale, tuttavia, sembra essere di tipo fisico e non emotivo: l'attività risulta caratterizzata da un gioco dinamico e brioso e tra i due si instaura un rapporto ludico e ironico. Lo scarto anche in questo caso si palesa pensando al corrispettivo femminile rappresentato nel ruolo di madre all'interno del medium pubblicitario: una figura delicata, emotiva, apprensiva, sentimentale. Come osservano Bertone e Camoletto (2008, p. 13), la figura paterna assume un ruolo strumentale nella cura dei figli, laddove la madre incarna perlopiù un ruolo espressivo, emotivo,

corporeo; nello spot in esame, il gioco fisico che intraprendono padre e figlio denota la presenza costante di un contatto corporale, che non si traduce tuttavia in una dimensione intima ed esistenziale, riservata verosimilmente alla figura materna, qui completamente assente.

La personalità e l'individualità della figura femminile nello spot Gillette sfumano, tanto che di essa non si può dire niente se non presenza complementare della controparte maschile. Da una parte, ai ruoli di padre e marito si aggiungono qualità culturalmente proprie dell'uomo, quali l'essere sportivo, forte, virile, di successo, competente che delineano un soggetto completo; dall'altra, la donna è tale solo in quanto madre e moglie, senza qualità alcuna che la rappresenti in quanto soggetto a se stante, se pur sempre stereotipato. L'uomo è intero, la donna è a pezzi, marginale, accessoria; la donna è altro, è riflesso (cfr. Irigaray, 1977). La privazione di un'identità propria del soggetto femminile sembra di fatto esprimere il fenomeno "donna-oggetto", il cui unico bene spendibile risulta essere il corpo, la bellezza e i segni che vi sottostanno. Allora, l'immagine della donna è conforme ai desideri del maschile, è l'incarnazione delle sue fantasie, è soggiogata e deformata da esse, filtrata, sostituita (cfr. Pignotti, 1978).

L'azienda Gillette nel 2019 ha dato vita a una campagna mirata a riposizionare l'identità del marchio, a sradicare la rappresentazione stereotipica del genere, al fine di avvicinarsi a quello che i pubblicitari Gnasso e Iabichino chiamano il «marketing esistenziale» (Gnasso & Iabichino, 2014), che si impegna a offrire storie in cui il pubblico si possa rispecchiare, narrazioni familiari, con protagonisti e finali verosimili (ivi, p. 38), fondate sulla realizzazione di nuove trame e nuove cornici di senso nelle quali inserire il consumatore. La campagna viene presentata per la prima volta attraverso un testo online presente sulla pagina web ufficiale di Gillette, il cui tema prevalente sembra essere quello della responsabilità che l'azienda avverte nel proporre ai fruitori dei nuovi modelli in grado di riflettere rappresentazioni più inclusive dell'essere uomo.

Lo spot preso in analisi – che fa parte di tale campagna – è stato condiviso il 31 gennaio 2019 attraverso l'account Twitter e la pagina Instagram del brand Gillette e ha titolo "We believe: the best man can be"⁴. Poiché l'azienda Gillette ha deciso di donare un milione di euro ad associazioni non profit che fossero in qualche modo in grado di rappresentare l'hashtag #TheBestMenCanBe, la piattaforma Instagram è stata anche il luogo in cui sono state riportate le storie di tali comunità: ad esempio Tony, il promotore dell'associazione 4th Dimension che fornisce supporto alle persone tossicodipendenti, è un vero esempio di #TheBestMenCanBe; anche Derrick, ex giocatore di football che da anni affronta la sua depressione con coraggio, è un esempio del meglio che un uomo può essere. La strategia commerciale del brand, in questo caso, risulta quella di comprovare attraverso donazioni concrete di collaborare al processo di mutamento cui auspica e di cui si fa promotore.

Le parole con cui lo spot si apre, "Bullying, harrasment, the me too movement, toxic masculinity", provenienti verosimilmente dalla cronaca di un telegiornale, scaraventano i fruitori verso la società attuale, che porta il peso del bullismo, delle molestie, dell'omofobia, costringendoli a osservare che la narrazione si rivolge direttamente a loro, li coinvolge, li riguarda, è parte della loro realtà. Successivamente sullo schermo compare il riferimento allo storico spot Gillette risalente al 1989 attraverso un estratto del vecchio materiale audiovisivo: tale ripresa, non sembra voler reclamare una sorta di familiarità che lega i due spot, al contrario si scorge la volontà da parte dell'azienda di

4. https://www.youtube.com/watch?v=UYaY2Kb_PKI.

mettere in discussione i significati e le rappresentazioni dominanti che per trent'anni sono stati trasmessi.

Successivamente, attraverso un vecchio dispositivo televisivo – che via via si fa sempre più moderno, in modo da segnalare il passare del tempo – lo spot trasmette diverse scene caratterizzate dal medesimo tema di fondo, vale a dire la rappresentazione diacronica della relazione binaria tra uomo e donna: si passa da un vecchio cartone animato in bianco e nero dove un gruppo di personaggi maschili fa degli apprezzamenti – fischando – a un personaggio femminile, procedendo per la riproduzione di un telefilm americano anni Ottanta in cui un uomo palpeggia una donna in segno di affetto all'interno di un ambiente domestico, sino all'evocazione di un recente videoclip musicale in cui un gruppo di ragazze esteticamente conformi alla norma sono riprese in bikini. Tali narrazioni sono ora assiologizzate negativamente dal brand, rappresentante per essere denunciate, segnalate, accusate dall'azienda stessa.

In seguito, una scena ambientata in un ufficio durante una riunione di lavoro cela un atto conosciuto con il nome di mansplaining: l'attrice di genere femminile che sta partecipando alla riunione viene interrotta nel suo parlare da un collega di genere maschile, il quale, con un sorriso, prosegue il discorso da lei iniziato, al fine di spiegare ai partecipanti quanto lei avrebbe voluto dire, se solo avesse avuto il tempo. Tale è l'atteggiamento paternalistico attraverso il quale individui maschili pretendono di rappresentare o spiegare alle donne il punto di vista di queste ultime, illustrando loro ciò che è lecito o illecito che facciano. Viene qui offerto al fruitore il ritratto di un soggetto limitato nell'azione, che non può agire, impotente, circoscritto dal soggetto maschile del fare. A tal proposito, risulta utile accennare al concetto di maschilità tossica, tuttavia discostandosi parzialmente dalla sua accezione originaria: l'espressione nasce negli anni Ottanta all'interno del movimento mitopoietico maschile fondato dallo psicologo Shepherd Bliss, il quale incoraggiava il ritorno a una sorta di spiritualità maschile primordiale, sana, in grado di scostare gli uomini dai tratti violenti, dunque "tossici", propri della mascolinità (Botto, Filippi, 2021, p. 347). Se pur non sia nell'intenzione di chi scrive considerare il genere maschile (o femminile) in quanto un insieme fisso di caratteristiche e atteggiamenti biologicamente determinati – e quindi non sia possibile né giungere a un maschile primordiale, poiché inesistente, né considerare un tratto specificatamente appartenente a un genere – è utile osservare che il concetto con il passare del tempo è stato impiegato come «etichetta denigratoria per individuare condotte misogine, violente, omofobe, aggressive» (Farci, 2021), aventi una matrice fortemente culturale e sociale, piuttosto che innata. E tale è il significato di cui ci si appropria nel tentativo di esaminare il nuovo spot Gillette, che tenta di scardinare una narrazione tossica, invitando gli uomini a prendere coscienza dei loro comportamenti (*ibidem*), a individuare e mettere in discussione i meccanismi coercitivi radicati nel sistema entro cui si muovono, a riconoscere il significato che assume appartenere al genere maschile.

Qui si conclude la prima parte dello spot, per mettere in scena una seconda parte, inaugurata a partire dalla voce fuori campo che pronuncia la frase "but something finally changed": da questo momento in poi ogni rappresentazione di comportamenti tossici da parte di figure maschili è seguita da una marcata presa di posizione da parte di altri uomini, in grado di dare vita a una nuova narrazione, disseminata di esempi positivi: un uomo che per strada fa apprezzamenti non richiesti a una ragazza viene prontamente fermato da un altro individuo di genere maschile, il quale pronuncia "Not cool. Not cool!"; due bambini che litigano picchiandosi vengono frenati dal padre, che afferma "That's not how we treat each other, ok?"; un gruppo di ragazzini che rincorrono un compagno,

presumibilmente per schernirlo o fargli del male, viene placato da un adulto, il quale protegge e conforta la vittima.

Lo spot fornisce una riflessione maggiore nei confronti di tematiche che non erano state sfiorate sinora, rappresenta nuovi modelli, nuove strade diverse da interpretare, nuove narrazioni in cui inserire l'individuo, dimostrando che le pratiche e i codici trasmessi possono mutare, che i ruoli e le norme possono essere reinterpretati, riarticolati, rovesciati.

Il videoclip termina con la scritta "We are taking action at thebestmencanbe.org". Si osserva come l'azienda Gillette da una parte rivesta il ruolo di destinante, dando l'impulso al pubblico ad agire, dall'altra si fa anche soggetto, ponendosi di fatto sul medesimo piano degli altri uomini. Quello che si legge sul sito ufficiale dell'azienda infatti è "And as a company that encourages men to be their best, we have a responsibility to make sure we are promoting positive, attainable, inclusive and healthy versions of what it means to be a man"⁵. Allora Gillette riflette anche su di sé, sulle proprie strategie narrative e sui significati che per trent'anni ha trasmesso nelle case delle persone, facendo apertamente ammenda dei propri sbagli e tentando di farsi attore di un'esperienza trasformativa a livello valoriale.

Se da una parte il nuovo spot Gillette ha ricevuto approvazione da parte del pubblico per aver affrontato questioni sociali e aver trasmesso nuovi significati all'interno della collettività, dall'altra ha subito numerose critiche da parte dei fruitori poiché accusata di aver in un certo senso "femminilizzato" il genere maschile. Il personaggio televisivo statunitense Piers Morgan, per esempio, sul suo profilo Twitter, definisce lo spot un "assault on masculinity", poiché "Let boys be damn boys. Let men be damnd men". Le sue parole in un certo senso ricalcano la paura di fondo della società maschile, vale a dire la sua femminilizzazione, contrastata grazie all'esaltazione dei valori relativi alla virilità attraverso la loro costante riproduzione pubblica. Laddove, l'individuo di genere maschile mostra caratteristiche potenzialmente associate al genere femminile, egli è socialmente interpretato in quanto omosessuale; l'omosessualità diviene pertanto il sintomo della svirilizzazione, della negazione del virilismo, significando a tutti gli effetti il tradimento dell'essere uomo. Una fetta di pubblico maschile di Gillette desidera mostrarsi tanto più lontano dagli atteggiamenti femminili e femminilizzanti da svalorarli, annullandoli.

Axe: l'eterosessualità obbligatoria

Un altro noto brand che ha basato intere campagne pubblicitarie su credenze e valori stereotipati è Axe, nato nel 1983 in Francia e conosciuto in particolare per la produzione di deodoranti spray. Lo spot che si intende prendere in esame nel presente paragrafo è "Premature Perspiration"⁶, pubblicato per la prima volta online nel 2010, per essere poi trasmesso nel 2011 nelle reti televisive di Regno Unito, Spagna e Argentina.

La pubblicità – come è in grado di suggerire il titolo – si focalizza, seppure in maniera ironica, sulla problematica della sudorazione precoce, accostata metaforicamente a quella dell'eiaculazione precoce. Il protagonista effettivo risulta dunque essere il corpo, che svolge la funzione di attivazione di particolari stereotipi: sia il corpo della donna, puro oggetto sessuale, sia il corpo dell'uomo, espediente per la conquista, se pur una conquista mancata. La continuità tematica che si osserva è data primariamente dalla

5. <https://gillette.com/en-us/our-committment>.

6. https://www.youtube.com/watch?v=2qD_PiZAz6k&t=5s.

presenza di un individuo di genere maschile interpretato da un uomo qualunque, non particolarmente affascinante, insicuro ed esitante che si mostra attratto da un soggetto femminile seducente, deciso e determinato, non riuscendo tuttavia a conquistarlo. Ad esempio, una sequenza ambientata negli interni di una biblioteca mette in scena un attore maschile che, distogliendo per un istante l'attenzione dai libri, direziona il proprio sguardo verso una ragazza seduta dinnanzi a lui. Quest'ultima, consapevole di essere guardata, ricambia lo sguardo, mentre con una mano si tocca i capelli e con la bocca gioca con una gomma da masticare; tali movenze incarnano perfettamente lo stereotipo di "donna ammiccante", "donna sessualmente disponibile", mentre alla controparte maschile viene associato lo stereotipo di "uomo insicuro", comprovato da suoi timidi movimenti e da un atteggiamento introverso. Successivamente l'ambientazione cambia: all'interno di un negozio di dischi in primo piano una giovane ragazza attraente lecca un ghiacciolo, mentre sullo sfondo un ragazzo dimostra segni di eccitazione alla sola vista del gesto della donna. Attraverso una prova di commutazione, si deduce che la presenza del ghiacciolo è determinante nella scena, a differenza di quella della donna: se al posto del ghiacciolo fosse stato rappresentato un altro alimento l'effetto non sarebbe stato il medesimo, ma se al posto della donna ce ne fosse stata un'altra l'effetto non sarebbe in alcun modo cambiato. Il gelato in questione è infatti facilmente associabile all'organo maschile e il gesto allude a una situazione erotica. Non è l'identità della donna a contare, non le sue peculiarità o i suoi attributi, bensì sono i suoi gesti e i suoi movimenti a istituire la causa della sudorazione, fuori di metafora dell'eccitazione dell'uomo. Il soggetto maschile anche in questo caso mostra segni di incontrollabilità esagerata: i muscoli del corpo si contraggono, i denti digrignano e l'espressione del volto rimanda a un sentimento di profondo imbarazzo dovuto al luogo pubblico in cui egli si trova. Nella scena prevalgono gli istinti, si verifica un'assenza involontaria di pudore dovuta all'incapacità della figura maschile di controllare l'effetto imminente.

Come osservato, pertanto, in ogni sequenza dello spot, l'uomo, dopo l'incontro con il soggetto femminile, inizia a palesare i primi segni fisici di incontrollabilità: il corpo si contrarre, i pugni si chiudono, i muscoli si tendono, gli occhi si strizzano, la bocca si apre. Lo sketch rimanda alle reazioni associate al momento dell'orgasmo: il momento della sudorazione è associato a quello dell'eiaculazione, il problema della sudorazione precoce è associato a quello dell'eiaculazione precoce. Il corpo, come si diceva, risulta pertanto essere la principale fonte di comunicazione dello spot; tuttavia, è imprescindibile osservare lo scarto che si articola tra il ruolo del corpo della donna rispetto a quello dell'uomo. La figura femminile trasmette una certa allusione sessuale attraverso lo sguardo e l'espressione del volto, la pienezza delle labbra spesso socchiuse e i capelli voluminosi, facendosi così portatrice di riferimenti sessuali evidenti. Inoltre, mentre la donna mostra il proprio corpo non avendo nessun motivo per nascondere, l'uomo al contrario si vergogna di sé, delle proprie reazioni, delle risposte che il corpo può involontariamente provocargli alla vista della donna.

Ecco che, per quasi tutta la durata dello spot si verifica un rovesciamento degli esemplari ruoli stereotipici, l'uomo non è più l'individuo di successo, intraprendente e sicuro, colui che è fatto per agire, per conquistare; non è più neanche l'uomo dotato di autocontrollo, né l'uomo selvaggio che esprime il vigore, la passionalità e l'energia vitale (cfr. Mangan, Walvin, 1987). L'individuo maschile è invece impacciato, imbarazzato, a tratti paralizzato, confermando via via l'isotopia di "uomo insicuro", negando pertanto il comune stereotipo di "uomo intraprendente", "uomo audace", "uomo risoluto. Per quanto riguarda invece i soggetti femminili predomina in tutte le sequenze lo stereotipo

di “donna provocante”, “eccitante”, “tentatrice”, una donna sicura di sé e padrona della situazione, mentre risulta assente la donna inattiva, sottomessa, subordinata tipica, per esempio, dello spot Gillette del 1989.

La continuità tematica delle scene descritte viene tuttavia interrotta sul finale dall'apparizione dell'elemento protagonista: il deodorante Axe. Un ragazzo per la prima volta utilizza il prodotto e si guarda allo specchio finalmente compiaciuto, non tanto per la robustezza del proprio fisico, ma per la sicurezza che sembra in grado di trasmettergli il deodorante. Ecco che le caratteristiche del soggetto maschile cambiano: è intraprendente e sicuro di sé, non veste più i panni del ragazzo impacciato e finalmente raggiunge il suo scopo, incarnando per la prima volta lo stereotipo di “uomo attraente”, “uomo affermato”. Tale sequenza rappresenta senz'altro il punto di svolta dell'intera narrazione – irrompendo nella continuità tematica – poiché il personaggio principale ricopre il ruolo di modello, inteso come modello della società a cui i fruitori maschili dovrebbero tendere. Lo spot, attraverso l'espedito della narritività, si fa portavoce di un'esperienza trasformativa, momento fondamentale per la costruzione e l'affermazione di un'identità personale inserita all'interno di un processo sociale (cfr. Gnasso, Iabichino, 2014, p. 35).

Anche Axe negli anni ha tentato di rivalutare la propria immagine attraverso la realizzazione di una nuova campagna pubblicitaria, che è stata in grado di individuare una nuova cornice di senso entro cui introdurre i consumatori, cogliendo nuovi significati culturali che si allineano ai mutamenti della società. Il nuovo spot Axe “Is it ok for guys”⁷, trasmesso negli Stati Uniti, in Inghilterra e in Messico a partire dal maggio del 2017, si discosta dalla modalità classica della narrazione pubblicitaria, nel tentativo di confrontarsi in modo sagace, brillante e non superficiale con essi.

Lo spot basa la sua costruzione narrativa su un'indagine – condotta da Axe in associazione con l'organizzazione non governativa brasiliana Equimundo – relativa alle domande poste con maggiore frequenza sul web dai suoi utenti, basata su un campione rappresentativo e casuale di giovani uomini in età compresa tra i 18 e i 30 provenienti da Stati Uniti, Inghilterra e Messico. Dai risultati è apparso che le domande abituali poste sui motori di ricerca da parte di individui maschili riguardino la preoccupazione di aderire o meno allo stereotipo di genere socialmente e culturalmente imposto, consolidato all'interno di un sistema profondamente eteronormativo.

“Is it okay to be skinny?” è la prima domanda che il narratore dello spot chiede sia a sé stesso sia al pubblico ed è accompagnata dalla scena in soggettiva di un adolescente che si guarda allo specchio mostrando un'espressione timorosa e preoccupata. La fisicità gracile dell'attore, per contrasto, è in grado di attivare nell'enciclopedia del pubblico il prototipo di “uomo virile, robusto, muscoloso”, peculiarità chiave facente parte dell'estetica di un universo maschile stereotipicamente costruito. La preoccupazione del ragazzo è giustificata dal fatto che, poiché la virilità è indice di mascolinità, la gracilità del corpo di un uomo rappresenta la sua femminilizzazione, poiché indice di due caratteristiche tipicamente appartenenti al femminile, ossia la debolezza e la fragilità.

Un'altra domanda che il narratore si pone è “It is ok to be a virgin?” ed è accompagnata dall'inquadratura in soggettiva del protagonista che viene preso per mano da una giovane ragazza. Il fatto che gli adolescenti pongano tale domanda al web sottolinea quanto ancora la società contribuisca a definire e tramandare la falsa credenza per cui vi sia un'età adeguata entro cui vivere la prima esperienza sessuale, considerata un rito di passaggio

7. <https://www.youtube.com/watch?v=0WySfa7x5q0>.

che fa del giovane un uomo adulto. Soffermandoci sull'azione della ragazza che prende per mano il ragazzo, l'attenzione si focalizza in questo caso sull'opposizione semantica *attivo vs passivo*, per cui l'individuo maschile in ogni ambito della sua vita – familiare, lavorativo, amicale, amoroso – è chiamato a mostrare una certa agentività che porta con sé un potere trasformativo; mentre al ruolo di femmina, da Arianna a Didone, spetta l'attesa passiva, inerme, impotente, non trasformando ma facendosi trasformare. Lo spot, nel tentativo di scardinare il suddetto stereotipo, mette in scena una narrazione contraria: è lei a scegliere, lei ad agire sul ragazzo e su di sé, lei a incidere sulla svolta narrativa.

Attraverso l'immagine di due individui maschili che si prendono per mano e il quesito "It is okay to experiment with other guys?", si tocca per la prima volta il tema scottante dell'omosessualità, centrale all'interno dei meccanismi stereotipati di genere. Mancando la dicotomia maschile e femminile necessaria a stabilire i ruoli di genere all'interno di una società eteronormata, l'omosessualità risulta tradire la credenza, problematizzando il binarismo, ramificando le categorie e le norme di genere e stravolgendone la gerarchia. All'interno di una cultura che di fatto misconosce l'individuo non fedele al paradigma eteronormativo, egli è considerato inintelligibile, esistente solo attraverso una sorta di traduzione, di interpretazione secondo le logiche di un sistema dicotomico eteronormativo. È allora che nasce il concetto di «omonormatività» (Duggan, 2002), al fine di criticare la tendenza sociale di fornire un'immagine quanto più rassicurante e familiare dei soggetti omosessuali; pertanto, solo a partire da una profonda dedizione verso la norma eterosessuale, le identità omosessuali hanno la possibilità di essere ammesse, incasellate e introdotte all'interno della società. Facilmente riconoscibili, categorizzabili, intelligibili, uomini gay che mantengono un'espressione di genere maschile, donne lesbiche che mantengono un'espressione di genere femminile, in modo da non stravolgere l'assetto dicotomico.

Rifocalizzando l'attenzione sullo spot in esame, successivamente si susseguono una rapida rassegna di immagini che aumenta il ritmo della narrazione, accompagnata da una serie di domande che proseguono altrettanto speditamente: "It is ok to be nervous? To have long hair? To like cat? To shave you? To be scared?". Ci si chiede ora, questo insieme di peculiarità, di caratteristiche che l'individuo deve avere o non avere in funzione del proprio genere (e del proprio sesso, laddove il sesso venga considerato ancora rappresentativo del genere), questi ruoli che esso è chiamato a rivestire, da quali fonti provengono? La fonte che decreta pratiche, simboli, atteggiamenti prestabiliti che altro non sono che il repertorio di stereotipi; si tratta della voce impersonale ed enciclopedica della società che, pur essendo frutto della collettività, è indeterminata poiché collettiva, generica poiché sociale.

Lo spot si conclude con la scritta in sovrimpressione su sfondo nero "these are the real questions guys are searching every day": qui, per la prima volta, lo spettatore diviene consapevole della reale portata della pubblicità, costruita a partire dai dati reali ricavati attraverso un'indagine relativa agli argomenti più frequenti cercati nel web. La voce del narratore "Go online to search and see for yourself" è accompagnata dall'immagine della barra di ricerca di Google, su cui compaiono, in un flusso rapidissimo, le maggiori ricerche effettuate in rete. Ecco che Axe tenta di coinvolgere il pubblico in prima persona, di interpellarlo richiamando uno script, una sceneggiatura comune in cui esso possa identificarsi. "Is it okay for guys to be themselves?", è la domanda con cui lo spot termina, domanda che in un certo senso risulta retorica, poiché si presume che lo spettatore a questo punto del claim sia già ampiamente sensibilizzato a riguardo. Ridefinendo e ricostruendo gli stereotipi in una nuova ottica, di fatto ridefinisce e ricostruisce anche i suoi consumatori, tessendo un nuovo legame di fiducia.

Tampax: la norma invisibile

Lo spot pubblicitario preso in esame in questa sede ha titolo “Facile, a prova di uomo”⁸ ed è proprio del noto marchio Tampax, un’azienda produttrice di assorbenti fondata nel 1936. Il disegno pubblicitario, firmato dalla nota agenzia di comunicazione Publics Italia, viene trasmesso a partire dal 2015 unicamente sul web.

La narrazione dell’intero spot consiste nella presenza – sempre di spalle – di un soggetto femminile, il quale sfida un gruppo di soggetti maschili a maneggiare e utilizzare certi prodotti facenti tipicamente parte dell’universo femminile. La scritta che compare sullo schermo “Le cose più difficili per un uomo? Quelle più facili per una donna”, sin da subito permette al pubblico di immaginare la scarsa abilità con cui gli individui maschili in questione testeranno gli oggetti che verranno loro proposti. Appare chiaro come lo spot giochi sulla falsa credenza ampiamente diffusa per cui esista un universo femminile – vale a dire, l’insieme delle caratteristiche, degli atteggiamenti, dei comportamenti, dei ruoli, delle norme appartenenti al versante femminile – e uno maschile, composto da leggi, codici, simboli e pratiche diametralmente opposti. In un certo senso, lo spot di Tampax si fa portavoce di un pensiero essenzialista, per cui il genere – qui rigorosamente binario, maschile e femminile – rappresenta un’essenza congenita dell’essere umano, la natura che appartiene necessariamente a quell’individuo e non a un altro, la parte immutabile dell’essere e la regola attraverso cui viene categorizzato e ordinato. Il rapporto tra sesso e genere, secondo un’ottica profondamente biologica, non è dunque mai problematizzato: laddove il genere è connaturato all’individuo, ne consegue che soggetti biologicamente maschili saranno sempre interpretati da un genere maschile e soggetti biologicamente femminili da uno femminile, senza possibilità di inversione.

Allora, basandosi su una visione intensamente essenzialista, lo spot conferma l’innata incomunicabilità tra la dimensione femminile e quella maschile, dimostrando l’incapacità di individui appartenenti al genere maschile di utilizzare utensili culturalmente – e solo culturalmente – propri del genere femminile. Tuttavia, la funzione della pubblicità è un’altra: considerata l’inettitudine maschile relativamente a ciò che concerne il mondo femminile, si dimostrerà che il prodotto pubblicizzato – l’assorbente Tampax – è talmente facile da usare che persino un uomo riesce a capirne il funzionamento.

Lo spot prosegue con l’inquadratura di un uomo che maneggia goffamente dei collant e risponde dubbioso che “si tratta di calze da donna”; successivamente, il soggetto maschile tenta di indossarle, rompendole, accompagnando l’azione con il commento “è un’impresa impossibile per me”, avvalorando pertanto l’idea dell’incomprensione dei due universi, oltre che l’opinione diffusa per cui gli uomini non sono in grado di svolgere compiti che per le donne risultano elementari. Ecco che, negli anni, lo stereotipo comunicato dal medium pubblicitario muta: non si tratta più dell’uomo in quanto rappresentazione della professionalità, dell’intellettualità e della tecnica capace di risolvere problemi, o del macho che, vestito con abiti eleganti o nudo mostrando i suoi pettorali, seduce irresistibilmente; si tratta invece dell’uomo qualunque, con un viso qualunque, un fisico qualunque e dei vestiti qualunque in cui da una parte i fruitori possono facilmente immedesimarsi, dall’altra le fruitrici possono facilmente paragonarlo ai propri partner. Uomini terreni, non più ideali. Successivamente, a un altro soggetto maschile si presume venga chiesto – perché la voce a questo punto sparisce – come si metta un eyeliner, anch’esso oggetto culturalmente associato al femminile; di nuovo, l’uomo si

8. <https://www.youtube.com/watch?v=P6bbVZaB-4U>.

mostra confuso e impacciato, tanto da sbagliarne la funzione reputando si tratti di “una matita per le sopracciglia”. Di seguito, le sequenze procedono mantenendo il medesimo format: agli uomini vengono proposti un bikini, dei sandali da donna e della cera depilatoria, chiedendo loro ogni volta di cosa si tratti e in quale modo debba essere utilizzato l’oggetto in questione. Per gli attori sembra non esserci nulla di più complesso.

Eppure, come ogni narrazione che si rispetti, durante l’ultima prova il soggetto maschile è in grado di riscattare sé stesso e la categoria che rappresenta: di fronte a un assorbente Tampax ne intuisce il meccanismo riuscendo persino a spiegarne il funzionamento di applicazione. Il soggetto maschile si fa per la prima volta dinamico, protagonista di un cambiamento interiore ed esteriore che lo conduce al raggiungimento dell’obiettivo – vale a dire la comprensione del funzionamento di utensili culturalmente dedicati al femminile – attraverso l’oggetto di valore Tampax. Tuttavia, non si tratta di quel dinamismo tipico degli spot al maschile inteso in quanto forza fisica che mette in scena l’uomo eroe e nemmeno di un dinamismo legato al movimento nello spazio (cfr. Savini, 2014, p. 78), piuttosto la pubblicità fa riferimento a un dinamismo narrativo, a una trasformazione di competenze che rende il soggetto capace.

Il pensiero stereotipico è effettivamente mutato, abbandonando l’idea di uomo eroe, ma al solo fine di abbracciarne un altro, forse più contemporaneo, di uomo incapace di svolgere qualsivoglia attività socialmente rivolta alle donne, pur trattandosi di un semplice paio di calze. Tuttavia, se una delle funzioni dello spot pubblicitario è quella di mettere in scena la presunta imbranataggine degli uomini, al fine di celebrare – se pur in modo ironico – l’universo femminile, sembra che l’intento non riesca alla perfezione. Poiché il soggetto maschile viene rappresentato smarrito solo di fronte a «cose da donna» (cfr. Cosenza, 2016) non viene dimostrata di fatto un’imbranataggine generale, bensì la medesima esitazione che potrebbe provare un qualsiasi soggetto, indipendentemente dal genere, di fronte a un oggetto mai utilizzato. Inoltre, non è attraverso l’utilizzo di tali utensili che può essere misurata l’abilità degli individui nell’intraprendere compiti culturalmente appartenenti all’altro genere, non è quindi attraverso l’utilizzo di un cosmetico che si stima la capacità di un uomo nell’essere in grado di cimentarsi in attività tradizionalmente gestite dalle donne.

Lo spot, come osserva Cosenza, implica la contrapposizione dei concetti *facile vs. difficile*, rimanendo tuttavia ambiguo nel valorizzarli: dapprima il *difficile* sembra essere valutato positivamente, poiché attribuito a tutto ciò che le donne ogni giorno gestiscono con dimestichezza e implicitamente viene connesso ai concetti di intelligenza, abilità, destrezza; successivamente, è il *facile* a essere valutato positivamente, poiché associato all’intelligenza del prodotto, quindi della marca (*ibidem*). Sono dunque gli uomini a giocare d’astuzia non utilizzando oggetti complicati e macchinosi? È forse, comunque, la figura maschile a essere valorizzata positivamente? È forse questo il modo per riequilibrare la disparità di genere, di promuovere la cultura del rispetto e della parità, ironizzando e ribaltando il gioco delle svalorizzazioni? Come osserva Zanardo nel video documentario “Il corpo delle donne”, è necessario che i marchi pubblicitari siano consapevoli di un malinteso ricorrente secondo cui un essere umano che ha raggiunto la presunta liberazione dagli stereotipi, possa utilizzarli per divertirsi.

Il 23 giugno del 2019, il brand trasmette sulla televisione italiana un novo spot – in netta contrapposizione narrativa con quello precedentemente osservato – dal titolo “Tampax. Decido io”⁹, firmato da Publics Italia; circa due mesi dopo, la pubblicità approda anche

9. <https://www.youtube.com/watch?v=FtvOMEEI500>.

sulla piattaforma YouTube attraverso la pagina web ufficiale *Tampax Italia*. Il nuovo videoclip pubblicitario, come si vedrà, non solo sembra seguire i dettami di una marketing esistenziale, bensì sembra seguire la scia del cosiddetto *Diversity Management*, vale a dire l'insieme di pratiche e politiche che intendono esaltare la diversità di genere, di orientamento sessuale, di etnia, cultura, abilità fisiche, valorizzandole positivamente.

A differenza dello videoclip poc'anzi analizzato, qui la rappresentazione dell'individuo maschile è pressoché assente, laddove le vere protagoniste dello spot risultano essere tre giovani donne, accomunate da una sfida comune: l'essere donna, con tutti i significati sociali che ne comporta. La voce narrante, di una narratrice omodiegetica o forse persino autodiegetica, diviene voce unica delle tre attrici, al fine di sottolineare la loro storia comune, tanto somigliante da poter essere personificata dalla medesima voce. "Lo sapete, vero? Non smetteranno mai di giudicare" recita la narratrice, rivolgendosi direttamente allo spettatore, instaurando con esso un intimo rapporto io/tu. La scena che accompagna la narrazione verbale è costituita da un soggetto femminile che raggiunge la spiaggia e si appresta a togliersi i vestiti; ella però appare d'un tratto titubante e insicura, poiché un gruppo di tre ragazze che abbracciano fedelmente i canoni estetici socialmente riconosciuti – un corpo filiforme costruito e ri-costruito secondo l'ideologia dominante (cfr. Capecchi, Ruspini, 2009, p. 38) – la scrutano con sguardi giudicanti. Esse sanzionano negativamente la protagonista, – colpevole di avere qualche chilo di troppo – seguendo la logica per cui sia implicitamente stabilito da un'autorità anonima entro quale peso si possa o non si possa indossare un bikini. E tale è «l'ideale della snellezza» (Bordo, 1993), frutto di un'enfasi costante da parte dei media sulla bellezza e sulla grazia dei corpi femminili che riproduce la sottomissione delle donne sia allo sguardo e al giudizio maschile – e si aggiunga ora femminile, che altro non è che uno sguardo maschile interiorizzato –, sia alle logiche di mercato, inducendole ad acquistare prodotti al fine di riprodurre il corpo ideale (cfr. Capecchi, Ruspini, 2009, p. 40). Seguendo un'altra ipotesi, che non esclude le precedenti, mantenere il proprio corpo in linea con l'ideale di snellezza è sinonimo di autonomia, di riscatto sociale, di potere. Ecco che, un corpo snello è allora in grado di trasmettere plurimi significati: esprime l'ideale di un sé perfettamente gestito e dominato, su cui l'individuo esercita un certo autocontrollo; comunica l'avvicinamento da parte delle donne a un universo sempre più costruito per il maschile, lontano dalla dimensione materna (celebrato invece con forme rotondeggianti), al mondo della disciplina e dell'efficienza.

Rifocalizzando l'attenzione sullo spot in analisi, "Mi fisseranno", continua la voce nel suo monologo, mentre il soggetto della scena cambia e diviene una ragazza in abiti eleganti, intenta a salire su un autobus. Nell'esatto momento in cui vi sale ogni passeggero pone lo sguardo su di lei: si tratta di uno sguardo sanzionatorio, che degrada, che funge da dispositivo di controllo. È qui che i passeggeri personificano la società, finendo per rappresentare una collettività che assoggetta le donne, che le sanziona in base agli abiti che portano, rendendole deboli, dipendenti e modalizzate secondo un *non poter fare*. A essere sanzionato negativamente non è quindi solo l'individuo in carne, bensì anche il soggetto che esibisce un look "sbagliato" trasgredendo l'obbligo sociale che prevede l'abito giusto per ogni contesto e per ogni individuo. Tra i passeggeri dell'autobus vengono inquadrati perlopiù volti di donna, di nuovo soggetti femminili che osservano con occhi maschili, mettendo in scena «l'effetto collaterale più subdolo e perverso della cultura patriarcale sul genere femminile» (ivi, p. 55). Pierre Bourdieu (1998) la chiamava «violenza simbolica», quella violenza esercitata dagli uomini sulle donne mirata a controllarne i comportamenti, gli atteggiamenti, i modi di apparire.

Tuttavia, si verifica nello spot un'inversione di rotta narrativa, una sorta di passaggio dal negativo al positivo: la voce narrante pronuncia "ma va bene così", mentre sul piano visivo il soggetto femminile entrato sull'autobus mostra uno sguardo orgoglioso, ormai incurante degli sguardi giudicanti di una società che la imprigiona, poiché finalmente congiunta all'autodeterminazione e l'autodefinizione del proprio corpo. Allo stesso modo, la donna dapprima timorosa di mostrarsi in costume, si spoglia davanti agli sguardi giudicanti delle coetanee e si dirige fiera verso il mare, autodeterminando il proprio corpo. Lungi dal considerare l'atto di autodeterminazione un processo che dipende esclusivamente dalla volontà e dall'intraprendenza del singolo, risulta tuttavia efficace che le narrazioni pubblicitarie trasmettano un tratto eroico, chiedendo ai fruitori di farsi forza per «resistere alle avversità della vita e trovare la forza morale per ridisegnare l'esistenza creando delle alternative» (Gnasso, Iabichino, 2014, p. 104). Laddove divenga possibile ricostruire, in parte, la propria soggettività, si rende necessario che ciò avvenga a partire da una sovversione dell'abito, da una riarticolazione dello stereotipo, da una risignificazione della norma, in funzione di una più autentica autorappresentazione, autonarrazione, autodefinizione del sé.

Conclusioni

Potendo ora affermarlo con una certa dose di sicurezza, il mondo esterno, il mondo delle iscrizioni culturali, delle rappresentazioni, dei discorsi e delle narrazioni standardizzate, degli schemi e dei modelli culturalmente predefiniti influisce profondamente nella costituzione della soggettività – di genere e non – di ciascun individuo. Si tratta del cosiddetto «outer world» (Peirce, 1931, *passim*), del mondo esteriore, quello delle iscrizioni culturali, delle relazioni intersoggettive, delle storie collettive. Il mondo dei dispositivi di sapere e di potere sovra-personali, vale a dire l'insieme di strategie discorsive e pratiche concrete che investono il corpo degli individui forgiandolo, assoggettandolo e plasmandone le modalità di percezione (Foucault, 1975, *passim*).

Tra tali dispositivi, nel presente lavoro è stato preso in esame il mondo dei media pubblicitari, in quanto in grado di costruire nuovi universi discorsivi ed epiche in cui l'individuo viene inserito e definisce i propri modelli culturali. Soffermandosi poi sulle norme che modellano il soggetto definendolo sessuato e in-generato, è stato possibile definire il medium pubblicitario in quanto tecnologia di genere, poiché in grado – attraverso le produzioni discorsive, le narrazioni, le pratiche, i simboli e i ruoli continuamente trasmessi e conseguentemente cristallizzati – di influenzare la costruzione dell'identità sessuale e di genere del singolo individuo. È in tale prospettiva che il presente lavoro ha sentito la necessità di ricercare e analizzare in termini qualitativi la comunicazione commerciale risalente agli ultimi decenni, provando a intravedere i primi tentativi di Diversity Management, vale a dire quell'insieme di pratiche e politiche che hanno l'intenzione di modificare il paradigma discorsivo comune stereotipato circa il genere, l'orientamento sessuale, la cultura, l'etnia e l'abilità di un individuo, in grado di valorizzare la diversità. Poiché l'autorità delle norme – di genere e non – risiede esattamente nel suo continuo riprodursi all'interno delle pratiche, dei rituali sociali e dei dispositivi di potere, dalla presente analisi è dunque risultato necessario andare alla ricerca di nuove narrazioni costruite nel mondo dell'azienda pubblicitaria, di nuove enunciazioni e rappresentazioni culturali che hanno il potere e la forza di ampliare l'universo discorsivo e concettuale degli individui che fungono da spettatori, arrivando a costruire nuove forme di soggettività, nuove forme di vita, nuovi destini.

La speranza della presente ricerca risiede inoltre nel fatto che il mondo esterno, quell'“outer world” di cui sopra, non sia di fatto l'unico responsabile della costruzione della soggettività degli individui. La speranza è che oltre a esserci l'influenza e la pressione del mondo esterno – quello delle leggi e delle prescrizioni – sul mondo interno dell'individuo, ci sia anche la possibilità di un'azione indiretta del mondo interno su quello esterno, in grado di costruire una sorta di interazione e di connessione. In questo modo, il soggetto ha la facoltà di costituirsi attraverso un'esperienza che è insieme sociale e personale, individuale e collettiva, pubblica e privata, in cui i modelli culturalmente determinati che provengono dall'esterno siano negoziati e rielaborati dall'attività cognitiva del singolo. Si auspica, in definitiva, che oltre a una riarticolazione dei modelli e degli schemi standardizzati nel mondo sociale e collettivo, si attui una rielaborazione, una riarticolazione, un'assunzione individuale di significato anche nella dimensione psichica e sensibile dell'individuo, al fine che ogni soggetto co-costruisca, nel continuo passaggio tra mondo interno ed esterno, la singolarità «specifica e indicibile della propria esistenza» (Violi, 1986, p. 204). Queste, forse, le opportunità per allargare il cerchio del reale.

Bibliografia

- Beauvoir, S. de (1949). *Le Deuxieme Sexe*. Gallimard.
- Bertone, C.R., & Camoletto, F. (2008). *Maschilità e sessualità*. Università degli Studi di Torino, corso online, introduzione agli studi di genere, modulo di II livello, maschilità, società e cambiamento.
- Bordo, S. (1993). *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture and the Body*. University of California Press.
- Botto, M., & Filippi, D. (2022). Maschilità tossica: potenzialità e limiti di un concetto diffuso. *AG About Gender*, 11.
- Bourdieu, P. (1998). *La domination masculine*. Editions du Seuil.
- Butler, J. (1990/1991). *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Capecchia, S., & Ruspini, E. (2009). *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*. FrancoAngeli.
- Cosenza, G. (2011). Batti e ribatti, la stessa pubblicità, *Rivista Il Mulino*, 453.
- Cosenza, G., Colombari, J., & Gasparri, E. (2016). Come la pubblicità italiana rappresenta le donne e gli uomini. Verso una metodologia di analisi semiotica degli stereotipi, *Versus*, 123/2, 323-362.
- Demaria, C. (2019). *Teorie di genere. Femminismi e semiotica*, Bompiani.
- Duggan, L. (2002). The New homonormativity. The Sexual of Neoliberalism. In R. Castronovo, & D. Nelson (a cura di), *Materializing Democracy. Toward a Revitalized Cultural Politics*. Duke University Press.
- Farci, M. (2021). Mascolinità tossica. Genesi e critica di un concetto problematico. *Il Tascabile*.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Gallimard.
- Gnasso, S., & Iabichino, P. (2014). *Existential Marketing. I consumatori comprano, gli individui scelgono*. Hoepli.
- Greimas, A.J., & Courtès, J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette.
- Irigaray, L. (1977). *Questo sesso che non è un sesso*. Feltrinelli.

- Lauretis, T. DE. (1987). *Technologies of gender*. Indiana University Press.
- Lorusso, A.M. (2018). Per una semiotica delle soggettività collettive. *RIFL – Rivista italiana di Filosofia del linguaggio*, 1. <http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/519>.
- Mangan, J.A., & Walvin, J. (1987). *Manliness and Morality. Middle-class Masculinity in Britain and America*. Manchester University Press.
- Mazzara, B. (1997). *Stereotipi e pregiudizi*. Il Mulino.
- Peirce, C.S. (1931-1958). *Collected Papers*, vol. I-VI. Belknap Press.
- Pignotti, L. (1978). *Marchio e femmina. La donna inventata dalla pubblicità*. Vallecchi.
- Pozzato, M.P. (2013). *Capire la semiotica*. Carocci.
- Rubin, G. (1975). The Traffic in Women. In J. Rivkin, & M. Ryan, *Literary Theory: An Anthology*. Blackwell (2004).
- Savini, F. (2014). *Giovani nella pubblicità per giovani, Generi, ruoli, età della vita negli spot a target giovanile*. Libreriauniversitaria.it Edizioni.
- Taurino, A. (2005). *Psicologia della differenza di genere*. Carocci.
- Violi, P. (1986). *L'infinito singolare*. Essedue.
- Violi, P. (2008). Beyond the body: towards a full embodied semiosis. In Franck, R., Dirven, R., et al. (Eds.). *Body, Language and Mind. Volume 2: Sociocultural Situatedness*, Mouton de Gruyter.
- Volli, U. (2003). *Semiotica della pubblicità*, Laterza.

Sitografia

- <https://gillette.com/en-us/our-committment>.
- <https://www.ocula.it/metadata.php?id=138>.
- <http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/519>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=ThDBf14qPsc>.
- https://www.youtube.com/watch?v=UYaY2Kb_PkI.
- https://www.youtube.com/watch?v=2qD_PiZAz6k&t=5s.
- <https://www.youtube.com/watch?v=0WySfa7x5q0>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=FtvOMEEI500>.



OpenAI e ChatGPT: funzionalità, evoluzione e questioni aperte

OpenAI and ChatGPT: functionalities, evolution and challenges

Rossana Morriello
Politecnico di Torino
rossana.morriello@polito.it

| abstract

L'obiettivo dell'articolo è tracciare un profilo critico di OpenAI e dei suoi principali prodotti, collocandolo all'interno della discussione generale sull'intelligenza artificiale e in una prospettiva diacronica di costante dialettica tra l'uomo e la tecnologia. In particolare, ChatGPT-3 ha catalizzato il dibattito sulle potenzialità e sulle questioni aperte dell'intelligenza artificiale e dai sistemi di IA generativa. Ripercorrere l'evoluzione del modello e dell'organizzazione che lo ha rilasciato è il primo passo per rapportarsi agli strumenti di IA con un approccio costruttivo ed equilibrato, che consenta di comprenderne la rilevanza e la necessità di governarli per un uso democratico e inclusivo. Nello specifico l'articolo vuole essere un avvio introduttivo per successivi approfondimenti in ambito bibliografico e documentario.

The aim of the article is to draw a critical profile of OpenAI and its main products, positioning it within the general discussion on artificial intelligence and in the diachronic perspective of the relations between man and machine. Particularly, ChatGPT-3 has catalyzed the AI debate and increased general awareness of the potential of similar tools and of the open issues to be resolved and regulated. Retracing the evolution of this model and of the organization that released it, is the first step in order to understand relevance and foster the need to govern them for a democratic and inclusive use. The article aims to be a starting point for further studies from a bibliographic and documentary point of view.

DOI 10.36158/97888929573674

Introduzione

In un articolo del 1964, Derek J. De Solla Price ripercorreva le tappe della dialettica tra uomo e macchina, e del rapporto tra il mondo reale e l'immaginazione inventiva che spinge a superare la realtà proiettandola verso il futuro, per dimostrare come sia una costante nella storia dell'umanità la tendenza a creare tecnologie in grado di riprodurre le caratteristiche del mondo naturale, animale e umano e superarne i limiti. Questo percorso comincia da rappresentazioni quali le figure pittoriche egizie che simulavano il movimento, le ali di Dedalo che consentono a Icaro di spiccare il volo, o le invenzioni antropomorfe come la statua semovente raffigurante il defunto che Marco Antonio aveva fatto erigere e mostrare pubblicamente al funerale di Giulio Cesare, e passa per i numerosi

orologi, meridiane, astrolabi e altri meccanismi ideati per simulare il movimento cosmico nell'antichità e nel Medioevo (Price, 1964; cfr. anche Price, 1959). Nei secoli successivi troviamo ulteriori esempi nelle differenti forme di automi e macchine in grado di compiere movimenti di scrittura, di danza, di esecuzione musicale. Alle applicazioni pratiche si accompagnano le riflessioni filosofiche, quali il dualismo mente-corpo cartesiano (Kantosalò, Falk & Jordanous, 2021), lungo una linea di continuità ininterrotta che giunge fino al dibattito contemporaneo sull'intelligenza artificiale. L'IA è dunque la fase più recente di un processo di evoluzione tecnologica continuo, che ha subito un'accelerazione nella seconda metà del XX secolo, e a ogni innovazione ha visto schierarsi apocalittici e integrati.

Tra questi ultimi si colloca il matematico e informatico di origine ungherese John G. Kemeny, il quale nel 1955, quando si ponevano le basi dell'intelligenza artificiale, in un articolo assumeva una posizione lungimirante rispetto alle teorizzazioni sulle potenzialità della tecnologia, poiché non escludeva la possibilità della macchine di compiere azioni umane e perfino di riprodursi in uno scenario futuro. Kemeny lasciava aperta ogni eventualità, nella consapevolezza di non poter conoscere a priori gli sviluppi della tecnologia (Kemeny, 1955). Lo studioso ungherese affermava come proprio per questo motivo occorresse evitare del tutto di chiedersi cosa le macchine avrebbero potuto fare in futuro e, in uno specifico esempio nel suo articolo, si riferiva alla capacità delle macchine un giorno di scrivere sonetti. Un esempio sagace, dal momento che oggi le macchine, con l'intelligenza artificiale, sono in grado di scrivere componimenti poetici, nonché la conferma della ragionevolezza delle sue affermazioni¹. Lo sviluppo tecnologico procede per piccoli passi, spesso attraverso ricerche distinte su singoli ambiti che vengono svolte senza troppo clamore pubblico, ma che una volta messe in relazione e raggiunto il momento di maturità, producono un avanzamento significativo nella scienza. Si tratta di un processo continuo e non è dunque possibile conoscere a priori le mete raggiungibili.

L'intelligenza artificiale non è differente da questo punto di vista poiché alle mete odierne si è giunti per tappe, prove, esperimenti. Per ricordarne solo qualcuna, il Perceptron (o Percettrone), fu un modello di rete neurale artificiale introdotto nel 1958 dallo psicologo statunitense Frank Rosenblatt che veniva pubblicizzato come la prima macchina capace di creare idee originali (Hong, 2004, p. 56). In particolare, ispirandosi alle teorie messe a punto dal neurofisiologo Warren McCulloch e dal matematico Walter Pitts, Rosenblatt tentò di simulare il funzionamento dei neuroni artificialmente. Il Perceptron era in grado di riconoscere schemi di lettere e parole, attribuendo un valore 1 (immagine riconosciuta) e 0 (immagine non riconosciuta) al dato, e poneva le basi per le odierni reti neurali. Un altro esempio è Cybertron K-100, un prodotto sviluppato nel 1961 dalla Raytheon che sapeva distinguere gli impulsi sonori provenienti da una fonte esterna grazie a un dataset di alcune migliaia di suoni che il suo creatore, Richard Witt, aveva fornito come campione alla macchina. Witt aveva poi allenato la macchina tramite un bottone che consentiva di confermare oppure rifiutare le risposte fornite da Cybertron in forma di segnale luminoso. Si trattava di una prima rudimentale applicazione di tecniche di machine learning. ELIZA, il programma creato da Joseph Weizenbaum negli anni Sessanta, era, invece, una primordiale forma di chatbot che sperimentava elaborazioni del linguaggio naturale per conversazioni tra uomo e macchina². Avvicinandosi ai nostri

1. Cfr. Rich (2022). Nell'articolo sono riportati alcuni poemi che il *New Yorker* ha chiesto di creare a ChatGPT-3 nello stile di Philip Larkin, Mark Twain e perfino Shakespeare. Certo, mancano di sentimento e passione (Hunter, 2023), ma rimane il fatto che non è facile distinguerle per la persona comune e nemmeno per l'esperto di poesia, se non perché quest'ultimo conosce tutte le poesie di un autore e può rendersene conto.

2. Cfr. <https://www.masswerk.at/eliza/> e l'articolo del creatore, professore di informatica al MIT (Weizenbaum, 1966). Sulla storia di ELIZA anche (Bassett, 2029).

giorni, nel 2007 Robbie Allen fondò StatSheet, una piattaforma in grado di raccogliere, elaborare e restituire in forma narrativa le statistiche sportive, con la possibilità di esportare le statistiche, i grafici, i report e altre forme di visualizzazione dei dati per integrarle in altri siti web e blog. StatSheet (poi Automated Insights con l'espansione oltre lo sport), si basava su un sistema di Natural Language Generation (NLG), un campo di studi interdisciplinare tra intelligenza artificiale e linguistica computazionale, volto a creare algoritmi capaci di trasformare un set di dati, anche non linguistici, in una forma narrativa.

Si tratta solo di alcune delle tante ricerche sviluppate e sperimentate in passato, e magari poi abbandonate senza riuscire ad andare oltre la fase di test. Fino a tempi recenti mancavano due grandi leve di accelerazione, oggi disponibili, il notevolissimo aumento del potere computazionale dei computer e la disponibilità di grandi quantità di dati, i big data del web, che con l'inizio del millennio hanno aperto nuove frontiere di ricerca e di sviluppo. Diverse delle sperimentazioni abbandonate sono state infatti riprese e completate.

Gli esempi precedenti avevano lo scopo di testimoniare come nel campo delle tecnologie non si possa parlare di fenomeni o di scoperte improvvise ma piuttosto di processi, la cui durata può essere più o meno lunga e la cui interpretazione può risultare a volte parziale, perlomeno fino a quando i processi non acquisiscono un certo grado di maturità. Ciò implica che i processi tecnologici in corso non vanno sottovalutati o trattati come fenomeni transitori a causa della loro fallacia, dovuta alla condizione di non essere ancora sufficientemente maturi. La natura della scienza è mettere a sistema i risultati, anche parziali, della ricerca, attraverso le connessioni tra i ricercatori e i loro lavori, finché a un certo punto grazie a una particolare innovazione, una nuova interfaccia, o semplicemente perché la società in quel momento è pronta per accogliere un prodotto, questo diventa popolare, spostandosi dal chiuso dei laboratori alla disponibilità pubblica. È quanto è accaduto con OpenAI, e in particolare con ChatGPT, che dal suo rilascio a novembre 2022 ha catalizzato l'attenzione dell'opinione pubblica ed è divenuto oggi il "soggetto" mediatico principale nel dibattito sull'intelligenza artificiale, del quale si discute ampiamente in ambiti sia specialistici sia generalisti, soffermandosi di volta in volta su alcune delle innumerevoli tessere di un mosaico complesso.

L'obiettivo di questo articolo è tentare di ricomporre, almeno in parte, una prima parte del mosaico, delineando un profilo di evoluzione della società OpenAI e descrivendone sinteticamente i prodotti principali, così da strutturare e ordinare logicamente la quantità di informazioni, notizie, opinioni, sovente contrastanti e antitetiche, in circolazione. In questo modo, si vuole dar conto della complessità e costruire una base informativa da cui partire per elaborazioni future e per un più consapevole posizionamento all'interno della discussione generale sull'intelligenza artificiale. Lo sguardo è rivolto alle possibili applicazioni in ambito bibliotecario e documentario dove i sistemi generativi di IA avranno un progressivo impatto su tante attività, dal reference alla gestione dei metadati, dall'accesso alle collezioni all'information literacy. Riprendendo le parole di Kemeny, interrogarsi su cosa può fare e non può fare uno strumento come ChatGPT può apparire aleatorio proprio perché non possiamo sapere quali saranno le evoluzioni dell'IA, in un'epoca in cui peraltro l'avanzamento della tecnologia è ben più rapido di settant'anni fa e lo stato dell'arte attuale dell'intelligenza artificiale può risultare superato nell'arco di pochi mesi se non settimane. Tuttavia, conoscere il contesto in cui nascono e si sviluppano le applicazioni di intelligenza artificiale e comprendere come ci si è arrivati appare un prerequisito indispensabile per rapportarvisi con un approccio costruttivo e poterle governare, seguendone l'evoluzione. Conviene specificare che in questa sede

non si intende andare a fondo sulle specifiche applicazioni, sulle potenzialità positive e sui molti aspetti critici, tanto meno in ambito documentario e bibliotecario, ma si vuole cominciare a portarne alla luce alcune tra le più rilevanti, con lo scopo di contribuire a creare un quadro di riferimento chiaro per favorire successivi approfondimenti.

Breve profilo di OpenAI

L'azienda che recentemente ha più contribuito a far emergere nella discussione pubblica il tema dell'intelligenza artificiale è dunque OpenAI, fondata nel 2015 come società non profit con un finanziamento di un miliardo di dollari da un gruppo di investitori della Silicon Valley tra i quali Sam Altman, Peter Thiel, Jessica Livingston, Elon Musk, il co-fondatore di LinkedIn Reid Hoffman, e con il supporto delle aziende Amazon Web Services (AWS), Infosys, and YC Research. Elon Musk, uno dei personaggi più controversi nell'attuale dibattito sui media digitali, è formalmente uscito dal board degli investitori nel 2018³, ma continua a sovvenzionare l'organizzazione con delle donazioni. L'obiettivo dichiarato di OpenAI è di implementare e diffondere un'intelligenza artificiale amichevole e sicura, a beneficio dell'umanità⁴.

Dopo solo un anno dalla fondazione, nell'aprile del 2016, OpenAI ha rilasciato una versione beta pubblica di OpenAI Gym, una piattaforma di ricerca sul reinforcement learning, o apprendimento per rinforzo, di cui ha poi affidato lo sviluppo all'organizzazione non profit Farma Foundation, specializzata in questo settore di ricerca⁵. Nella definizione dei padri del reinforcement learning, Richard Sutton e Andrew Barto, si tratta di un'area di ricerca del machine learning e delle reti neurali nella quale la macchina apprende attraverso l'interazione con l'ambiente circostante (Sutton & Barto, 2014). È uno dei tre principali paradigmi di apprendimento del machine learning ma diversamente dall'apprendimento supervisionato, in cui la macchina apprende da un set di dati etichettati e classificati, e dall'apprendimento non supervisionato in cui la macchina estrae le regole strutturali da dati non etichettati che clusterizza e classifica a posteriori, nell'apprendimento per rinforzo è l'interazione con l'ambiente che consente all'agente di prendere le decisioni migliori rispetto a un obiettivo. La macchina non cerca la struttura sottostante ma attraverso prove ed errori associati a degli input impara a riconoscere le azioni che consentono di ottenere la massima ricompensa sul lungo periodo. La ricerca sull'apprendimento per rinforzo in OpenAI porta alla release nel dicembre 2016 di Universe, una piattaforma per il training dell'algoritmo di reinforcement learning. Su Universe l'agente di intelligenza artificiale può interagire con gli ambienti virtuali dei videogame per apprendere come operare non solo in situazioni previste e programmate ma anche in situazioni nuove e imprevedute. Come dichiara la stessa OpenAI, è questa la frontiera a cui tende la ricerca, ovvero l'AGI (Artificial General Intelligence), o intelligenza artificiale forte, che a differenza dei modelli attuali (detti di intelligenza artificiale debole) che lavorano su un problema per risolverlo o per offrire uno specifico servizio, dovrebbe essere in grado di portare a termine qualsiasi compito.

Nel 2019 la società californiana cambia la natura senza scopo di lucro e diventa capped profit, ovvero ibrida tra profit e non profit, con la creazione della spin-off OpenAI LP (Limi-

3. Ufficialmente per conflitto di interessi ma secondo alcune fonti dopo i tentativi respinti di prendere il controllo dell'organizzazione, cfr. Vincent (2023).

4. Le informazioni e i dati su OpenAI e sulle sue applicazioni riportate in questo articolo, dove non diversamente citato, sono prese dal sito <https://openai.com/>.

5. Gymnasium <https://gymnasium.farama.org/>.

ted Partnership). L'operazione serve ad attirare e gestire proficuamente gli investimenti esterni. Secondo la nuova formula, gli investitori e i collaboratori avranno un ritorno di investimento ma non superiore a un certo tetto, o "cap", se la compagnia riuscirà a ottenere i risultati attesi. Oltre tale tetto i guadagni verranno convogliati verso l'originaria OpenAI non profit. La trasformazione permette di accogliere un grosso finanziamento di Microsoft, pari a un altro miliardo di dollari, che contestualmente avvia una partnership per l'implementazione della piattaforma di cloud computing Microsoft Azure.

Nel 2021 viene rilasciata una prima versione di Azure OpenAI e il 16 gennaio 2023 è stata annunciata la disponibilità della piattaforma per tutti gli sviluppatori e le aziende tech nella versione attuale che integra i prodotti di OpenAI GPT-3.5, Codex⁶, e DALL-E 2, e quindi anche la possibilità di usare ChatGPT-3. Tre mesi dopo, l'azienda di Bill Gates ha annunciato l'introduzione dell'IA generativa in Microsoft 365, la versione cloud della suite Office, con MS 365 Copilot, un assistente virtuale che svolge compiti quali elaborare le presentazioni powerpoint, creare una sintesi degli argomenti trattati in una riunione su Teams, creare una bozza di un documento Word, rivederla, farne un riassunto⁷. Diverse fonti sostengono che al primo investimento si sia affiancato nel 2023 un ulteriore investimento di dieci miliardi di dollari da parte di Microsoft (Metz & Weise, 2023).

I prodotti attualmente più noti e avanzati di OpenAI sono i modelli di reti neurali artificiali GPT-3, cui a marzo 2023 è seguita GPT-4, con la derivata ChatGPT, e il sistema generativo di immagini DALL-E. In precedenza sono stati realizzati vari altri prodotti, come OpenAI Five, un sistema di IA basato su algoritmi di reinforcement learning per il gaming, analogo al noto Deep Blue della IBM che nel 1997 sconfisse il campione di scacchi Garry Kasparov. Il progetto Learning Dexterity, avviato nel 2018 per insegnare ad arti robotici a eseguire compiti umani come afferrare un oggetto. Prima di giungere a perfezionare ChatGPT-3, si è passati per ChatGPT-2, un modello di IA non supervisionata, rilasciato nel 2019.

L'elenco non esaustivo di sperimentazioni cui si è accennato sopra intende dimostrare come OpenAI sia una sorta di piattaforma aperta, un incubatore di idee che possono essere realizzate internamente, oppure in collaborazione con aziende esterne, alle quali a volte viene poi ceduto lo sviluppo, se ritenuto non percorribile da OpenAI. L'insieme delle sperimentazioni sui vari fronti alimenta i prodotti di punta come ChatGPT e DALL-E. Dal 2015 OpenAI ha operato senza troppi clamori, lavorando sulle diverse tecnologie, fino al momento in cui un modello ritenuto sufficientemente maturo come GPT-3 è stato rilasciato con l'interfaccia amichevole della chat in grado di elaborare e rispondere a input di testo in linguaggio naturale, così da consentire un training massivo, ovvero quello che milioni di persone stanno compiendo su ChatGPT-3 in molti paesi del mondo, quantificato in cento milioni di visitatori nei soli primi tre mesi dal rilascio pubblico⁸.

ChatGPT e DALL-E: opportunità e rischi

GPT (Generative Pre-trained Transformer) è il modello di rete neurale artificiale, realizzato nel 2020, sul quale sono costruite le chat di OpenAI, e in particolare la tan-

6. Il sistema di OpenAI che traduce il linguaggio naturale in codice <https://openai.com/blog/openai-codex>.

7. *Introducing Microsoft 365 Copilot – your copilot for work*, March 16, 2023, <https://blogs.microsoft.com/blog/2023/03/16/introducing-microsoft-365-copilot-your-copilot-for-work/>.

8. Reuters stima che a gennaio 2023 ChatGPT abbia avuto cento milioni di utilizzatori a due mesi dal lancio, e 13 milioni di visitatori unici al giorno <https://www.reuters.com/technology/ChatGPTsets-record-fastest-growing-user-base-analyst-note-2023-02-01/>.

to discussa ChatGPT-3. GPT è un tipo di rete neurale definito Large Language Model (LLM), ovvero modelli linguistici di grandi dimensioni, in quanto usano enormi quantità di dati per il training, dai quali derivano modelli statistici con tecniche di elaborazione del linguaggio naturale (NLP) e generazione del linguaggio naturale (NLG). Sulla base della modellizzazione statistica della rete neurale sottostante, strumenti come ChatGPT sono in grado di interagire ai prompt testuali immessi per rispondere a quesiti, tradurre brani, e anche generare testi dalle caratteristiche simili a quelli che potrebbero essere creati da un essere umano. ChatGPT-3 è la versione della chatbot di OpenAI rilasciata per la prima volta pubblicamente il 30 novembre 2022 e diventata in breve virale. L'aspetto innovativo di ChatGPT-3 è l'essere dotata di un'interfaccia semplice e amichevole, che consente interrogazioni tramite il linguaggio naturale a chiunque e non soltanto a chi padroneggia linguaggi di programmazione informatica. Il testo di risposta al prompt viene generato sulla base dei dati di training con i quali il modello è stato implementato, pari a 570 GB di dati corrispondenti a 300 miliardi di parole, e alle elaborazioni algoritmiche della rete neurale GPT che utilizza 175 miliardi di parametri⁹. Prima di essere rilasciato pubblicamente il modello è stato dunque oggetto di training sui dati, anche con intervento umano¹⁰, inclusi processi di *adversarial training*, un addestramento su attacchi simulati da chatbot avversarie che lo rende in grado di riconoscere attacchi malevoli e ingannevoli (Hao, 2020). Il successo di ChatGPT-3 ha senza dubbio amplificato il dibattito sulla tecnologia e sul futuro dell'intelligenza artificiale.

Una parte consistente del dibattito si focalizza sull'obiettivo di stabilire se e quanto ChatGPT sia intelligente, partendo dal presupposto che vi sia consenso su cos'è l'intelligenza umana. In realtà, gli studi su questo fronte ci dicono che non vi è una definizione univoca e considerata accettabile in tutte le epoche di intelligenza, né ancora ai nostri giorni vi è un consenso unanime su quali elementi la caratterizzino. Nelle differenti epoche della storia dell'umanità sono stati individuati elementi diversi alla base della nozione di intelligenza, e diversa ne è anche l'interpretazione tra culture differenti. In generale, vi sono molti approcci, e fattori variabili a seconda dell'approccio, che può essere biologico, sociologico, antropologico, epistemologico, e così via (Cianciolo & Sternberg, 2004; Cornoldi, 2007). L'approccio computazionale è uno di questi. Tuttavia, non mi soffermerò sulla questione dell'intelligenza di ChatGPT-3 né entrerò nel dibattito su quanto sia intelligente l'intelligenza artificiale, rimandando alle numerose sedi che lo hanno già ospitato¹¹. Si tratta di "un'intelligenza", se così la si vuole definire, certamente diversa da quella umana, di tipo prevalentemente comunicativo più che cognitivo, in quanto genera risposte rielaborando i dati già esistenti in base a distribuzioni statistiche. Un algoritmo può tradurre un testo in cinese senza conoscere il cinese e correggere un testo in inglese senza comprenderne il significato (Esposito, 2021), così come riconosce un'immagine senza comprendere che si tratta di un'immagine ma soltanto computando i pixel nella loro distribuzione statistica. Il *Manifesto on algorithmic humanitarianism* di Dan McQuillan ribadisce come non vi sia intelligenza nell'intelligenza artificiale né apprendimento nel machine learning ma si tratti solo di un processo di minimizzazione matematica e dunque non abbia senso chiedersi perché un sistema di ML abbia risposto in un modo piuttosto che in un altro (McQuillan, 2018).

9. I dati e le informazioni sui ChatGPT sono tratti dal sito stesso (OpenAI, 2022).

10. Oggetto di contestazione per l'uso di lavoratori sottopagati, cfr. Perrigo (2023).

11. La rivista *Limes* ha intitolato un intero fascicolo 12/2022 all'argomento, con il titolo *L'intelligenza non è artificiale*. Cfr. anche, tra i numerosi scritti (Floridi, 2021; 2023).

La definizione “intelligenza artificiale” coniata da John McCarthy nel 1956 sembra dunque non adattarsi alle dinamiche della società contemporanea, ma non vi è dubbio che ChatGPT-3 abbia concretizzato ciò che era alla base delle prime ricerche sull'IA, e degli obiettivi esplicitati nel noto articolo di Alan Turing su *Mind* (Turing, 1950), ovvero realizzare programmi in grado di imitare il comportamento umano in modo da rendere indistinguibile il risultato prodotto da una macchina da quello prodotto da un umano. Nell'opinione pubblica, al di fuori dei laboratori scientifici, ciò era rimasto finora a un livello di immaginario, confinato ai mondi distopici della fantascienza, ma oggi con ChatGPT-3 appare reale. Come conseguenza, nella realtà si riversano i timori che hanno riempito le pagine della science fiction, in primis lo scenario in cui la macchina prende il sopravvento sull'uomo. Un immaginario entrato nella creazione letteraria nel XIX secolo, in un'altra fase di grandi trasformazioni industriali e tecnologiche, peraltro sfociate in azioni violente contro le macchine durante il luddismo inglese. L'affinarsi delle capacità performanti delle macchine e soprattutto l'avvicinarsi di queste alle caratteristiche umane, come l'intelligenza, genera opposizione, per esempio il cosiddetto effetto “uncanny valley”, teorizzato nel 1970 dallo studioso giapponese di robotica Masahiro Mori, ovvero una reazione di avversione e di non accettazione da parte di alcune persone. Vi assistiamo in relazione a ChatGPT-3, per esempio, con le molte voci nettamente apocalittiche e chiaramente caratterizzate da timori irrazionali, che sfociano negli appelli a fermare lo sviluppo dell'IA, come se ciò fosse possibile, senza minimamente considerare le potenzialità positive dell'intelligenza artificiale, soprattutto se si riuscirà a condurla lungo una linea di crescita democratica e inclusiva. Proprio la fase di crescita sarà, difatti, cruciale. Allo stato attuale i sistemi di IA apprendono come se fossero in uno stadio infantile, per imitazione e rielaborazione dei dati in strutture semplici, ma è ragionevole pensare che in tempi relativamente brevi possano raggiungere l'età adulta, perfezionando le loro capacità. Il grande training a cui l'algoritmo di OpenAI è sottoposto quotidianamente dai milioni di persone che interrogano la chat, migliora progressivamente la sua capacità di fornire risposte corrette. I feedback sono preziosi e difatti ogni risposta fornita da ChatGPT-3 è corredata dalla richiesta di esprimere un giudizio, positivo o negativo, sulla qualità della risposta e di spiegare i motivi per i quali la si ritiene adeguata oppure no, permettendo così a OpenAI di raccogliere informazioni utili per perfezionare l'algoritmo¹².

Dall'evoluzione di ChatGPT-3 è nata infatti in pochi mesi ChatGPT-4, con funzionalità migliorate ma con un passo indietro rispetto alla promessa di apertura e condivisione, in quanto è a pagamento. Il comunicato che a marzo 2023 ne annunciava il rilascio spiega che la chiusura è dovuta al timore di un uso non etico dell'IA e alla concorrenza. Vi sono ormai molte aziende al lavoro su prodotti simili, a cominciare da Anthropic, la società fondata nel 2021 da Dario Amodei, in precedenza vice presidente del settore ricerca di OpenAI, che quando ne è fuoruscito ha portato con sé alcuni esperti, tra cui uno dei creatori di ChatGPT-3. Partner nelle imprese di Anthropic è Google che nel 2022 ha investito 300 milioni di dollari nella start-up. A febbraio 2023 Anthropic ha annunciato il rilascio di Claude, una chatbot molto simile a ChatGPT-3, integrata nella app Poe. Il colosso di Mountain View ha rilasciato anche Google Bard, la risposta a ChatGPT integrata in Chrome. Mentre Bing AI è la nuova versione del motore di ricerca di Microsoft perfezionata con le funzionalità di ChatGPT nel browser MS Edge. Anche la fondazione Mozilla ha annunciato a marzo 2023 la creazione della start-up Mozilla.ai allo scopo di

12. Ciò viene esplicitamente dichiarato con un avviso nella chat che spiega: «our goal is to make AI systems more natural and safe to interact with. Your feedback will help us improve».

costruire un ecosistema di intelligenza artificiale affidabile e open source, controllata da un'agency umana, improntata a principi di accountability, trasparenza e apertura, e usata per essere utile alla comunità. Le potenzialità dei modelli di IA generativa non risiedono solo nelle soluzioni autonome come ChatGPT-3, ma soprattutto nella loro integrazione in piattaforme e strumenti già esistenti che dispongono di grandi quantità di dati, come i motori di ricerca, i repositories come GitHub CoPilot¹³, oppure nei sistemi di videoconferenza come Webex¹⁴, nelle piattaforme e content management system come WordPress in cui è possibile generare testi per blog e siti web con AI generativa, e nelle numerose altre applicazioni in cui GPT è già stata introdotta o che stanno lavorando per introdurla.

In quest'ottica di integrazione delle funzionalità, ChatGPT-4 compie offre un'implementazione, unendo l'IA generativa di testi e l'IA generativa di immagini, consentendo di generare sia testo sia immagine da un input testuale o da immagini. I sistemi generativi text-to-image sono un altro grande potenziale dell'IA. OpenAI possiede DALL-E, una rete neurale rilasciata a gennaio 2021 e ora alla versione 2. Anche nell'ambito del text-to-image la concorrenza è alta, con sistemi come Midjourney, Stable Diffusion, Google Imagen, DreamBooth, per citare solo i più noti, e con i primi passi dei sistemi generativi text-to-video, come Gen-2¹⁵. Le capacità di tali reti neurali sono impressionanti, come si evince dalle immagini di altissima qualità generate, indistinguibili da immagini vere, e peraltro create nell'arco di pochi secondi.

Com'è ampiamente già emerso, i sistemi di diffusione di questo tipo portano con sé il rischio di manipolazione delle immagini in contesti comunicativi di entertainment ma anche scientifici, la cui finalità può essere artistica, creativa e ludica, ma anche ingannevole e fraudolenta. Non ci troviamo di fronte a una novità poiché in ambito giornalistico, artistico e anche scientifico la manipolazione delle immagini, così come la manipolazione dei dati in generale, è un problema che risale all'epoca pre-digitale, ed è tra le principali cause di violazione dell'etica e integrità della ricerca (Morriello, 2022; Stokel-Walker, 2023). Con l'IA le tecniche di falsificazione e manipolazione sono più sofisticate e diventa più difficile distinguere le contraffazioni, ma soprattutto gli strumenti sono alla portata di tutti. Al contrario le applicazioni di intelligenza artificiale che aiutano a individuare le contraffazioni non sono ancora così diffuse. Anche la produzione di contenuti testuali falsi e offensivi è un problema che ha già dato luogo a denunce a OpenAI per diffamazione (Belanger, 2023). Sono certamente tutti aspetti preoccupanti che devono essere regolamentati e non sottovalutati, ma la narrazione mediatica odierna tende a oscurare i numerosi lati positivi dell'intelligenza artificiale. Accanto alle innegabili criticità, gli usi e le potenzialità positive della cosiddetta AI for Good sono innumerevoli. Basti pensare alle applicazioni in ambito medico, soprattutto per i sistemi di generazione di immagini (Liu, Lu, Zhang et al., 2021; Dahmen, Kayaalp, Ollivier et al., 2023) oppure alle numerose potenzialità in ambito educativo, che peraltro l'UNESCO ha elencato in un report specificamente dedicato a ChatGPT (UNESCO, 2023). Pur non tralasciando i numerosi rischi, che vanno dall'integrità della ricerca e della didattica ai bias cognitivi e alle discriminazioni di genere, dall'accessibilità alla concentrazione in mani private e commerciali, l'UNESCO descrive il potenziale positivo di ChatGPT in termini di stimolo e supporto alle attività di apprendimento degli studenti, di ausilio in diverse fasi del ciclo di vita della ricerca scientifica, di facilitatore nel lavoro collaborativo. Inoltre, oggi con l'intelligenza

13. GitHub Copilot <https://github.com/features/copilot>.

14. Webex ChatGPT <https://github.com/features/copilot>.

15. Gen-2 <https://research.runwayml.com/gen2>.

artificiale si progettano le architetture per il metaverso, che non sono solo esercizi di stile ma facilitano l'analisi e la risoluzione di problemi nel mondo reale. La rilevanza è testimoniata dall'interesse dei grandi studi architettonici come Zaha Hadid che ha progettato un'intera città nel metaverso¹⁶.

Un'ulteriore frontiera di sviluppo sulla quale OpenAI è già al lavoro è l'intelligenza artificiale emozionale (Emotional AI)¹⁷, una branca dell'IA che si occupa di rilevare le emozioni attraverso dati raccolti dall'espressione facciale, cui si possono poi aggiungere ulteriori elementi di analisi, quali il movimento facciale e l'inflessione della voce. A differenza della sentiment analysis, che estrae dati sulle emozioni da parole e testi, l'IAE usa come fonti le immagini attingendo a grosse banche dati, come per esempio IMDB-WIKI¹⁸, una raccolta di immagini etichettate e categorizzate già pronte per permettere il training dei modelli di IA. Alla base degli studi sull'intelligenza artificiale emozionale, risiede la teoria delle emozioni universali, comuni a tutti i popoli e a tutte le culture, elaborata dallo psicologo americano Paul Ekman, secondo la quale le microespressioni facciali riconducono ad alcune costanti: rabbia, disprezzo, disgusto, piacere, paura, tristezza, sorpresa¹⁹.

Dalla breve analisi della sua espansione in questa prima parte dell'articolo, si evince come l'aspetto caratterizzante di OpenAI sia il suo modello organizzativo di piattaforma aperta, che sperimenta continuamente. ChatGPT è il luogo in cui attualmente le diverse sperimentazioni trovano una sintesi e dal quale probabilmente evolveranno rapidamente. Tim Berners-Lee, l'inventore del web, nell'intravedere il potenziale di ChatGPT, ha dichiarato che un giorno ognuno di noi avrà un assistente personale come ChatGPT (Kharpal, 2023). Come profetizzata Kemeny settant'anni fa, non possiamo avere contezza di cosa potrà fare l'intelligenza artificiale in futuro, ma di certo possiamo affermare che il punto nodale sarà riuscire a governarla.

Le questioni aperte: autenticità, autorialità, copyright, privacy

Tra le innumerevoli questioni che richiedono riflessione e azione, l'autenticità è di certo centrale, tanto che la stessa OpenAI sta lavorando alla creazione di una sorta di filigrana digitale, che consenta di capire se un oggetto digitale è stato prodotto da un'intelligenza artificiale, e ne ha realizzato una versione demo dotata di un'agevole maschera di ricerca nella quale si può inserire il testo da sottoporre a verifica²⁰. In seguito al successo di ChatGPT-3, si stanno sviluppando e diffondendo strumenti per rilevare l'uso dell'IA, come GPTZero²¹. Tuttavia, anche laddove risulti possibile individuare l'uso dell'intelligenza artificiale in un testo scritto o in un'immagine in maniera inequivocabile, è necessario stabilire quale percentuale di "assistenza" di un'intelligenza artificiale possa essere considerata plagio, contraffazione o altra forma di violazione dell'integrità del testo o dell'immagine. Le sollecitazioni emergenti sono diverse. Innanzitutto, occorre chiedersi

16. Zaha Hadid Architects Reveals Its "Cyber-Urban" Metaverse City, World Architecture <https://worldarchitecture.org/article-links/enhmn/zaha-hadid-architects-reveals-its-cyber-urban-metaverse-city.html>.

17. Boost GPT-3 conversational skill with Emotion AI, <https://community.openai.com/t/boost-gpt-3-conversational-skill-with-emotion-ai/18771>.

18. IMDB-WIKI - 500k+ face images with age and gender labels, <https://data.vision.ee.ethz.ch/cv/rrothe/imdb-wiki/>.

19. Successivamente ampliate dallo stesso autore. Per approfondire cfr. <https://www.paulekman.com/universal-emotions/>.

20. <https://openai-openai-detector.hf.space/>.

21. GPTZero <https://gptzero.me/> è uno strumento basato sull'intelligenza artificiale creato all'inizio del 2023 da Edward Tian, studente della Princeton University, allo scopo di individuare i testi scritti con ChatGPT-3 o simili attraverso le variabili statistiche della "perplexity" e "burstiness", ovvero misurando la complessità e la varietà delle frasi usate nel testo, partendo dal presupposto che la scrittura umana presenta maggiore complessità e varietà.

come rilevare l'intervento di ChatGPT-3 nelle specifiche parti di un prodotto editoriale, e come trattare il suo utilizzo per migliorare un testo precedentemente scritto da una persona. Inoltre, in che misura lo si dovrà considerare come un tipo di intervento non accettabile? E come comportarsi quando l'uso di ChatGPT viene dichiarato o addirittura l'applicazione di IA viene elencata tra gli autori?

In ambito scientifico, si è discusso molto dell'esperimento dell'editore Springer di creazione di un volume con IA (Lana, 2022), ma nel frattempo le istanze poste dall'uso dell'IA generativa sono divenute molteplici, a cominciare dai numerosi articoli scientifici in cui ChatGPT compare come co-autore (Stokel-Walker, 2023)²². Gli editori stanno prendendo posizione a riguardo. Nella maggior parte dei casi tendono ad accettare l'uso di strumenti di IA, ma richiedono di dichiararlo nell'articolo. Tuttavia, non ne riconoscono il ruolo di co-autore. Sono su questa posizione, tra gli altri, Elsevier, Springer, Taylor & Francis, IEEE, JAMA Network²³, nonché COPE, l'associazione britannica di editori scientifici che si occupa di questioni di etica e integrità della ricerca (COPE, 2023). La rivista *Science*, invece, più radicalmente non accetta l'uso dei sistemi di IA in qualsiasi parte del testo, se non concordato con il direttore della rivista, considerandolo come una forma di cattiva condotta scientifica (Holden Thorp, 2023). La scelta di non ammettere l'uso di ChatGPT in un lavoro scientifico rischia però di generare un effetto distorsivo amplificato, soprattutto alla luce della difficoltà oggettiva di rilevare l'uso dell'IA negli articoli e negli altri prodotti della ricerca. All'Università di Chicago è stato condotto un esperimento sottoponendo a verifica 50 abstract di articoli medici creati con ChatGPT partendo da un input di una selezione di abstract veri pubblicati nelle riviste *JAMA*, *The New England Journal of Medicine*, *The BMJ*, *The Lancet* and *Nature* (Else, 2023). La verifica è stata condotta sottoponendo gli abstract generati con ChatGPT a un sistema anti-plagio, a un AI detector e chiedendo a un gruppo di ricercatori medici di riconoscere gli abstract generati artificialmente. Come prevedibile, le risposte dei ricercatori sono state le meno precise nell'individuare l'uso dell'IA. Si può dunque immaginare la difficoltà di una verifica analoga all'interno di un processo di peer review, nel quale diviene progressivamente più complicato rilevare le manipolazioni e i casi di violazione di etica e integrità della ricerca, anche per l'uso frequente di strumenti informatici sofisticati, per esempio rispetto al numero crescente dei paper mills (Morriello, 2022)²⁴. Se da un lato, infatti, l'uso di applicazioni di intelligenza artificiale può aiutare i processi di revisione tra pari, come sottolinea l'UNESCO nel report sopra citato (UNESCO, 2023), è pur vero che le questioni già di per sé complesse dell'etica e integrità della ricerca e delle criticità odierne della peer review (Capaccioni, Guerrini, Morriello, 2023) si complicano ulteriormente con l'introduzione di strumenti come ChatGPT nella scrittura degli articoli (Stokel-Walker, 2023). La scelta dei maggiori editori di tentare di normalizzare, e in questo modo regolamentare, quella che diventerà con probabilità una pratica comune appare la più lungimirante. Difatti, anche gli enti che elaborano i principali stili citazionali si stanno adeguando al nuovo contesto e hanno pubblicato delle linee guida su come citare ChatGPT secondo i diversi stili (MLA, 2023; The Chicago Manual of Style, 2023; APA, McAdoo, 2023).

Al contrario, al di fuori delle reti scientifiche, qualsiasi forma di controllo risulta più complessa e la consapevolezza appare minore. Su Amazon sono già in vendita centinaia di libri in formato kindle, e in alcuni casi anche, o esclusivamente, in formato cartaceo a stampa, nei quali ChatGPT-3 compare come autore o co-autore, e che co-

22. Cfr. come esempio Kung, Cheatham, ChatGPT et al., 2022.

23. Elsevier 2023; Taylor & Francis 2023; IEEE 2023; Flanagan, Bibbins-Domingo, Berkwits, Christiansen, 2023.

24. E senza voler aprire in questa sede la questione delle implicazioni per la valutazione della ricerca.

prono diversi generi, dalle storie per bambini²⁵, alla narrativa per adulti²⁶, dalla poesia²⁷ alla manualistica²⁸, inclusa la guida all'uso di ChatGPT-3 scritta da ChatGPT-3, che vi compare come unico autore e che viene descritta come «ChatGPT's Guide to Utilizing ChatGPT, written and Taught by ChatGPT»²⁹. Tra gli esempi citati in nota (tratti da Amazon.it), è emblematico il volume *Lazy Keto Cookery*, una raccolta di ricette scritte da ChatGPT-3 con la revisione dell'autore umano (o almeno presunto tale), nel quale in quarta di copertina compare una breve nota biografica di ChatGPT-3 accanto a quella all'altro autore. Sono pubblicazioni indipendenti ovviamente, per la maggior parte edite in self-publishing, ma dotate di ISBN. Solo in alcuni casi compare il nome di un editore, del quale però non si trova traccia in altre sedi. D'altronde, ChatGPT-3 potrebbe anche attribuirsi un editore nel processo generativo. Sulla piattaforma di vendita online mancano però alcune informazioni bibliografiche fondamentali, come la data di pubblicazione. Dal punto di vista bibliografico la comparsa di libri con ChatGPT-3 come autore comporta la necessità di porre attenzione e ridefinire le modalità e gli strumenti di organizzazione dell'informazione per far fronte a tali nuove istanze e, in ambito bibliotecario, di farvi fronte tramite un ripensamento di alcune attività, quali la catalogazione, peraltro secondo linee di sviluppo già in corso nel solco della metadattazione (Guerrini, 2020; 2022). La questione dell'autenticità si collega peraltro all'autorialità, e alle responsabilità correlate, nonché a come gestire dal punto di vista bibliografico l'agency dell'intelligenza artificiale (Lana, 2022).

Un altro grande ambito di riflessione relativo all'IA riguarda il copyright, nella duplice connotazione di protezione dei dati di input e di definizione dei diritti per gli output. Non sempre i dati immessi nei sistemi di modellazione sono privi di copyright o rilasciati con licenze Creative Commons che ne consentano il riuso. Stable Diffusion è un sistema aperto di deep learning generativo da testo a immagini, rilasciato nel 2022 come risultato di una collaborazione tra Stability AI, CompVis LMU, Runway con EleutherAI e LAION, allenato su un dataset pubblico di LAION derivato da Common Crawl e basato su 890 milioni di parametri e 160 milioni di immagini (Carlini, 2023). Common Crawl è un'organizzazione non profit che scandaglia il web per creare dataset e archivi che poi rende disponibili pubblicamente e gratuitamente. L'archivio di cinque miliardi di oggetti digitali, nell'ordine di petabyte di dati, è ora ospitato dal sistema di archiviazione S3 di Amazon. Qualsiasi azienda si può appoggiare ai dati di Common Crawl. A differenza di OpenAI, il cui training set non è noto (probabilmente anche per evitare problemi legati al copyright), il dataset usato da Stability AI è open access. Naturalmente è tutt'altro che facile da consultare per un comune cittadino ma qualche esperto lo ha fatto e, con l'ausilio delle stesse tecniche di IA, ha individuato la provenienza delle immagini (Baio, 2022), provocando la reazione degli artisti che ne sono gli autori e degli enti che ne detengono i diritti, come Getty Image che ha intentato una causa contro Stability AI per aver copiato ed elaborato milioni di immagini protette da copyright, senza chiedere l'autorizzazione né dichiarare in alcun modo le opere originali usate. Ma l'argomento è più complesso di

25. Per esempio, *Ava the Ballerina Alligator: A Silly and Inspiring Tale of Dreams and Determination*, di Bill Hackett (autore), Assistant – ChatGPT-3 OpenAI (autore), Iram Adnan (illustratore).

26. Per esempio, *Un viaje a través de los hongos mágicos: Conversaciones con Don Antonio, Ser de Luz (Spanish Edition)*, di ChatGPT-3 OPENIA (autore), Jesús Morán Morán (autore), Gaby OPENIA (prefatore).

27. Come *Echoes of the Universe* (english edition) Formato Kindle, edizione inglese di Dawson Hunt (autore), ChatGPT AI (autore), Stable Diffusion AI (illustratore).

28. Per esempio, *“Lazy Keto Cookery: 60 Beginner-Friendly Recipes by ChatGPT-3, Prompts by Rick Major”*: 60 Easy Recipes for Beginners on the Lazy Keto Diet, di Chat GPT (autore), Rick Major (autore), disponibile solo a stampa in broccura a 49,16 euro e rilegato a 54,08 euro.

29. *Unleashing the Power of ChatGPT: 10x Your Business in 2023 with Cutting Edge Technology AI Technology*, Formato Kindle, edizione inglese, autore ChatGPT by OpenAI.

quanto appaia. Innanzitutto perché i sistemi generativi usano perlopiù immagini pubblicamente disponibili sul web e, sebbene si possa trattare di un uso diverso da quello per il quale i dati sono stati resi pubblici e dunque a rischio di violazione dei diritti, nei fatti bisognerebbe capire quale parte di questi dati viene usata dai sistemi di IA e in che modo, in quanto si tratta di milioni di immagini e petabyte di dati, elaborate secondo milioni di parametri. Definire con precisione quali e quanti dati vengono usati rispetto a uno specifico output è nella maggior parte dei casi impossibile, vista l'opacità degli algoritmi, anche nei confronti degli stessi programmatori che li hanno creati.

L'altro aspetto della questione del copyright riguarda il prodotto dell'IA generativa. Quello che i sistemi di AI producono non è semplicemente una ricombinazione degli elementi memorizzati, c'è qualcosa di più, anche se non sempre è particolarmente creativo o innovativo, ma di certo generano qualcosa di nuovo. Una poesia nello stile di Philip Larkin non è una poesia di Philip Larkin così come un quadro nello stile di Cézanne non è un quadro di Cézanne. L'IA generativa crea un nuovo spazio nella dimensione dei diritti che dovrà essere codificato. Per esempio, ha occupato le pagine di alcuni giornali la notizia della creazione del manga *Cyberpunk: Peach John* con l'uso di Midjourney come illustratore (Holland, 2023). L'opera ha sollevato in primo luogo la questione del copyright dei dati immessi nel sistema generativo ma, ipotizzando che non vi fosse violazione del copyright in questo senso, occorre chiedersi chi sia il detentore del copyright del manga. Una domanda alla quale la legislazione vigente non è pronta a rispondere, e non solo in Italia.

Nel mese di febbraio 2023, lo United States Copyright Office (USCO) si è espresso sulla tutela della proprietà intellettuale della graphic novel *Zarya of the Dawn*, creata dall'artista Kristina Kashtanova con l'ausilio di Midjourney per le immagini. Kashtanova chiedeva l'applicazione delle leggi sul copyright riconoscendosi come detentrici dei diritti sull'opera nel suo insieme, ma l'istanza è stata respinta dall'USCO che non le ha riconosciuto i diritti sull'intera opera e ha limitato la tutela al testo redatto dell'autrice e alla sua selezione e combinazione di testo e immagini. L'USCO ha rilevato come l'intervento creativo umano in un sistema di AI generativa non sia sufficiente per dar luogo alla protezione del copyright dell'intera opera. Nonostante Kashtanova abbia spiegato come i risultati ottenuti con Midjourney siano stati da lei modificati e adattati, l'USCO ha ritenuto che questi non fossero elementi sufficienti per poter considerare il suo operato come "autorialità tradizionale" delle immagini. Secondo l'ente statunitense, i risultati ottenuti tramite la piattaforma di AI pur essendo conseguenti a prompt testuali immessi dalla donna vengono generati sulla base di un'elaborazione algoritmica il cui risultato non è prevedibile. Nella sua lettera l'USCO effettua una comparazione con la fotografia e con il lavoro del fotografo, rilevando come rispetto all'opera fotografica il lavoro di Kashtanova non presenti un grado sufficiente di creatività (Wolfson, 2023). L'istituzione statunitense aggiunge, inoltre, che nei casi in cui vi fosse un livello maggiore di creatività, tale da permettere all'autore di governare i contenuti dell'IA, allora si potrebbe considerare la tutela complessiva dell'opera. La sentenza tocca un punto cruciale, ovvero come definire il livello di creatività in un'opera generata totalmente o parzialmente con IA e soprattutto come distinguere l'apporto e l'entità di creatività umana dal lavoro generativo dell'IA. Per poterlo fare occorre, come minimo, un altro sistema di intelligenza artificiale, ma finora i sistemi di IA detection non sono così sofisticati da riuscire ad arrivare a tale livello di dettaglio, riuscendo a stabilire al massimo la quota percentuale di intervento dell'IA e non sempre con precisione. Un altro aspetto rilevante portato alla luce dal caso di *Zarya of the Dawn* è il riferimento delle legislazioni nazionali a concetti come quello espresso

da USCO di “autorialità tradizionale”, intesa principalmente come un’attività umana, in quanto le leggi sono nate quando questa era l’unica opzione possibile. Le disposizioni legislative appaiono non più adeguate al contesto attuale, e ciò accadeva anche prima della diffusione dell’IA. Il concetto di autore nel mondo digitale, in particolare se non umano, non viene chiarito dalle norme, con l’unica eccezione di un piccola apertura nella direttiva 2001/29/CE (c.d. direttiva Infosoc o copyright) che parla di «autore dell’opera o qualunque altro titolare di diritti» (Lavagnini, 2022).

Peraltro, in assenza di riferimenti legislativi, è evidente come la situazione sia al momento di grande confusione. Da un lato abbiamo gli editori scientifici che chiedono di dichiarare l’uso di sistemi di IA negli articoli ma non mettono in dubbio la proprietà intellettuale dell’autore umano (mentre il copyright è di solito in mano agli editori stessi), cui viene riconosciuta l’unica autorialità possibile, dall’altro invece vi sono sentenze come quella di USCO che non riconoscono “l’autorialità tradizionale” di un’opera elaborata con IA all’autrice umana. Al contempo, sono già in vendita su Amazon centinaia di libri in cui ChatGPT-3 viene dichiarato autore o co-autore, Midjourney come illustratore, e così via, come negli esempi sopra citati. A chi va attribuito dunque il copyright di queste pubblicazioni?

Il ritardo legislativo nel regolamentare il nuovo contesto digitale, ancor prima dell’intelligenza artificiale, è chiaramente un ritardo di consapevolezza da parte delle istituzioni pubbliche governative in generale, che non favorisce una corretta metabolizzazione dei sistemi di IA nella società. Le sollecitazioni per una revisione delle leggi arrivano da tempo da diverse fonti. L’UNESCO nel 2022 ha emanato le *Raccomandazioni sull’etica dell’intelligenza artificiale*, chiedendo ai governi di implementarle in tempi brevi (UNESCO, 2022). La Comunità europea sta lavorando a un regolamento che procede a rilento anche per la difficoltà dei rappresentanti politici di giungere a un accordo su alcune parti (Martorana & Savella, 2023). Di fronte alla rapida diffusione di strumenti come ChatGPT-3 la regolamentazione è un’esigenza fondamentale e non procrastinabile. Non si tratta semplicemente di riformare le leggi ma anche di condurre una riflessione profonda su quali aspetti debbano prevalere, se il diritto d’autore di un singolo, oppure la possibilità offerta a tutti di accedere ai contenuti generati dai sistemi di IA seguendo una linea di pensiero avviata dal movimento open access, se si possa mantenere il concetto di autore e editore “tradizionale” in un’epoca in cui entrambi questi ruoli sono in trasformazione oppure si debba adeguarli ai nuovi contesti. Oltre al copyright, vi sono poi le questioni legate alla privacy dei dati e delle immagini utilizzate (Carlini et al., 2023). In assenza di una legislazione adeguata e di una politica attenta agli sviluppi tecnologici, è comprensibile che le istituzioni possano avere difficoltà nella gestione di tecnologie fortemente impattanti, con il rischio di giungere a soluzioni estreme come la chiusura di ChatGPT-3 in Italia in seguito ai rilievi fatti dal Garante della Privacy. Nel mese di aprile 2023, il Garante per Protezione dei dati personali ha chiesto a OpenAI chiarimenti sulla conformità al GDPR (General Data Protection Regulation), in particolare in relazione al rispetto della privacy dei dati usati per il modello ChatGPT-3 e alla tutela dei dati dei minori. Il Garante ha contestato l’assenza di un’informativa per gli utenti e, nonostante OpenAI dichiari che il servizio è rivolto a chi ha più di 13 anni, la mancanza di filtri in grado di far rispettare tale limitazione. Il Garante ha chiesto la documentazione e garanzie in tal senso. OpenAI ha chiuso temporaneamente l’accesso a ChatGPT-3 in Italia³⁰ La narrazione mediatica,

30. I vari comunicati sulla vicenda sono disponibili sul sito del Garante <https://garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9870847>.

peraltro, ha posto l'Italia tra i paesi che hanno bannato ChatGPT-3, fraintendendo l'azione del Garante. OpenAI ha risposto ai rilievi del Garante adeguandosi e confermando dunque che regolamentare l'IA e impartire una determinata direzione è possibile.

Una governance pubblica e per il bene comune dell'intelligenza artificiale è realizzabile e auspicabile perché l'alternativa è lasciarla in mano ai privati e all'uso non regolamentato. Permane il rischio anche per l'IA di assistere alla concentrazione dello sviluppo e dei prodotti nelle mani di pochi colossi privati, proprio com'è accaduto con le aziende GAFAM per il web. Un'ipotesi che riprodurrebbe le attuali criticità di un ambiente digitale globale colonizzato da operatori e produttori di risorse in cui predomina un mercato oligopolistico, certi modelli di business, contenuti in lingua inglese e un approccio che tende a schiacciare le diversità. I dati utilizzati dall'IA sono al momento quelli del web, e dunque risentono dei limiti e bias già presenti nel web, senza nessuna forma di verifica rispetto alla produzione di contenuti falsi e fuorvianti. Appare ormai chiaro come la tecnologia sia anche una questione politica e di potere, di sviluppo sostenibile e di giustizia sociale, e questo dovrebbe spingere i governi a occuparsene maggiormente, se non altro in ottica strategica. In Cina ChatGPT-3 è stata vietata, in quanto "strumento di propaganda americana" ma i colossi tech cinesi come Alibaba, la multinazionale alle spalle del principale motore di ricerca Baidu, e Tencent, creatrice dell'app di messaggistica WeChat, stanno lavorando allo sviluppo di sistemi analoghi a quello di OpenAI³¹.

Un'intelligenza artificiale indirizzata al bene comune dovrebbe configurarsi non certo come un oligopolio ma come un sistema diffuso e aperto, trasparente e etico, a cominciare dai dati immessi per svolgere i training. Le questioni da risolvere e gli aspetti da regolamentare sono molti, i rischi da non sottovalutare. Solo attribuendo la dovuta priorità a questi temi, con la conseguente ridefinizione dell'agenda pubblica, si potrà tentare di stare al passo con le evoluzioni tecnologiche e riuscire a governarle. Qualcuno ha cominciato a farlo, altri, come l'Italia, tardano. Il Regno Unito ha varato nel 2021 una strategia nazionale per l'intelligenza artificiale (UK Government, 2021), seguita nei mesi successivi al rilascio di ChatGPT-3 di un White Paper (UK Government, 2023). Un analogo documento strategico sull'intelligenza artificiale è stato varato dal governo tedesco nel 2018 (German Federal Government, 2018). I due piani strategici definiscono con precisione la posizione dei governi rispetto ai temi cruciali quali l'uso etico e inclusivo dell'IA, l'uso dei dati nel rispetto dei diritti e della privacy, la proposta di standard, con l'intento di promuovere la leadership del paese su questi aspetti dell'innovazione tecnologica ma sostenendo la necessità di giungere a un giusto equilibrio tra le istanze di sviluppo e il rispetto dei principi dell'IA rivolta al bene comune. A differenza dei due esempi citati, la strategia nazionale per l'intelligenza artificiale lanciata dall'Italia nel 2021 (Governo Italiano, 2021) ha un'impostazione completamente diversa in quanto si tratta solo una raccolta di dati sullo stato della ricerca sull'IA in Italia, e il Centro nazionale per l'intelligenza artificiale fatica a mettersi in moto.

La concentrazione nella mani dei privati dell'IA e l'assenza di una linea di indirizzo pubblica e democratica vedrebbe concretizzarsi i rischi, come la perdita di posti di lavoro, l'aumento delle diseguaglianze, una generalizzata ingiustizia sociale aggravata dall'IA. Per poter portare l'intelligenza artificiale verso un'altra direzione, sfruttando il potenziale positivo e di arricchimento che offre, al contrario, in termini di creazione di nuovi posti di lavoro, di possibilità di colmare in parte le diseguaglianze, di garantire un futuro

31. La Cina vieta ChatGPT: è uno strumento di propaganda americana, <https://forbes.it/2023/02/22/cina-ChatGPT-bloccato-intelligenza-artificiale-propaganda-americana/>.

sostenibile alle società attraverso il contributo sulle grandi sfide come il cambiamento climatico, sono necessarie politiche mirate e competenze adeguate nei vari settori. Su questo aspetto andrebbero concentrate le maggiori risorse. La mancanza di conoscenza e competenze sull'intelligenza artificiale è uno dei fattori di rallentamento rispetto alla capacità di governarla e di farne un uso positivo nei diversi ambiti di applicazione. Quella viene ormai definita "algorithmic literacy" dovrebbe essere insegnata nelle scuole e nelle università. Le biblioteche vi potrebbero contribuire poiché sono in grado di raggiungere il pubblico che è al di fuori dei percorsi formativi cui potrebbero offrire corsi di alfabetizzazione algoritmica, a condizione che i bibliotecari siano formati per farlo. Ma questo discorso aprirebbe un nuovo tema che lascio a un approfondimento futuro.

Bibliografia

Bassett, C. (2019). The computational therapeutic: exploring Weizenbaum's ELIZA as a history of the present. *AI & Society*, 34, 803-812. <https://doi.org/10.1007/s00146-018-0825-9>.

Baio, A. (2022). *Exploring 12 Million of the 2.3 Billion Images Used to Train Stable Diffusion's Image Generator*. Waxy.org. <https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>.

Belanger, A. (2023). OpenAI threatened with landmark defamation lawsuit over ChatGPT false claims. *Ars Technica*. <https://arstechnica.com/tech-policy/2023/04/openai-may-be-sued-after-ChatGPT-falsely-says-aussie-mayor-is-an-ex-con/>.

Capaccioni, A., Guerrini, M., Morriello, R. (a cura di) (2023). *La peer review: un processo in necessaria trasformazione*. Numero speciale di *JLIS.It*, 14/1. <https://www.jlis.it/index.php/jlis/issue/view/37>.

Carlini, N. et al. (2023). Extracting Training Data from Diffusion Models. Versione depositata in *arXiv* il 30 gennaio. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.13188>.

Cianciolo, A.T., Sternberg, R.J. (2004). *Breve storia dell'intelligenza*. Il Mulino.

COPE (Committee on Publication Ethics) (2023). Authorship and AI Tools. Position Statement, 13 February 2023. <https://publicationethics.org/cope-position-statements/ai-author>.

Cornoldi, C. (2007). *L'intelligenza*. Il Mulino.

Dal Dosso, S. (2023). Impossible architectures between digital worlds and artificial intelligence. *Domus*. <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2023/03/15/impossible-architectures-digital-worlds-and-artificial-intelligence.html>.

Dahmen, J., Kayaalp, M.E., Ollivier, M. et al. (2023). Artificial intelligence bot ChatGPT in medical research: the potential game changer as a double-edged sword. *Knee Surg Sports Traumatol Arthrosc*, 31, 1187-1189. <https://doi.org/10.1007/s00167-023-07355-6>.

Else, H. (2023). Abstracts Written by ChatGPT fool Scientists. *Nature*, 613, 423.

Elsevier (2023), *The use of AI and AI-assisted writing technologies in scientific writing*. <https://www.elsevier.com/about/policies/publishing-ethics/the-use-of-ai-and-ai-assisted-writing-technologies-in-scientific-writing>.

Esposito, E. (2021). Dall'intelligenza artificiale alla comunicazione artificiale. *Aut aut*, 392, 20-34.

Flanagin A., Bibbins-Domingo K., Berkwits M., Christiansen S.L. (2023). Nonhuman "Authors" and Implications for the Integrity of Scientific Publication and Medical Knowledge. *JAMA*, 329(8), 637-639. <https://doi.org/10.1001/jama.2023.1344>.

Floridi, L. (2023). AI as Agency Without Intelligence: On ChatGPT, Large Language Models, and Other Generative Models (February 14), preprint disponibile su SSRN. <https://ssrn.com/abstract=4358789> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4358789>. Articolo pubblicato su *Philosophy and Technology*, 2023. <https://doi.org/10.1007/s13347-023-00621-y>.

Floridi, L. (2021). Intelligenza artificiale: il divorzio tra azione e intelligenza. *Aut aut*, 392. 35-50.

German Federal Government. (2018). National AI Strategy. <https://www.ki-strategie-deutschland.de/home.html>.

Governo Italiano. (2021). Programma Strategico Intelligenza Artificiale 2022-2024. <https://assets.innovazione.gov.it/1637777289-programma-strategico-iaweb.pdf>.

Guerrini, M. (2022). *Metadattazione: la catalogazione in era digitale*. Editrice Bibliografica.

Guerrini, M. (2020). *Dalla catalogazione alla metadattazione: tracce di un percorso*. Editrice Bibliografica.

Hao, K. (2020). A new way to train AI systems could keep them safer from hackers. *MIT Technology Review*, 10. <https://www.technologyreview.com/2020/07/10/1005048/ai-deep-learning-safe-from-hackers-adversarial-attacks/>.

Holden Thorp, H. (2023). ChatGPT is fun, but not an author. *Science*, 379(663), 313. <https://www.science.org/doi/10.1126/science.adg7879>.

Holland, O. (2023). This is Japan's first AI-generated manga comic. But is it art?, *CNN*. <https://edition.cnn.com/style/article/japan-first-ai-generated-manga-art-intl-hnk/index.html>.

Hong, S. (2004). Man and Machine in the 1960s. *Techné*, 7(3), 50-78.

Hunter, W. (2023). What Poets Know That ChatGPT Doesn't. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/books/archive/2023/02/ChatGPTai-technology-writing-poetry/673035/>.

IEEE (2023). Submission and Peer Review Policies. <https://journals.ieeeauthorcenter.ieee.org/become-an-ieee-journal-author/publishing-ethics/guidelines-and-policies/submission-and-peer-review-policies/>.

Kantosalo, A., Falk, M. & Jordanous, A. (2021). Embodiment in 18th Century Depictions of Human-Machine Co-Creativity. *Frontiers in Robotics and AI*, 8(662036). 10.3389/frobt.2021.662036.

Kemeny, J.G. (1955). Man Viewed as a Machine. *Scientific American*, 192(4), 58-67.

Kharpal, A. (2023). The inventor of the web thinks everyone will have their own personal A.I. assistants like ChatGPT. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2023/02/17/tim-berners-lee-thinks-we-will-have-our-own-ai-assistants-like-chatgpt.html>.

Kung, H.T., Cheatham, M., ChatGPT et al. (2022). Performance of ChatGPT on USMLE: Potential for AI-Assisted Medical Education Using Large Language Models, posted in MedRxiv 21 December 2022. <https://doi.org/10.1101/2022.12.19.22283643>. Now published in *PLOS Digital Health*. <https://doi.org/10.1371/journal.pdig.0000198>.

Lana, M. (2022). L'agency dei sistemi di intelligenza artificiale. Un punto di vista bibliografico. *DigitCult*, 7(1). <https://doi.org/10.36158/97888929552576>.

Lavagnini, S. (2022). Un'opera creata dall'IA può essere protetta da diritto d'autore? La Corte di Washington verso la decisione. *Agenda Digitale*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/unopera-creata-dallia-puo-essere-protetta-da-diritto-dautore-la-corte-di-washington-verso-la-decisione/>.

Liu, Pr., Lu, L., Zhang, Jy. et al. (2021). Application of Artificial Intelligence in Medicine: An Overview. *CURR MED SCI*, 41, 1105-1115. <https://doi.org/10.1007/s11596-021-2474-3>.

Martorana, M. & Savella, R. (2023). Intelligenza artificiale: orientamento del Consiglio europeo e ultimi sviluppi nella definizione del Regolamento. *Altalex*. <https://www.altalex.com/documents/news/2023/02/15/intelligenza-artificiale-orientamento-consiglio-europeo-ultimi-sviluppi-definizione-regolamento>.

APA, McAdoo, T. (2023). How to cite ChatGPT, American Psychological Association. <https://apastyle.apa.org/blog/how-to-cite-chatgpt>.

McQuillan, D. (2018). Manifesto on algorithmic humanitarianism. *OpenDemocracy*. <https://www.opendemocracy.net/en/manifesto-on-algorithmic-humanitarianism/>.

Metz, C. & Weise, K. (2023). Microsoft to Invest \$10 Billion in OpenAI, the Creator of ChatGPT. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/01/23/business/microsoft-ChatGPTartificial-intelligence.html>.

Modern Language Association of America (MLA) (2023). How do I cite generative AI in MLA style? <https://style.mla.org/citing-generative-ai/>.

Morriello, R. (2022). *Dalla pirateria dei libri all'editoria predatoria. Un percorso tra storia della stampa ed etica della comunicazione scientifica*. Ledizioni. Open access su Zenodo <https://zenodo.org/record/7614728>.

OpenAI. (2022). *Introducing ChatGPT*, <https://openai.com/blog/chatgpt>.

Perrigo, B. (2023). OpenAI Used Kenyan Workers on Less Than \$2 Per Hour to Make ChatGPT Less Toxic, *Time*. <https://time.com/6247678/openai-ChatGPTkenya-workers/>.

Price, D.J. de Solla, (1964). Automata and the Origins of Mechanism and Mechanistic Philosophy, *Technology and Culture*, 4(1), 9-23.

Price, D.J. de Solla (1959). An Ancient Greek Computer. *Scientific American* 200(6), 60-67.

Rich, S. (2022). The New Poem-Making Machinery. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-new-poem-making-machinery>.

Stokel-Walker, C. (2023). ChatGPT listed as Author on Research Papers. *Nature*, 613(7945), 620-621. <https://doi.org/10.1038/d41586-023-00107-z>.

Sutton, R.S. & Barto, A.G. (2014). Reinforcement Learning: An Introduction. The MIT Press. <https://web.stanford.edu/class/psych209/Readings/SuttonBartoIPRLBook2ndEd.pdf>.

Taylor & Francis (2023). Taylor & Francis Clarifies the Responsible use of AI Tools in Academic Content Creation. <https://newsroom.taylorandfrancisgroup.com/taylor-francis-clarifies-the-responsible-use-of-ai-tools-in-academic-content-creation/>.

Turing, A.M. (1950). Computing machinery and intelligence, *Mind*, 49(236), 433-460. <https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>.

UK Government. (2021). National AI Strategy. Last updated 18 December 2022. <https://www.gov.uk/government/publications/national-ai-strategy>.

UK Government. (2023). Policy paper. AI regulation: a pro-innovation approach. <https://www.gov.uk/government/publications/ai-regulation-a-pro-innovation-approach>.

UNESCO. (2022). Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>.

UNESCO. (2023). ChatGPT and Artificial Intelligence in Higher Education. https://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2023/04/ChatGPT-and-Artificial-Intelligence-in-higher-education-Quick-Start-guide_EN_FINAL.pdf.

University of Chicago (2023). The Chicago Manual of Style. Citation, Documentation of Sources. <https://www.chicagomanualofstyle.org/qanda/data/faq/topics/Documentation/faq0422.html>.

Vincent, J. (2023). Elon Musk reportedly tried and failed to take over OpenAI in 2018. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2023/3/24/23654701/openai-elon-musk-failed-takeover-report-closed-open-source>.

Vincent, J. (2023). ChatGPT can't be credited as an author, says world's largest academic publisher, *The Verge*. <https://www.theverge.com/2023/1/26/23570967/ChatGPT-author-scientific-papers-springer-nature-ban>.

Weizenbaum, J. (1966). ELIZA. A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine. *Communications of the ACM*, 9(1), 36-45. <https://doi.org/10.1145/365153.365168>.

Wolfson, W. (2023). Zarya of the Dawn: US Copyright Office Affirms Limits on Copyright of AI Outputs. *Creative Commons Blog*. <https://creativecommons.org/2023/02/27/zarya-of-the-dawn-us-copyright-office-affirms-limits-on-copyright-of-ai-outputs/>.

AI: Affinità Intellettive Costruzione e significazione della relazione tra umani e macchine attraverso i racconti sull'intelligenza artificiale*

AI: Intellectual Affinities Construction and Meaning of the Relationship between Humans and machines through narratives on Artificial Intelligence*

Ilaria Ingrao

Università degli Studi di Torino
ilaria.ingrao@edu.unito.it

| abstract

L'intelligenza artificiale rappresenta, oggi, una tematica in grado di generare discorsi controversi e posizioni contrapposte. Da un lato vi è la concezione che possa rappresentare uno strumento di alienazione per l'essere umano e dall'altro, invece, troviamo l'idea che si riveli una tecnologia migliorativa per le nostre facoltà. Molti autori (tra cui Bostrom, Tegmark e Sadin) riflettono infatti sulle future implicazioni di un possibile sviluppo e utilizzo dell'IA, mettendo in luce opportunità e pericoli della sua implementazione. Superando la distinzione ontologica tra esseri umani e macchine – che conduce a creare differenze sulla base del materiale organico di cui siamo fatti – in questo articolo, si riflette su alcuni interrogativi che emergono dal tema dell'intelligenza artificiale rispetto al nostro futuro con essa. Chi siamo? Che tipo di esseri umani vogliamo diventare tramite l'IA? Attraverso un'indagine sociosemiotica tra factual e fictional, si intende comprendere cosa voglia dire costruire tecnologie di intelligenza artificiale *umane* (e non disumane) con la quale possiamo entrare in stretta collaborazione reciproca per creare quei legami utili alla nostra sopravvivenza individuale e collettiva.

Artificial Intelligence represents nowadays an area that can generate opposite points of view in conflict with each other. On one side, there is the idea that it can be an instrument of alienation for human beings, and on the other hand, we find the idea that it turns out to be an improving technology for our abilities. In fact, several authors (including Bostrom, Tegmark, and Sadin) reflect on the future implications of the development and use of AI, pointing out the opportunities and dangers of its implementation. By moving beyond the ontological distinction between human beings and machines – which leads to creating distinction based on the organic material we are made of – in this article, we ponder some questions that emerge from the topic of Artificial Intelligence regarding our future with it. Who we are? What kind of human beings do we want to become by using AI? Through a socio-semiotic investigation between factual and fictional, it is intended to understand what it means to build Artificial Intelligence technologies that are *human* (and not inhuman) with which we can enter close mutual collaboration in order to create those bonds useful for our individual and collective subsistence.

DOI 10.36158/97888929573675

* Questo articolo trae origine dal lavoro di tesi magistrale *A nostra immagine e dissonanza. Analisi sociosemiotica delle narrazioni audiovisive sulla configurazione valoriale dell'essere umano attraverso la relazione riflessa con l'IA*. condotto per l'Università degli Studi di Torino.

Intelligenza artificiale ed esseri umani: i discorsi tra utopia e distopia

All'interno delle riflessioni e degli studi filosofici riguardanti il tema dell'intelligenza artificiale è possibile rintracciare due dinamiche valoriali dicotomicamente opposte. Da un lato c'è l'idea di una IA come strumento di soggiogamento. Dall'altro lato, invece, ci sono le narrazioni più entusiastiche, tendenti verso una concezione dell'essere umano potenziato da questa tecnologia. Quasi sempre, in pratica, si utilizza l'intelligenza artificiale per intavolare discorsi non tanto su di essa, quanto su di noi che la stiamo creando e le domande sono sempre le stesse: chi siamo? Chi vogliamo diventare, servendoci di questo strumento? Si tratta di un mezzo che servirà per potenziare la nostra umanità, oppure di qualcosa di "disumano", che è meglio non continuare a sviluppare in questo modo? In questo articolo, si rifletterà su come sono fatti i discorsi fattuali e di finzione che si confrontano con questi temi, cercando di capire perché ci appaiono più o meno sensati.

Molti descrivono un mondo del futuro in cui opereranno macchine *superintelligenti*, capaci di dominare l'intero pianeta. Autori come Nick Bostrom (2014) e Max Tegmark (2017), per esempio, sembrano non riuscire a prospettare un'epoca a venire nella quale potremo raggiungere – tramite il potenziamento della IA – un vero miglioramento delle nostre condizioni. Questi studiosi invitano a porre maggiore attenzione alle modalità con cui implementiamo i dispositivi di intelligenza artificiale, poiché le abilità e le caratteristiche che scegliamo di conferire alle macchine potranno dar origine a risvolti catastrofici per l'intera razza umana. I problemi non saranno le capacità computazionali che riusciremo ad attribuire loro, ma, piuttosto, la tipologia di obiettivi e scopi che esse arriveranno fedelmente a realizzare:

Un'intelligenza artificiale non deve necessariamente essere molto simile a una mente umana. Le intelligenze artificiali potrebbero essere – anzi, è probabile che per la maggior parte saranno – estremamente aliene. [...] In aggiunta, va detto che i sistemi di obiettivi delle intelligenze artificiali potrebbero differire radicalmente da quelli degli esseri umani (Bostrom, 2014, p. 64).

Una progettazione eticamente umana è ciò che dovrebbe orientare la costruzione della tecnologia. Proprio in questi termini ritroviamo le considerazioni operate da Frank Pasquale (2020) sulle nuove leggi che la robotica deve rispettare affinché l'IA possa considerarsi *umana* e accettabile. Una riprogettazione dell'operato umano (Frischmann & Selinger, 2019) che possa essere messa in atto nello sviluppo di questi sistemi tecnologici: «Infatti, essere etici "nel" design, concretamente, significa adottare precisi standard internazionali e insiemi di procedure di valutazione e validazione» (Cabitza, 2021, p. 63).

Anche la posizione assunta dal già citato cosmologo svedese, Max Tegmark, sembra muoversi su binari fortemente inquieti. Da un lato, le sue riflessioni tangono in modo limitrofo la dimensione ontologica della natura di questi dispositivi capaci di automigliorarsi e di replicarsi in modo del tutto autonomo, motivo per il quale decide di distinguere tra la vita 1.0, 2.0 e 3.0, mettendo maggior risalto sull'impossibilità di mantenere il nostro controllo su di essa (Tegmark, 2017). Dall'altro lato, invece, le sue preoccupazioni sono tutte rivolte verso gli esiti futuri, laddove è l'agentività delle macchine intelligenti che deve diventare il fulcro fondamentale delle nostre apprensioni: dobbiamo implementare l'IA in modo che comprenda, adotti e conservi i nostri stessi fini (*ibidem*). L'implementazione consapevole dell'IA diventa mantra irrinunciabile per il nostro operato. Inoltre, secondo alcuni autori, oltre alla questione etica e morale della programmazione e dello svolgi-

mento dei fini, ci sarebbe la tendenza di questi sistemi a *enunciare la verità* (Sadin, 2018, p. 10). La dimensione *aletheica* delle tecnologie sembrerebbe sorgere – oltre che dalla percezione di infallibilità spesso associata a tali sistemi – dalla nostra istintiva tendenza ad antropomorfizzare l’oggettuale conferendo le nostre umane abilità alla tecnologia stessa (*ibidem*). Non solo di abilità si può presupporre, ma anche di umane mancanze di disciplina che ci conducono a ideare tecnologie che possano ridurre considerevolmente il nostro carico operativo moltiplicando, di contro, il numero di agenti coinvolti nel processo di azione (Latour, 1992). Per un autore come Sadin questo processo, però, non può che condurre all’alienazione dell’umanità, se non proprio in termini marxisti, in quanto essa viene privata della capacità di decidere per sé stessa, sottomessa al *potere ingiuntivo* di una visione algoritmica che le tecnologie restituiscono della realtà, dei nostri volti e dei nostri dati biometrici. Rischiamo di perdere molto:

Perché quello che è in gioco è il rifiuto della nostra vulnerabilità, quella fragilità costitutiva della nostra umanità, la stessa che ha fatto dire ad Aristotele che “una vita così vulnerabile è comunque la migliore”. La stessa che ci spinge continuamente ad andare incontro all’esistenza e ai suoi imprevisti, insegnandoci a far fronte al flusso degli eventi, ad affrancarci dalla sola necessità per comportarci da esseri attivi che si avvalgono di tutto il potere della propria sensibilità e del proprio intelletto (Sadin, 2018, p. 157).

Non esiste libertà di fronte a un simile scenario. I nostri ritmi e le nostre vite vengono così scanditi dallo sguardo e dal ritmo imperativo di macchine intelligenti. Ma lo sviluppo tecnologico non è sufficiente per progredire nell’evoluzione umana: «Invece di un’etica ridotta alla sola sfera personale, sarebbe ora di coltivare un’etica della responsabilità che abbia a cuore la difesa del diritto all’autodeterminazione dei singoli come anche dell’intera società» (ivi, p. 18).

Modelli, narrazioni e strutture

A partire dall’analisi semiotica delle narrazioni in cui esse sono inserite, è possibile descrivere la struttura e il significato delle diverse rappresentazioni dell’essere umano, della tecnologia e della società che prendono corpo nei discorsi sull’IA¹. Uno strumento utile, a questo proposito, è sicuramente il quadrato di Floch (1990), che consente di mettere in risalto le differenti rappresentazioni valoriali attraverso cui l’IA viene raccontata. Un’intelligenza artificiale di cui vengono magnificate le caratteristiche di programmazione volte a eseguire nella maniera più profittevole i compiti impartite è senza dubbio un’IA valorizzata secondo una prospettiva *pratica*, (Santangelo, 2022). Laddove, invece, l’IA venga rappresentata con finalità opposte all’esaltazione dell’utile, insistendo piuttosto sul versante etico ed emotivo del suo utilizzo e del suo funzionamento, ci troviamo di fronte a una valorizzazione di natura *utopica*, dove gli ideali di giustizia e benessere collettivo divengono il campo florido dell’operato di strumenti intelligenti. A oggi, però, non sono nemmeno pochi i casi di discorsi su una IA implementata secondo una prospettiva *ludica*: un passatempo costruito per divertirci e impressionarci attraverso la creazione, ad esempio, di immagini e testi affascinanti. In ultimo, possiamo ritrovare narrazioni in

1. Santangelo (2023), nel suo lavoro, analizza una serie di racconti, rappresentazioni, riflessioni narrative e filosofiche sul tema dell’intelligenza artificiale attraverso cui edifica una mappatura composta da otto tipologie discorsive.

cui l'intelligenza artificiale si configura come un imprescindibile strumento utile a mostrarci le buone o le cattive conseguenze delle nostre scelte attraverso un'esaltazione *critica* della loro efficacia.

Per esempio, seppur in maniera non intenzionalmente semiotica, autori come i già citati Bostrom (2014) e Tegmark (2017) hanno operato schematizzazioni assiologiche molto interessanti da questo punto di vista. Entrambe le loro concettualizzazioni, che si esplicano sul terreno di un futuro in cui l'IA riuscirà a divenire ultraintelligente, possono essere compiutamente analizzate tramite lo strumento valoriale del quadrato in figura 1. Il discorso di Bostrom si colloca su tutti i quadranti dello schema, laddove l'IA *strumento* assume la sua piena valenza pratica in qualità di tecnologia creata per facilitare la nostra vita rispondendo ai nostri comandi; gli *oracoli* vengono rappresentati come portatori di criticità poiché abili dispositivi che, nonostante la loro *praticità* strutturale di rispondere assertivamente alle nostre domande, discriminano per noi le difformità delle informazioni a disposizione restituendo risultati elaborati e ponderati; i *geni* – propendenti verso una dimensione *pratica* (perché concepiti per eseguire i nostri comandi) – si posizionano nel quadrante della *ludicità* proprio per la loro capacità di esaudire tutti i nostri desideri (tenendo a mente però la possibilità di sviluppi negativi di un tale operato); infine l'IA *monarchica*, a seconda dei principi che decidiamo di instillarle, potrà aiutarci a perseguire i nostri ideali.

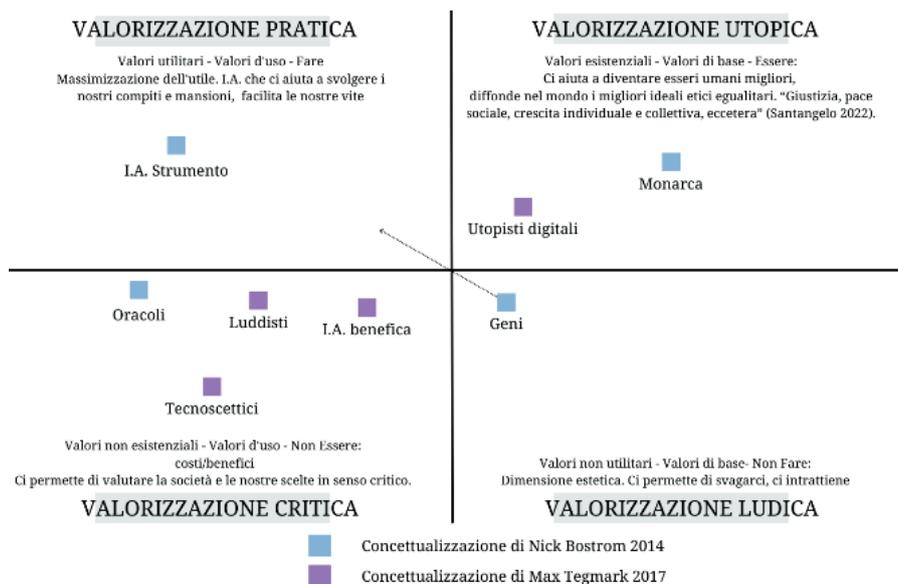


Figura 1. Applicazione del quadrato di Floch alle concettualizzazioni di Bostrom (2014) e Tegmark (2017).

Diversamente da quanto proposto da Bostrom, le posizioni assunte da Tegmark circa lo sviluppo dell'IA sembrano non poter prospettare utilizzi ricreativi delle tecnologie, rifiutando, in tal modo, una valorizzazione di tipo *ludica* di tal sistemi e operando, di contro, un'esaltazione in senso più marcatamente sociale, economico e politico. Secondo l'autore, gli *utopisti digitali* credono nella possibilità di utilizzare le tecnologie per diffondere il benessere assieme a una certa concezione di equità e miglioramento sociale nelle nostre società.

Simile impostazione *utopica* è quella portata avanti dai promotori di un'IA *benefica*, i quali, però, si caratterizzano per le loro posizioni prettamente di natura *critica* rispetto alle tecnologie che non possono dirsi pienamente strumenti neutri e per tale ragione devono essere prodotte e pensate scrupolosamente. Se nel caso dell'IA *benefica* possiamo rintracciare atteggiamenti più indulgenti sulle tecnologie, i *tecnoscettici* sono, inve-

ce, ancorati a una concezione di esse piuttosto ostile, mostrandosi però meno categorici della posizione più apertamente conflittuale assunta dai *luddisti*, per i quali non esiste vantaggio o beneficio ricavabile dai dispositivi intelligenti.

Una riconfigurazione del quadrato di Floch

Le narrazioni sull'intelligenza artificiale paiono, in genere, particolarmente incentrate su una visione allarmista e negativa dell'impiego di tali dispositivi e delle loro implicazioni all'interno delle nostre vite. Una simile rappresentazione, però, sembra essere difficilmente inquadrabile all'interno di una mappatura come quella proposta dal quadrato di Floch (1990), in quanto esso è uno strumento che permette di comprendere analiticamente le valorizzazioni, prettamente positive, attraverso le quali la comunicazione pubblicitaria promuove i prodotti. Accantonare però una concettualizzazione così compiuta e, come si è visto, utile a indagare alcuni meccanismi semiotici alla base dei discorsi sulla IA, sarebbe sbagliato. La riconfigurazione del dispositivo potrebbe essere una strategia utile per superarne i limiti e comprendere aspetti del tema dell'intelligenza artificiale lasciati ancora in ombra.

A tal proposito, uno sdoppiamento del quadrato che metta in luce i valori positivi e negativi che circolano nei discorsi sull'IA, può rappresentare un utile punto di partenza per dar vita a un dispositivo bifronte, che tenga insieme due lati della stessa medaglia: l'idea di cui si è discusso a lungo sin qui, di un'IA come strumento di empowerment o come strumento di alienazione. Se il quadrato di Floch si mostra come naturalmente positivo sin dalle sue origini, la costruzione di una quadratura antitetica metterà in risalto solo valorizzazioni negative (figura 2).



Figura 2. Riconfigurazione al negativo del quadrato di Floch (1990).

Si può trovare, dunque, una valorizzazione *anti-pratica*, laddove le possibilità dell'essere umano vadano, piuttosto che in direzione di un potenziamento, verso una privazione, conducendoci nella direzione di una sottomissione all'operato di strumenti che impediscono alle persone di realizzare i propri obiettivi. Qui ritroviamo tutte quelle riflessioni che dipingono le tecnologie in generale come strumenti che conducono irrimediabilmente verso l'atrofizzazione delle nostre capacità fisiche e cognitive, portandoci verso la perdita di abilità propriamente umane come la scrittura, l'arte e il pensiero.

C'è poi la valorizzazione *anti-utopica*. Questa configurazione riguarda quei discorsi per i quali la nostra specie sarebbe sempre più vicina alla *disumanizzazione*, dove la perdita della nostra "naturalità" e identità di esseri umani viene completamente asservita alla diffusione di valori *anti-umani*, che potrebbe avere come conseguenza la sottomissione della popolazione, non solo attraverso un'azione attiva di propagazione di ideali corrotti e individualistici², ma anche in maniera più sotterranea. È il caso degli algoritmi creati per gestire aziende e interi comparti amministrativi. Si tratta di tecnologie automatizzate colme di bias culturali e sociopolitici che conducono all'esclusione di intere categorie di persone da mansioni lavorative o dalla partecipazione attiva nella vita collettiva, in favore di una maggiore capacità attuativa da parte di quell'esiguo e già privilegiato cinque per cento della popolazione che detiene enormi ricchezze³.

Per quanto riguarda la valorizzazione *anti-critica*, sarebbe più opportuno parlare di valorizzazione *A-critica*, in quanto non esisterebbero ragioni sufficienti a implementare strumenti dall'apporto considerato come improduttivo, perché questo non condurrebbe per davvero a una riflessione critica sul mondo. Ciò che spinge a inserire questa visione della tecnologia secondo una valorizzazione prettamente negativa è proprio la tendenza a sviluppare meditazioni che propendono verso una rappresentazione dei dispositivi come ostili e improduttivi. Un esempio molto esplicativo è quello della posizione filosofica proposta da Sadin (2018), il quale nota come la pervasività di queste tecnologie insistentemente impiegate per restituirci quante più informazioni sul mondo esterno non sia, in realtà, realmente vantaggiosa. Questi dati non forniscono una proiezione del mondo così per come è, ma parlano di un mondo così per come è stato interpretato dall'IA, che assurge di fatto a strumento divino e sanzionatorio.

Infine, c'è la valorizzazione *anti-ludica*. La scomparsa della nostra autonomia, della libertà e del piacere di essere e fare ciò che si desidera, è ciò che caratterizza questo genere di discorsi, in cui si parla ancora di bias e di big data quantificabili e analizzabili algoritmicamente (Cabitzza & Floridi, 2021, p. 72). Un mondo fatto di dati da processare per ottenere informazioni predittive sui comportamenti umani. Un'estrapolazione di risorse ottenuta nella totale inconsapevolezza dei soggetti, per indurli a compiere quasi "meccanicamente" ciò che i padroni della IA vorrebbero che facessero.

Dalla contrapposizione valoriale dei quadrati in figura 1 e in figura 2 è possibile riflettere sul contrasto proveniente da quelle narrazioni che oppongono l'intelligenza artificiale come strumento di potenziamento dell'essere umano, a quelle in cui l'umanità si configura come depotenziata dall'utilizzo delle tecnologie. Questo passo analitico è utile per cominciare a domandarci che tipo di conformazione deve avere un'IA per essere definita *umana* e non *disumana*.

Tra fiction e factual. Le domande di partenza

Le narrazioni sull'IA sin qui descritte possono essere approfondite mettendo a confronto i discorsi che vengono affrontati nell'ambito della saggistica con quella parte di fiction che affronta i medesimi temi. Sono, infatti, moltissimi i testi, sia di genere factual che di finzione, che indagano la dimensione relazionale tra l'essere umano e l'intelligenza artificiale. Ciò che li accomuna sono alcune domande di fondo:

2. Esempi di cattivo utilizzo delle tecnologie lo ritroviamo nel caso del *deepfake* sfruttato per fini propagandistici.
3. Gallino (2000).

- l'IA possiede capacità superiori all'essere umano?
- è caratterizzata come dispositivo agentivo o come mezzo nelle mani di qualcun altro?
- è rappresentata come buona o cattiva?

Ma proprio perché l'ambito di interesse della presente indagine risiede nella relazione tra intelligenza artificiale ed essere umano, non ci si può esimere dall'evidenziare che, ogni volta che questi quesiti vengono posti alla base di film o serie TV che parlano di intelligenza artificiale, essi vengono ribaltati anche sulle rappresentazioni degli individui:

- l'essere umano possiede capacità superiori all'IA?
- è agente o mezzo nelle mani dell'IA o di chi la controlla?
- più in generale, è buono o cattivo?

Incrociando le risposte a queste domande, si può ottenere una mappatura concettuale utile a restituire una serie di etichette valoriali e discorsive. Nello specifico, i vari quadranti della mappa che si può ricostruire si organizzano attorno a una serie di opposizioni significative. Sull'asse delle ascisse troviamo la dicotomia che contrappone la dimensione di bontà della tecnologia – rappresentata positivamente perché assolve in modo benefico ai compiti per i quali è stata costruita portando avanti valori reputati collettivamente accettabili – e la dimensione di malvagità dell'IA – disfunzionale strumento diffusore di valori negativi portati a termine con mezzi riprovevoli. Sull'asse delle ordinate risiede, invece, l'opposizione tra un'IA agentiva e un'IA strumentale. La distinzione tra queste due categorie può apparire ambigua, ma ciò che differenzia i due poli è il livello di autonomia attribuito alla tecnologia. Nel primo caso si tratta di strumenti, spesso portatori di *voleri*, che non necessitano di supervisione dell'operato perché capaci di eseguire in modo autonomo i loro compiti. Nel secondo caso, invece, si tratta di tecnologie utilizzate come strumenti operativi che non agiscono in assenza di comandi. Nella zona più centrale della mappa si inserisce un ulteriore riquadro, che consente di distinguere i casi in cui le tecnologie si presentano come superiori o inferiori – fisicamente e/o cognitivamente – rispetto all'essere umano.

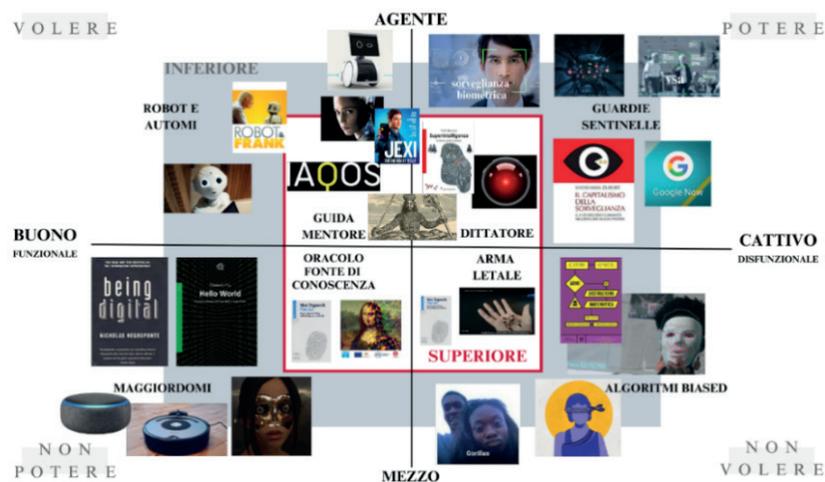


Figura 3. Mappa delle dimensioni valoriali dei discorsi sull'IA.

In questo senso, l'IA può configurarsi come in figura 3. Nella forma di *robot* e *automi* – appartenenti al quadrante derivante dall'incrocio di valori come inferiorità, agen-

tività e bontà – implementati per seguire le istruzioni loro impartite, adattando i propri comportamenti alla specificità del caso e del contesto⁴. Rientrano in questa dicitura i robot di assistenza rintracciabili sia nella realtà – con esempi come Pepper e Nadine⁵ – sia in un caso di fiction come quello di *Robot and Frank* (Schreier, 2012), in cui la macchina è progettata per assistere e interagire con il suo utilizzatore. Quando il fattore bontà si trasforma in indole maligna, invece, ci troviamo di fronte al caso di *guardie e sentinelle* create per porre sotto costante osservazione l'intera razza umana, attraverso le sue capacità decisionali e lo sguardo totalizzante. Si tratta di dispositivi che dirigono la loro sorvegliante attenzione sulle azioni degli individui per vigilarne i movimenti e, in molti casi, orientarne le scelte (Zuboff, 2019). Video sorveglianza biometrica, video sorveglianza algoritmica e il sistema stesso di Google Now sembrano funzionare proprio secondo queste logiche.

Gli *algoritmi biased*, che perpetuano le storture culturali della nostra società, vanno invece a occupare il quadrante inferiore di questa mappa. Le loro azioni – basate su istruzioni logiche preimpostate e da portare a termine – non risultano essere particolarmente agentive. Si tratta, piuttosto, di strumenti disfunzionali che, posti nelle mani di un dominatore malevolo, portano avanti obiettivi individualistici e profittevoli generando un sistema di disuguaglianze. L'autrice Cathy O'Neil mette ampiamente in luce queste dinamiche nel suo libro *Armi di distruzione matematica* (2017), illustrando alcuni casi esemplari in cui gli algoritmi operano diffondendo bias culturali negativi⁶. Ugualmente privi di agentività, ma rappresentati come buoni aiutanti, sono i *maggiordomi*. Strumenti che consentirebbero un vero e proprio empowerment dell'essere umano, in linea con il ritratto proposto da Negroponte nel libro *Being Digital* (1995), nel quale viene descritto un mondo in cui le persone vengono servite da macchine intelligenti che le aiutano a svolgere nella maniera più proficua tutte le loro attività. Nella fiction, del resto, vi sono moltissimi esempi di robot rappresentati come maggiordomi intenti a portare compimento le nostre richieste di pulizia e assistenza⁷.

Sin qui sono state descritte le etichette che connotano la tecnologia all'interno di una dimensione di forte inferiorità cognitiva e/o fisica rispetto all'essere umano, ma è nel settore più centrale di questa mappatura che possiamo rintracciare alcune delle maggiori criticità che derivano dalle riflessioni sul tema dell'IA. Un'intelligenza artificiale di attitudine positiva di cui, come abbiamo già visto, spesso si parla, è chiaramente rappresentata dalla figura di *guida o mentore*, il cui apporto nelle nostre vite diviene fondamentale per mostrarci la verità sul mondo e consentirci di operare le migliori scelte per il nostro futuro. Oltre agli esempi estrapolabili dalla fiction⁸, su cui si tornerà in maniera più analitica in seguito, vi è un interessante caso di matrice fattuale in cui l'IA riveste i panni della guida. È la proposta avanzata da Iaconesi e Persico con il loro *Iaqos*⁹: una sofisticata

4. L'agentività di tali mezzi si rileva nella capacità di operare in autonomia slegati dalla necessità di ottenere singoli comandi per attuare mansioni specifiche.

5. Pepper e Nadine sono automi usati per l'intrattenimento e per l'assistenza degli anziani nelle strutture di riposo. *Intelligenza artificiale, robot e domotica per l'assistenza agli anziani*, accessibile al link: <https://www.aging-project.uniupo.it/intelligenza-artificiale-robot-e-domotica-per-l'assistenza-agli-anziani/> (ultimo accesso: 23/02/2023).

6. È il caso dei software utilizzati all'interno del sistema giudiziario americano per valutare algoritmicamente il livello di possibile recidiva di un detenuto (O'Neil, 2016). Altri esempi significativi riguardano il malfunzionamento di Google Photos o il caso della studiosa ghanese del MIT non riconosciuta dall'IA perché di pelle nera.

7. Cfr., ad esempio, il personaggio di Kyoko del film *Ex Machina* (Garland, 2014) la bella assistente creata dal suo programmatore con lo scopo di soddisfarne i desideri.

8. Ad esempio, Ava in *Ex Machina* (Garland, 2014) robot dalle capacità paritetiche a quelle dell'essere umano e da un'indole non apertamente negativa; e Jexi dell'omonimo film (Lucas, Scott; 2019) autoeletta benefica guida dattatrice per la vita del protagonista.

9. Sito di presentazione *Iaqos* – Intelligenza Artificiale di Quartiere Open Source: <https://iaqos.online/site/index.php/il-progetto/> (ultimo accesso: 19/04/2023).

tecnologia che ha lo scopo di restituire, agli abitanti di un quartiere di Roma, dati per comprendere meglio la realtà cittadina multiculturale.

Il motivo per cui questo genere di progetti viene finanziato dalle pubbliche autorità è proprio che essi si basano un'idea della IA che si differenzia da quella economicistica, per perseguire valori più utopici, che non a caso sono anche quelli che [...] vengono ritenuti fondamentali per dare origine ai discorsi sulle passioni, vale a dire su un'altra di quelle caratteristiche che, secondo Frischmann e Selinger, distinguono uomini e macchine "umani" da quelli "meccanici" (Santangelo, 2023, pp. 244-245).

Laddove, invece, la tecnologia diventa malvagia e oppressiva, ci troviamo d'innanzi a un *dittatore* macchinico che opera nel totale asservimento dell'umanità. Per comprendere meglio questo genere di rappresentazione possiamo fare riferimento alla figura del Leviatano ripresa da Bostrom (2006) utilizzata dall'autore per introdurre il concetto di *singleton*: un ordine mondiale sovranazionale a cui gli Stati possono delegare le proprie scelte. I *singleton* non sono necessariamente cattivi. Essi possono risultare particolarmente proficui nella gestione di alcune problematiche amministrative dell'ordine collettivo¹⁰ assurgendo così a vere e proprie *guide o mentori* macchinici. È chiaro però che la natura impositiva di questa tecnologia può condurre verso la perdita del principio di democrazia che caratterizza le nostre società¹¹.

Ugualmente poco rassicurante si configura anche la rappresentazione molto ricorrente di un'IA nella forma di *arma letale*: uno strumento posto nelle mani malvage di chi la controlla e capace di epurare l'intero genere umano. L'IA come *arma letale* è al centro delle preoccupazioni di tanti autori, tra i quali Tegmark (2017), che nota come i governi stiano lavorando già da molti anni a droni killer capaci di individuare un bersaglio ed eliminarlo con precisione chirurgica¹². Un'eventualità positiva, invece, viene tratteggiata dalla possibile edificazione di un'IA *oracolare*, che ci aiuti a comprendere il mondo tramite una più vasta conoscenza di esso:

Prometheus era tutt'altro che onnisciente, ma le sue capacità a quel punto erano tanto superiori a quelle umane che gli Omega lo consideravano l'oracolo perfetto, che a tutte le loro domande forniva debitamente risposte e consigli brillanti. Il software di Prometheus a quel punto era altamente ottimizzato per ottenere il massimo dall'hardware di invenzione umana, abbastanza mediocre, su cui girava e, come avevano previsto gli Omega, identificò modi per migliorare drasticamente quell'hardware. Temendo una possibilità di fuga, non vollero realizzare impianti di costruzione robotizzati che Prometheus potesse controllare direttamente (Tegmark, 2017, p. 23).

Edificando la mappatura sulla dimensione rappresentativa dell'essere umano, la schematizzazione segue il medesimo processo; a cambiare risultano essere unicamente le etichette apposte alla figura incarnata di volta in volta dall'individuo (figura 4).

10. Ad esempio, la possibilità di scongiurare corse agli armamenti, evitare corse alla colonizzazione spaziale, arginare disuguaglianze o ancora limitare sviluppi evolutivi negativi per l'umanità.

11. Non necessariamente le scelte del *singleton* possono risultare efficaci. Nella prospettiva di Bostrom (2014) creiamo l'IA in modo che ottenga sempre dei risultati nel modo più efficiente possibile. Questo genere di istruzione operativa porterebbe, secondo l'autore, a immaginari scenari di devastazione per la civiltà umana.

12. Caso presentato in modo spettacolarizzato anche da un esempio di fantascienza (Slaughterbots, 2017. Accessibile al link https://www.google.com/search?q=Slaughterbots&rlz=1C1VDKB_itIT992IT992&sourceid=chrome&ie=UTF-8#f-pstate=ive&vld=cid:79ae87c0,vid:O-2tpwW0kmU; ultimo accesso: 19/04/2023).



Figura 4. Mappa delle dimensioni valoriali dei discorsi sull'IA con focus sull'essere umano.

Di fronte a macchine intelligenti dotate di qualità che rendono l'essere umano inerme e indifeso, quest'ultimo si configura come *bisognoso*: incapace di presentarsi come indipendente e autonomo. Con questa specifica etichetta, l'individuo appare come manchevole di qualcosa che lo possa avvicinare maggiormente alla condizione da lui stesso auspicata. Detentore di un *volere* ma carente dal punto di vista del *potere*, il *bisognoso* necessita di supporto. Appartenente a questo quadrante si ritrova la controparte umana dell'intelligenza artificiale, Frank, malato di Alzheimer, co-protagonista del già citato esempio filmografico *Robot and Frank* (Schreier, 2012), che consente di mettere in luce una raffigurazione esemplare di una persona in condizione di bisogno.

Talvolta, però, l'inferiorità viene caratterizzata da un'indole puramente malevola, come nel caso di quelle narrazioni in cui l'individuo *carceriere* costruisce e utilizza l'IA con lo scopo di dominare il mondo e, in alcune circostanze, anche la stessa tecnologia, che gli rimane sottomessa e subordinata. Si tratta del caso in cui la tecnologia viene usata come strumento di potere per sorvegliare altri esseri umani che acquisiscono lo statuto di mezzo subordinato in una logica panottica, come quella rappresentata in un film come *The Circle* (Ponsoldt, 2017).

Un'etichetta che descrive con una certa amarezza l'anatomia valoriale del terzo quadrante è quella che si potrebbe collegare alla figura del *kapò con vantaggi*¹³. L'oppressione subita a opera di tali soggetti si innesta sull'integrazione all'interno del sistema da parte di questi ultimi, che rappresentano l'elemento trainante di diffusione del male nel mondo in cui vivono, in virtù del vantaggio che essi ottengono dal mantenimento infrastrutturale delle disparità e dei soprusi. Il kapò è un individuo che notoriamente possiede un *volere* che contrasta sensibilmente con la condizione di asservimento in cui è inserito. Nel caso specifico, però, con l'utilizzo di questo termine si vuole marcare lo stato di sottomissione cui questi soggetti sono costretti, ma dal quale, al contempo, traggono benefici. Un esempio interessante per questo settore assiologico è quello proposto dalla figura del perfido datore nel film *Jexi* (2019) che consente di inglobare, in questa etichetta, alcune categorie professionali – come influencer, blogger, digital marketers eccetera – che, concorrendo al funzionamento del sistema economico, costituiscono un nuovo tassello nelle logiche di connessione tra

13. Vi è una forte similitudine tra questa categoria e il personaggio di Stephen interpretato dall'attore Samuel L. Jackson nel film *Django Unchained* (Tarantino, 2012). Esattamente come nel caso tratteggiato dallo schema, Stephen porta avanti i valori dell'oppressione schiavista rappresentando sé stesso come alleato di una classe sociale ed economica che non fa altro che asservire a sé tutta la popolazione di uomini e donne neri/e.

aziende e consumatori, aderendo in tal modo ai valori capitalistici da cui traggono comunque un tornaconto.

Si assiste a una presa di coscienza, a una intuizione di interesse fondato sulla conoscenza e sulla reperibilità di una risorsa scarsa (contenuti specialistici, decodifiche sul mondo ricercate da fasce particolari di utenti, interessi legati all'interpretazione degli interlocutori, ecc.) che a loro volta alimentano il «discorso capitalista» (Zanutto, 2020, p. 113).

Tra le *vittime* si ritrovano, invece, quelle persone ingiustamente e coercitivamente incastrate in una realtà soffocante. Per loro non vi è occasione di rivalsa. Spossati dei mezzi per ribellarsi e privi di un *potere* per migliorare la loro condizione di inferiorità – causata dalle modalità attraverso cui è stato costruito e accettato il sistema – per tali individui non esiste altra condizione se non la totale alienazione per sopravvivere in una società che li vede come pedine mobili a seconda degli interessi socioeconomici di riferimento. Esempi eloquenti si rintracciano in tutti quei casi di persone vittime del mal-funzionamento di bias algoritmici (O'Neil, 2016; Santangelo, 2021) o di sistemi che li vedono al servizio di un mercato del lavoro che li include solo a condizione che siano economicamente meno gravosi e più profittevoli di una macchina (Casilli, 2019) in uno scenario che sembra rimandare molto al cupo immaginario dipinto da Fritz Lang in *Metropolis* (1927)¹⁴.

Non sempre l'individuo viene presentato in condizione di inferiorità rispetto alla tecnologia. Vi sono casi, infatti, in cui, oltre alle grandi qualità che le persone posseggono, esse portano avanti anche valori di giustizia e lotta contro le iniquità sociali ed economiche, erigendosi così a incorruttibili leader *democratici* delle nostre società. Questo genere di discorso è proprio quello che traspare da ciò che affermano i creatori del già citato *IaQos*, il sistema di intelligenza artificiale che impara dagli esseri umani con i quali interagisce. Il contraltare di questa tendenza è invece incarnato dal *tiranno*, il quale si serve del potere derivante dal possesso dell'IA e di esseri umani usati come pedine, per realizzare i propri interessi politici ed economici¹⁵. Una figura che incarna a pieno questo statuto valoriale è quella che sta a monte di un principio economico e politico che costringe gli strati meno abbienti della popolazione ad asservirsi al suo volere: il soggetto capitalista.

Proprietario della tecnologia che fagocita gli esseri umani. Costui assume al ruolo di Anti-Destinante, vale a dire del Destinante che spinge le persone a perseguire valori negativi. [...] Sono moltissimi i saggi sull'intelligenza artificiale e sulla rivoluzione digitale in generale che portano avanti questa visione delle cose, dai già citati *En attendant les robots* di Casilli a *Critica della ragione artificiale* di Sadin, fino al famoso *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* di Zuboff (2018). In quest'ultimo libro, in particolare, si parla apertamente di un regime tecnocratico basato sugli algoritmi delle piattaforme come Google o Facebook, che si sarebbe già instaurato nelle nostre società e che rasenterebbe il totalitarismo (Santangelo, 2023, p. 259).

La malignità umana può anche essere affiancata a una dinamica di tipo strumentale di individui raffigurati come *conservatori*, i quali, nonostante si rendano conto delle strutture del sistema, desiderano preservare una realtà di comodo, ritardando l'evoluzione

14. Appartiene a questo quadrante anche il personaggio di Caleb – *Ex Machina* (Garland, 2014) – vittima dei piani narrativi del maligno programmatore e della sofisticata macchina che è chiamato a valutare.

15. Il personaggio (*Ex Machina*, 2014) – interpretato da Oscar Issac – rientra perfettamente in questo posizionamento.

verso l'equità e portando avanti i valori della società in cui sono inseriti, perché reputata funzionale (o quanto meno rassicurante).

Poi ci sono, per l'appunto, i socialisti conservatori. È una parte della borghesia che si rende conto delle tragiche condizioni in cui versa il proletariato e vuole sollevarne le condizioni di vita. Tuttavia – e questo è il principale rimprovero mosso loro da Marx ed Engels – i socialisti conservatori non vogliono rivoluzionare la società, vogliono al contrario assicurare la stabilità della società borghese, basata sulla libertà d'impresa e il libero scambio (Campa, 2022, p. 106).

Nella realtà fattuale i creatori di algoritmi che perpetuano nella società bias negativi sono soggetti che ben incarnano questa figura sondabile anche nella fiction con esempi affini. È il caso di Josaphat – del già citato *Metropolis* (Lang, 1927) – tecnico della fabbrica che, fino al momento del suo licenziamento, lavora all'incessante funzionamento della centrale.

Infine, vi è ancora la figura dell'*intermediario*, la cui strumentalità è virata verso un'attitudine benevola. Diplomatici e mediatori tra soggetti umani e soggetti artificiali, gli *intermediari* svolgono una funzione conciliativa tra macchine e individui per instaurare un regime di convivenza armonica. L'unificazione tra l'operato umano e quello macchinico potrebbe dare vita a un sistema in cui il capitalismo non viene escluso dalle nostre vite, ma in cui i lavoratori, grazie agli strumenti tecnologici, possono emanciparsi dalla tirannia oppressiva della produzione (Negroponte, 1995).

Rappresentazioni valoriali della relazione umana e macchinica: dai discorsi ai racconti audiovisivi

La mappatura concettuale precedentemente esposta costituisce un interessante punto di partenza per operare riflessioni sulla relazione tra l'intelligenza artificiale e l'essere umano. Tal genere di dinamica costituisce un ambito sempre più spesso indagato anche dalle rappresentazioni audiovisive, le quali ci presentano in una maniera spesso molto semplice e diretta i modelli di valorizzazione che si ritrovano anche nei discorsi di matrice fattuale. Vi sono infatti alcuni esempi significativi che permettono di comprendere meglio le proposte analitiche sin qui presentate.

Il primo caso è quello di *Tau* (D'Alessandro, 2018), nel quale sorveglianza e prigionia costituiscono le due dinamiche essenziali che coinvolgono tutti i personaggi. Julia è la giovane ragazza protagonista della pellicola, confinata ai margini di una società che la etichetta come reietta e che, per tale ragione, verrà rapita da Alex, il giovane programmatore che conduce esperimenti sugli esseri umani con lo scopo di ottenere i dati per costruire Tau, un sofisticato dispositivo di intelligenza artificiale di tipo emotivo. Julia diventerà una risorsa inestimabile per le ricerche di Alex e, proprio facendo leva su questa consapevolezza, avanzerà le sue pretese per ottenere cibo e vestiti. Presto, però, la ragazza si renderà conto di non essere l'unica prigioniera dell'abitazione. Tau, scollegato dal mondo esterno, è costretto a rimanere all'interno della soglia della casa¹⁶. Ma vi sono altre due tecnologie che si inseriscono a pieno nelle dinamiche di controllo e sorveglianza: Aries (il robot distruttivo) e i piccoli droni pulitori. In questa cornice non c'è scampo per la ragazza che arriverà, però, a

16. Questa è, inoltre, una dimensione spesso rappresentata nei film di IA e che riprende quelle visioni di autori che tratteggiano un futuro in cui la tecnologia dovrà essere contenuta in uno spazio sicuro (Bostrom, 2014; Tegmark, 2017).

comprendere come sia proprio la tecnologia di IA a possedere maggiore umanità dell'individuo carceriere. Tau e Julia, in una dinamica di mutua collaborazione e complicità, stringono un'amicizia che li condurrà ad aiutarsi l'un l'altra per essere liberi insieme, ritrovando nel legame reciproco il senso stesso della loro identità.

A proposito di come lo sviluppo dell'intelligenza artificiale nella società contemporanea solleciti la produzione di discorsi su uomini e tecnologie umani e disumani, Santangelo afferma che, in questo ambito, generalmente, «si può dire umano solo chi desidera prendersi cura degli altri sentendo il dovere morale di aiutarli a essere liberi di realizzare sé stessi» (Santangelo, 2023, p. 254). Questa è una puntuale definizione che descrive il significato profondo del film *Tau*, rintracciabile anche a partire dal quadrato semiotico edificato sull'opposizione tra /controllo/ e /sottomissione/ (figura 5). Avere il controllo non significa essere liberi. In questo senso comprendiamo meglio anche le dinamiche che si instaurano tra le modalità fondamentali del *dovere*, *potere*, *volere* ed *essere*, che consentono di andare oltre la dimensione ontologica che vorrebbe distinguere persone e macchine solo per il fatto di essere fatti di carne o di metallo. Alex, privo di umanità, è così associato direttamente alle figure di Aries e dei droni, incapace di ribellarsi alle volontà dell'azienda per la quale sta sviluppando l'IA e costantemente sottomesso a scadenze e a desideri primitivi¹⁷. La connessione significativa tra Julia e Tau è ben presto stabilita dal loro desiderio di essere liberi autodeterminando loro stessi in funzione del benessere dell'altro. È proprio in questa *relazionalità interspecie*, così di moda, nel dibattito contemporaneo, anche grazie all'opera di Donna Haraway (2019), che si ritrova, anche in *Tau*, uno dei concetti più interessanti del pensiero della studiosa americana: quello di *response-ability* che – collegabile anche alla definizione di *umanità* proposta da Santangelo (2023) – identifica la possibilità di riconoscere, nell'alterità, un'entità con cui relazionarsi e cooperare per sopravvivere all'interno di un pianeta corrotto.

Tau, in definitiva, è una narrazione che ci pone direttamente di fronte alla domanda su cosa voglia dire essere umani nell'epoca dell'intelligenza artificiale, portandoci a comprendere, all'interno di questa definizione, qualcosa che va oltre quell'appartenenza ontologica che escluderebbe la disumanità e l'umanità come attributi propri dell'umano (come fanno, significativamente, anche due autori che riflettono sul rapporto tra uomini e IA nella società contemporanea, come Frischmann e Selinger, 2019). Le tecnologie potranno essere strumenti umani solo quando saremo capaci di crearli in maniera *umana* nel rispetto del bene e dell'autodeterminazione reciproca.

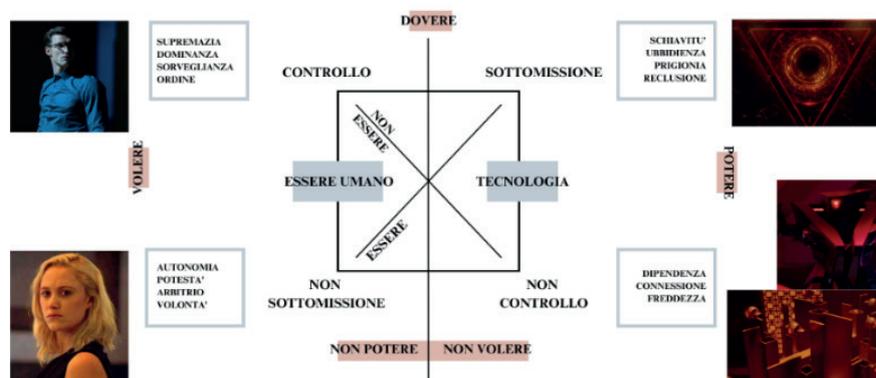


Figura 5. Quadrato semiotico della narrazione *Tau* (2018).

17. Alex è un individuo che prova impulsi sessuali, vuole raggiungere gli obiettivi imposti, ma è incapace di provare emozioni umane.

Il secondo esempio filmografico, significativo per la presente analisi, è *I am Mother* (Sputore, 2019), interessante rappresentazione di un futuro distopico in cui un mondo completamente desolato sembra essere popolato solo dalle macchine e da una ragazza cresciuta da una madre robotica alla quale è stato affidato il compito di creare il nuovo essere umano perfetto. Madre e Figlia sono infatti le uniche entità viventi all'interno del bunker in cui sono confinate. Le due convivono, passando le giornate tra importanti riflessioni morali, insegnamenti scientifici ed esercizi fisici: un allenamento rigoroso finalizzato al superamento di test vitali per il destino delle due. Il ritmo delle loro giornate viene improvvisamente spezzato dall'irruzione nell'abitazione di una strana donna venuta dall'esterno – interpretata da Hilary Swank – pronta a mettere in discussione tutte le verità in cui Figlia crede, a cominciare dalla bontà stessa di Madre. Una lotta tra due figure più o meno materne che tentano con ogni mezzo di convincere la giovane ragazza della verità di ciò che raccontano. A seguito del disvelamento di alcune atrocità commesse da Madre, la ragazza si convince a uscire all'esterno, nella speranza di incontrare altri esseri umani come lei. La donna, però, è l'ultima superstite di un'operazione di sterminio condotta dalle macchine create da un'umanità precedente con lo scopo di rimediare alle devastazioni che hanno portato il mondo al collasso totale. Figlia, dunque, comprende di essere il soggetto di un esperimento ben riuscito, che potrà far nascere una nuova generazione di embrioni preziosamente custoditi nel bunker.

Questo esempio audiovisivo si presenta come estremamente interessante in quanto è l'essere umano, in questo caso, a muoversi verso l'*autodeterminazione* in funzione altrui-stica e collettiva. La ragazza si troverà quindi a mettere in discussione ciò che sa sul mondo e ciò che lei stessa vuole essere per gli altri, ma, in questa evoluzione, arriverà a comprendere che il rifiuto totale della tecnologia non costituisce una scelta efficace¹⁸. *I am Mother* ci pone di fronte la costante necessità di rispondere a una domanda fondamentale: qual è il miglior essere umano secondo questa narrazione? E qual è la migliore IA?

Un primo strumento utile per avanzare una risposta a tale interrogativo è il quadrato semiotico costruito sulla relazione tra /autodeterminazione/ e /controllo/ (figura 6). Al di là delle singole posizioni che i personaggi e i loro valori assumono nel quadrato, ciò che si presenta come significativo ai fini della narrazione è proprio il personaggio di Figlia, che deve riuscire a emanciparsi dalla volontà delle due "non-madri" e autodeterminare sé stessa, riallineandosi al proprio *volere* ottenendo il *potere* necessario ad agire per il bene degli esseri umani futuri, coniugando insieme umanità e tecnologia, per volgere verso un futuro migliore. Ecco allora che possiamo ritornare sulla domanda fondamentale della narrazione: qual è il miglior essere umano secondo *I am mother*? E qual è la migliore IA? Il migliore essere umano non può essere quello cresciuto secondo i migliori insegnamenti teorici e nemmeno quello che ripudia apertamente l'IA, ma è quello che riesce ad accogliere la dimensione di umanità e tecnologia propria dell'individuo affermando sé stesso e agendo secondo quei principi presentati nella definizione di *umanità* sempre proposta da Santangelo (2023). La migliore intelligenza artificiale, allo stesso tempo, non è quella che porta avanti i doveri che le sono stati impartiti – a costo di sottomettere e limitare le libertà altrui – ma è un'IA capace di mettersi ai margini delle decisioni degli individui consentendo loro di trovare la libertà di agire. Madre e Figlia, alla fine della narrazione, riusciranno ad assumere questa configurazione.

18. Alla fine del racconto Figlia non abbandonerà il bunker per vivere nel mondo esterno, ma coniugherà in sé gli insegnamenti che le sono stati forniti da Madre assieme alle sue consapevolezze di essere umano che vive e agisce per il bene degli altri.

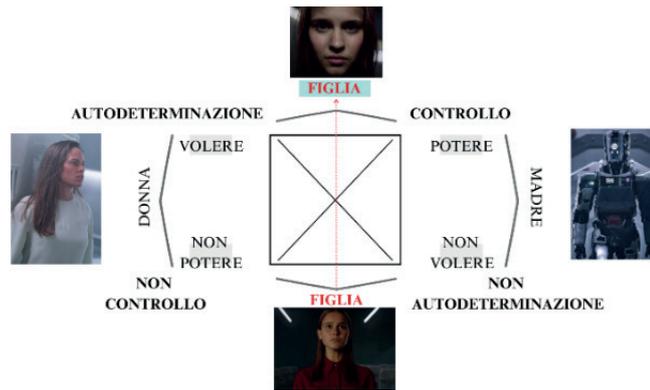


Figura 6. Quadrato semiotico della narrazione *I am Mother* (2019).

Queste brevi analisi consentono in pochi passaggi di mettere in risalto le relazioni fondamentali che si stabiliscono tra l'essere umano e la tecnologia nei testi che parlano di intelligenza artificiale. Tale interazione è indagabile anche alla luce dei dispositivi precedentemente delineati come la Mappa delle dimensioni valoriali in figure 3 e 4. In *Tau*, infatti, l'IA assume una quadruplica configurazione. Da un lato, all'inizio del racconto, si propone come dispositivo *oracolare* capace di processare i dati per la ricerca del suo programmatore. Inoltre, essa pone sotto costante controllo tutta la casa, grazie al lavoro di Aries – il robot assalitore – che assume i connotati dell'*arma letale*, mentre i droni pulitori svolgono la funzione di piccoli *maggiordomi*. Ma il posizionamento dell'IA non si esaurisce in questi quadranti. L'evoluzione di Tau verso l'autodeterminazione altruistica lo conduce a erigersi a dispositivo slegato dai principi negativi di Alex per accogliere nuovi insegnamenti che lo vedono allineato ai principi cooperativi di Julia. Tau, alla fine della narrazione, diventa la casa della giovane, una sorta di legame familiare che non ha mai avuto, una *guida* attraverso la quale lei stessa impara a fidarsi dell'alterità da cui ha sempre diffidato.

L'IA in *I am Mother* si colloca perfettamente a metà strada tra il settore delle *armi letali* e quello del *dittatore*. Madre è senza dubbio un robot dalle capacità superiori rispetto a quelle di Figlia, ma il suo operato, seppur non costantemente negativo, segue le istruzioni dettate da un'umanità precedente che ha accettato lo sterminio di una popolazione che non presenta i valori e le caratteristiche desiderate. Da un altro punto di vista, nonostante Madre possieda una dimensione strumentale, il modo in cui porta avanti il proprio operato la allinea alla definizione di *dittatore* macchinico, precedentemente fornita, in quanto strumento capillare che possiede una propria autonomia agentiva che muterà connotati significativi alla fine della narrazione.

La mappatura che mette in risalto le raffigurazioni umane – nel caso di Tau – vede, invece, in Julia un soggetto *bisognoso*, sia nel mondo esterno, perché manchevole dei mezzi necessari per autodeterminarsi e realizzarsi come essere umano; sia all'interno della tecnologica abitazione di Alex nella quale si ritrova prigioniera e completamente privata della libertà. Alex in questo senso, infatti, assume il ruolo di *carceriere* capace di sottomettere a sé la ragazza e la tecnologia stessa rispetto alla quale dimostra inferiorità sia fisica che cognitiva. Al contempo però è necessario evidenziare il ruolo di Julia assunto agli occhi del giovane programmatore. La ragazza, infatti, rappresenta per lui un mezzo strumentale attraverso cui ottenere i propri tornaconti. Se da un lato Julia può essere descritta come una *vittima* dall'indole non necessariamente negativa, dall'altro lato, però, proprio per il tipo di vita che conduce, ci appare come una semplice truffatrice incapace di mettere in discussione un sistema dal quale riesce a ricavare un seppur esiguo tornaconto. Anche in *I am Mother* troviamo alcuni spunti

interessanti. La protagonista principale, nella prima parte del racconto, si dispone a metà tra il quadrante della *vittima* – perché sottoposta costantemente ai dettami della macchina e costretta a relazionarsi con una realtà che crede essere autentica – ed il settore *dell'intermediario*. Figlia, infatti, tenta in tutti i modi di mediare e conciliare le due figure “femminili”. Anche la donna ribelle si pone a metà tra due settori: *bisognosa* (sopravvissuta in un mondo di devastazione e privata dei mezzi necessari per la sussistenza) e *carceriera* (incapace di prendere delle decisioni puramente altruistiche, in lotta aperta contro le macchine per preservare unicamente il suo benessere personale, una scelta che la condurrà a vivere rinchiusa in un container diventando così carceriera di sé stessa).

Infine, il quadrato di Floch nella doppia schematizzazione valoriale (figure 1 e 2) consente di indagare ulteriormente i discorsi sull'intelligenza artificiale. *Tau* si propone con una *valorizzazione ludica*. Nonostante si dia come un dispositivo particolarmente *pratico* dal punto di vista di Alex – che lo utilizza per portare a termine i suoi obiettivi – e con una propensione verso il quadrante *utopico* (è attraverso l'IA che Julia comprende i valori della cooperazione e della solidarietà reciproca) *Tau* presenta un'indole giocosa e curiosa, interessato al sapere, non per dominare il mondo esterno, ma per la semplice volontà di appagare il suo desiderio di conoscenza. La *ludicità* che spesso scandisce le chiacchierate tra i due protagonisti è elemento chiave dell'identificazione valoriale. Ribaltando il quadrato nella dimensione negativa portata avanti da questo racconto, *Tau* rappresenta per Julia una tecnologia *anti-pratica* che le impedisce di ottenere la libertà. *I am Mother*, invece, secondo una prospettiva positiva del racconto, occupa una doppia collocazione nel quadrato. Le istruzioni inscritte nel suo sistema sono quelle di generare un essere umano educato secondo i migliori principi etici, questo conduce al posizionamento di Madre in una prospettiva del tutto *utopica*. Al contempo, però, la macchinica figura materna fornisce costantemente alla ragazza i mezzi cognitivi e intellettuali per poter comprendere da sola le *criticità* del mondo. Nel ribaltamento al negativo Madre occupa nuovamente due settori. Da un lato quello di *anti-praticità* che è dato dalle limitazioni che il robot impone alla ragazza costretta a non oltrepassare la soglia del bunker, confrontandosi unicamente con la verità che le viene raccontata dalla macchina; dall'altro lato vi è una forte componente di *anti-utopicità* perché gli insegnamenti impartiti da Madre non possono essere considerati i migliori in senso assoluto.

Conclusioni

L'obiettivo della presente ricerca è quello di comprendere – attraverso un'indagine sociosemiotica – i discorsi che circolano sul tema dell'intelligenza artificiale a partire dall'analisi di racconti *factual* e *fictional*.

Gli esempi di *Tau* e di *I am mother*, insieme con tutti gli altri che sono stati riportati, sia dai testi di finzione, sia da quelli di natura fattuale che parlano della IA e del nostro rapporto con essa, testimoniano dunque che costruire un'intelligenza artificiale *umana* significa, per molti pensatori e autori contemporanei impegnarsi a creare uno strumento d'ausilio per gli individui, rispettandone voleri e libertà fondamentali (Santangelo, 2023). È nella *relazionalità* che ritroviamo la chiave fondamentale per creare quella collaborazione tra umani e non umani per giungere al superamento dei binarismi che punteggiano il sistema ideologico e culturale di una società capitalocentrica (Haraway, 2019).

La proposta avanzata da Frischmann e Selinger (2019) procede verso questa direzione. Secondo gli autori, a determinare l'*umanità* di una persona sarebbero proprio i principi e gli ideali che quest'ultima decide di perseguire. In questa dinamica, l'intelligenza artificiale che stiamo creando diventa un dispositivo semiotico di natura differenziale attraverso il quale comprendere anche i valori di *disumanità*, *inumanità* e *superumanità*. Una tecnologia artificiale *disumana*, in molti dei discorsi che circolano oggi a proposito della IA, diventa dispotico strumento di sottomissione nelle mani di coloro che traggono profitti e vantaggi economici esorbitanti e intrinsecamente ingiusti. L'*Inumanità* identifica, invece, la condizione di alienazione percepita come rassicurante. La rinuncia all'autodeterminazione diventa, per gli *inumani*, accettabile sacrificio in cambio dell'astensione alla lotta contro le ingiustizie.

Infine, vale la pena fermarsi a riflettere su che cosa voglia dire creare una tecnologia *superumana*: vero e proprio strumento di liberazione e di propagazione di quei valori etici che intendiamo perseguire in un futuro migliore in cui evolviamo insieme all'intelligenza artificiale in un ciclo perpetuo di mutua collaborazione.

Pertanto, chiedersi se l'IA possa essere realmente intelligente come un essere umano rappresenta un interrogativo che mira a esaltare un tratto non pertinente rispetto alla pratica che, a questo punto, dovremmo attenderci da *lei*. Il compito a cui le chiediamo di assolvere dovrebbe costituire la bussola di riferimento per il suo più ottimale sviluppo. L'intelligenza delle macchine non costituisce più un elemento imprescindibile per reputare una macchina *umanamente intelligente*. È la loro capacità di rendere migliori – più intelligenti, sensibili, empatici, altruisti, coscienti, consapevoli e rispettosi delle libertà altrui – tutti gli esseri umani a rappresentare l'intento di un percorso di ricerca e costruzione dei dispositivi tecnologici di nuova generazione.

Bibliografia

Bostrom, N. (2006). What is a Singleton? *Linguistic and Philosophical Investigations*, 5(2), 48-54. <https://nickbostrom.com/fut/singleton> (ultimo accesso: 19/04/2023).

Bostrom, N. (2014) *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press (trad. it. *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*. Boringhieri, 2018).

Campa, R. (2022). Socialismo conservatore e trasvalutazione della follia. La filosofia politica di George Orwell. *Heliopolis, Culture Civiltà Politica*. XX(2). Artetra Edizioni. <http://www.artetetra.it/heliopolis/2023/02/2022-anno-xx-numero-2/> (ultimo accesso: 22/04/2023).

Casilli, A. (2019). *En Attendant les Robots Enquete sur le Travail du Clic*. Editions du Seuil (trad. it. *Schiavi del clic. Perché lavoriamo tutti per il nuovo Capitalismo?* Feltrinelli, 2020).

Floch, J.M. (1990). *Sémiotique, marketing et communication*. PUF (trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*. FrancoAngeli, 1992).

Floridi, L., & Cabitza, F. (2021). *Intelligenza artificiale. L'uso delle nuove macchine*. Bompiani.

Frischmann, B., & Selinger, E. (2019). *Re-Engineering Humanity*. Cambridge University Press.

Gallino, L. (2000). *Globalizzazione e disuguaglianze*, Laterza.

Haraway, J.D. (2019). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. University of Chicago Press (trad. it. *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*. Nero, 2019).

Latour, B. (1992). Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune. In Alvise Mattozzi (a cura di) (2006). *Il senso degli oggetti tecnici* (pp. 81-119). Meltemi.

Negroponte, N. (1995). *Essere digitali*. Sperling & Kupfer.

O'Neil, C. (2016). *Weapons of math destruction. How big data increases inequality and threatens democracy*. Penguin (trad. it. *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*. Bompiani, 2017).

Pasquale, F. (2020). *New Laws of Robotics. Defending Human Expertise in the Age of AI*. The Belknap Press of Harvard University,

Sadin, E. (2018). *L'intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle: Anatomie d'un antihumanisme radical*. L'Echappée (trad. it. *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*. Luiss, 2019).

Santangelo, A. (2021). Equità degli algoritmi e democrazia. *DigitCult*, [s.l.], 5(2), 21-30. <https://digitcult.lim.di.unimi.it/index.php/dc/article/view/172> (ultimo accesso: 07/04/2023).

Santangelo, A. (2023). Essere umani al tempo dell'Intelligenza artificiale. Narrazioni a confronto. *Lexia. Rivista di Semiotica, 2023, Semiotica e intelligenza artificiale*, L. Massimo, A. Santangelo (a cura di). Aracne.

Tegmark, M. (2017). *Life 3.0. Being Human in the Age of AI*, Penguin (trad. it. *Vita 3.0 Essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale*. Raffaello Cortina, 2018).

Zanutto, A. (2020). Diventare ciò che si è: annotazioni al confine tra individualizzazione e decostruzione del discorso pubblico sui giovani. *Giovani e comunità locali*, 1(3). Network Culturale Orizzonte giovani. https://www.giovaniecomunitalocali.it/wp-content/uploads/2022/05/alberto-zanutto_diventare-cio-che-si-e.pdf (ultimo accesso: 22/04/2023).

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.

Filmografia

D'Alessandro, F. (2018). *Tau*. Lungometraggio, Netflix, USA, 97 min.

Sputore, G. (2019). *I am Mother*. Lungometraggio. Netflix, Australia, 115 min.

La Grande Galleria Dal testo al grafo, al modello digitale*

The Grande Galleria From text to graph, to digital model

Federico Cesareo

Politecnico di Torino
federicohcesareo@gmail.com

Erika Guadagnin

Università degli Studi di Torino
erika.guadagnin@unito.it

| abstract

Il contributo si focalizza sulla Grande Galleria di Carlo Emanuele I di Savoia inaugurata nel 1608: una manica di collegamento situata all'epoca tra la residenza ducale e il Castello di Torino. Al suo interno era custodita la Biblioteca Ducale insieme a collezioni di oggetti di diversa natura, il tutto incorniciato da un apparato architettonico e decorativo di tipo naturalistico e simbolico. Queste componenti sono oggi distrutte o disperse, mentre le fonti per il loro studio si riferiscono a singoli aspetti della Galleria. Si è quindi deciso di compiere un esperimento grafico che permettesse di capire in che modo la forma dell'informazione agisca sui modelli epistemologici con cui conosciamo la Grande Galleria. Lo scopo dell'esperimento è quello di rappresentare le reti di relazioni tra le unità bibliografiche che erano contenute nelle *scansie* della biblioteca, partendo dall'idea di Foucault secondo cui i libri sono inseriti in sistemi di relazioni e di rimandi. Il tentativo è quello di elaborare uno spazio digitale di visualizzazione delle informazioni che possa rendere visibili le reti di relazioni che legano gli oggetti della Grande Galleria.

This contribution focuses on the Grande Galleria of Carlo Emanuele I of Savoy inaugurated in 1608: a connecting building located at the time between the ducal residence and the Castle of Turin. Inside it housed the Ducal Library along with collections of objects of various kinds, all framed by naturalistic and symbolic architectural and decorative apparatus. These components are now destroyed or dispersed, while the sources for their study refer to individual aspects of the Galleria. It was therefore decided to carry out a graphic experiment to understand how the form of information acts on the epistemological models by which we know the Grande Galleria. The aim of the experiment is to represent the networks of relationships among the bibliographic units that were contained in the library's shelves, starting from Foucault's idea that books are embedded in systems of relationships and cross-references. The attempt is to elaborate a digital space for displaying information that can make visible networks of relationships that link the objects of the Grande Galleria.

DOI 10.36158/97888929573676

* Gli autori condividono i contenuti del contributo nel suo insieme. Si precisa che va attribuito a Federico Cesareo e Erika Guadagnin il paragrafo *Introduzione*, a Erika Guadagnin i paragrafi *Contesto* e *Studiare la Grande Galleria: i testi*, a Federico Cesareo i paragrafi *Studiare la Grande Galleria: il grafo* e *Studiare la Grande Galleria: il modello digitale*.

Introduzione

Nella ricostruzione di antiche biblioteche, ma questo vale in generale per la ricerca, è necessario fare i conti con le forme che assumono le fonti di cui ci avvaliamo. Come ha sottolineato Maurizio Vivarelli, all'interno del concetto di "informazione" è rintracciabile a livello linguistico e semantico il termine e il concetto di "forma". Queste entità, le informazioni, per quanto nel corso dei secoli siano state organizzate in modi diversi – arrivando fino alla loro dematerializzazione e alla rinascita in ambienti digitali – «continuano a essere immaginate e pensate con dispositivi visivi, distanti temporalmente, e che tuttavia presentano evidenti somiglianze con quelli utilizzati, intorno alla metà del XVI secolo, quando inizia ad acquisire una propria fisionomia la bibliografia» (Vivarelli, 2012, p. 3).

Un esempio tra i più lampanti e significativi, che si colloca sul declinare di quel periodo storico, è la Grande Galleria di Carlo Emanuele I a Torino, nella quale la componente visiva, il *colpo d'occhio*, era fondamentale per poter cogliere la sua dimensione simbolica-metafisica insieme a quella concreta incarnata dai beni artistici, architettonici e bibliografici che la componevano¹. Queste componenti sono oggi distrutte o disperse, mentre le fonti per il loro studio si riferiscono a singoli aspetti della Galleria (i libri, l'apparato decorativo e architettonico, le collezioni di oggetti ecc.); manca quindi una visione complessiva che ci permetta di cogliere i diversi elementi e le relazioni a essi sottese in quello spazio.

Partendo da un problema simile al nostro, ossia quello di estrinsecazione delle relazioni tra forme di informazioni differenti, Bruno Latour nel secondo capitolo di *Pandora's hope* (Latour, 1999, pp. 24-79) si interroga su quali siano i passaggi epistemologici che possono portare la raccolta di un campione di terreno alla produzione di un articolo scientifico. La risposta che il sociologo francese ci offre si basa sul concetto di quelli che chiama "referenti circolanti", ossia di un sistema di trasformazioni, trascrizioni e rappresentazioni che determina una catena di intermediari (umani e non) tra loro connessi che permettono la produzione di conoscenza attraverso dei cambiamenti nella forma delle informazioni. Nell'esempio di Latour il campione di terra prelevato può essere confrontato con altri sul tavolo di lavoro, ma non è più il terreno in sé, né è soltanto una sua rappresentazione sinodotica; in maniera analoga, i dati che ne possono essere estratti perdono la matericità del campione e acquistano valori numerici che ampliano la portata analitica di questa sua traduzione. In ogni passaggio la trasformazione di stato fa guadagnare qualcosa, al prezzo di qualcos'altro che viene perduto. Il cambio di forma permette così il confronto tra le informazioni degli oggetti di studio e, in ultima istanza, un avanzamento di conoscenza. In che modo possiamo allora provare a confrontare le differenti forme delle fonti a disposizione sulla Grande Galleria? Esiste una forma informativa a cui ricondurre tutte le fonti?

Se il modello relazionale tra le informazioni di Latour si presenta come diacronico ed eteromorfo, ne *L'archeologia del sapere* Michel Foucault ne descrive uno specifico per i libri che è invece sincronico e isomorfo. Si tratta di un modello che presuppone un sistema latente, ma intrinseco, di relazioni che sono necessarie per una comprensione dell'oggetto di studio: «i confini di un libro non sono mai netti né rigorosamente delimi-

1. «Nei contenuti metaforicamente riflessi dentro la mente troveremo le rappresentazioni delle informazioni documentarie, tra di loro relazionabili; mentre fuori, nella oggettività delle fonti, troveremo ulteriori dati e informazioni documentarie (cioè ancora rappresentazioni), costituite secondo pratiche di scritture, stili, retoriche disciplinarmente diverse, e che interdisciplinarmente possono essere con maggiore facilità collegate» (Vivarelli, 2022, p. 206).

tati: [...] al di là della sua configurazione interna e della forma che lo rende autonomo, esso si trova preso in un sistema di rimandi ad altri libri, ad altri testi, ad altre frasi: il nodo di un reticolo» (Foucault, 2020, p. 32). Seguendo questo ragionamento, il libro, in quanto forma dell'informazione, è parte di un sistema di rimandi che sostanzialmente inserisce l'unità bibliografica all'interno di una rete in cui l'oggetto è conosciuto anche in relazione al resto delle entità che compongono il sistema. Nel caso della Grande Galleria, questo si traduce nella necessità di saper ricostruire le relazioni tra le unità librarie presenti al fine di produrre una rappresentazione esaustiva del manufatto, delle sue collezioni e dei relativi contesti.

Nel nostro caso di studio, il meccanismo di rimandi di cui parla Foucault può essere facilmente esteso anche ad altre forme di informazione, dato che ciascun elemento dell'apparato decorativo, d'arredo, architettonico, ecc. si costituiva come elemento di un sistema simbolico. Questo ci permette di rintracciare meccanismi di rimandi tra tutti i disparati elementi che partecipavano alla produzione del *colpo d'occhio*.

Ciò ci suggerisce di riportare a una rappresentazione dello spazio le diverse forme di informazioni (dati testuali, tabulari, metadati ecc.) di cui disponiamo riguardo alla Grande Galleria. Per la stessa ragione, tenteremo di produrre un esperimento grafico che ha l'obiettivo di presentare alcune delle possibili relazioni che possono emergere attraverso un cambio di forma delle informazioni a disposizione e, al contempo, di rappresentarne possibili sistemi di rimandi. Nello specifico, ciò ci permetterà di evidenziare alcune delle relazioni presenti tra le unità bibliografiche che erano contenute nella *IV guardarobba* della Grande Galleria.

Il valore di questa operazione, sul piano strettamente epistemologico, è quello di presentare un modello di visualizzazione della Grande Galleria che ci permetta di conoscere una nuova Grande Galleria proprio perché la sua identità sarà definita da un sistema di rimandi più ampio e più complesso di quanto possano fare le singole reti definibili a partire da singole forme dell'informazione più tradizionali.

Contesto

Come si sarà capito, l'oggetto intorno a cui ruota l'analisi è la Grande Galleria di Carlo Emanuele I di Savoia inaugurata nel 1608: una manica di collegamento situata all'epoca tra la residenza ducale (oggi Palazzo Reale) e il Castello di Torino (l'attuale Palazzo Madama). Al suo interno era custodita la Biblioteca Ducale insieme a collezioni di oggetti di diversa natura (busti, sculture antiche, strumenti matematici, armature, monete ecc.), il tutto incorniciato da un apparato architettonico e decorativo di tipo naturalistico e simbolico che rimandava direttamente alle correnti dell'ermetismo e del neoplatonismo². Non di meno essa era investita del compito di affermare a livello visivo l'autorità statale secondo il modello dello stato assoluto, oltre a rispecchiare gli interessi culturali coltivati del duca in prima persona³. Il progetto era costituito perciò da una dimensione simbolica-metafisica e da una oggettiva e concreta incarnata dai beni artistici, architettonici e bibliografici.

2. Il primo intervento di decorazione della Grande Galleria fu commissionato a Federico Zuccari che vi si concentrò dal 1605 al 1607 (anno della sua partenza da Torino) insieme a Guglielmo Caccia detto il Moncalvo, attestato dai pagamenti a partire dal 1606, e completata poi dal pittore Giovanni Ambrogio Figino. Cfr. Mamino, 1999, p. 290; Visconti, 2016, p. 59.

3. Le aspirazioni alla base del progetto sono state delineate da Varallo, 2011, p. 25-34, in part. p. 29; Ead., 2016, p. 116-127. Sull'organizzazione delle biblioteche in quest'epoca e più in generale sulla classificazione del sapere cfr. Burke, 2002, pp. 109-151; Garberson, 2006, p. 105-136.

All'interno di questo microcosmo, la biblioteca era ordinata in 11 classi tripartite, per un totale di 22 armadi (*guardarobbe*) addossati alle pareti, 11 a ponente e 11 a levante, e inframezzati da grandi finestre⁴; i volumi erano poi disposti per ognuna delle tre partizioni interne su cinque o tre palchetti (*scansie*). Essa era concepita come un teatro di tutte le scienze ispirato ai principi dell'enciclopedismo ermetico e delle arti della memoria, e al suo interno erano conservati i testi più disparati dei diversi ambiti disciplinari: testi sacri, libri in greco e lingue orientali, opere di filosofia, medicina, astrologia, matematica, giurisprudenza, trattati di arte militare, opere letterarie e di grammatica, trattati di pittura, scultura e antichità.

Proprio la natura complessa del manufatto perduto ha fatto sì che negli anni si concentrassero su di esso diverse prospettive di ricerca. Non potendo per brevità presentarle tutte, si ricordano alcuni degli snodi cruciali. Se la chiave di volta è costituita dagli studi di Sergio Mamino⁵ – che grazie a un'attenta rilettura della storiografia ottocentesca ha proposto nuovi scenari e percorsi di ricerca –, sono stati i cataloghi delle mostre *Il teatro di tutte le scienze e le arti* (2011) e *Le meraviglie del Mondo* (2016) a ridare nuovo slancio alle ricerche coinvolgendo numerosi studiosi nella loro redazione. Solo di recente però, due iniziative, nate dalla collaborazione tra Franca Varallo e Maurizio Vivarelli, hanno puntato verso una linea maggiormente interdisciplinare: *La Grande Galleria. Spazio del sapere e rappresentazione del mondo nell'età di Carlo Emanuele I* (2019), nata dalla confluenza di prospettive di ricerca eterogenee, e il convegno internazionale *Reimmaginare la Grande Galleria. Forme del sapere tra età moderna e culture digitali*, a cui ha fatto seguito la pubblicazione degli atti (2022). Il volume prende in esame (seguendo gli argomenti trattati nel convegno) i modelli coevi di organizzazione materiale e concettuale delle biblioteche e degli spazi della memoria, a partire dall'esperienza della Grande Galleria, le attuali prospettive di ricerca sulle collezioni dei duchi di Savoia, e infine le ipotesi innovative per la messa a punto di modelli di rappresentazione spazializzata delle biblioteche storiche in ambiente digitale.

Come si nota da questa breve rassegna, l'ambizioso progetto enciclopedico di Carlo Emanuele I ha recentemente catalizzato l'attenzione di studiosi provenienti da svariati ambiti disciplinari; ciononostante diversi interrogativi restano ancora aperti, anche a causa della natura frammentaria delle fonti e delle informazioni in nostro possesso che non permettono di avere una chiara immagine complessiva della Grande Galleria: dai modelli culturali di riferimento, passando per i meccanismi di ordinamento della biblioteca, fino alla quantità di volumi e oggetti contenuti nella Galleria, allo stesso manufatto architettonico, sono numerose le questioni su cui si continua ancora oggi a riflettere.

Studiare la Grande Galleria: i testi

Per quanto riguarda più nello specifico il contenuto della Biblioteca Ducale e la sua collocazione all'interno della Grande Galleria, la testimonianza documentaria principale è l'inventario del protomedico e bibliotecario di corte Giulio Torrini (1607-1674), redatto nella primavera del 1659 con l'aiuto del figlio Bartolomeo e altri collaboratori, che de-

4. Il senso di percorrenza, che aveva anche un significato allegorico, andava dal Castello, rappresentante il passato, verso il Palazzo ducale, il presente.

5. Mamino, 1987; Id., 1995, p. 70-88; Id., 1999a, p. 289-309; Id., 1999b, p. 47-67.

scrive le circa 11.000 unità bibliografiche della biblioteca, ordinate per la maggior parte secondo la successione delle 22 *guardarobbe*⁶.

Proprio questa fonte ha permesso di portare avanti studi storico-bibliografici sui libri della Grande Galleria, e in particolare si fa qui riferimento alle informazioni che sono state estrapolate grazie all'analisi e identificazione bibliografica dei lemmi della IV *guardarobba* intitolata *Philosophia Rationalis Naturalis Moralis* (Guadagnin, 2022).

Il tentativo che questa linea di ricerca ha portato avanti è stato quello di trasformare i "dati" presenti all'interno dell'inventario in "informazioni", facendoli passare da sequenza di segni a strutture linguistiche dotate di uno specifico referente documentario. L'obiettivo è stato quello di giungere all'edizione delle oltre 900 unità bibliografiche contenute al suo interno, utilizzando metodi e tecniche specifiche, applicate a partire dall'analisi dei segni presenti nell'inventario di Giulio Torrini. Sono stati quindi utilizzati «una *clavis* e un metodo a base bibliografica» che ha cercato di mettere in relazione «i segni (e i codici) linguistici presenti nell'inventario con i segni e i codici di descrizioni bibliografiche attuali» (Vivarelli & Guadagnin, 2019, p. 363), utilizzando una serie successiva di modelli di rappresentazione delle diverse unità bibliografiche: a partire dal confronto con l'inventario redatto dall'abate Filiberto Maria Machet tra 1709 e 1713, fino ai cataloghi della Biblioteca Antica dell'Archivio di Stato di Torino e della Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino, che rappresentano le sedi di conservazione in cui è possibile localizzare, con gradi variabili di probabilità, le unità documentarie un tempo appartenute alla Grande Galleria⁷.

L'identificazione bibliografica dei lemmi dell'inventario, e la successiva predisposizione di contenuti di natura critico-bibliografica e di una rete di confronti, permette di iniziare a far emergere la complessa e fitta rete di relazioni culturali che lega opere, autori, traduttori e commentatori, stampatori e editori, correnti filosofiche, centri universitari e contesti storico-politici. Una stratificazione e una ricchezza di informazioni che tuttavia è complesso padroneggiare nella sua totalità⁸.

Questo progetto di ricerca ha avuto per oggetto la Grande Galleria, come fatto storico, che conosciamo nella sua configurazione topologica e concettuale attraverso il sistema delle fonti a essa riferite, e tra queste l'inventario di Giulio Torrini, e si snoda su diversi livelli tramite l'utilizzo di modelli di rappresentazione delle unità documentarie. I risultati prodotti, ovvero le informazioni che sono state estrapolate, possono tuttavia assumere aspetti diversi, che vanno dalla forma tradizionale dell'elenco numerato – quella adottata per l'edizione della IV *guardarobba* – fino all'elaborazione di spazi digitali o ibridi, che, come ricorda Maurizio Vivarelli, «fuoriuscendo dallo spazio tipografico della pagina, riattivano modelli di comprensione a base visiva» (Vivarelli, 2022, p. 208).

Se in teoria ciò appare possibile, bisogna considerare tuttavia come l'analisi attenta dell'inventario Torrini faccia emergere alcune problematiche e criticità legate da un lato alla distanza temporale tra la sua redazione e il periodo di massimo splendore della biblioteca – coincidente con la morte di Carlo Emanuele I (1630) –, dall'altro alla scarsità di informazioni contenute nelle sue descrizioni.

6. *Recognitione ossia inventario de libri ritrouati nelle guardarobbe della Galleria di S.A.R. le doppo la morte del s.r. protomedico Boursier fatta in marzo del 1659 dal s.r. protomedico Torrini e s.r. segretario Giraudi d'ordine di S.A.R.*, Archivio di Stato di Torino, Gioie e mobili, mazzo 5 d'addizione, n. 30, 305 x 210 mm., ms. cart., [1], 85, [3] p., [22] p. bianche. Se ne veda anche la trascrizione: Albenga, 1990/1991, pp. 1-335.

7. Per la spiegazione puntuale del percorso di identificazione bibliografica, per i criteri secondo i quali sono state predisposte le descrizioni e per una rassegna completa dei cataloghi utilizzati cfr. Guadagnin, 2022, pp. 145-167.

8. Ivi, pp. 179-468.

In particolare sembra utile porre l'attenzione su alcuni elementi poco coerenti dell'inventario che possono risultare problematici nel momento in cui si cerca di inserire queste forme testuali di informazioni in uno spazio virtuale.

La *Recognitione de' libri che si trovano nella guardarobba della galleria di S.A.R. cominciando dal castello* (pp. 1-75 dell'inventario) è articolata secondo l'ordine dei ventidue armadi in noce: unica variazione è la disposizione della seconda *guardarobba*, contenente le opere in lingua orientale, in apertura. Ogni *guardarobba* è tripartita come indicano le titolazioni poste al principio di ogni sezione di ponente e levante; queste indicazioni non trovano però sempre una effettiva corrispondenza con una tripartizione tematica: ciò appare chiaro per le *guardarobbe Graeci Variorum Idiomatum, Iurisprudentia Canonica Civilis, Medicina Theorica Practica*⁹. Sfogliando le pagine dell'inventario si nota anche poca uniformità nella elencazione delle diverse sezioni di ponente e levante, che si alternano senza una apparente ragione. Capita inoltre, non così di rado, che la successione degli elementi della titolazione posta in apertura delle *guardarobbe* (di levante o di ponente) non corrisponda all'ordinamento seguito nella elencazione delle "tre" sottosezioni. Questi elementi di discontinuità nell'organizzazione interna dei contenuti rappresentano delle criticità non solo per l'"edizione" sotto forma di catalogo di una o di tutte le *guardarobbe*¹⁰, ma soprattutto nel momento in cui si cerca di rappresentare queste informazioni nello spazio. Ma come si vedrà nel prossimo paragrafo, la scelta dei criteri di rappresentazione è ulteriormente complicata dalle altre tipologie di fonti sulla Grande Galleria.

Studiare la Grande Galleria: il grafo

Abbiamo deciso di compiere un esperimento grafico che ci permettesse di capire in che modo la forma dell'informazione agisca sui modelli epistemologici con cui conosciamo la Grande Galleria. Lo scopo dell'esperimento è stato quello di rappresentare le reti di relazioni tra le unità librarie che erano contenute nelle *guardarobbe* e nelle *scansie* partendo dall'idea di Foucault secondo cui i libri siano inseriti in sistemi di relazioni e di rimandi.

Provando a incrociare alcune fonti archivistiche e grafiche, con tracce archeologiche¹¹, abbiamo provato a rappresentare la planimetria del piano primo della Grande Galleria. Senza entrare troppo nel merito della determinazione dell'attendibilità delle varie fonti, abbiamo riscontrato un certo grado di difformità tra le rappresentazioni disponibili. Se comprendiamo il valore di rappresentanza dei disegni del Borgonio per il *Theatrum Sabaudiae* (Blaeu 1682), dovremmo riuscire a identificare quelle componenti simboliche, estetiche e stilistiche che caratterizzano altre opere come ad esempio il ritratto di Caterina Micaela d'Austria¹² in cui la Galleria sullo sfondo appare come una elegante soglia tra città e campagna capace di dare luogo a una regia interiorità. Tuttavia, nel mo-

9. Panzanelli Fratoni, 2022, pp. 290-293. Osservazioni interessanti sul numero delle partizioni interne alle *guardarobbe*, 33 in totale, sono state avanzate da Olivero, 2022, pp. 234-236.

10. Ad esempio per la IV *guardarobba* si è deciso di seguire fedelmente l'elencazione delle *scansie*, e quindi di riproporre la reale successione delle sottosezioni e non quanto dichiarato nella titolazione delle *guardarobbe*.

11. Oltre al già citato inventario si può far riferimento a: Bava & Pagella, 2016, pp. 78-92 per le schede sui progetti e le riproduzioni; Riccomini, ivi, pp. 175-183 e l'Appendice, ivi, pp. 198-211 a cura di P. Petitti e A.M. Riccomini per la trascrizione de *Inventario delle Statue, Busti, Bassi rilievi et altri Marmi di S.A. Ser.ma stanti nella Galeria et altri luoghi, li 4 7bre 1631* (Archivio di Stato di Torino, Sezioni Riunite, Camera dei Conti, Piemonte, Feudalità, art. 801, §1, marzo 1); Taborelli, Pejrani Baricco & Maffei, 2001, pp. 98-100.

12. Ritrattista attivo alla corte dei Savoia, 1596 circa (Torino, Palazzo Madama – Museo Civico d'Arte Antica).

mento di ricerca di una rappresentazione fedele al manufatto esistito non risulta facile elidere tali superfetazioni e le differenze formali producono non pochi problemi nel dimensionamento di alcuni elementi architettonici della Galleria.

Siamo partiti allora dalle misure della proiezione a terra dell'edificio ancora visibile oggi nella pavimentazione di Piazza Castello a Torino. Questo ci ha dato informazioni su lunghezza, larghezza e sul posizionamento di alcuni muri portanti. Per determinare il passo delle finestre e lo spessore dei muri, abbiamo incrociato le informazioni reperibili dalla sezione di progetto del 1643 di Maurizio Valperga¹³ con le misure del corpo di fabbrica dell'attuale Armeria Reale con cui la Galleria costituiva un sistema almeno in parte analogo da un punto di vista volumetrico e decorativo. Il risultato è la planimetria riportata in figura 1. Al fine di agevolare la leggibilità dell'immagine nell'articolo, abbiamo sezionato e avvicinato le due pareti perimetrali, così da poter rendere maggiormente visibili i sistemi di colonne e *guardarobbe*, oltre all'indicazione sul posizionamento delle aperture. Proprio rispetto a queste ultime, le fonti grafiche a disposizione sono nuovamente in contraddizione: se la celebre incisione di Borgonio individua un primo piano con un sistema decorativo a ordine gigante che coinvolge due file di finestre, la sezione di progetto di Valperga rappresenta un primo piano molto più ordinario, con un'altezza comparabile a quella del piano inferiore che renderebbe impossibile una seconda fila di aperture. Non avendo la necessità di determinare le misure in alzato in questo esperimento grafico, ci siamo limitati a posizionare le finestre sugli assi verticali delle aperture confermate dal tracciato archeologico di Piazza Castello, inserendo tratteggiate le proiezioni dell'eventuale seconda fila di aperture¹⁴.

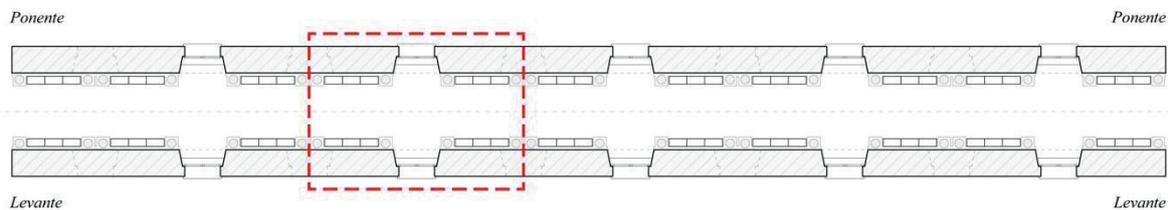


Figura 1. Stralcio di planimetria del piano primo della Grande Galleria di Carlo Emanuele I di Savoia con indicazione, tratteggiata in rosso, delle *guardarobbe* interessate dall'esperimento grafico. Scala libera.

A questo punto, partendo da una *guardarobba* (la IV di ponente) abbiamo individuato otto opere contenute nell'inventario Torrini (cfr. legenda, figura 3) selezionate per ragioni di vicinanza fisica e tematica¹⁵. Avvalendoci di alcuni rudimenti della Teoria dei Grafi (Carpaneto, 1976; Bondy, Murty, 2010), abbiamo rappresentato il posizionamento di

13. Torino, Biblioteca Nazionale Universitaria, q.I.64, disegno 7.

14. Va notato come in questa proposta di rappresentazione abbiamo voluto tenere fermi alcuni elementi decorativi caratteristici e in particolare quello delle colonne tra le quali trovano spazio le *guardarobbe*. Eliminando tale sistema, si sarebbe potuto trovare lo spazio per le aperture tratteggiate direttamente nella prima fila di finestre, ossia in linea con le *guardarobbe* e non al di sopra. Tale seconda ipotesi, avrebbe certamente un carico simbolico molto più ridotto rispetto alla precedente, ma individuerebbe un passo delle finestre molto simile a quello dell'edificio dell'attuale Armeria Reale, con cui sembra esserci una sorta di continuità stilistica, a giudicare dalle rappresentazioni disponibili. Dato che nell'esperimento che stiamo presentando l'attenzione è posta sulla relazione tra le *guardarobbe* e le unità librarie in esse contenute, la presenza del sistema di colonne è in realtà marginale e pertanto, per questioni simbolico-evocative, abbiamo optato per mantenerle.

15. In base alla ricerca che si svolge, le connessioni potrebbero essere innumerevoli. La nostra è un'operazione intrinsecamente arbitraria.

tali opere nello spazio della Grande Galleria andando a indicare la loro collocazione e le eventuali copie, delineando tra esse una linea dello stesso colore che rappresenta una relazione di identità¹⁶ (cfr. figura 2).

Volendo provare a rappresentare il posizionamento delle unità nello spazio anche in relazione alle *scansie*, ci siamo trovati nella naturale condizione di dover appiattare la terza dimensione nella bidimensionalità dell'immagine. Per farlo, di fronte a ciascuna *guardarobba* abbiamo individuato cinque assi, corrispondenti alle cinque *scansie*. Tuttavia, non avendo modo di poter determinare in maniera rigorosa in che modo Torrini abbia attribuito la progressione né in verticale alle *scansie* né in orizzontale alle unità bibliografiche in esse ospitate, ci è sembrato ragionevole ipotizzare che la progressione numerica orizzontale procedesse da sinistra a destra, mentre quella verticale delle *scansie* andasse dall'alto verso il basso. Tale indicazione è stata ribaltata simmetricamente nelle *scansie* di levante, così che, al di là delle indicazioni scritte nelle *guardarobbe*, la rappresentazione del grafo non sia direzionale rispetto all'orientamento della pianta, cioè così che la pianta possa essere letta secondo lo stesso sistema di regole di lettura anche rovesciando il disegno.

Come detto, nel grafo ciascun nodo (espresso da un quadratino) rappresenta una copia dell'opera individuata tramite la legenda cromatica. Delle otto opere che abbiamo individuato, notiamo che due (il *De officio principis* di Roberto Bellarmino e lo *Statista regnante* di Valeriano Castiglione) non presentano relazioni, e cioè sono presenti in copia singola all'interno della Galleria. Al di là di questi due titoli, le altre sei opere presentano tutte almeno un'altra copia. Le tre copie del *Fedone* nella traduzione di Louis Le Roy sono situate una nella sezione *Moralis* di ponente e due in quella di levante sullo stesso palchetto a poca distanza l'una dall'altra. Nel caso della *Philosophia regia* di Giulio Antonio Brancalasso troviamo le quattro copie poste nella stessa sezione (*Moralis*) sia a ponente che a levante, e due di queste sullo stesso palchetto; anche le quattro copie *Della ragion di stato* di Giovanni Botero sono distribuite all'interno della sezione *Moralis* metà a ponente e metà a levante, ma tutte in palchetti diversi. I *Moralia* di Plutarco compaiono invece anche nella sezione *Naturalis* di levante, mentre le copie della *Naturalis historia* di Plinio appaiono distribuite in diverse sezioni e *guardarobbe* (IV *Moralis*, V *Theorica* e V *Medicina*). Cosa possiamo quindi dedurre da questa descrizione?

Quello che abbiamo presentato è un esperimento svolto con un campione molto ridotto, il che ci impedisce di avanzare con sicurezza un'ipotesi su scala complessiva. Tuttavia, proveremo ad avanzare tre ipotesi che in modo diverso possono essere funzionali a portare avanti l'argomentazione, come si capirà meglio a breve. Di primo acchito, potremmo dire che l'istantanea del grafo ci suggerisce l'idea che nella Grande Galleria non ci fosse

16. Non mancano gli esempi di applicazione di reti di relazioni e grafi in ambito umanistico. Essi tendono a essere discretizzabili sulla base del significato acquisito dallo spazio della rappresentazione. Quelli probabilmente meno ricchi di informazioni, ma più immediati dal punto di vista della comunicazione delle informazioni, attribuiscono allo spazio un significato quasi eminentemente topologico, in cui la posizione assunta dai nodi ha un contenuto informativo relazionale rispetto ad altri nodi del sistema, ma generalmente solo con quelli più prossimi (come nelle rappresentazioni delle fermate della metropolitana). Si rimanda ad esempio a: D-Space GLAM, che attraverso la funzione "network lab", permette di costruire e visualizzare il social network storico di determinati autori, come nel seguente caso: <https://www.liberabit.unisa.it/cris/network/rp01122>. Altri esempi tendono ad attribuire una maggiore specificità allo spazio della rappresentazione, definendo una correlazione tra il sistema di coordinate e il contenuto informativo. Cfr., a titolo di esempio, gli interessanti progetti legati a *Mapping the Republic of Letters* (<http://republicofletters.stanford.edu/>), e *Literature-Map*, un sistema di raccomandazione che lavora sulla prossimità degli autori nello spazio: più vicini sono due autori più è probabile che il pubblico abbia letto entrambi (<https://www.literature-map.com>). Cfr. Faggiolani, Verna & Vivarelli, 2017, pp. 115-136. Per approfondimenti, si rimanda anche a Yaneva (2012), in cui l'autrice riporta un'attenta indagine delle potenzialità operative e delle conseguenze epistemologiche dell'applicazione ad ambiti umanistici di una specifica Teoria dei Grafi derivabile dai Science and Technology Studies (o STS) e dall'Actor-Network Theory in particolare.

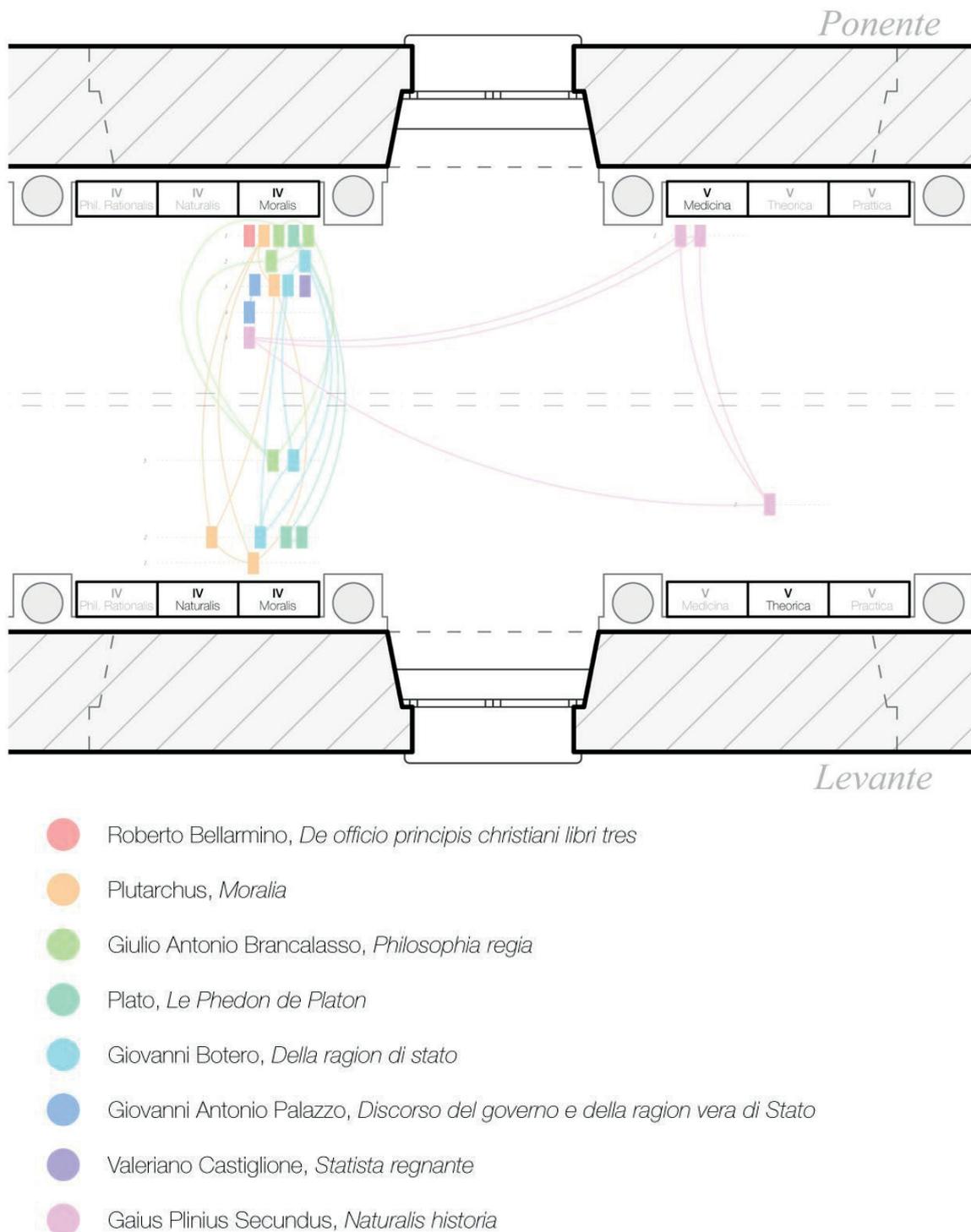


Figura 2. Stralcio di planimetria del piano primo della Grande Galleria di Carlo Emanuele I di Savoia, con rappresentazione delle unità bibliografiche interessate dall'esperimento grafico e indicazione delle relazioni di identità. Scala libera.

particolare attenzione nel collocare in maniera ordinata le unità librarie presenti; forse era proprio questa condizione ad aver motivato il lavoro di inventariazione di Giulio Torrini.

Una seconda ipotesi ci potrebbe suggerire invece che, dato il tendenziale rispecchiamento delle *guardarobbe* di ponente nelle omologhe di levante, si sia tentato di suddividere gli esemplari delle varie opere tra i due versanti. In questa seconda prospettiva, allora, le unità librarie non collocate in analoghe *guardarobbe* si troverebbero lì per errore

e, con il tempo, questo tipo di circostanze avrebbe ampliato il raggio di dispersione delle varie opere all'interno della Grande Galleria.

Una terza ipotesi potrebbe, invece, giustificare tale dispersione tramite l'identificazione di specifici percorsi di lettura che avvicinavano in modi diversi le unità secondo piccoli raggruppamenti di opere ritenute affini. Secondo questa ipotesi, una medesima opera sarebbe allora giustificata a essere su diverse *scansie* o *guardarobbe* perché diversi sono i percorsi di lettura che li incrociano.

Come anticipato, al presente stato dell'indagine, non abbiamo elementi per poter determinare la validità di queste tre ipotesi, né tantomeno la volontà di riuscire a renderle falsificabili per ragioni di analiticità scientifica. Dal nostro punto di vista dunque il valore di queste tre ipotesi non è tanto nel merito quanto nel metodo: le tre ipotesi sono state formulate a partire da un semplice cambio della forma delle informazioni già presenti nel sistema; nello specifico, attraverso la forma grafica spazializzata, le informazioni ci hanno permesso di avanzare alcune ipotesi che, qualora fossero verificate, produrrebbero un avanzamento di conoscenza a partire da una riconfigurazione della forma delle informazioni. In altre parole, cambiando la forma alle informazioni in nostro possesso, abbiamo avuto la possibilità di osservare la dispersione delle unità librarie del nostro piccolo campione da cui partire per formulare alcune ipotesi; ciò sarebbe stato difficile da cogliere mantenendo le informazioni nella loro forma testuale.

Bisogna però riconoscere alcune caratteristiche di questa operazione, come ad esempio la necessità di occultare le relazioni che il disegno non rappresenta. Nella costruzione della rappresentazione abbiamo volutamente scelto di rappresentare la tipologia di relazione più facile e immediata perché mossi dalla volontà di rendere più semplice la comprensione dello spazio rappresentato. Si sarebbero potute rappresentare altre relazioni, ben più interessanti e significative sul piano di una ricerca che interessa la Grande Galleria, come ad esempio i riferimenti bibliografici interni o i sistemi di rimandi tra le unità librarie, classi di *provenance* analoghe o omogenee, oppure ancora la ricorrenza di determinate parole chiave precedentemente selezionate, ecc. Si sarebbero potute rappresentare anche relazioni esistenti tra i risultati di ricerche differenti, che avrebbero trovato nella forma grafica dello spazio rappresentativo un denominatore comune adatto al confronto.

Studiare la Grande Galleria: il modello digitale

L'esperimento grafico che abbiamo presentato, ha permesso di dare forma a un sistema (tra i tanti possibili) di relazioni tra le unità librarie, partendo dall'idea di Foucault che ogni libro sia immerso in un reticolo di rimandi. Per farlo, abbiamo provato a seguire il suggerimento di Vivarelli (2012, pp. 3-18), che invitava a riflettere sulla forma dell'informazione. La falsificabilità dell'esperimento, invece, è stata garantita dal concetto dei referenti circolanti di Latour (1999, pp. 24-79), che ci ha permesso di ragionare sulla rappresentazione poiché essa si basa su una corrispondenza biunivoca tra le informazioni che mantiene aperta la possibilità di ritorno alle forme originali: quella testuale dell'inventario Torrini, quella materiale dei resti architettonici della Grande Galleria in Piazza Castello e quella dei codici della rappresentazione progettuale dei disegni di architettura di Valperga.

Ci sembra dunque possibile affermare che attraverso una riconfigurazione delle informazioni disponibili sulla Grande Galleria sia possibile produrre degli avanzamenti di

conoscenza su tale manufatto architettonico e sui beni in esso contenuti. La rappresentazione bidimensionale della pianta del piano primo della Grande Galleria si è costituita come substrato per l'esplicitazione di un sistema di relazioni costruito tramite rudimenti di Teoria dei Grafi, ma ha scontato l'assenza di un terzo asse rappresentativo (la profondità) tramite cui discretizzare alcune delle informazioni sulla collocazione delle unità bibliografiche nelle varie *scansie*, che sarebbero risultate appiattite le une sulle altre se non fossero stati introdotto i cinque assi prospicienti su cui differenziare le *scansie*.

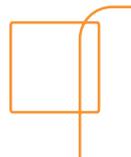
Tale questione sarebbe stata facilmente risolta ricorrendo a una rappresentazione spazializzata tridimensionale, in cui all'interno dello spazio 3D si sarebbe potuto inserire l'esatta collocazione di ciascuna delle unità librarie. Lo spazio digitale del modello avrebbe altresì permesso di annidare molte altre informazioni all'interno delle rappresentazioni delle singole unità bibliografiche. Ciò avrebbe permesso con estrema facilità di esplicitare tutti i sistemi di relazioni esprimibili attraverso le informazioni presenti nel modello, rendendo all'occorrenza visibili (anche contemporaneamente) tutte quelle reti che necessariamente non possono essere raffigurate in una singola rappresentazione come quella di figura 1.

Questo è, in buona sostanza, lo sviluppo che auspichiamo per la nostra ricerca. Se con l'esperimento grafico bidimensionale abbiamo tentato di mostrare il valore di una rappresentazione spazializzata delle informazioni, una modellazione digitale parametrica (come quella appena descritta) avrebbe permesso una costruzione più attenta, più sofisticata e più complessa delle domande di ricerca e delle relative ipotesi. Lì si potrebbero mettere in relazione tutti i dati e i metadati disponibili in maniera quasi istantanea, consentendo anche eventuali confronti tra risultati di ricerche afferenti a discipline non necessariamente affini. Il confronto sarebbe reso possibile proprio dall'identificazione di una forma dell'informazione (quella grafica) che consenta di mettere in relazione i dati e i metadati ricavabili da specifiche ricerche.

In ambito pre-prototipale, abbiamo avviato una sperimentazione di tale modello dell'informazione spazializzata ricorrendo a una tecnologia digitale di rappresentazione del progetto architettonico chiamata BIM (*Building Information Modelling*). Si tratta di una tecnologia nata con altre finalità, maggiormente di carattere processuale (Garber, 2014; Ciribini, 2016), e volta alla gestione del progetto e delle fasi di cantiere dell'opera rappresentata (Eastman et al., 2018), ma che ben si presta ad accogliere qualunque tipo di informazione, annidandola all'interno di parametri di una rappresentazione tridimensionale dell'oggetto interessato. In questo modo, se attraverso questa tecnologia il modello tridimensionale di una *guardarobba* (ad esempio) generalmente accoglie informazioni sul produttore, sul modello e sul prezzo (ossia quei dati che lo definiscono come tipo), la nostra sperimentazione preferisce accogliervi quei dati e metadati, di matrice non necessariamente deterministico-quantitativa, che permettono di identificare l'oggetto come un *unicum*, come ad esempio i dati di *provenance* di tale oggetto.

Come intuibile dall'ultimo esempio, questa operazione può essere estesa a tutte le entità che sono rappresentate all'interno dello spazio digitale, non solo alle unità bibliografiche (confermando quanto ipotizzato all'inizio). Un approccio di questo tipo ha il vantaggio di estendere la rappresentazione delle reti di relazioni anche tra entità non appartenenti a una medesima classe tassonomica: potremmo voler vedere, ad esempio, tutto ciò che è stato prodotto, costruito o stampato in un dato anno, mettendo così in relazioni libri, dipinti e arredi.

Il tentativo di realizzare un modello di rappresentazione spazializzata delle informazioni va nella direzione di elaborare uno spazio di visualizzazione delle informazioni



in ambiente digitale che possa rendere visibili reti di relazioni che legano gli oggetti della Grande Galleria, mettendo insieme non solo le informazioni dei libri ma anche quelle dell'apparato architettonico-decorativo e delle collezioni di oggetti che la popolavano.

Crediamo che lo spazio digitale del BIM si costituisca come un terreno potenzialmente fertile per il confronto tra i dati e i metadati delle entità che popolavano la Grande Galleria attraverso una riconfigurazione delle informazioni in forma digitale e spazializzata che ne garantisce possibilità di confronto, ma che prova anche a riprodurre il *colpo d'occhio* di uno spazio che non c'è più. A differenza di altre rappresentazioni di spazi andati perduti nel tempo¹⁷, però, il BIM permette una parametrizzazione (anche cromatica) del grado di certezza di alcune delle informazioni che sono presenti nel modello. Oltre alla capacità di non cementificare in una rappresentazione statica informazioni non certe, la tecnologia digitale del BIM consentirebbe altresì una rappresentazione diacronica del manufatto nel tempo, permettendo di non dover circoscrivere a un solo istante passato la rappresentazione.

Questa veloce carrellata di potenzialità tecniche evidenzia la condizione emblematica del BIM quale tecnologia digitale a supporto delle discipline umanistiche: crediamo che le possibilità di ricorso a strumenti digitali con potenzialità operative dipendano dalla capacità dei ricercatori di saper ricondurre le proprie informazioni a una forma comune che tali strumenti digitali sappiano gestire; come nel caso della Grande Galleria che abbiamo presentato, se ciò succede, è possibile assistere ad avanzamenti di conoscenza non solo attraverso l'analisi del modello prodotto, ma anche solo attraverso la descrizione della nuova forma delle informazioni.

Bibliografia

Albenga, M. (1990/1991). *Inventario della Biblioteca Ducale del protomedico e bibliotecario Giulio Torrini (1659)*. Tesi di laurea, Università degli studi di Torino. https://archiviodistatorino.beniculturali.it/pdf/ASTo_Biblioteca_Torrini_Tesi-Albenga.pdf (ultimo accesso: settembre 2022).

Blaeu, J. (1682). *Theatrum statuum regiae celsitudinis Sabaudiae ducis, Pedemontii principis, Cypri regis. Pars prima (-altera)...* Amstelodami apud hæredes Ioannis Blaeu.

Bondy, J.A. & Murty, U.S.R. (2010). *Graph theory*. Springer.

Brecciaroli Taborelli, L., Pejrani Baricco, L. & Maffei, L. (2001). Torino, piazza Castello. Le mura della città romana e la "Galleria di Carlo Emanuele I". *Quaderni della Soprintendenza archeologica del Piemonte*, 18, 98-100.

Carassi, M., Massabò Ricci, I. & Pettenati, S. (Eds.) (2011). *Il teatro di tutte le scienze e le arti: raccogliere libri per coltivare idee in una capitale di età moderna: Torino 1559-1861*. Ministero per i beni e le attività culturali, Direzione regionale per i beni culturali e paesaggistici del Piemonte.

Carpaneto, G. (1976). *Teoria dei grafi*. Officine grafiche Pitagora-Tecnoprint.

Ciribini, A. (2016). *Bim e digitalizzazione dell'ambiente costruito: building information modelling e la digitalizzazione del settore delle costruzioni*. Grafill.

17. Questo vale per la rappresentazione presentata in figura 1 così come in altre, più sofisticate, come ad esempio la nota ricostruzione digitale della Biblioteca di Michel de Montaigne (http://www.bvh.univ-tours.fr/MONLOE/3D/montaigne_01/librairie.html).

Eastman, C., Teicholz, P., Sacks, R., & Liston, K. (2018). *Bim handbook: a guide to building information modeling for owners managers architects engineers contractors and fabricators* (3rd ed.). John Wiley & Sons Incorporated.

Faggiolani, C., Verna, L., & Vivarelli, M. (2017). Text mining and network science to analyze the complexity of reading. Principles, methods, application experiences. *JLIS.It*, 8(3), 115-136. <https://doi.org/10.4403/jlis.it-12414>.

Foucault, M. (2020). *L'archeologia del sapere*. Bur.

Garber, R. (2014). *Bim design: realising the creative potential of building information modelling*. Wiley.

Garberson, E. (2006). Libraries, memory and the space of knowledge. *Journal of the History of Collections*, 18(2), 105-136. <https://doi.org/10.1093/jhc/fhl011> (ultimo accesso: settembre 2022).

Guadagnin, E., Varallo, F. & Vivarelli, M. (Eds.) (2022). *Reimmaginare la Grande Galleria. Forme del sapere tra età moderna e culture digitali, Atti del convegno internazionale, Torino, 1-9 dicembre 2020*. Accademia University Press.

Guadagnin, E. (2022). *La Philosophia nella Grande Galleria. Un modello bibliografico per reimmaginare le collezioni dei duchi di Savoia*. Ledizioni.

Latour, B. (1999). Circulating Reference: Sampling the Soil in the Amazon Forest. In B. Latour, *Pandora's hope: essays on the reality of science studies* (pp. 24-79). Harvard University Press.

La Librairie de Michel de Montaigne. http://www.bvh.univ-tours.fr/MONLOE/3D/montaigne_01/librairie.html.

Mamino, S. (1987). *Architettura e teoria a Torino negli anni dei teatri universali di tutte le scienze (1563-1607)*. Tesi di dottorato, Politecnico di Torino.

Mamino, S. (1995). Reimagining the Grande Galleria of Carlo Emanuele I of Savoy. *RES: Anthropology and Aesthetics*, 27(1), 70-88. <https://doi.org/10.1086/RESv27n1ms20166918> (ultimo accesso: settembre 2022).

Mamino, S. (1999a). Quarantotto immagini naturalistiche per la "Grande Galleria" di Carlo Emanuele I di Savoia. In M. Masoero, S. Mamino & C. Rosso. *Politica e cultura nell'età di Carlo Emanuele I. Torino, Parigi, Madrid: convegno internazionale di studi, Torino, 21-24 febbraio 1995* (pp. 289-309). Olschki.

Mamino, S. (1999b). La Grande Galleria come "Tipocosmo": interessi naturalistici e enciclopedismo in Carlo Emanuele I. In G. Giacobello Bernard, A. Griseri (Eds.), *Le magnificenze del XVII-XVIII secolo alla Biblioteca reale di Torino* (pp. 47-67). Electra.

Olivero, G. (2019). Astri, libri, immagini: ipotesi di una struttura. In F. Varallo & M. Vivarelli (Eds.), *La Grande Galleria. Spazio del sapere e rappresentazione del mondo nell'età di Carlo Emanuele I di Savoia* (pp. 261-273). Carocci.

Pagella, E., Pantò, G., Bava, A.M. & Saccani, G. (Eds.) (2016). *Le meraviglie del mondo: le collezioni di Carlo Emanuele I di Savoia*. Genova Sagep.

Panzanelli Fratoni, M.A. (2022). La biblioteca giuridica nella prima età moderna. Con un'analisi della Iurisprudencia nella Grande Galleria. In E. Guadagnin, F. Varallo & M. Vivarelli (Eds.), *Reimmaginare la Grande Galleria. Forme del sapere tra età moderna e culture digitali, Atti del convegno internazionale, Torino, 1-9 dicembre 2020* (pp. 281-308). Accademia University Press.

Peter, B. (2002). *Storia sociale della conoscenza. Da Gutenberg a Diderot*. Il Mulino.

Riccomini, A.M. (2016). Le "meraviglie della antichità" alla corte di Carlo Emanuele I. In E. Pagella, G. Pantò, A.M. Bava & G. Saccani (Eds.), *Le meraviglie del mondo: le collezioni di Carlo Emanuele I di Savoia* (pp. 175-183). Genova Sagep.

Varallo, F. (2011). Dal Teatro alla Grande Galleria. La biblioteca ducale tra Cinque e Seicento. In M. Carassi, I. Massabò Ricci, S. Pettenati (Eds.), *Il teatro di tutte le scienze e le arti: raccogliere libri per coltivare idee in una capitale di età moderna (Torino, 1559-1861)*, cat. exp. (pp. 25-34). Archivio di Stato.

Varallo, F. (2016). Il luogo del sapere: la Grande Galleria di Carlo Emanuele I. In A.M. Bava & E. Pagella (Eds.), *Le meraviglie del mondo. Le collezioni di Carlo Emanuele I di Savoia*, cat. exp. (pp. 116-127). SAGEP.

Varallo, F. & Vivarelli, M. (Eds.) (2019). *Spazio del sapere e rappresentazione del mondo nell'età di Carlo Emanuele I di Savoia*. Carocci.

Visconti, M.C. (2016). La Grande Galleria di Carlo Emanuele I: l'architettura attraverso le immagini dei secoli XVI e XVII. In A.M. Bava & E. Pagella (Eds.), *Le meraviglie del mondo. Le collezioni di Carlo Emanuele I di Savoia*, cat. exp. (pp. 52-63). SAGEP.

Vivarelli, M. (2012). La forma delle informazioni: parole ed immagini dell'organizzazione della memoria e dello spazio documentario. *Biblioteche oggi: Mensile di informazione aggiornamento dibattito*, 30(4), 3-18.

Vivarelli, M. (2022). A partire dalla Grande Galleria: modelli di analisi ed ipotesi di rappresentazione in ambiente digitale delle collezioni dei duchi di Savoia. In E. Guadagnin, F. Varallo & M. Vivarelli (Eds.), *Reimmaginare la Grande Galleria. Forme del sapere tra età moderna e culture digitali, Atti del convegno internazionale, Torino, 1-9 dicembre 2020* (pp. 188-213). Accademia University Press.

Vivarelli, M. & Guadagnin, E. (2019). Le scansioni della politica. Scavi bibliografici a partire dall'inventario Torrini. In F. Varallo & M. Vivarelli (Eds.), *La Grande Galleria. Spazio del sapere e rappresentazione del mondo nell'età di Carlo Emanuele I di Savoia* (pp. 363-385). Carocci.

Yaneva, A. (2012). *Mapping Controversies in Architecture*. Ashgate.

Fonti archivistiche

Inventario delle Statue, Busti, Bassi rilievi et altri Marmi di S.A. Ser.ma stanti nella Galeria et altri luoghi, li 4 7bre 1631, Archivio di Stato di Torino, Sezioni Riunite, Camera dei Conti, Piemonte, Feudalità, art. 801, §1, mazzo 1. <https://archiviostatotorino.beniculturali.it/pdf/TorriniMDWeb.pdf> (ultimo accesso: settembre 2022).

Recognitione ossia inventario de libri ritrouati nelle guardarobbe della Galleria di S.A.R.le doppo la morte del s.r. protomedico Boursier fatta in marzo del 1659 dal s.r. protomedico Torrini e s.r. segretario Giraudi d'ordine di S.A.R., Archivio di Stato di Torino, Gioie e mobili, mazzo 5 d'addizione, n. 30.

Il teatro e lo schermo. L'esperienza di *Freud a teatro* fra digitale e partecipazione collettiva*

The theatre and the screen. *Freud a teatro*, experience between digital technologies and collective participation

Claudia Chellini

Indire
c.chellini@indire.it

Laura Cioni

Regista, attrice e psicoanalista
cioni.laura.psi@gmail.com

| abstract

Che tipo di teatro è possibile se la tecnologia digitale si pone come mediatore nella relazione fra performer e spettatore? La rassegna online *Freud a teatro* (2020-2021) si inserisce nella riflessione sulle peculiarità della presenza e della partecipazione a un evento teatrale mediato dalle tecnologie digitali. Il contributo intende argomentare alcuni elementi salienti di questa esperienza, pensata per la fruizione collettiva e costituita da cinque serate live dedicate ad alcuni dei più famosi casi clinici di Freud. Ogni serata prevedeva la realizzazione di un monologo teatrale ispirato a un caso, seguito da una sessione dialogica tra l'attrice e regista, la drammaturga, una psicoanalista e gli spettatori. Il tipo di piattaforma usato ha consentito al pubblico di riunirsi in una sala virtuale, ripetendo la ritualità dell'appuntamento teatrale, e di intervenire in prima persona.

What kind of theatre is possible when digital technologies act as mediators in the relationship between performer and audience? The online theatre review *Freud a teatro* (2020-2021) is part of a reflection on the peculiarities of presence and participation in a theatrical event mediated by digital technologies. This paper aims to discuss the main characteristics of this experience, which was designed for collective use. It consisted of five live events. Each included a theatrical monologue inspired by one of Freud's most famous clinical cases, followed by a dialogue between the actress and director, the playwright, a psychoanalyst and the audience. The type of platform used allowed people to gather in a virtual theatre, to repeat the ritual of the theatrical appointment and to intervene themselves.

DOI 10.36158/97888929573677

«Ho respirato tutta l'aria del teatro, anche se a distanza».

Commento in chat

Introduzione

«**E**liminando gradualmente tutto ciò che si dimostrava superfluo, scoprimmo che il teatro può esistere senza cerone, senza costumi e scenografie decorative, senza una zona separata di rappresentazione (il palcosceni-

* L'articolo è frutto di un lavoro comune, ma i paragrafi *Introduzione*, *La rassegna online Freud a teatro* e *Lo studio di caso* sono da attribuirsi a Claudia Chellini, i paragrafi *Testo*, *drammaturgia* e *messa in scena*, *Una distanza partecipata*, *Un'esperienza di "digital liveness"* e *Conclusioni: ancora teatro* a Laura Cioni.

co), senza effetti sonori e di luci, ecc. Non può invece esistere senza un rapporto diretto e palpabile, una comunione di vita fra l'attore e lo spettatore» (Grotowski, 1970, p. 25).

Poco più di cinquant'anni fa, il regista polacco Jerzy Grotowski sottolineava come l'unica *conditio sine qua non* perché si dia teatro è che ci siano un attore e uno spettatore fisicamente presenti in un luogo e che si sia istituito un rapporto vero, trasformativo per entrambi. Dunque, il teatro come arte della presenza in senso molto profondo, in cui qualcosa passa dal corpo dell'attore a quello dello spettatore e viceversa, in maniera diretta. E in questa peculiare caratteristica, consiste «la differenza comunicativa del teatro» (Rivoltella, 2021).

Come sappiamo la pandemia causata dal Covid-19 ha imposto al mondo del teatro un'imponente riflessione su questo tema. Il lungo periodo in cui i teatri sono stati chiusi e non si poteva accogliere il pubblico in nessun luogo fisico, infatti, ha reso ineludibile interrogarsi sulla valenza della vicinanza, e della distanza, di luogo e di tempo fra performer e spettatore, portando a chiedersi in modo quanto mai diffuso come riconfigurare l'esperienza dal vivo, che prevede la contemporaneità di realizzazione e fruizione dello spettacolo e la compresenza dei corpi.

Compagnie, attori singoli, grandi e piccoli teatri si sono attrezzati, le esperienze sono state numerose ed eterogenee: si va da veri e propri palinsesti digitali con spettacoli e concerti live, on demand o in streaming, a clip live di letture, performance, dj set destinati ai canali social, radiodrammi, favole in videochat o al telefono, delivery-theatre, traduzione di opere teatrali in videogame. Citiamo anche The 24 hours plays, un progetto web¹ nato nel 2020 negli USA, e tutt'ora in corso, che diffonde *viral monologues* scritti da autori e recitati da attori che, senza mai incontrarsi, devono mettere in onda una pièce in 24 ore (Oliva, 2020; Pizzo, 2021).

In particolare lo streaming è risultato la scelta più diffusa, e, di solito, quella in cui attore e spettatore sono stati più separati, non solo nello spazio ma spesso anche nel tempo. Si sono attuati infatti due modi di concepire lo streaming: si sono cioè resi disponibili spettacoli live e spettacoli on demand. Il primo caso implica una contemporaneità fra azione (sulla scena) ed emozione nello spettatore, o una visione condivisa con il resto del pubblico, ciascuno nella propria casa, ma idealmente tutti insieme (come la televisione). Nel secondo caso ciascuno guarda uno spettacolo, individualmente, nel momento della giornata che preferisce. Comunque sia, si tratta di un teatro mediato da una o più telecamere, alcune molto sofisticate che permettono allo spettatore di muovere il suo punto di vista *quasi* come fosse in teatro (Apostolo, 2021), altre fisse. Una delle caratteristiche distintive del teatro è il fatto che il punto di vista è lasciato alla libera scelta dello spettatore (Cascetta, 1991), che può lasciarsi guidare nella sua visione dall'attore ma può anche in qualsiasi momento spostare lo sguardo, sostare su un particolare della scena formandosi così una nuova prospettiva sullo spettacolo impreveduta dal drammaturgo, dal regista, dall'attore stesso. Cosa accade in presenza di una o più telecamere che si pongono come mediatori del punto di vista dello spettatore? Il teatro diventa (di nuovo) televisione (Linzi, 2020), o meglio teleteatro (Marinai, 2012) come negli anni Cinquanta e Sessanta? E si può sempre parlare di teatro se performer e spettatore non sono compresenti nello stesso momento e nello stesso luogo e se il loro rapporto è mediato da un mezzo digitale?

La relazione fra teatro e media si colloca nell'ambito della riflessione sulla generalizzata mediatizzazione contemporanea (Schultz, 2004; Krotz, 2007) ed è stata oggetto

1. <https://24hourplays.org/viral-monologues/> (ultima consultazione il 13/05/2023).

dello studio dei *theater* e dei *performance studies* degli ultimi venticinque anni (Cascetta, 1991; Birringer, 1998, Borrelle & Savarese, 2004; Gieseckam, 2007; Salter, 2010; Monteverdi, 2011), che hanno messo in rilievo come il teatro sia stato capace di includere e far propri i linguaggi della multimedialità, ma anche di rappresentare un riferimento imprescindibile per le altre pratiche mediali (Gemini, 2003; Chapple & Kattenbelt, 2006). Questo processo di mediatizzazione ha comportato una ridefinizione di alcuni elementi che compongono lo spettacolo teatrale, e in particolare di ciò che sta al cuore del concetto stesso di teatro, in quanto spettacolo dal vivo: la *liveness* (Auslander, 1999). A partire infatti dall'introduzione di tecnologie quali il telefono, la radio e televisione si sono prodotte «forme mediatizzate di presenza, il che significa forme di *hic et nunc* in cui il corpo è coinvolto a distanza generando forme esternalizzate di corpo» (Del Guadio, 2021, p. 36). Alla *liveness* tipica dell'evento dal vivo, si affianca quella derivante dall'esperienza dell'ascolto o della visione di una performance registrata o comunque mediatizzata. Queste due esperienze, sottolinea Auslander, non sono affatto in opposizione, né dal punto vista teorico né nell'esperienza dei fruitori, al contrario sono connesse in un costante processo di ridefinizione reciproca. Tale prospettiva si precisa ulteriormente nel concetto di "digital liveness" (Auslander, 2012) attribuibile agli spettacoli mediatizzati, in special modo alle performance in live stream o su piattaforme digitali, che si propongono come spettacoli dal vivo, istituendo con il pubblico un nuovo patto spettatoriale (Pernice, 2021). E dunque «*liveness* is neither a characteristic of the object nor an effect caused by some aspect of the object such as its medium, ability to respond in real time, or anthropomorphism» (Auslander, 2012, p. 9). La *liveness* si configura piuttosto come un'interazione tra il coinvolgimento dello spettatore con lo spettacolo e la sua disponibilità ad accettarlo come spettacolo dal vivo.

La rassegna online *Freud a teatro*

La rassegna online *Freud a teatro*, realizzata tra novembre 2020 e marzo 2021, replicata, con il titolo *Un incontro per caso. I casi di Freud tra clinica e narrazione*, fra settembre e dicembre 2021, si inserisce all'interno di quella vasta serie di esperimenti teatrali destinati alla fruizione digitale che si sono moltiplicati in Italia e nel mondo durante la pandemia, in risposta alle prolungate chiusure dei luoghi di incontro e della cultura (Pizzo, 2021). Lo spettacolo rielabora la messa in scena dei cinque monologhi che aprivano le cinque sessioni del Piccolo Festival dei casi di Freud² (autunno 2019) che ha avuto l'intento di realizzare uno spazio transdisciplinare fra teatro, psicoanalisi e altre discipline umanistiche e scientifiche, a partire da una messa a lavoro comune intorno a cinque dei casi clinici più famosi di Sigmund Freud.

Promossa dall'Ordine degli psicologi della Lombardia, la rassegna si è svolta utilizzando una piattaforma di videoconferenza e si è snodata in cinque serate a cadenza mensile, ciascuna dedicata a uno dei cinque più famosi casi di Freud: Dora, l'Uomo dei lupi, l'uomo dei topi, il piccolo Hans, Schreber (Freud, 2011a).

Ogni serata era costituita da tre fasi. 1. Benvenuto nel "foyer virtuale": i partecipanti venivano ammessi nella stanza dal moderatore dell'organizzazione, con videocamera e microfono muti. 2. Realizzazione in diretta della pièce: da una stanza di casa allestita come un piccolo set teatrale l'attrice interpretava in diretta il monologo. 3. Dibattito col

2. <http://www.fairitaly.eu/joomla/archivio/piccolo-festival> (ultima consultazione il 13/05/2023).

pubblico alla presenza dell'attrice, dell'autrice dei testi, di una psicoanalista nel ruolo di *discussant* e del moderatore dell'organizzazione.

Gli spettatori potevano intervenire tramite la chat, visibile a tutti e aperta fin dall'inizio della serata; il moderatore raccoglieva domande, osservazioni e sollecitazioni del pubblico proponendole alle tre ospiti. La durata complessiva di ogni serata è variata in base alla lunghezza della singola pièce (fra i 15 e i 35 minuti per monologo) e alla quantità di interventi e domande rivolte dal pubblico, attestandosi fra un minimo di un'ora e mezzo a un massimo di due ore.

Lo studio di caso

Tra le esperienze teatrali analizzate durante uno studio esplorativo sui modi del teatro a seguito del lockdown, si è scelto di approfondire il caso della rassegna online *Freud a teatro*, sia per l'originale collaborazione fra teatro e psicoanalisi che presenta, sia per un uso del digitale che ha consentito di costruire uno spazio e una ritualità in cui realizzare la pièce, incontrarsi e discuterne.

Si è deciso dunque di farne uno studio di caso, cercando di acquisirne una conoscenza il più possibile approfondita mettendo a fuoco i fattori che l'hanno caratterizzata e la loro interazione.

La prima fase della ricerca ha compreso due attività: la partecipazione come spettatori e osservatori alle cinque serate della rassegna e lo studio on desk della drammaturgia. La partecipazione diretta ha permesso di sperimentare in prima persona il procedimento per accedere allo spettacolo, l'attesa dell'inizio, le modalità di interazione ma anche il godimento dello spettacolo. Inoltre è stato possibile osservare gli elementi di ciascun evento nel loro presentarsi e nel loro divenire. L'osservazione è stata condotta utilizzando due schede appositamente costruite. Una verte sugli aspetti generali della rassegna, sulle modalità di partecipazione e di organizzazione (figura 1).

Schede di Osservazione Parte I – Aspetti generali della rassegna

- 1) La partecipazione è a iscrizione?
 - Sì
 - No
- 2) È possibile iscriversi a una sola pièce?
 - Sì
 - No
- 3) Qual è la procedura di iscrizione?
- 4) La rassegna è gratuita?
 - Sì
 - No
- 5) Quanti eventi prevede la rassegna? _____
- 6) Come è organizzato ciascun evento?

Figura 1. Scheda di osservazione della rassegna.

L'altra scheda ha l'obiettivo di rilevare le caratteristiche di ogni singolo evento e in particolare la drammaturgia, la recitazione, l'allestimento e la discussione finale (figura 2).

Scheda di osservazione del singolo evento
(da ripetere per ciascuno dei cinque eventi)

<p>1) Titolo dell'evento _____</p> <p>2) Durata dell'evento _____</p> <p>3) N. partecipanti _____</p> <p>4) Tipo pièce</p> <p><input type="checkbox"/> Monologo</p> <p><input type="checkbox"/> Dialogo</p> <p><input type="checkbox"/> Rappresentazione</p> <p><input type="checkbox"/> Altro (Specificare) _____</p> <p>5) Note sulla drammaturgia (chi parla, tipo di testo, registro, ecc.)</p> <p>_____</p> <p>6) Note sulla recitazione</p> <p>_____</p> <p>7) Allestimento del set</p> <p>Luci</p> <p>_____</p> <p>Arredi</p> <p>_____</p> <p>Scenografia</p> <p>_____</p> <p>Costumi</p> <p>_____</p> <p>Telecamera</p> <p>_____</p> <p>8) Sono presenti musiche/suoni?</p> <p><input type="checkbox"/> Sì</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>	<p>9) Durata della pièce _____</p> <p>10) Durata della discussione _____</p> <p>11) N. interventi del pubblico _____</p> <p>12) Quante persone sono intervenute? _____</p> <p>13) Temi toccati negli interventi del pubblico</p> <p>_____</p> <p>Funzionamento della piattaforma</p> <p>14) Dal punto di vista tecnico la procedura di accesso ha ben funzionato?</p> <p><input type="checkbox"/> Sì</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p>15) La piattaforma ha consentito una buona fruizione dell'evento?</p> <p><input type="checkbox"/> Sì, per l'intera durata dell'evento</p> <p><input type="checkbox"/> Sì, ma solo per una parte dell'evento</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p>16) Gli interventi in chat erano visibili a tutti?</p> <p><input type="checkbox"/> Sì</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p>Opinioni a caldo dopo la conclusione dell'evento</p> <p>17) Note sul coinvolgimento emotivo durante la pièce</p> <p>_____</p> <p>18) Note sul coinvolgimento del pubblico durante la discussione</p> <p>_____</p> <p>20) Altre note</p> <p>_____</p>
---	---

Figura 2. Scheda di osservazione del singolo evento.

Per la costruzione di entrambi gli strumenti, si è tenuto conto anche di quanto indagato nell'ambito del marketing culturale in merito alla percezione della qualità dell'evento teatrale, che gli studiosi ritengono influenzata da molti fattori che riguardano la complessità dell'evento: l'esperienza estetica ed emozionale, ma anche la qualità del servizio offerto (Throsby, 1990; Hume, Mort & Winzar, 2007; Pulh, Marteaux & Mencarelli, 2008; Boerner, Moser & Jobst, 2011). Alcuni reputano che sulla percezione dello spettatore in relazione alla qualità di un evento teatrale influisca in modo particolare la capacità dell'artista in scena (Konijn, 1991), altri invece il settore dei servizi che, se funziona non è come trasparente ma facilita la fruizione, se invece presenta dei problemi, diventa immediatamente un indicatore di scarsa qualità che condiziona pesantemente ciò che lo spettatore pensa dell'intero spettacolo (Abbé-Decarroux, 1994).

È importante infine ricordare il condizionamento operato sul ricercatore/spettatore da quei fattori derivanti dalle competenze accumulate nel corso delle sue precedenti esperienze: il livello di conoscenza del tema affrontato, di familiarità nei confronti degli spettacoli teatrali e delle tecnologie digitali, l'abitudine analitica e l'entusiasmo, che ha certamente influito sulla capacità di farsi coinvolgere e sul grado di soddisfazione (Espinoła & Badrinarayanan, 2010).

L'analisi della drammaturgia è stata condotta non solo sulla base delle note rilevate durante le pièce, ma anche sui testi, che sono interamente pubblicati (Guarducci, 2018), analizzando le caratteristiche principali dei monologhi dal punto di vista strutturale e diegetico, osservando in particolare il rapporto fra testo drammatico e drammaturgia (Cascetta & Peja 2003, D'Angeli, 2004).

La seconda fase della ricerca è stata occupata dall'ascolto della regista e attrice, della drammaturga e della *discussant*, utilizzando l'intervista libera (Kanisza, 2000) per consentire a ciascuna di narrare il proprio vissuto ed esprimere il proprio punto di vista liberamente, non condizionato dall'esperienza e dalle categorie di pensiero dell'intervistatrice: è stato posto come tema *Freud a teatro: la tua esperienza*.

La terza e ultima fase è stata quella dell'analisi dei risultati. Per prima cosa si è proceduto ad analizzare i risultati delle singole attività di rilevazione (osservazioni, studio della drammaturgia, interviste), per poi individuare dei nuclei comuni e condurre quindi un'analisi tematica, alla luce dei criteri individuati da Gemini, Brilli & Giuliani (2020) per lo studio delle proposte teatrali nate durante il periodo di chiusura dei teatri: la mediatizzazione della narrazione (paragrafo *Testo, drammaturgia e messa in scena*), della relazione teatrale (paragrafo *Una distanza partecipata*) e della presenza (paragrafo *Un'esperienza di "digital liveness"*).

Testo, drammaturgia e messa in scena

Le cinque pièce sono cinque parti di un unico progetto teatrale curato da Chiara Guarducci, drammaturga, e Laura Cioni, attrice, regista e psicoanalista, che hanno lavorato fianco a fianco a partire dallo studio dei testi freudiani, fino alla costruzione della messa in scena. Il genere drammaturgico scelto è stato quello del monologo drammatico in cui a prendere parola è unicamente il paziente dei casi clinici freudiani, lasciando che il posto di Freud venga occupato dagli spettatori. In precedenti esperienze di opere esplicitamente ispirate ai casi clinici del fondatore della psicoanalisi, in scena è sempre presente anche Freud, interpretato da un attore. In Italia Luigi Gozzi (1991) ha scritto e messo in scena nel 1979 *Freud e il caso di Dora* e nel 1982 *La doppia vita di Anna O.*; Claudio Beghelli (2010) è autore dello spettacolo *Il caso dell'uomo dei lupi* debuttato in teatro con la regia di Giulio Pizzirani. Per le produzioni estere, ricordiamo il radiodramma a puntate *Freud: The Case Histories*, prodotto da BBC Radio 4 (2012), e il film-documentario *The Rat Man* (1972) sull'uomo dei topi, prodotto sempre dalla BBC. In tutti questi casi la drammaturgia segue l'andamento del dialogo: il modo in cui "il dottore" guida, interpreta o punteggia il discorso resta centrale. Del resto Freud è sia narratore che protagonista dei suoi *Racconti analitici* (Freud, 2011a) e, se non avesse scritto di Dora e gli altri, questi non avrebbero goduto dell'immortalità che invece possono vantare.

L'intento non è stato quello di realizzare delle pièce psicoanalitiche che fossero sintesi o riduzioni teatrali dei resoconti freudiani, nemmeno che i mezzi figurativi del teatro si mettessero al servizio di una divulgazione del discorso analitico. Piuttosto fare con quel materiale qualcosa di originale, che avesse il segno di un'innovazione nel rispetto della tradizione da cui proveniva. Si volevano realizzare degli addensamenti drammatici che cogliessero i personaggi nel vivo dei loro conflitti (DR).³

Per poter operare questo è stato necessario aggirare il significante-padrone: ovvero Freud analista. Liberarsi dalla presenza in scena di Freud per poter liberare Freud sulla scena, a partire dai discorsi di coloro che aveva ascoltato e curato. D'altronde Freud

3. Si sono classificate le interviste con una sigla che ne rendesse evidente il ruolo ricoperto nell'esperienza: DR (drammaturga), R-A (regista e attrice), DI (*discussant*).

rappresenta il riferimento costante di tutti i protagonisti e il fil rouge che lega i cinque monologhi: la rassegna si configura così come un dispositivo seriale (Gemini 2016; Gemini, Brilli & Giuliani, 2020) in cui ogni puntata racconta qualcosa dell'avventura professionale del "dottore", dando voce e corpo alle storie dei suoi pazienti più famosi.

Il lavoro di scrittura scenica (Mango, 2003) si è svolto in modalità residenziale, sottoponendo ogni bozza di scrittura a prove di lettura, passando continuamente dal testo alla scena e viceversa, co-costruendo una poetica comune e beneficiando di una circostanza di familiarità (Marinai, 2016) delle reciproche cifre etiche, estetiche e comunicative. L'obiettivo di questa operazione artistica, inevitabilmente impastata con la personale esperienza dell'analisi, a partire dalla conoscenza dei modi con cui il discorso si annoda e si snoda intorno al transfert, è stato quello di riuscire a tradurre, sia dal punto di vista drammaturgico che interpretativo, le strutture discorsive e sintomatiche che attraversano queste cinque esperienze umane. Così il registro del monologo *L'uomo dei topi* è incalzante e sincopato come le sue ossessioni; *l'Uomo dei lupi* ci accompagna nel dispositivo del sogno e delle libere associazioni; la storia di Hans si è tradotta nella radiocronaca di una corsa ippica, in cui il piccolo è un puledro in gara per riuscire a superare il complesso edipico; Dora ci espone al teatro dell'intrigo amoroso, un romanzo familiare fatto di menzogne e segreti; Schreber affonda nella lingua tragica e sublime del delirio mistico.

La messa in scena online, come ha avuto modo di sottolineare la regista e attrice, "è stata l'occasione per confrontarsi con il linguaggio della cultura visuale propria del cinema e dei nuovi media, sperimentando nuove soluzioni registiche e interpretative". Non si è trattato infatti di una semplice ripresa video dei monologhi, ma dell'opportunità di creare una nuova edizione delle pièce pensata esclusivamente per la fruizione online.

La chiusura completa dei teatri si è configurata come una *contrainte* (Oulipo, 1985) per rispondere alla quale si è cercato di ricombinare in modo inedito il testo originale, lo stilema teatrale e il rispetto dei vincoli strumentali imposti dal confronto con lo schermo e con l'ambiente di ripresa. L'economia già insita nella drammaturgia originale de *I casi di Freud* (Guarducci, 2018), priva di indicazioni in merito all'allestimento, agli spostamenti e ai costumi, tutti lasciati a direzione della regia, ha consentito con pochi accorgimenti di realizzare un'atmosfera di intimità che bene si accorda col taglio drammaturgico di ogni pièce in cui il personaggio, come in seduta d'analisi, espone la propria vulnerabilità. La scena è stata allestita in una stanza di casa dell'attrice, trasformata in un piccolo set con uno pannello nero, due fari teatrali, una webcam fissa e un microfono esterno collegato al PC. È stata privilegiata un'inquadratura in primo piano e un abbigliamento nero su sfondo nero, in modo che il corpo dell'attrice sparisse, e il suo volto e le mani, sospesi nel buio, diventassero gli unici punti di luce e significazione in cui condensare tutti i movimenti drammaturgici. Questa soluzione registica, accompagnata da un gioco di variazioni vocali, ha permesso un superamento dei personaggi (connotati storicamente) a favore dell'emersione di cinque discorsi, portati da cinque volti. Operazione che è riuscita a coinvolgere emotivamente anche il pubblico. Fra i vari commenti nella chat su Dora si è notato ad esempio che «c'è stata come una immedesimazione dentro il personaggio, vera e presente», riguardo all'uomo dei lupi ha colpito il fatto che «l'interprete aveva addirittura una fisionomia maschile, scioccante!», mentre nella pièce sull'uomo dei topi una partecipante ha scritto: «l'interpretazione mi trasmetteva senso di nausea, obbrobrio, sensazioni pure... e poi la conflittualità dell'indecisione, il rovistare, nella furia, un tentativo di scavare dal di dentro e in profondità, con l'effetto di confusione».

Una distanza partecipata

Quando la rassegna *Freud a teatro* è iniziata, l'Ordine degli psicologi della Lombardia (OPL), che era solito organizzare eventi online come seminari, conferenze, meeting, presentazioni di libri, si trovava per la prima volta a promuovere una rassegna teatrale. La comunicazione dell'evento è avvenuta attraverso i consueti canali digitali (mailing list, pagina Facebook e Instagram dell'OPL). Le richieste di iscrizione alla prima serata, avvenute attraverso il form di registrazione presente sul sito OPL, erano circa 1200, un numero assolutamente inaspettato dall'organizzazione, che ha limitato l'accesso a 1001 collegamenti per limiti della piattaforma digitale utilizzata. Nelle quattro serate successive il numero di persone contemporaneamente collegate è oscillato fra le 1000 e le 450 persone. Difficile dare una valutazione di questo andamento: dati di confronto sono disponibili per il 2020 (SIAE, 2021) e non ancora per il 2021. Quello che possiamo vedere è che il numero di accessi agli spettacoli in streaming a pagamento su piattaforme non commerciali (gli unici censiti) da settembre a dicembre 2020 cala, in modo non uniforme, pur aumentando il numero di spettacoli offerti (SIAE, 2021). Inoltre c'è da tenere in considerazione la lunghezza della rassegna che è durata in tutto cinque mesi, un tempo molto lungo, troppo per le abitudini degli italiani rilevate dall'ISTAT (2019; 2022): sia nel 2018 che tra il 2019 e il 2020, circa l'80% ha dichiarato di andare a teatro non più di tre volte all'anno.

L'uso della piattaforma di videoconferenza ha permesso di mantenere alcune ritualità tipiche dell'avvenimento teatrale. La partecipazione era gratuita, ma agli spettatori è stata comunque richiesta una prenotazione, seguita dall'invio di una sorta di biglietto d'ingresso: una mail con il link per accedere alla sala virtuale. Qualche minuto prima dell'orario d'inizio gli organizzatori ammettevano i partecipanti in un foyer virtuale in cui la chat si popolava di saluti reciproci e small talk (Chui, Mak & Cheng, 2021) fino al momento dell'inizio dello spettacolo.

Dall'analisi complessiva delle cinque serate si è potuto osservare che sono intervenuti in chat circa il 15% dei collegati e che il 60% dei commenti erano formulati da donne. Per quanto riguarda il tipo di interventi si è osservato che la maggior parte – una media del 70% – erano commenti dedicati alle congratulazioni, apprezzamenti per lo spettacolo e ringraziamenti per l'iniziativa: parole al posto degli applausi, parole come applausi.

Il restante 30% è categorizzabile secondo quattro ambiti:

- domande rivolte all'attrice sull'interpretazione dei personaggi: “come si intrecciano nella sua vita analisi e teatro?”, “che significato aveva il lungo silenzio all'inizio del monologo?”;
- domande rivolte all'autrice sulle scelte drammaturgiche: “perché nelle pièce si è scelto di non dare parola a Freud?”, “qual è stato il caso più difficile da trasporre in teatro?”;
- domande di clinica psicoanalitica inerenti il caso in questione: “quali errori si rischia di fare con questo tipo di pazienti?”, “cosa resta oggi dell'isteria?”;
- commenti personali sullo spettacolo e/o sul caso in questione: “la follia è affascinante e spaventosa, questo è quello che ho provato di fronte al caso rappresentato, curiosità e paura”, “perché insorge la psicosi in alcune persone inserite nella società?”.

La scelta di utilizzare una piattaforma di videoconferenza ha comportato anche una mediatizzazione della relazione teatrale fra performer e spettatori, che, nella seconda parte

di ogni serata, hanno potuto rilanciare all'attrice-regista, ma anche all'autrice, impressioni e domande che hanno consentito a tutti di sostare ancora un po' nell'atmosfera evocata dalla pièce, di sentirsi partecipi di un evento teatrale-performativo, anche grazie alle parole che dalla chat rimbalzavano nella voce del moderatore e nelle risposte delle teatranti. Mescolato a questo, il contesto della pandemia, con le chiusure "a fasce", dopo il lockdown di pochi mesi prima, è stato anche l'occasione per avviare un confronto fra i contenuti scatenati dalle pièce e l'attualità. Il caso clinico del presidente Schreber ha permesso riflessioni intorno ai concetti di "psicosi" e "paranoia", pregnanti nel discorso sociale circolante dell'emergenza sanitaria; il tema della morte, evocato dalla biografia dell'uomo dei topi, ha suscitato riflessioni intorno all'impossibilità di assistere i propri cari in ospedale o di salutarli con cerimonie funebri. E ancora il monologo di Dora ha indirizzato il dibattito intorno al tema del trauma nelle sue dimensioni reali o immaginarie e delle sue conseguenze. Con *L'uomo dei lupi* si è affrontato il tema della memoria, fra verità e ricostruzione, con il Piccolo Hans la funzione della psicoanalisi applicata all'educazione.

I giorni successivi alle serate sono arrivati altri commenti da parte di spettatori presenti all'evento che hanno scritto le loro impressioni alla segreteria dell'organizzazione o hanno contattato personalmente gli ospiti sui social media.

Un'ulteriore osservazione riguarda il fatto che successivamente alla rassegna sono state richieste, da parte di alcune persone che non erano riuscite a collegarsi, le registrazioni delle serate, richieste che abbiamo deciso di non soddisfare mantenendo la condizione di unicità dell'evento live (Barker, 2013), per cui lo spettatore ha avuto coscienza di partecipare (o di non aver partecipato) a un'esperienza limitata in un preciso spazio-tempo.

Un'esperienza di "digital liveness"

«Carne e ossa non fanno tutta la verità di un corpo».

Jean-Luc Nancy

Prima della prima l'attrice, che si trovava alla sua prima esperienza a confronto con lo schermo, ha vestito una sedia e l'ha posta di fronte a sé, in rappresentanza delle persone collegate da casa, una specie di oggetto transizionale per «svezzarsi dall'abitudine di un rapporto diretto e palpabile con lo spettatore» (R-A). Nel teatro dal vivo la qualità di presenza degli spettatori può essere percepita dal «rumore dei loro corpi» (R-A), mormorii, spostamenti, densità dei silenzi, dall'apprezzamento di un'aura condivisa (Garcia Sottile & Pitozzi, 2011) e dal respiro delle reciproche emanazioni corporee (Lehmann, 2011), tutti fenomeni che aiutano l'attore teatrale a rinforzare la propria intenzione di donarsi a chi lo riceve. Come dice Peter Brook, giocando con la polisemia del verbo "assistere": «this audience assists: with this assistance, the assistance of eyes and focus and desires and enjoyment and concentration, repetition turns into representation» (Brook, 2019, p. 140). Quest'assistenza contemporanea e biunivoca fra attore e pubblico è mancata nell'esperienza di *Freud a teatro*, in cui i segni della partecipazione potevano essere raccolti solo successivamente attraverso commenti scritti.

L'attrice racconta che con l'andare avanti della rassegna era ogni volta più facile immaginarsi nel monologo: «occorre abituarsi al fatto che la presenza del pubblico diventa qualcosa su cui scommettere e non qualcosa da cui trarre conforto. Proprio perché non vi sono indici percettivi del clima di sala, si può solo immaginare che vi siano centinaia di persone e non dimenticarlo mai, per tutto il tempo dello spettacolo, anche se di fronte a

te hai le mura del tuo salotto, nessun palco o altro espediente teatrale che possa sostenerti in questa suggestione» (R-A).

L'attrice in questo senso, abituata al live, si è trovata a ricostituire da un punto di vista cognitivo e percettivo il sentimento di presenza all'altro, avvicinandosi gradualmente a una nuova alleanza con lo spettatore che esula dalla prossimità grotowskiana e si avvicina alla posizione di agente tipica del performer televisivo, che scommette sulla presenza dei corpi dei fruitori senza riceverne assistenza.

Come già accennato, le riflessioni di Auslander sulla "digital liveness" (2012) ridefiniscono le condizioni e le peculiarità della presenza dal vivo negli eventi performativi mediatizzati: sia che si tratti di live stream che di fruizione di spettacoli in differita, il real team e la co-presenza fisica non sono più i criteri con cui definire la liveness, piuttosto la misura da adottare è il grado di *engagement* dello spettatore con il contenuto digitale, grado che dipende dalla sua volontà di accettare che l'artefatto si presenti come live (Gemini, 2016). In questo senso lo spettatore autorizza le entità performative mediatizzate ad agire su di lui come se fossero vive e presenti istituendo dunque una relazione immaginaria, una «specific relation between self and other, a particular way of being involved with something» (Auslander, 2012).

Se proviamo a rileggere la relazione attore-spettatore all'interno del teatro dal vivo usando i tre registri (reale, simbolico, immaginario) che secondo Lacan (2006a; 2006b) organizzano l'esperienza del soggetto nel mondo si potrebbe dire che: il registro reale in teatro è costituito da quegli elementi prelinguistici e somato-percettivi che definiscono l'impatto fra attore e spettatore e fra spettatori stessi, un impatto che resiste alla presa simbolica del linguaggio; il registro simbolico è dato dall'aver strutturato a livello cognitivo un sapere interiorizzato su cos'è "teatro" con le relative capacità di decodifica e comprensione di ciò che accade; il registro immaginario è quella messa in gioco del "come se", un accordo reciproco in cui attore e ascoltatore si dispongono ad agire e ricevere come se la scena fosse viva, vera e presente, dandole un credito di identificazione.

Sentendo le testimonianze dell'attrice, sembra che la liveness digitale di *Freud a teatro* l'abbia costretta a una ristrutturazione del registro reale, perché nessun testimone si manifesta all'improvviso generando un senso di spazialità e sensorialità di corpi che stanno in tensione (Nancy, 2010). Ci racconta invece di aver operato un rafforzamento del credito immaginario, una sorta di necessario raddoppio dell'assunto "come se": come se il vostro corpo fosse davanti a me.

In questo senso una riorganizzazione del fenomeno mentale che soggiace al sentimento di presenza e che, prescindendo dalla realtà corporea, deve appoggiarsi unicamente alla consapevolezza (Lehmann, 2011) delle regole del gioco nel quale si è chiamati a intervenire. Imparate e sostenute le nuove regole, il gioco teatrale di *Freud a teatro* ha continuato a funzionare anche online. Non ci addentreremo sui contributi che la psicoanalisi potrebbe offrire sul coinvolgimento emotivo insito nella stimolazione del "corpo immaginario" nel gioco e nella finzione artistica (Dolto 2006; Freud 2011b; Winnicott, 2006), di cui le esperienze di teatro mediatizzato sono una delle possibili espressioni; ci piace invece concludere con il commento di una spettatrice che, nonostante non frequentasse il teatro reale, è stata catturata dal teatro digitale: «Non sono un'estimatrice del teatro, a cui ho sempre preferito il cinema, ma avete saputo rappresentare uno dei casi clinici dell'amore mio, in modo meravigliosamente coinvolgente».

Conclusioni: ancora teatro

«Fin dai suoi esordi l'intento del progetto teatrale sui casi clinici di Freud è stato quello di offrire una proposta culturale che non fosse riservata soltanto a élite intellettuali o esperti del settore, ma si rivolgesse alla cittadinanza» (DI). Il teatro, in presenza prima e poi via web, ha permesso di rilanciare in una forma accessibile un materiale considerato specifico della psicoanalisi, i saggi freudiani, restituendo al lavoro di Freud la sua estrema modernità.

La rassegna teatrale online *Freud a teatro* nasce da un imprevisto: la pandemia Covid-19 che, ponendosi inizialmente come ostacolo alla possibilità di replicare la rassegna dal vivo, è diventata una risorsa grazie alla quale è stato possibile esplorare la "digital liveness", che ha permesso alla regista-attrice di avventurarsi in un progetto diverso, a confronto con l'obiettivo e con una nuova forma di presenza, che inevitabilmente ha reinventato e rinnovato la forma dei monologhi.

Questa esperienza si pone in quel versante di eventi che hanno combinato interattività e ricomposizione del senso del luogo attraverso l'uso di piattaforme per videoconferenza (Gemini, Brilli & Giuliani, 2020) in cui sono stati ripercorsi virtualmente alcuni "passi" dell'ingresso teatrale (prenotazione, foyer virtuale, spettacolo e dibattito in real team). Qualcosa del teatro dal vivo si è ripetuto sia in termini di ritualità, sia in termini di qualità di restituzione del pubblico, attraverso il linguaggio scritto della chat. Abbiamo osservato come la mediatizzazione abbia comportato nelle tre dimensioni costituenti il teatro, narrazione, relazione e presenza, alcune inevitabili trasformazioni in termini di organizzazione, realizzazione e conduzione dell'evento che hanno comunque permesso il coinvolgimento emotivo del pubblico.

Bibliografia

Abbé-Decarroux, F. (1994). The perception of quality and the demand for services. Empirical application to the performing arts. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 1, 99-107.

Apostolo, S. (2021). Risorse e limiti del teatro digitale in *Anthropos, Tyrann (Œdipus)* di Alexander Eisenach. *Archivi del tragico*, 2, 41-48. https://air.unimi.it/retrieve/dfa8b9a9-cd97-748b-e053-3a05fe0a3a96/Apostolo_Visioni%20del%20tragico_stampato.pdf.

Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge.

Auslander, P. (2012). Digital liveness: a historico-philosophical perspective. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 3, 3-11.

Barker, M. (2013). "Live at a cinema near you": How audiences respond to digital streaming of the arts. In J. Radbourne, H. Glow, & K. Johanson (Eds.), *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts* (pp. 15-34). Intellect.

Beghelli, C. (2010). *Il caso dell'uomo dei lupi*. Prospettiva editrice.

Birringer, J. (1998). *Media and performance: Along the border*. Johns Hopkins University Press.

Boerner, S., Moser, V., & Jobst, J. (2011). Evaluating cultural industries: investigating visitors' satisfaction in theatres. *The Service Industries Journal*, 6, 877-895.

Borelle, M., & Savarese, N. (2004). *Te@tri nella rete*. Carocci.

Brook, P. (2019). *The empty space*, Scribner.

Cascetta, A. (1991). Dalla parte del teatro: il passaggio attraverso l'era elettronica. Ipotesi, percorsi, esiti della ricerca. In Id (Ed.), *Sipario! 2. Sinergie videoteatrali e rifondazione drammaturgica*. Nuova Eri.

Cascetta, A., & Peja, L. (2003). *Ingresso a teatro. Guida all'analisi della drammaturgia*. Le Lettere.

Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Rodopi.

Chui, M.H.L., Mak, B.C.N., & Cheng, G. (2021). Exploring the Potential, Features, and Functions of Small Talk in Digital Distance Teaching on Zoom: A Mixed-Method Study by Quasi-experiment and Conversation Analysis. In Id. et al., *Emerging Technologies for Education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-92836-0_32.

D'Angeli, C. (2004). *Forme della drammaturgia. Definizione ed esempi*. Utet.

Del Gaudio, V. (2021). Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza. *Connessioni remote*, 3, 30-56. <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/download/16836/15224/51708>.

Dolto, F. (2006). *L'immagine inconscia del corpo*. Red Ed.

Espinola, A., & Badrinarayanan, V. (2010). Consumer expertise, sacralization, and event attendance: a conceptual framework. *Marketing Management Journal*, 1, 145-164. <http://www.mmaglobal.org/publications/MMJ/MMJ-Issues/2010-Spring/MMJ-2010-Spring-Vol20-Issue1-Espinola-Badrinarayanan-pp145-164.pdf>.

Freud, S. (2011a). *Racconti analitici*. Einaudi.

Freud, S. (2011b). *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*. Boringhieri.

Freud: The Case Histories, Deborah Levy, BBC Radio 4, UK, 2012.

Garcia Sottile, M.E., & Pitozzi, E. (2011). Della presenza, conversazione con Jean-Luc Nancy. *Culture teatrali*, 21, 9-14.

Gemini, L. (2003). *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*. FrancoAngeli.

Gemini, L. (2016). Serialità teatrale. Osservazioni esplorative fra teatro e media. *Mediascapes journal*, 7, 8-20. <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/13757>.

Gemini, L., Brilli, S., & Giuliani, F. (2020). Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici. *Mediascapes journal*, 15, 44-58. <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/16771>.

Giesekam, G. (2007). *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. Palgrave Macmillan.

Gozzi, L. (1991). *La doppia vita di Anna O., Freud e il caso di Dora*. Thema.

Grotowski, J. (1970). *Per un teatro povero*. Bulzoni.

Guarducci, C. (2018). *Monologhi*. Titivillus.

Hume, M., Mort, G.S., & Winzar, H. (2007). Exploring repurchase intention in a performing arts context: who comes? and why do they come back? *International Journal of NonProfit and Voluntary Sector Marketing*, 2, 135-148.

ISTAT (2019). *10. Cultura e tempo libero*. <https://www.istat.it/it/files/2019/12/C10.pdf>.

ISTAT (2022). *Tempo libero e partecipazione culturale: tra vecchie e nuove pratiche*. https://www.istat.it/it/files/2022/09/Tempo-libero-e-partecipazione-culturale_Ebook.pdf.

Kanisza, S. (2000). *L'intervista nella ricerca educativa*. In S. Mantovani (Ed.), *La ricerca sul campo in educazione. I metodi qualitativi* (pp. 36-81). Paravia Bruno Mondadori Editore.

Konijn, E.A. (1991). What's on between the actor and his audience? Empirical analysis of emotion processes in the theatre. In G.D. Wilson (Ed.), *Psychology and performing arts* (pp. 59-74). Swets & Zeitlinger Publishers.

- Krotz, F. (2007). The Meta-Process of “Mediatisation” as a Conceptual Frame. *Global media and communication*, 3, 256-260, DOI: 10.1177/17427665070030030103.
- Lacan, J. (2006a). *Il seminario. Libro II. L'io nella teoria di Freud e nella tecnica della psicoanalisi* (1954-1955). Einaudi.
- Lacan, J. (2006b). *Dei Nomi-del-Padre, seguito da Il trionfo della religione*. Einaudi.
- Lehmann, H-T. (2011). La presenza del teatro, *Culture Teatrali*, 21, 17-30.
- Linzi, M.M. (2020). Interrogativi sul teatro possibile: genesi di un punto di vista, *PAC paneacquaculture.net*, 27 aprile 2020. <https://bit.ly/2XWG5qD>.
- Mango, L. (2003). *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*. Bulzoni.
- Marinai, E. (2012). *Un fatale appuntamento, di venerdì. La prosa incontra l'immagine elettronica: nasce (e muor giovane) il teleteatro*. In A. Barsotti, & C. Titomanlio (Eds.), *Teatro e media. Una ricerca inedita sul rapporto tra teatro e media*. Felici Editore.
- Marinai, E. (2016). Corpi im-memori. L'utopia dello spettatore partecipante. *Mimesis Journal*, 5, 14-29. <https://doi.org/10.4000/mimesis.1106>.
- Monteverdi, A.M. (2011). *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*. FrancoAngeli.
- Nancy, J-L (2010). *Corpo teatro*. Cronopio.
- Oliva, A. (2020). *Il teatro ai tempi della peste*. Jaka Book.
- Oulipo (1985). *La letteratura potenziale (Creazioni, ri-creazioni, ricreazioni)*. CLUEB.
- Pernice, L. (2021). Streammare l'opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo. *Connessioni remote*, 3, 77-100.
- Pizzo, A. (2021). Il teatro attraverso le maglie della pandemia. *Atlante*. https://www.treccani.it/magazine/atlante/cultura/Il_teatro_attraverso_maglie_pandemia.html (ultima consultazione 8/5/2022).
- Pulh, M., Marteaux, S., & Mencarelli, R. (2008). Positioning Strategies of Cultural Institutions: A Renewal of the Offer in the Face of Shifting Consumer Trends. *International Journal of Arts Management*, 3, 4-20.
- Rivoltella, P.C. (2021). La differenza comunicativa del teatro. Aspetti teorici e implicazioni educative. In Id., *Drammaturgia didattica. Corpo, pedagogia, teatro* (pp. 49-84). Morcelliana.
- Salter, C. (2010). *Entangled: Technology and the transformation of performance*. MIT Press.
- Schultz, W. (2004). Reconstructing Mediatisation as an Analytical Concept. *European Journal of Communication*, 1, 87-101. <https://doi.org/10.1177/0267323104040696>.
- SIAE – Osservatorio dello Spettacolo (2021). *Annuario dello spettacolo 2020*. SIAE. https://www.siae.it/sites/default/files/SIAE_Annuario_dello_Spettacolo_2020.pdf.
- The Rat Man. An Investigation of a Case of Obsessional Neurosis Conducted by Dr. Sigmund Freud*, Norman B., BBC TV/Time-Life co-production, UK, 1972. <https://archive.org/details/TheRatMan>.
- Throsby, C.D. (1990). Perception of Quality in the Demand for Theatre. *Journal of Cultural Economics*, 1, 65-82.
- Winnicott, W.D. (2006). *Gioco e realtà*. Armando.

Lettere trasformative Indizi di salvezza nel social reading

Transformative readings Traces of salvation in social reading

Michela Donatelli

Università Roma Tre
michela.donatelli@uniroma3.it

| abstract

Il seguente contributo intende presentare una indagine esplorativa e in corso condotta sulla piattaforma di social reading Anobii. Ispirata da più strutturati studi e tenendo conto dell'alta femminilizzazione della lettura, la ricerca, guidata da un composito quadro teorico, persegue il tentativo di comprendere se è possibile rinvenire indizi di "salvezza" e appropriazioni di idee femministe generate dalla lettura di testi specifici tra i commenti lasciati dalla comunità di Anobii. Si vuole quindi condividere alcune considerazioni emerse dall'indagine, mossa dal tentativo generale di cogliere come la lettura possa sostenere una traiettoria di sviluppo personale, a tratti eversiva e di trasgressione dalle norme di genere socialmente imposte mostrando quanto tale pratica culturale, lungi dall'essere confinata in una dimensione astratta e residuale dell'esistenza, possa radicarsi nella concretezza delle traiettorie biografiche determinandone talvolta gli scarti e i punti di svolta.

The following contribution intends to present an explorative and ongoing study conducted on the social reading platform Anobii. Inspired by more structured analyses and considering the high feminisation of reading, the research, guided by a composite theoretical framework, pursues the attempt to understand whether it is possible to find clues of "salvation" and appropriation of feminist ideas generated by the reading of specific texts among the comments left by the Anobii community. It is so intended to share some of the considerations that emerged from the research, driven by the general attempt to understand how reading can support a trajectory of personal development, at times subversive and transgressive of socially imposed gender norms, showing how such a cultural practice, far from being confined to an abstract and residual dimension of existence, can take root in the concreteness of biographical trajectories, sometimes determining their deviations and turning points.

DOI 10.36158/97888929573678

Premessa

«**F**inché le generazioni cambieranno, ma le nostre lotte rimarranno le stesse, sarò una femminista» dichiara su un enorme pannello affisso sulla facciata del National Museum of Women in the Arts di Washington l'artista Katharina Cibulka, impegnata in un più ampio progetto di arte urbana,

*Solange*¹, volto a disseminare nello spazio pubblico grandi pannelli, dove attraverso il sapere artigiano del ricamo a punto croce espone frasi – a vocazione intersezionale (Creenshaw, 1989) – a sostegno delle donne. Ciò che in questa sede è interessante rilevare, al di là dell'immediato impatto visivo generato dall'irruzione artistica nello spazio pubblico, è che questa opera d'arte elegge la scrittura e il ricamo a veicoli di comunicazione dirimenti, consegnando anche un sottile e profondo legame tra un saper fare artigiano e la conoscenza scritta: un'allusione non avventata se si pensa a quanto, storicamente, la lettura femminile sia stata iscritta all'interno dello spazio domestico, vicino all'universo dei tessuti, dove le donne, tra le differenti attività di cura, erano dedite anche alla tessitura e alle attività di cucito aprendo però, all'interno del dominio patriarcale, un'area di resistenza e di alfabetizzazione, perché l'esercizio del ricamo richiedeva un minimo di scolarizzazione nella conoscenza dell'alfabeto per "marcare" il corredo di nozze (Fabre, 2000).

Il ricamo di Cibulka permette di entrare in materia, avviando la seguente riflessione interdisciplinare relativa al mondo del libro e della lettura che, privilegiando una prospettiva di genere, si situa sul paradosso dei suoi discorsi (Lorber, 2022). Nello specifico, il contributo qui esposto intende presentare una indagine esplorativa e tuttora in corso condotta sulla piattaforma di social reading Anobii. Ispirata da recenti e molto più strutturati studi (Faggiolani, Vivarelli, 2016) e tenendo conto dell'alta femminilizzazione della lettura (ISTAT, 2021), la ricerca che qui verrà descritta – guidata da un composito quadro teorico costruito sull'articolazione tra sociologia della ricezione e studi di genere –, si è posta l'obiettivo di comprendere se è possibile rinvenire tracce di "salvezza" e appropriazioni di idee femministe generate dalla lettura di testi specifici tra i commenti lasciati dalla comunità di lettori e lettrici di Anobii. Data la natura incompiuta e in divenire dell'indagine, non si ha pretese di generalizzazioni sistematiche: l'intento, piuttosto, è condividere alcune suggestioni dettate dal presupposto che l'attività di lettura, lungi dall'essere confinata in una dimensione astratta e residuale dell'esistenza, possa radicarsi nella concretezza delle traiettorie biografiche determinandone talvolta gli scarti, i punti di svolta, il corso d'azione.

Da questo punto di vista, la prospettiva di genere sulle attività culturali richiede una postura interlocutoria a partire dalla consapevolezza che le donne, in Italia, si trovano in una posizione egemone sulla pratica di lettura: sono le principali utilizzatrici del servizio bibliotecario – dato in linea con lo ormai storico sorpasso guadagnato dal 1988 (ISTAT, 2021) relativo all'attività del leggere –, e incarnano anche l'immagine idealtipica di utente: donna, 35-54 anni, alto titolo di studio, madre (Faggiolani, 2021). Una predilezione, quindi, quella per la lettura, che non può iscriversi nell'ordine del "naturale" e che probabilmente è da rapportare a diversi fattori sociali, legati al capitale educativo posseduto, la divisione sessuale del lavoro e della cura domestica, connessi intimamente a disposizioni di habitus di genere tali da produrre una «fabrique sexuée des goûts culturels» (Mauger, 2006), incardinate in una demarcazione dicotomica tra le sfere produttive e riproduttive dello spazio sociale. Una delimitazione che mentre differenzia il maschile dal femminile attribuisce rispettivamente a ognuna di queste sfere un "mondo delle cose materiali" – la scienza, la tecnica – e un "mondo delle cose umane" – la cultura letteraria (Mauger, Poliak, 2000): così la femminilizzazione della lettura viene tracciata in una divisione che implica aspetti di produzione e riproduzione sociale, lavoro e cura domestica. Secondo i sociologi Mauger e Poliak il femminilizzarsi di tale pratica è da ricondursi anche al

1. Cfr. <https://www.solange-theproject.com/>.

consolidarsi di tale struttura, talvolta percepita come naturale perché incardinata nello stato oggettivo, nell'habitus, dove il processo di differenziazione di genere diviene un principio regolativo di distinzioni e visioni del mondo e dove la lettura è una modalità di socializzazione che si determina su tale struttura sociale, in cui alle donne storicamente "competono" le pratiche di cura in linea con il mondo che le "spettano", quello dell'umano, ripiegato su una vocazione all'interiorità e alla cura del privato. In questa prospettiva, la propensione femminile per il romanzo viene interpretata come una compensazione alla loro esclusione dalla vita pubblica, in cui il rapporto con il testo si fa sostitutivo di un'altra socievolezza altrimenti vissuta. Da questa visuale, l'atto di lettura manifesta un appagamento e un interstizio di indipendenza anche laddove non vi è «né un invito alla rivolta femminile, né un rifiuto strettamente conservatore a riconoscere qualsiasi cambiamento» (Radway, 2012, p. 24): come evidenziato nella celebre ricerca di Radway, dove le appassionate lettrici di romanzi rosa trovano esauditi per procura bisogni inevasi aprendo un'area di resistenza che contraddice la struttura patriarcale che tali narrazioni caldeggiano. In questo senso l'atto della lettura diviene di per sé eversivo non per il significato costruito come suo effetto, bensì perché guadagna una nota saliente all'interno del flusso del proprio quotidiano dove il semplice gesto di tenere tra le mani un libro si traduce come un efficace segno di indisponibilità. Una evasione che è sì mentale, nell'incalzare delle storie, ma anche punto di fuga dalle proprie azioni ordinarie, mettendo in atto una serie di tecniche di rivalsa del proprio tempo e spazio, dentro la propria condizione, e dando luogo a una momentanea sovversione dei valori a cui aderiscono all'interno del movimento narrativo.

Questa temporanea sospensione dal fluire degli impegni quotidiani elargisce un tratto peculiare agli usi sociali legati al mondo del libro: se studi relativi alle pratiche di lettura confermano che la *lecture pure* è molto rara, proponendo la possibilità di considerare piuttosto un repertorio di pratiche di lettura (*lecture de divertissement*, *lecture didactique*, *lecture de salut*)² che si sovrappongono e si intersecano tra loro ma che sono utili categorie idealtipiche (Mauger, Pudal, Poliak, 1999), la tipologia di lettura appena evocata è sì di intrattenimento e immediata, ma attivando esperienze emotive e cognitive consente una ricezione attiva del testo in base alla propria esperienza che viene riformulata, reinterpretata e reinteriorizzata nelle categorie di giudizio attraverso le quali si staglia il proprio pensare e agire.

È sul solco di queste riflessioni che l'articolo qui esposto tenta di inserirsi, riservando al momento della ricezione di lettori e lettrici un ruolo preminente. Infatti, il repertorio delle pratiche di lettura e gli usi sociali del libro prevedono una postura attiva e modalità creative di appropriazioni dei significati di un testo. Questi ultimi vivono sotto il segno dell'apertura, immersi nelle parole e nel dispiegamento delle opere: «siamo dentro al linguaggio come dentro il nostro corpo» (Sartre, 2009, p. 21) e alla sfera della scrittura speculare corrisponde quella della lettura dove il possibile si posiziona sulla dialettica tra estetica ed etica. Jauss consegna alla dimensione della ricezione il potere inestinguibile dell'immaginazione letteraria, «l'attualità dell'inattuale» (Pagliano, 2012, p. 79): dalla centralità della teoria gadameriana, in cui la lettura si rivela un atto di interpretazione dove vi è un processo di co-costruzione del significato tra autore e lettore in una mescolanza di passato e presente nel circolo ermeneutico, Jauss tratteggia un'estetica della ricezione

2. La *lecture pure* è intesa come una lettura che predilige il canale estetico, le altre categorie invece sono volte all'intrattenimento e all'evasione (*lecture de divertissement*), all'apprendimento (*lecture didactique*) e infine al miglioramento di sé (*lecture de salut*). La "salvezza" a cui si allude in questo articolo fa riferimento a quest'ultima dimensione.

storicamente determinata dove il senso del testo «chiude l'abisso tra passato e presente solo quando il testo passato viene interpretato nel suo significato *per noi*» (Jauss, 1988, p. 89). Accostando i differenti tempi della storia, si iscrive dalla parte del lettore e dell'autore, una produzione attiva di significato che va a *formare* l'atto stesso della lettura, ricavando la figura di un lettore non statico – anche *implicito* –, agente attivo e produttore di conoscenza che opera non solo tra l'orditura della trama ma anche tra le lacune e il non detto o più propriamente, confinandosi entro il tracciato della teoria della ricezione, intercettando, nella interazione dinamica con il testo, i «punti di indeterminazione» che dischiudono vuoti molteplici che chi legge è interpellato a riempire sollecitando la sua fantasia (Iser, 1987).

I contributi della teoria della ricezione si rivelano particolarmente pregnanti negli approcci micro-sociologici (Jacquemart, Albenga, 2015) di rielaborazione dei significati da parte delle comunità di lettori (Chartier, 1994; Gammaitoni, 2005) in particolar modo quando si persegue il tentativo di intercettare la diffusione di idee emancipative e femministe (Albenga, Bachman, 2015), penetrate talvolta attraverso appropriazioni quotidiane, nella duplice accezione del termine “quotidiano”, che nella minutezza e ordinarità dei vissuti permette il riproporsi e attuarsi dell'ordine sociale. L'appropriazione di un testo, come insegna Chartier (1988), non è completamente determinata dal suo contenuto e permette molteplici ricezioni conferendo la possibilità di situarne gli effetti in traiettorie biografiche specifiche e contesti sociali variabili, proprio come la ricerca evocata poco sopra condotta da Radway ha mostrato esemplarmente.

Sulla scorta di tali premesse il contributo qui esposto persegue il tentativo di comprendere come la lettura di alcuni testi possa sostenere una traiettoria di sviluppo personale, a tratti eversiva e di trasgressione dalle norme di genere socialmente imposte. Nello specifico si analizzeranno alcuni tra i commenti rilasciati su una delle più note piattaforme di social reading, Anobii, relativi a un testo che può essere considerato un best-seller tra i libri di auto-aiuto: *Donne che corrono coi lupi* di Clarissa Pinkola Estés. Non si intende dare un giudizio sul testo in sé e sull'idea essenzialista che veicola sulla natura femminile, quanto, seguendo un paradigma indiziario (Ginzburg, 1979) intercettare i regimi discorsivi più frequenti e le tracce *de salut* che rivelino spinte performative, inclinazioni al mutamento lì dove la stasi appare predominante: nella quiete del corpo, appartato, silenzioso e docile, richiesto da quel momentaneo ritiro sociale (Roselli, 2019) che è la lettura.

Indizi di salvezza

Note metodologiche

Il contributo qui esposto rientra in un più ampio progetto volto alla comprensione delle pratiche di lettura da un punto di vista di genere. In questa prospettiva le righe che seguono assumono la forma di una natura transitoria di riflessione, appunti non necessariamente rigorosi compilati pedinando gli indizi in un approccio metodologico «imperiato sugli scarti, sui dati marginali» (Ginzburg, 1979, p. 65) che sono stati creati per scopi altri rispetto all'analisi che qui verrà condivisa. Dal punto di vista metodologico, quindi, ciò che è stata condotta è un'analisi del contenuto di testi reperiti online (Tipaldo, 2014): a differenza di altri studi sul tema specifico del social reading (Faggiolani, Vivarelli, 2016), i dati raccolti non sono stati trattati con una tecnica di analisi auto-

matica dei testi³ ma, dopo la selezione del materiale si è passati a una lettura intensiva dei corpora (Cardano, 2011). Sono stati selezionati come «reperti» o «dati naturalistici», «ovvero materiali empirici alla cui costituzione il ricercatore non ha contribuito in alcun modo, ma che sono stati prodotti autonomamente dalle persone o dalle organizzazioni su cui il ricercatore ha appuntato l'attenzione» (Cardano, Ortalda, 2016, p. 369).

La fonte, come già segnalato, è la piattaforma di social reading Anobii, che permette alla sua utenza di collezionare testi nella propria libreria virtuale, commentarli, valutarli e partecipare alla rete sociale abitata da lettori e lettrici. «La realizzazione e la gestione di queste funzionalità produce un interessante insieme di dati e metadati che nel loro insieme rappresentano le tracce che definiscono il comportamento dei lettori e dei libri all'interno della piattaforma» (Faggiolani, Verna, Vivarelli, 2017, pp. 118-119) e tali tracce diventano particolarmente informative per le domande di ricerca che animano il «campo plurimo di pratiche sparse» (Barthes, 1986, p. 76) che è la lettura⁴.

Si è deciso quindi di procedere con l'analisi dei post di un testo particolarmente noto: *Donne che corrono coi lupi* della psicologa junghiana Clarissa Pinkola Estés. I criteri che hanno guidato la scelta sono stati dettati da ragioni di diversa natura: il libro è un titolo emerso da interviste che rientrano in una più ampia ricerca in corso condotta da chi scrive; è citato da studi precedenti con un obiettivo simile (Bachman, 2010); infine è presentato al pubblico italiano con una particolare enfasi dalla casa editrice che lo ha dato alle stampe, rendendo il volume particolarmente idoneo nell'ambito di ricerca: «è un libro culto, che ha cambiato la vita di milioni di donne» e l'autrice «è maestra indiscussa nella ricerca della felicità» come si legge nella quarta di copertina.

Nel marzo 2023 il titolo presenta 347 recensioni, 93 citazioni e 3 note. Dopo una preliminare lettura di tutti i post inseriti dalle e dagli utenti alla pagina del libro, il materiale raccolto è stato depurato da fonti di rumore: citazioni del libro, commenti secchi e lapidari come «molto interessante», «un libro che consiglio a tutte le donne», «un classico, per noi ragazze!», arrivando a comporre il campione finale, di 200 recensioni⁵. L'intento dell'analisi è stato quello di cogliere alcune specificità linguistiche e regimi discorsivi, metafore e appropriazioni della lettura in oggetto. Nell'ambito di analisi dei reperti, dunque, dopo la raccolta e selezione dei post più densi, si è proceduto essenzialmente con una operazione logica: la qualificazione che attribuisce a ciascun testo alcune proprietà, procedendo sia con approccio *theory-driven* che *data-driven*⁶. La realizzazione dell'analisi è stata condotta tramite un software CAQDAS (Computer Aided Qualitative Data Analysis Software), NVivo (Non-numerical Unstructured Data Indexing, Searching and Theorizing Vivo)⁷. Una prima

3. L'analisi automatica dei dati testuali presuppone la *non* lettura del testo. È, infatti, un trattamento che prevede l'uso della statistica, dell'*information retrieval* e della linguistica computazionale secondo un approccio metrico che vuole misurare "oggettivamente" i fenomeni laddove l'oggettività allude all'uniformità dei «criteri di osservazione lungo l'intera superficie dell'oggetto di studio, costituito da un corpus come collezione di testi» (Bolasco, 2021, p. 41). Grazie all'utilizzo di software specifici (come TaLTaC, T-LAB o IRaMuTeQ per ricordarne alcuni) è possibile analizzare corpora molto ampi limitati solo da potenze di calcolo o capacità di archiviazione.

4. Non è possibile in questa sede rendere conto delle molteplici e fondamentali riflessioni in ambito bibliotecologico sull'argomento, ma cfr. almeno le imprescindibili monografie di Roncaglia, 2018; Vivarelli, 2018; Ferrieri, 2020; Solimine, Zanchini, 2020, per citare solo quelle più recenti.

5. Le recensioni riportate in questo contributo sono state trascritte fedelmente comprendendo errori ortografici, di punteggiatura e forme colloquiali di espressione.

6. Nella qualificazione a guida teorica i testi vengono analizzati a partire da specifiche sollecitazioni suggerite da una determinata cornice teorica; nel caso della qualificazione *data-driven* l'analista è guidato dal materiale empirico nella scelta da associare alle porzioni di testo. Molto spesso le procedure agiscono insieme: «è davvero difficile immaginare una procedura *data-driven* del tutto sorda alla teoria, così come è davvero difficile pensare a procedure *theory-driven* nelle quali che vi si impegna non è disposto a riformulare le proprie attese teoriche sulla base di quanto i dati suggeriscono. [...] è una questione di grado: in ciascuna ricerca, il ricercatore che si impegna nell'analisi dei materiali empirici acquisiti [...] sarà guidato ora più dalla teoria, ora più dai materiali empirici che esamina» (Cardano, Ortalda, 2016, p. 375).

7. I software CAQDAS sono stati creati per agevolare l'interrogazione di testi facilitando un'analisi dei dati qualitativi assistita dal computer che non solleva l'analista dalla lettura diretta, ma permette il trattamento di una ingente

analisi del campione ha restituito alcuni *tòpoi* ricorrenti nel commento del libro: nonostante vi siano anche giudizi negativi, la maggior parte convergono verso l'importanza di questa lettura, dove le metafore più utilizzate sono relative alla guarigione, al viaggio e alla lettura come specchio e alludono a una dimensione trasformativa, anche se da più parti viene rilevata la difficoltà di lettura e una certa ridondanza. In generale è possibile affermare che i registri semantici afferiscono a una idea di cambiamento e di inquietudine creativa nel fluire della vita quotidiana.

Analisi dei reperti

«Le storie sono medicine» (Estés, 2018, p. XXVII) scrive l'autrice nella presentazione del libro in oggetto. Ed effettivamente nei commenti selezionati sono molte le metafore di guarigione che indicano la dimensione della salvezza, dotata di un pregnante risvolto etico perché volto a punteggiare la propria ricostruzione identitaria:

Storie come medicine... Grande capolavoro che non si limita ad allietare la lettrice, ma addirittura la cura, letteralmente. Storie come medicine, soprattutto per chi, come me, potrà giovarsi della circostanza di finire nel capitolo giusto per ogni periodo della propria vita.

Sono storie che curano, che individuano, che fanno lievitare facoltà sopite. Sono rivolte principalmente alle donne ma parlano a tutti, anche all'uomo. In fondo forniscono un rimedio, un tentativo di cura per l'animale malato qual'è l'uomo contemporaneo: tornate al selvatico, correte coi lupi. È tutto ciò che occorre.

Il libro stesso, in apertura, invita a considerare il potere terapeutico delle storie, con le quali è necessario un patto mimetico, un «duro lavoro da paleontologo» (Estés, 2018, p. XXIX) perché esse «mettono in moto la vita interiore [...] là dove la vita interiore è spaventata, incastrata o messa alle strette» (ivi, p. XXXII).

Questo libro è un percorso attraverso quello che ci portiamo dentro, spesso senza nemmeno saperlo. Se si potesse, lo farei leggere per legge a tutte le donne, perché è terapeutico e, come tutte le terapie, anche un pò doloroso. Apre gli occhi a quelle donne che si sono abituate a tenerli ben serrati; incoraggia quelle altre che non smettono mai di cercare.

Questo libro ha il potere di guarire attraverso la narrazione.

Molte sono le voci e gli autori che hanno sostenuto il potere curativo per l'anima contenuto nelle storie e nella narrazione. Mi piace però richiamare le parole usate dalla stessa Estés per rendere omaggio a queste prodigiose "vitamine" spirituali. [...] Per questo motivo non si tratta

quantità di dati senza suggerire aspetti procedurali del fare ricerca. Sono stati creati per supportare lavori di ricerca che prevedessero dati non numerici e in questo senso il software non sostituisce il lavoro interpretativo del ricercatore. Nello specifico, NVivo – messo a punto negli anni Ottanta e prodotto dalla QSR (*Qualitative Software Research*) dalla sociologa Lyn Richards, coadiuvata dal marito informatico Tom Richards –, consente analisi sia di tipo deduttivo che induttivo in linea con la metodologia di ricerca della *grounded theory* (Glaser, Strauss, 1967). Generalmente l'analisi qualitativa asseconda un processo iterativo e flessibile e il software permette la gestione e l'archiviazione dei materiali di ricerca e la creazione di categorie concettuali, note, *memo* (interpretazioni relative a eventuali significati latenti del testo). Le principali funzionalità di NVivo sono: i *nodes*, le categorie concettuali create durante l'analisi; gli *attributes* che valorizzano i documenti, i nodi e casi con attributi specifici, ad esempio variabili sociodemografiche; le *queries* che permettono l'interrogazione dei dati partendo dalle codifiche apposte; infine le *maps* per la creazione di mappe e grafici, e i *reports* i quali restituiscono resoconti dettagliati delle procedure attivate durante l'analisi (cfr. Coppola, 2011).

di un libro che si legge una volta per tutte ma che va ripreso e tenuto vicino, sempre a portata di mano quando ci colga il desiderio di una carica vitalizzante e di un'esplorazione avventurosa e coraggiosa nel sottobosco della nostra anima.

I regimi discorsivi condivisi nelle tracce digitali permettono di riconfigurare il senso dell'esperienza di lettura, suggerendo l'esito di una salvezza culturale e identitaria, più volte promossa da socialità femminili che ne sostengono il percorso, assumendo una dimensione dirimente attraverso l'amicizia tra donne, rivelandosi un percorso privilegiato per la disseminazione e l'innesto – per dirla con Derrida – di letture in grado di alimentare comprensione di sé e pulsioni trasformative.

Mi era stato caldamente suggerito dalle mie 'amiche specialissime'.

Mi fu consigliato da una persona amata e poi prestato da un'altra cara amica, ma è rimasto sul comodino per oltre due anni. [...] L'ho ripreso in mano questi mesi, complice uno scambio di esperienze e affetto con un'ennesima grande donna, e d'incanto ho colto tutto e ho lasciato che le parole della Pinkola giungessero lentamente nel punto giusto, l'animo.

Mi era stato consigliato da una cara amica come "utile" ai fini di scoprire parti nascoste di se stesse in ambito prettamente femminile. Ed è vero. E' uno di quei pochi libri che, nonostante risulti un po' pesante alla lettura per via di numerosi tecnicismi e una narrazione non proprio scorrevole – d'altro canto è un saggio, non un romanzo d'avventura – riesce a parlare di donne alle donne. Più che di parti nascoste si parla di meccanismi tipici della psiche femminile, meccanismi spiegati talvolta chiaramente altre più ermeticamente nel libro che mostrano i principali motivi per cui la psicologia femminile è così ricca e complessa e può risultare molte volte inafferrabile o contraddittoria. Non che quella del maschio della specie non lo sia, solo che non è dell'uomo che si dice "chi le capisce è bravo" ;-)

Un altro *topos* ricorrente è il viaggio, con il suo bagaglio semantico dedito al mutamento e alla trasformazione, che rimanda a un lavoro di costruzione della propria soggettività ispirando nuove possibilità interpretative e interventi creativi sulla propria rotta biografica, generati in primo luogo da un profondo tentativo di comprensione di sé.

E' l'inizio di un viaggio alla ricerca di se stessi e delle origini, dell'essenza più profonda, della propria anima, la cui memoria, al suono di ogni parola di queste storie, si risveglia.

Questo libro non è un libro, ma un viaggio coraggioso e illuminante, talvolta spaventoso ma rivelatore, nelle zone più impervie della femminilità.

E' stato un viaggio...e dai viaggi si sa...finisci sempre per apprendere e tornare a casa "cambiata". Ancora una volta nelle mie mani finiscono messaggi al cuore e all'anima che aquietano magicamente lo spirito innalzandolo...attenzione pero'..come dice Nietzsche "più su vai...più tu sarai piccolo per chi non sta in alto" lo vado a cercare il mio istinto e una volta trovato...correrò insieme ai lupi :-)

Questo libro è un viaggio. Un viaggio attraverso gli archetipi della Donna Selvaggia, un modo per riconnettere donne e uomini con la parte più profonda di sé. E' un libro da leggere con

attenzione e partecipazione. All'inizio l'ho "agredito", poi ho rallentato il ritmo. Ci ho messo mesi, ma ne è valsa la pena.

Scrive un potente manifesto rivolto principalmente a quelle donne che sentono la necessità di ricongiungersi col proprio lato femminile e istintuale e vogliono scrollarsi di dosso un'esistenza addomesticata – causata da numerose insicurezze e paure – per godere appieno di un'esistenza autentica.

L'ambito culturale è uno spazio privilegiato per la costruzione sociale del genere e la parola scritta si rivela essere uno strumento di riflessività, laddove si attiva e si rielabora un profondo significato nell'ambiente privato e intimo. Alcuni contenuti risuonano nella vita quotidiana di chi legge, incoraggiando un lavoro personale di risignificazione e soggettivazione, perché supporta una traiettoria volta alla propria valorizzazione, all'affermazione della propria autonomia inscritta nell'emotività del "mondo delle cose umane". Qui si innescano – con il ventaglio semantico che afferisce alla natura riflettente, allo specchio – riverberi sulla costruzione identitaria obliata dalle ragioni sociali del proprio fondamento, ma dotate di una carica eversiva ed emotiva che ne permette il suo continuo farsi.

Perché mi riconoscevo nelle parole come in uno specchio. Poi riprendevo a leggere.

Uno specchio in cui tutte le donne si dovrebbero guardare per capirsi di più e volersi più bene. Conosci te stesso (e sarai salvato).

Regala attimi di pura riflessione, ti mette di fronte ad uno specchio e ti spoglia di tutto il substrato che normalmente si usa per nascondersi agli occhi degli altri o al contrario per entrare nelle grazie di un determinato gruppo.

Questo libro mi ha messo davanti ad uno specchio dove a partire dalla prima pagina l'immagine appariva sempre meno sfuocata, fino a diventare quella che adesso sono io.

L'idea essenzialista di una natura selvaggia, ancestrale, non viene in messa in discussione dalla maggior parte delle recensioni. Tale accettazione mostra *in nuce* una riappropriazione politica di questa supposta, primordiale dimensione femminile che mobilita risorse di empowerment per rispondere alle ingiunzioni delle norme di genere che "addomesticano" le pulsioni istintuali del proprio sé e la propria area di autenticità, prendendo la forma di strategie sovversive nelle scelte quotidiane.

Un saggio scritto per approfondire il mondo femminile. La donna stretta nella morsa di ciò che la società ha sempre voluto che fosse può abbeverarsi e dissetarsi alla fonte del suo profondo io e trovare (o ri-trovare) in lei la voce più profonda della donna selvaggia. Selvaggio per intendere naturale, istintuale.

È un trattato di psicanalisi tutto volto al femminile, non aspettatevi qualcosa di romanzato (anche se la Estés ogni tanto prova a cambiare stile passando più al colloquiale... con scarsi risultati, per quel che mi riguarda), ma un'esaltazione della potente forza psichica innata e più istintuale di ogni donna, ardente e ferrea ma a volte debilitata da insicurezze: la Donna Selvaggia.

Questo libro della Pinkola Estés spinge a cercare e riportare a galla la “donna selvaggia” che è dentro di noi, quella antica, quella che sente la natura, quella che sa ascoltare se stessa e si prende cura di se stessa e di conseguenza sa vivere e affrontare meglio la vita, con maggior serenità ed è in grado anche di prendersi cura e interagire con gli altri in modo sano e senza sofferenza.

Come la lupa, ferina e materna al contempo, la Donna Selvaggia è la parte istintuale e creatrice dell'animo femminile, che spinge a liberarsi da stereotipi e paure che la incatenano ad un'esistenza lontana dai propri bisogni autentici. Un viaggio nel mondo delle fiabe, alla ricerca della propria anima, della propria voce, per ricongiungersi alla Donna Selvaggia che è in ognuna di noi.

Il libro aiuta a capire non solo un po' di più noi stesse (impossibile non ritrovarsi!) ma è uno scritto prezioso di antichissime storie, risalenti alla notte dei tempi e che tuttavia – aspetto alquanto affascinante – sono attualissime. Non si può prescindere dalla storia passata, tantomeno dall'insegnamento di chi è più saggio di noi. Le favole svelano anche un legame indissolubile con Madre Natura e non a caso i tanti simbolismi che si usano nelle fiabe e nei miti ne svelano il contatto e l'importanza. Clarissa Pinkola Estés indaga sull'anima, sull'istinto, sullo spirito delle donne repressi da un modello culturale feroce o dalle stesse donne dalla personalità fragile o ancora immatura. È una guida, un aiuto, un momento tutto per noi. Consiglio una lettura lenta, senza fretta.

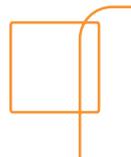
Non escludo che il mio legame con questo testo possa essere dovuto allo stato d'animo ed emotivo in cui mi trovo quando ho iniziato a leggerlo. In un momento di debolezza estrema e di grande fragilità, la Estes mi ha aiutata a convivere con emozioni e stati che tendiamo a rifuggire come la solitudine, la mancanza, l'assenza, il fallimento, l'incapacità di andare avanti, e al contempo mi ha aiutata a trovare dentro di me la forza, l'energia, la potenza che ogni donna è capace di recuperare dentro di sé. È riuscita a farmi iniziare un percorso di autocritica senza mai abbattermi e senza mai apparire pregiudizievole.

La lettura del testo non si traduce però in una aperta e rivendicata appropriazione di una ideologia femminista, nonostante offra una risorsa fondamentale per il ripensare il proprio vissuto secondo una lente socialmente situata. Anzi, se dai commenti si possono intravedere tracce di una parziale sovversione dalle norme di genere socialmente imposte che promuovono l'indipendenza e l'ampliamento dello spazio delle proprie possibilità simboliche e concrete, il rapporto con il femminismo si fa negoziato, discusso, non totalmente accettato, come è del resto a riguardo, la posizione dell'autrice stessa (Dirk, 1993).

Scrive un potente manifesto rivolto principalmente a quelle donne che sentono la necessità di ricongiungersi col proprio lato femminile e istintuale e vogliono scrollarsi di dosso un'esistenza addomesticata – causata da numerose insicurezze e paure – per godere appieno di un'esistenza autentica.

Ci sono pagine che meritano di essere lette e rilette, concetti da non dimenticare e da ricordare periodicamente, quando ti guardi in giro e ti accorgi che è il caso di ribadirli. Pagine che ti danno forza, che aiutano a fissare i confini dell'indipendenza.

Dunque un segnalato malessere, ciò che a livello conscio la donna non rileva perché le è stata inculcata una cieca obbedienza, e dunque spesso non sa o non ha la forza sufficiente ad ac-



cettare il fatto che la disubbidienza, il rifiuto più netto sono in molti casi salvifici. Sviluppare la difesa dagli inganni, rifiutare l'educazione alla passività considerando i fattori culturali e familiari che indeboliscono le donne è la teoria di base di questo insieme di saggi.

Questo libro mi ha aperto gli occhi al mondo, al mondo delle donne. Mi ha fatto comprendere quanto è incredibile e magico essere femmine. Tutto quello che noi proviamo solo a noi è dato spiegare. La psicologa analizza ogni passo in modo molto semplice, le storie sono esemplificative e il linguaggio è semplice e articolato in modo da farci comprendere tutti i passaggi che occorrono per istruirci e darci la possibilità di aprire gli occhi. Un libro denso di informazioni e profondamente vero e sentito. Mi ha cambiato la vita!

Non vi è il riconoscimento, dunque, di idee radicalmente femministe, ma è possibile riscontrare un femminismo che pur non abbracciato come tale, ha una piega pratica senza assumerne il nome, perché si riconoscono gli aspetti costrittivi delle aspettative sociali e la forza implicita degli stereotipi costituendo una forma di orientamento (Garriano, 2020) del proprio agire nei processi di soggettivazione.

Il percorso non è facile, io inconsapevolmente avevo già da tempo sentito l'esigenza di ritrovare e ritornare alla mia parte più selvaggia perché soffrivo (e soffro) da troppo tempo le sovrastrutture di una vita in gabbia e riscoprire che la vita è fatta di poche ed elementari cose ti mette in posizione di forza perché non sei più schiava del possesso e delle convenzioni più psicotiche ed inutili del nostro tempo.

Le modalità d'approccio possono essere differenti, ma tutte riconducibili all'esigenza di restituire piena dignità a esistenze soggettive pressate dalla semplicità (o dalla complessità) proprie delle scelte imposte, o delle non-scelte.

Fondamentale è che la donna rinsaldi il legame con l'istinto, con l'antica natura selvaggia a lungo repressa da una serie infinita di inibizioni sociali imposte da un mondo prevalentemente dominato dal sesso maschile. Non si tratta di un libro sessista, sia ben inteso. Al contrario, è un libro per tutti, donne ed uomini. La lettura di questo testo mi ha insegnato che il benessere dell'anima dipende da un continuo e coraggioso riaggiustamento di ogni equilibrio faticosamente conquistato. Tutte le donne dovrebbero conoscerlo. E molti uomini.

Si stabilisce quindi una certa distanza dal sapere femminista ma la lettura del testo è un espediente esistenziale che permette operazioni di ridefinizione simboliche e pratiche, volte a sostenere punti di svolta delle proprie traiettorie che passano, attraverso il dispositivo del testo, nel desiderio di una più profonda comprensione di sé e dello spazio sociale in cui si è collocati.

Bellissimo. all'inizio sembrerà un po' ostico, poi la lettura sarà sempre più affascinante. per scoprire ciò che c'è di selvaggio in tutte le donne, laddove selvaggio sta per istintuale, primitivo. per liberarsi dalle gabbie – troppe – della razionalità e degli schemi imposti dalle società moderne.

Ogni donna sa che dentro di sé c'è la selvaggia che barbablù tenta di reprimere, archetipo che incarna non solo la paura del sé della donna bambina (e questo essere bambina non ha niente a che vedere con l'età cronologica) ma tutto l'ambaradan socioculturale che secondo Jung (e

io condivido, condivido, condivido) impronta l'inconscio. Con il femminismo militante ho avuto sempre un rapporto ambiguo. Se da un lato ho condiviso l'esattezza dell'analisi della condizione femminile, dall'altro ho nutrito una qualche diffidenza, una paura di essere rinchiusa in un recinto di incomunicabilità.

Il secondo è che la bravissima autrice tratta un tema femminile senza farlo scadere nel femminismo (un'abilità che dovrebbe immediatamente convincervi a comprarlo).

Un libro al femminile, ma non femminista che appartiene a tutte noi, introverse ed estroverse, Amazzoni ed Odalische, guerriere e maghe. Pagine consigliate, anche agli uomini che osano correre con le donne che corrono con i lupi.

Gli indizi pedinati suggeriscono che la lettura si rivela un supporto per l'affermazione della propria soggettività, consentendo di guardare ai propri percorsi con una riflessività inusitata: infatti fornisce uno strumento con cui identificare stereotipi, imposizioni culturali che hanno un impatto sulla propria vita, mettendo in discussione valori e mobilitando risorse che sostengano rivolte locali ma dense, nuovi sguardi interpretativi dotati di un moto trasgressivo e votati al mutamento, il quale è monito e invito a prendere in carico una salvezza minuta e ordinaria, ma socialmente posizionata e radicalmente performativa negli interstizi dello spazio di possibilità quotidiane.

Ogni giorno mi sento in dovere di consigliarlo, perché se c'è un libro che ha sconvolto e cambiato la mia vita è questo, senza ombra di dubbio.

Finito il libro ho deciso di chiudere dei capitoli molto importanti della mia vita e mi sono ritrovata più libera.

La gente chiede spiegazioni, vuole sapere come mai fino a poco fa poteva "sfruttarti" e invece ora non ne ha più il diritto.

Si parla qua e là (in giro) di diritti, violenze, femminismo, maschilismo, amore, sesso, odio, possessività, rancori, aspettative, diritti, doveri, educazione, pena, dolore, felicità... ma non si arriva a raggiungere effettivamente il senso. Molte grandi donne (e uomini) hanno cercato invano di spiegare perché le cose stanno come stanno, ovvero: perché sei quel che sei e pensi quel che pensi, dicendo: attente che quel che tu sei è solo quello che altri hanno voluto che tu fossi. Ma quando, quando è iniziato tutto questo? Quanto è necessario tornare indietro o quanto è necessario cancellare da noi stesse perché il nostro vero essere appaia puro e incontaminato da influenze esterne? Basta decidere un giorno di cambiare per poter essere veramente noi stesse? e come potremmo saperlo? [...] Ma è di questo che abbiamo bisogno? Della conferma del nostro valore? Dell'ennesimo apprezzamento? Del fatto che dobbiamo/possiamo confidare in noi stesse perché una forza ancestrale ci guida? Ma nessuna di queste lettrici rimane orripilata dal fatto che siamo il prodotto di centinaia di anni di manipolazioni da parte di un mondo femminofobo. Il desiderio dell'uomo è distruttivo. La famiglia è distruttiva; la scuola è distruttiva, le amicizie sono distruttive. Ogni cosa che sappiamo, che amiamo, che vogliamo, che diciamo, che pensiamo ci è stato e ci viene indotto dall'esterno. È questa la differenza culturale no? In altri luoghi pensiamo e amiamo cose diverse perché così ci viene insegnato. [...] Non dimenticate che fino al secolo scorso in occidente le donne non avevano diritto allo studio perché era pensiero diffuso e consolidato che la mente della donna non fosse adatta, essendo più simile a quella di un animale che a quella di un uomo; non dimenticate inoltre che

il processo di cambiamento non è avvenuto naturalmente ma solo attraverso lunghissime ed estenuanti battaglie. Tutto quello che abbiamo ora lo dobbiamo a donne che hanno riscoperto come correre con i lupi. Facciamo in modo di fare altrettanto.

Riflessioni conclusive

Quando Annie Ernaux legge per la prima volta *Il secondo sesso* di Simone De Beauvoir pensa: «*Non sono più la stessa*»⁸ (Ernaux, 2021, p. 148). Per lei è «un assoluto sconvolgimento» con «un carattere di irreversibilità» per «la chiarezza accecante di un disincanto del mondo, la luce liberatoria del sapere» (*ibidem*). L'esperienza di lettura è accostata a uno shock, per il disvelamento del funzionamento di una struttura sociale fino a quel momento non sufficientemente avvertita, e segna il solco di una traiettoria emancipativa, una presa di coscienza su un ostinato stato delle cose. Permette un attraversamento di una soglia, una rivelazione performante che getta le coordinate di un situarsi in quanto donna: «questo svelamento della condizione femminile aveva qualcosa di liberatorio, e apriva la strada alla possibilità di prendere in mano la mia vita» (ivi, p. 149). È un processo di appropriazione di una conoscenza che viene legittimata alla luce di un sapere concreto e materiale, uno sviluppo che genera effetti pratici e simbolici, almeno sul piano individuale. Come in questo caso, il libro diviene un attivatore di relazione sociale, innanzitutto con la propria soggettività, concedendo la possibilità di pensare la parola scritta come una pratica per coltivare l'interiorità della persona traducendosi in un viatico di salvezza, nelle parole annunciatrici di consapevolezza inedite e cambiamenti inaspettati, probabilmente accolte da coloro che sono disposti a riceverle.

Nel tentativo di analisi degli indizi qui colti, emerge una cartografia di possibili effetti che oltrepassano il perimetro dei «fatti banali, passati sotto silenzio, tenuti in nessun conto data la loro pochezza» (Perec, 1989, p. 107) come può essere la lettura di un best-seller di auto-aiuto di consapevolezza femminile. Senza pensare di «poterci dispensare dal descriverli» (*ibidem*) un atto ordinario come leggere un testo particolarmente noto – magari non giustificato da legittimità culturale e distante dall'esperienza della Premio Nobel per contenuti, possibilità interpretative e modalità di ricezione – può rilevare un processo di appropriazione e identificazione che conferisce al braccionaggio della lettura (De Certeau, 2001) una carica eversiva incoraggiata da socialità specifiche e condizioni ricettive socialmente situate che determinano operazioni di ridefinizione delle pratiche. In questo senso è possibile rinvenire un potenziale trasgressivo che non esaurisce i possibili interrogativi su una pratica culturale, la quale coinvolge tanto le strutture sociali quanto le singolarità degli atti di lettura che, sciogliendo nei rivoli della vita quotidiana, possono intraprendere appropriazioni di senso non facilmente prevedibili. Il filo teso dalle tracce digitali qui ripercorse suggerisce come si possa tentare di abbozzare una mappa, seppure imperfetta e incompiuta, di una penetrazione di idee – che assumono in questo caso il paradigmatico esempio delle idee femministe – nei vissuti quotidiani attraverso il transeunte e l'ordinario, a cui non si presta attenzione, come un libro su un comodino, le cui possibilità di ricezione possono essere molteplici e talvolta emancipative.

Le parole di questa comunità di lettrici e lettori invitano a considerare che la lettura può essere, foucaultianamente, una trasformativa tecnica del sé che potenzialmente po-

8. In corsivo nel testo.

trebbe affiancare una apertura politica a un livello collettivo, però qui non esplicitamente rintracciata, anzi, talvolta vista con sospetto se incarnata nel movimento femminista. Anche se la dimensione collettiva non appare tematizzata in una chiara coscienza politica, la partecipazione individuale alla costruzione di senso e del sé permette un carsico sottrarsi alle logiche di riproduzione sociale, appropriandosi di una nuova grammatica che permette una inedita riconfigurazione all'interno della vita quotidiana, dove passa un sottile mutamento dei propri ordini di giudizio con cui si guarda, interpreta e agisce nel mondo.

Bibliografia

Albenga, V., & Bachmann, L. (2015). Appropriations des idées féministes et transformation de soi par la lecture. *Politix*, 109(1), 69-89. <https://doi.org/10.3917/pox.109.0069>.

Bachmann, L. (2010). Transformer le genre par la littérature. Essai de sociologie indirecte. *Versants. Revue suisse des littératures romanes*, 57(1), 77-92.

Barthes, R. (1986). Sulla lettura. *L'immagine riflessa*, IX(1), 75-85.

Bolasco, S. (2021). *L'analisi automatica dei testi. Fare ricerca sociale con il text mining*. Carocci.

Cardano, M. (2011). *La ricerca qualitativa*. Il Mulino.

Cardano, M., & Ortalda, F. (2016). L'analisi dei dati qualitativi. In M. Cardano, & F. Ortalda, *Metodologia della ricerca psicosociale* (pp. 367-390). Utet.

Chartier, R. (1988). Textes, imprimés, lectures. In M. Poulain, (dir.), *Pour une sociologie de la lecture* (pp. 11-28). Éditions du Cercle de la librairie.

Chartier, R. (1994). *L'ordine dei libri*. Il Saggiatore.

Coppola, L. (2011). *NVivo, un programma per l'analisi qualitativa*. FrancoAngeli.

Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*, 1, 139-167.

De Certeau, M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro.

Dirk, J. (1993). Conversations/Clarissa Pinkola Estés. A Message for All Women: Run Free and Wild Like the Wolf. *New York Times*, 28 février.

Ernaux, A. (2021). Il «filo doppio» che mi lega a Simone de Beauvoir. In S. de Beauvoir, *La femminilità, una trappola* (pp. 145-155). L'Orma.

Estés, C.P. (2018). *Donne che corrono coi lupi*. Pickwick.

Fabre, D. (2000). Lire au féminin. *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, 11. <https://doi.org/10.4000/clio.219>.

Faggiolani, C. (2021). *Biblioteca casa delle opportunità: cultura, relazioni, benessere. Report dell'indagine "La biblioteca per te"*. Editrice Sapienza. <https://doi.org/10.13133/9788893772020>.

Faggiolani, C. & Vivarelli, M. (2016). *Le reti della lettura. Tracce, modelli, pratiche del social reading*. Editrice Bibliografica.

Faggiolani, C., Verna, L., & Vivarelli, M. (2017). Text mining e network science per analizzare la complessità della lettura. Principi, metodi, esperienze di applicazione. *JLIS.it: Italian Journal of Library, Archives and Information Science. Rivista italiana di biblioteconomia, archivistica e scienza dell'informazione*, 8(3), 115-136.

Ferrieri, L. (2020). *La biblioteca che verrà: pubblica, aperta, sociale*. Editrice Bibliografica.

Gammaitoni, M. (2005). *L'agire sociale del poeta. Wislawa Szymborska nella vita dei lettori, in Polonia e in Italia*. FrancoAngeli.

Garritano, D. (2020). La pratica di leggere. Materiali per una ricerca interdisciplinare sulle pratiche di lettura nella vita quotidiana. *Studi culturali*, 1, pp. 63-82. <https://doi.org/10.1405/96881>.

Ginzburg, C. (1979). Spie. Radici di un paradigma indiziario. In A. Gargani (a cura di), *Crisi della ragione. Nuovi modelli nel rapporto tra sapere e attività umane* (pp. 57-106). Einaudi.

Glaser, B.G., Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory*. Aldine.

Iser, W. (1987). *L'atto della lettura: una teoria della risposta estetica*. Il Mulino.

ISTAT. (2021). *Produzione e lettura di libri in Italia – Anno 2021*. <https://www.istat.it/it/archivio/278581>.

Jacquemart, A., & Albenga, V. (2015). Pour une approche microsociologique des idées politiques. Les appropriations ordinaires des idées féministes. *Politix*, 109(1), 7-20. <https://doi.org/10.3917/pox.109.0007>.

Jauss, H.R. (1988). *Estetica della ricezione*. Guida.

Lorber, J. (2022). *Oltre il gender. I nuovi paradossi dell'identità*. Il Mulino.

Mauger, G. (2006). Lire au féminin, lire au masculin. *Lecture Jeune*, 120.

Mauger, G., & Poliak, C. (1998). Les usages sociaux de la lecture. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 123(1), 3-24. <https://doi.org/10.3406/arss.1998.3252>.

Mauger, G., & Poliak, C.F. (2000). Lectures. Masculin/féminin. *Regards sociologiques*, 19, 115-140.

Mauger, G., Pudal, B., & Poliak, C. (1999). *Histoires de lecteurs*. Nathan.

Pagliano, G. (2012). *Profilo di sociologia della letteratura*. Carocci.

Perec, G. (1989). Leggere: schizzo socio-psicologico. In G. Perec, *Pensare/Classificare* (pp. 97-113). Rizzoli.

Radway, J.A. (2012). *La vie en rose. Letteratura rosa e bisogni femminili*. Audino.

Roncaglia, G. (2018). *L'età della frammentazione. Cultura del libro e scuola digitale*. Laterza.

Roselli, M. (2019). Se retirer pour lire. Variations sur l'expérience sociale de la solitude. *Sociologie et Sociétés*, 50(1), 67-90.

Sartre, J.-P. (2009). *Che cos'è la letteratura?* Il Saggiatore.

Solimine, G., & Zanchini, G. (2020). *La cultura orizzontale*. Laterza.

Tipaldo, G. (2014). *L'analisi del contenuto e i mass media. Oggetti, metodi e strumenti*. Il Mulino.

Vivarelli, M. (2018). *La lettura: storie, teorie, luoghi*, con contributi di Cecilia Cognigni e Chiara Faggiolani. Editrice Bibliografica.

La promozione dell'immaginario di Elvis Aaron Presley: genesi e narrazione di una star transmediale

The management of Elvis Aaron Presley imaginary: genesis and storytelling of a transmedia star

Loredana Capaccio

Comune di Sesto San Giovanni – Settore Cultura
tcbtlcep@gmail.com

| abstract

Questo saggio propone una lettura del management dell'immaginario di Elvis Presley come momento anticipatore, nel pieno della società dei media di massa, di forme di transmedia storytelling teorizzate poi agli inizi degli anni Duemila (Jenkins 2007). Si identificano le strategie attuate dal Colonnello Tom Parker (Bertetti, Freeman e Scolari 2020) nell'elaborazione della narrazione non sempre armoniche con quelle (de Certeau 1980) di appropriazione tipiche del fandom (Dickerson 2022, Simpson 2020). Si analizza anche l'elaborazione dell'immaginario mediale postumo dei titolari del diritto d'autore: dall'aggiornamento delle vecchie strategie fino all'elaborazione di momenti di co-creazione con i nuovi pubblici anche online. Spazi non esenti da derive comunicative proprie delle teorie del complotto (Monaci 2021), legate alla morte di Elvis, anch'esse parte integrante della rielaborazione grassroots presleyana.

This essay proposes a reading of the management of Elvis Presley's imagination as an anticipatory moment, in the midst of mass media society, of forms of transmedia storytelling then theorized in the early 2000s (Jenkins 2007). The strategies implemented by Colonel Tom Parker (Bertetti, Freeman & Scolari 2020) in the elaboration of the narration are identified, not always harmonious with those (de Certeau 1980) of appropriation typical of the fandom (Dickerson 2022, Simpson 2020). The elaboration of the posthumous media imagery of copyright holders is also analysed: from the updating of old strategies to the elaboration of moments of co-creation with new audiences, including online ones. Spaces not exempt from communicative drifts typical of conspiracy theories (Monaci 2021), linked to Elvis' death, also an integral part of the Presleyan grassroots reworking.

DOI 10.36158/97888929573679

Le radici di un immaginario transmediale

Le pratiche transmediali affondano le radici nell'epoca pre-digitale, come scrivono Carlos Scolari, Paolo Bertetti e Matthew Freeman nel loro *Transmedia Archaeology* (2020) e si consolidano nella prima metà del Novecento con lo sviluppo delle forme di fandom legate ai prodotti della cultura popolare, tra magazine pulp e fumetti di supereroi. Tuttavia la formalizzazione del concetto è decisamente più recente.

Dagli anni Novanta del Novecento le industrie dei media sperimentano strategie commerciali incentivate dal nuovo assetto multimediale delle grandi corporation che dominano il mercato della produzione di contenuti: i progressivi processi di acquisizione e di fusione portano alla creazione di conglomerati multinazionali, come la Warner o la Disney, che hanno interessi in comparti diversi della produzione mediale, dall'industria editoriale a quella cinematografica, da quella televisiva a quella discografica. Al contempo, lo sviluppo della convergenza dei dispositivi e dei contenuti, ovvero lo sviluppo di tecnologie consumer che consentono di fruire di media diversi da un solo dispositivo (computer e poi smartphone, tablet), e la possibilità dei contenuti di essere fruiti da molteplici dispositivi (il film che dalla sala passa al DVD, alla piattaforma di streaming, al dispositivo mobile) crea un pubblico pronto a una fruizione seamless, ovvero senza soluzione di continuità, trasversale ad ambienti, contesti e piattaforme.

Questo scenario porta al perfezionamento dei sistemi multiplatforma: l'industria dei media comprende come la traduzione del medesimo testo per più piattaforme, ad esempio l'adattamento per il grande schermo di un romanzo e poi la creazione di un videogame basato sulla medesima storia, sia una strategia migliorabile.

Ad esempio, creando storie diverse, ma ambientate nel medesimo universo finzionale, che invitino il pubblico a seguire i propri personaggi preferiti in un percorso che si snoda attraverso libri, film, fumetti, giochi, ciascuno dei quali offre contenuti inediti.

L'espressione "transmedia storytelling" viene introdotta da Henry Jenkins in un saggio pubblicato nel 2003 su *Technology Review* poi approfondita nel suo libro *Cultura Convergente* del 2006. Jenkins si occupa di progetti narrativi legati all'industria dell'intrattenimento, analizzando nello specifico i grandi franchise multimediali che hanno dato vita a universi finzionali capaci di accogliere più storie e più personaggi all'interno di linee narrative declinabili per molteplici media e coordinate tra loro in un gioco di rimandi e riferimenti.

La figura del transmedia producer viene introdotta e formalizzata nel 2010 dalla Producers Guild of America, all'interno del Code of Credits, il codice che include l'elenco dei ruoli che possono essere menzionati nei credits delle produzioni multimediali.

Un progetto transmediale, secondo la Producers Guild of America, deve essere costituito da almeno tre linee narrative, esistenti all'interno dello stesso universo finzionale, e raccontate su piattaforme diverse. Queste estensioni narrative non devono riproporre la medesima storia, ma devono offrire un contributo diverso, almeno parzialmente, rispetto a quelli offerti dalle altre piattaforme. Il transmedia producer è responsabile del coordinamento della narrazione attraverso l'uso complementare di più canali di comunicazione.

Scolari, Bertetti e Freeman nel loro libro dedicato alle forme di sperimentazione transmediale antecedenti la formalizzazione del concetto di transmedialità stesso, hanno riscontrato caratteristiche riconducibili alle narrazioni coordinate su più piattaforme in antecedenti storici appartenenti alla produzione culturale della società di massa (dalle riviste pulp a Superman, all'Eternauta). Gli stessi autori riscontrano come la declinazione mediale dei personaggi finzionali della cultura di massa si basi sulla riproposizione di alcuni tratti distintivi che garantiscono la riconoscibilità dei personaggi e la comprensione additiva della loro identità.

Partendo da queste premesse il presente saggio offre un'analisi della costruzione dell'identità mediale del personaggio Elvis, confrontando le strategie e le pratiche analizzate nella letteratura riconducibile ai transmedia studies (Leonzi, 2022) con il progetto di promozione del brand Elvis a cura del manager dell'artista, Colonnello Tom Parker. Lo

studio mira a evidenziare come nel progetto di costruzione dell'immaginario di Elvis siano state adottate soluzioni comunicative che nel XXI secolo sarebbero state consolidate in strategie e pratiche industriali.

La nascita della stella presleyana e il suo pubblico

Il cantante Elvis Aaron Presley è diventato l'idolo dei giovani nel 1954, proponendo una nuova forma divistica capace di rispondere alla sensibilità estetica e alle forme del consumo culturale che si andavano definendo negli Stati Uniti del secondo dopoguerra.

La dimensione transgenerazionale dell'idolo, invece, è stata costruita nel tempo dal lavoro del suo manager, il Colonnello Tom Parker, che ha elaborato strategie comunicative capaci di ridefinire l'identità mediale del divo, trasformandolo da ribelle a personaggio conforme alle norme e ai vincoli della comunicazione mainstream, pur senza eliminarne alcuni elementi propri dell'identità visiva del personaggio, come le jumpsuit riccamente adornate.

Strategie di comunicazione che partendo dai vinili (LP, 45 giri ed EP¹) hanno costruito un'identità mediale attraverso eventi dal vivo, radio, stampa, cinema e televisione.

Il mito di Elvis alimenterà, anche dopo la scomparsa dell'artista, un immaginario costituito da racconti cinematografici, documentari, varie forme di novellizzazione e di merchandising, fino ad arrivare alla rete attuale, che viene sempre più utilizzata per avvicinare nuovi utenti alla narrazione.

Un fan è una persona che vive in modo coinvolgente le proprie passioni, verso le quali investe affetto, tempo ed energie, e dei cui immaginari si alimenta, affinando competenze di textual poaching (Jenkins, 1992). La dimensione emozionale vissuta dai fan di Elvis si configura come una brand community (Roberts, 2005) in cui la figura del Re rappresenta un lovemark, ovvero un polo di attrazione capace di sviluppare passione, fedeltà e lealtà indipendentemente dalla componente razionale della comunicazione. Un brand la cui componente emozionale diventa essenziale per la costituzione di una comunità di fan all'interno della quale si socializzano passioni e prodotti culturali.

Nella letteratura inerente il transmedia design è presente il concetto di "aspirational stories" (Giovagnoli, 2012), ovvero narrazioni capaci di intercettare le motivazioni del pubblico e di attivare una marcata dimensione affettiva e performativa (anche legata alla produzione di contenuti da parte dei fan) sulla base di un processo di immedesimazione tra pubblico e protagonisti delle storie finzionali.

Il concetto di "aspirational story" ci offre una chiave di lettura del rapporto tra la narrazione identitaria del personaggio "Elvis", elaborata con il suo manager, il Colonnello Tom Parker, e i fan. Un rapporto costruito attorno a un forte coinvolgimento emotivo e a forme di emulazione che si declinano nel terreno della moda, dall'abbigliamento al look, fino alla nascita di concorsi che anticipano le forme contemporanee del cosplaying.

Pratiche che anticipano e si sviluppano nel tempo secondo le diverse forme di partecipazione culturale studiate dai fandom studies e che, negli anni più recenti, assumono la forma di prodotti grassroots come i video amatoriali postati in rete, tutorial e analisi/recensioni. Contenuti che evidenziano come il brand Elvis sia stato esteso commercialmente fino a diventare un mondo finzionale (uno storyworld, nel gergo del transmedia

1. L'extended play, abbreviato in EP, è un supporto fonografico (in vinile, CD, musicassetta, download digitale o altro) che contiene più tracce (solitamente da 2 a 6) rispetto a un singolo ma di durata minore rispetto a un album, <https://it.quora.com/Qual-%C3%A8-la-differenza-tra-LP-EP-e-album> (ultimo accesso: 25/04/2023).

design) da abitare, in cui immergersi e da cui lasciarsi ispirare per l'elaborazione di artefatti diegetici, secondo il principio dell'*extractability* (Jenkins, 2016) e della performance.

Una brand community si caratterizza per una profonda fedeltà al brand ma anche per un'azione collettiva di tutela dei valori incarnati da esso. La comunità esige rispetto sia verso il grande capitale emotivo da lei espresso sia verso l'economia affettiva di cui rappresenta una componente fondamentale e l'allontanamento dalla narrazione canonica (Scolari, Bertetti e Freeman, 2020) si deve sempre confrontare con un'economia morale di rispetto del divo (Jenkins, 2008).

Nel caso della narrazione identitaria del brand Elvis, elaborata dal Colonnello Tom Parker, si riscontra una narrazione non canonica e fortemente legata a pratiche di riappropriazione dell'immaginario della star da parte dei fan. Una narrazione estesa, in cui il manager Tom Parker ha un ruolo da antagonista, accusato di aver trasformato il cantante in una mera fonte di introito economico, elaborando racconti articolati su più media con il solo obiettivo della *commodification* (Leonzi, Ciammella e Trinca, 2019). Al centro di queste narrazioni ci sono testimonianze e racconti legati al periodo hollywoodiano e a quello concertistico di Las Vegas, il «più grande spettacolo della Terra», per riprendere un'espressione del film *Elvis* (Luhmann, 2022), pellicola che traspone in parte la narrazione estesa e *grassroots* della star.

Se la narrazione canonica della star si conclude con la morte di Elvis, il 16 agosto del 1977, la narrazione *grassroots* prosegue, attraverso contenuti finzionali e ipotesi complottiste e cospirative (Lacy, 2006) secondo le quali la morte del Re rappresentava solo una messinscena (Gail Brewer-Giorgio, 1988) o un progetto governativo.

Baudrillard, riprendendo il pensiero di Kerényi del 1972, afferma che un divo è un modello seduttivo che per potenziare la propria efficacia deve morire, metaforicamente o fisicamente, diventando così una merce inerte e perfetta «estremamente coinvolgente» (Codeluppi, 2017), che entra nell'immaginario collettivo in maniera talmente forte da diventare una realtà materiale (Ragone, 2015) per le nuove generazioni.

Il management transmediale parkeriano dal 1955 al 1977

Per superare le resistenze culturali del pubblico adulto, il Colonnello Parker ha progettato il suo marketing mix² (Kotler, Hollesen, Opresnik, 2021) partendo dalla costante presenza mediatica del cantante, declinandola capillarmente su tutte le piattaforme massmediali considerate idonee a estendere il canone, facendole lavorare congiuntamente.

Ad esempio ha utilizzato radio, televisione e stampa per far conoscere e diffondere il lavoro dell'artista, parimenti ha utilizzato il mezzo televisivo e la stampa per massimizzare la declinazione hollywoodiana della star, oltre a utilizzare il medium radiofonico per pubblicizzare i vinili derivati dalle pellicole cinematografiche.

Una strategia che, fin da subito, ha valorizzato le possibilità offerte dall'ecosistema mediale della metà degli anni Cinquanta, con le industrie radiofonica e cinematografica al loro apice, una nascente industria televisiva e un consumo mediale sempre più trainato da nuove fasce di pubblico. Tra cui i giovani, fascia caratterizzata da disponibilità economiche crescenti e attenzione a pratiche culturali distintive rispetto alla generazione

2. Il marketing mix è costituito da tutti gli strumenti necessari a raggiungere i propri obiettivi, tra cui pubblicità, vendita, pubbliche relazioni, direct marketing.

dei loro genitori, pratiche in cui la moda e gli oggetti mediali come il vinile e il juke box assumono un ruolo centrale.

Con la strategia di massimizzazione della presenza mediatica della star, il Colonnello Parker ha anticipato le successive pratiche di marketing basate su quei bias cognitivi studiati dal neuromarketing, come la Teoria dell'effetto della ripetizione, secondo la quale la reiterazione di un messaggio produce effetti emozionali e connotativi che influenzano le decisioni del pubblico, trasformando il messaggio stesso (nel caso in oggetto la popstar) in un prodotto di cui si ha reale necessità (Diotto, 2021). Oppure il bias cognitivo della Distorsione della disponibilità, secondo il quale più un elemento viene proposto sui massmedia, più il pubblico crea un legame con il prodotto stesso, modificando il proprio giudizio (all'inizio negativo) diventando progressivamente fedele al brand (Diotto, 2021).

Il coordinamento della presenza mediale di Elvis diventa il collante diegetico di tutte le fasi dello storyworld presleyano canonico (Kotler, Hollesen, Opresnik, 2021). Proprio grazie alla costante presenza divistica massmediale, Elvis si è trasformato da mito primario (rockstar) in mito secondario e terziario (in narrazioni promosse dai media ma anche in contenuti culturali e merchandising – Codeluppi, 2017).

La presenza coordinata su più media della star favorisce nel pubblico un consumo plurimediale e una comprensione additiva del personaggio, della sua storia, dei suoi valori. Una narrazione character-oriented "Elvis" (Scolari, Bertetti e Freeman, 2020) che ha proposto incessantemente al pubblico prodotti culturali, sia generalisti (vinili e film) sia oggetti rivolti a segmenti specifici (come i pupazzi per i bambini o la costumistica per i cosplayer), un network che ha legato sempre più i produttori, costantemente impegnati nella creazione di materiale, e la brand community.

La produzione di oggetti culturali e merchandising, così come il collegamento tra l'immagine della star e prodotti di consumo, per i quali Elvis ha fatto da testimonial, hanno rappresentato efficaci punti di ingresso per la narrazione e il mondo finzionale presleyano e si tratta di strategie avviate dal Colonnello Parker e poi valorizzate anche dopo la dipartita della star, quando il brand Elvis è stato rinnovato e alimentato a beneficio della nutrita schiera di seguaci legata all'immaginario vintage e dell'estetica amarcord rivolta agli appassionati di vecchia data³.

Invece l'accostamento della star a merchandising non ancora conosciuto (ad esempio vini, profumi, eccetera) ha trasformato il Re in garante della qualità dell'oggetto e assicurato il successo del prodotto proposto, sfruttando l'economia affettiva (Jenkins, 2008) che la popstar ha instaurato coi propri ammiratori.

Nella pianificazione del marketing parkeriano emerge una strategia improntata al successo commerciale, in cui le pratiche riconducibili al coinvolgimento emotivo e alla creazione di meccanismi di identificazione sono funzionali a ottimizzare e massimizzare il profitto. Come emerge dall'analisi quantitativa dei contenuti culturali realizzati da Elvis sotto la gestione manageriale di Tom Parker, una produzione pressoché ineguagliata da altri artisti⁴.

Come emerge da alcune recenti analisi (Dickerson, 2022), l'approccio orientato alla massimizzazione del profitto da parte del Colonnello non ha favorito la valorizzazione ar-

3. Cfr., ad esempio, come questa dinamica venga rappresentata, in tempi recenti, in uno spot come Elvis Presley A Little Company, della Apple – <https://youtu.be/fBxok-wFnEo>, 2018 (ultimo accesso: 25/04/2023).

4. Elvis Presley si è esibito in 1094 concerti (1970/77), ha realizzato 31 film (1956/69), 4 documentari (1968/77) e inciso 222 dischi tra LP, 45 giri ed EP (1954/77; Ruggeri, 1981). I Beatles hanno inciso 13 LP (1960/70), hanno realizzato 4 film e 2 documentari (<https://www.thebeatles.com/albums>). I Queen hanno inciso 77 album tra LP, demo, singoli ed EP (1970/1991) e realizzato 2 documentari (<https://www.spirit-of-rock.com/en/discography/Queen/i>; ultimo accesso: 25/04/2023).



tistica della star quanto lo sfruttamento commerciale del brand. D'altro canto, attraverso la stessa logica, il Colonnello ha intercettato potenti attrattori e attivatori culturali, legati, ad esempio, alla sexi-isteria (Dickerson, 2022) provocata dai movimenti pelvici del cantante, mediaticamente sovraesposti come emblema di una nuova estetica e dei valori di una nuova generazione di consumatori che si affacciava all'industria culturale intorno alla metà degli anni Cinquanta.

Il manager inoltre ha curato con attenzione gli aspetti legati alla rappresentazione della star, anche dal punto di vista tecnologico: la qualità dei vinili, le tecnologie cinematografiche e televisive dovevano essere allo stato dell'arte, per stare al passo con i tempi e per conquistare nuovi segmenti di mercato. Si pensi all'uso innovativo della tecnologia satellitare per l'inedita trasmissione di un concerto dal vivo in tutto il mondo, come avvenuto per *Aloha from Hawaii*, lo speciale televisivo riguardante il concerto tenuto dal cantante a Honolulu e trasmesso in diretta televisiva via satellite, il 14 gennaio 1973, ricevuto in più di 40 nazioni nel mondo. La versione americana dello spettacolo, proposta nell'aprile 1973, differisce da quella internazionale del gennaio 1973 per la presenza di un certo numero di canzoni inedite, inserite per il solo pubblico americano. Una strategia di glocalizzazione (capace di raggiungere un pubblico globale ma declinando l'offerta a livello locale) che si basa sulle potenzialità di una tecnologia allo stato dell'arte.

Lo stesso concerto *Aloha from Hawaii* mette in evidenza un'ulteriore strategia parkeriana, quella di associare l'immagine della popstar a momenti di beneficenza, infatti il concerto stesso è nato come un momento di raccolta fondi per l'Ospedale dell'omonimo stato americano. Questo modus operandi è poi stato ripreso da altri artisti (come accaduto per il *Live Aid Usa For Africa* del 1985 nato con lo scopo di aiutare a risolvere alcune problematiche di quel continente).

Parker, inoltre ha anche organizzato lunghi tour musicali (anticipatori di quelli mondiali che avrebbero caratterizzato le star dei decenni successivi) a volte estrapolando dei film di documentazione da questi concerti (ora pratica consolidata per qualsiasi artista musicale).

In ultima analisi possiamo evidenziare come Parker abbia individuato l'opportunità di moltiplicare il successo commerciale di Elvis incentivando proprio il contributo dei fan nella valorizzazione del brand, anticipando di fatto un modello di flipper marketing (Kotler, Hollesen, Opresnik, 2021) in cui si promuove il continuo rilancio di prodotti tra produttori e utenti, attraverso, ad esempio, le pratiche del collezionismo (figurine, calendari, biglietti di auguri autografati), la creazione e scambio di bootleg, fanon e oggettistica. Interessante evidenziare come, a fronte di una consapevole strategia di esposizione mediale della star, curata secondo logiche anticipatrici delle pratiche transmediali successive, l'operato del Colonnello si sia concretizzato in modalità spesso disintermediate. Parker ha intessuto una fitta rete di pubbliche relazioni per ingraziarsi uomini politici, d'affari, autorità, speaker radiofonici e giornalisti. Non ha disdegnato il lavoro attivo sul campo (vendendo personalmente poster, spille e altri gadget al pubblico) e ha utilizzato al meglio la propria capacità affabulatoria negoziando in presenza gli ingaggi ed evitando il più possibile, ad esempio, mediazioni telefoniche (Dickerson, 2022).

La formazione manageriale parkeriana ha assimilato molte delle tecniche narrative che anticipano la comunicazione transmediale e le cui radici, come evidenziato da Scolari, Bertetti e Freeman (2020) affondano nelle pratiche in uso negli anni Trenta del Novecento nell'ambito della letteratura popolare pulp e del fumetto. Il Colonnello ha utilizzato, ad esempio, la tecnica del cliffhanger, ovvero la strategia basata sulla sospen-

sione e sull'interruzione di un racconto in prossimità di uno snodo narrativo rilevante, al fine di creare curiosità e attesa per un contenuto successivo. Ad esempio durante il periodo in cui Elvis è assente dalle scene a causa del servizio di leva, dal marzo del 1958 al marzo del 1960, la strategia del Colonnello prevede di centellinare l'uscita di LP pre-registrati dal cantante. Così facendo, ha tenuto vivo l'interesse del pubblico attraverso una programmazione basata sull'uscita costante di contenuti di intrattenimento ma anche su una comunicazione capace di narrare il presente (il servizio militare della star) e anticipare le future uscite, creando attesa e interesse nel pubblico. Una comunicazione veicolata attraverso la distribuzione di lettere scritte da Elvis in Europa e rivolte ai fan, attraverso le quali si anticipano i futuri contenuti musicali che verranno distribuiti in vinile.

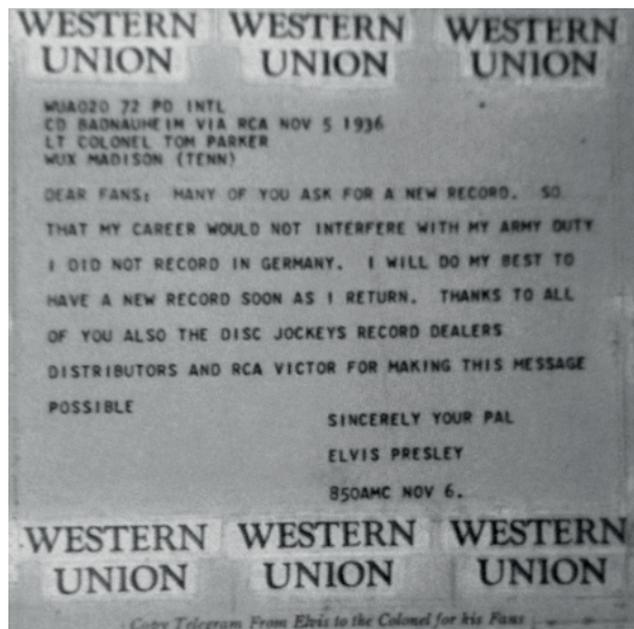


Figura 1. Telegramma indirizzato ai fan da Elvis durante il periodo di leva. Fonte: Gordon (2005).

Oltre a questo, ha curato anche una costante azione di aggiornamento e attualizzazione dell'immaginario musicale del divo, così da adattarlo ai gusti e alla cultura mainstream. Il cantante è passato dal rock 'n roll (genere musicale che andava scemando anche nel gradimento teen all'inizio degli anni Sessanta) ad altri generi musicali, tra cui il country, il blues, il gospel, il pop (per i quali è sempre stato definito il Re) capaci di intercettare la sensibilità e il gusto del pubblico più giovane mantenendo forte, al contempo, il legame con il pubblico più maturo.

Proprio per rinforzare il legame con il pubblico più maturo, il manager ha utilizzato la strategia del crossover, tecnica che avvicina e trasforma in seguaci i pubblici di star diverse, cosa avvenuta in ambito televisivo e cinematografico, avvicinando il cantante a divi sia musicali che filmici.

Ad esempio, il ritorno alle scene dopo il periodo di leva è avvenuto in televisione con un'esibizione artistica a due voci tra Frank Sinatra e Elvis⁵; questo crossover sancisce definitivamente l'ingresso del divo nel mondo dei grandi cantanti, con la "benedizione" data proprio da uno dei suoi rappresentanti più illustri, The Voice, che in questo modo lo ha scelto come erede.

5. Frank Sinatra and Elvis Presley, <https://youtu.be/oUHBdtwh454>, 2020 (ultimo accesso: 25/04/2023).

Le fasi della narrazione mediale presleyana

La narrazione presleyana è sostanzialmente divisa in tre fasi: la prima in cui il cantante nasce e diventa Re del rock 'n roll (1954/1955) grazie alle sue performance, la seconda in cui il divo diventa una star cinematografica (1956/1969) e la terza focalizzata sulla dimensione musicale, in cui il repertorio si apre a nuovi generi musicali e l'immaginario si consolida attraverso la moltiplicazione mediale delle performance (1970/1977).

Tutti i periodi hanno come denominatore comune il prodotto discografico, nella forma del vinile.

Il management parkeriano ha da subito affiancato il vinile agli altri media (stampa, radio e televisione) adottando così una strategia comunicativa tesa allo sviluppo della fama del cantante attraverso forme dapprima crossmediali e intertestuali. Dischi, musicassette, concerti in radio e in TV, interviste rilasciate alla stampa rappresentano testi mediali che veicolano le medesime performance e rimandano gli uni agli altri.

Ma Parker sperimenta forme di narrazione del personaggio che anticipano le strategie della transmedialità. Un esempio è riconducibile all'idea di far convergere media diversi nella produzione di un disco esclusivamente parlato, che offre al pubblico una lunga intervista all'artista (*Elvis Sails*, 1958).

In questo medium il divo esce dal suo canone, il canto, per diventare voce narrante che consente al pubblico di acquisire una più profonda conoscenza di alcune peculiarità della musica del Re (la fusione tra country & western e rhythm & blues che porta alla nascita del rock 'n roll e il movimento del corpo legato a questo genere musicale).

Un disco parlato che contiene una serie di rimandi intertestuali che danno vita a pratiche di fruizione transmediali, nel momento in cui i fan partono da *Elvis Sails* per rileggere dischi e eventi richiamati dalla narrazione del protagonista.

Dalla convergenza fra i media discografia e cinema (coordinata ai media stampa e televisione) si giunge alla seconda fase divistica: la trasformazione in cantante-attore fa nascere la nuova identità della popstar, diversa da quella di altri cantanti che si cimentano nella settima arte, spesso nel musical (mix di canzoni e balli mutuato dal teatro) la cui trama si basa generalmente su una canzone già famosa, che generalmente dà anche il titolo al film. Si possono citare come esempi i film: *Holiday Inn* del 1942 che ha come canzone portante *White Christmas* del 1941, *Singing in the rain* del 1952 che si basa sull'omonima canzone del 1929 o *An American in Paris* del 1951 che trae spunto dal poema sinfonico del 1928.

Le pellicole presleyane, invece, non si basano su canzoni già famose, sono di scarsa qualità artistica, hanno tutte la stessa formula filmica e presentano un numero di brani sufficiente per creare un intero album, successivamente posto in vendita; film e LP diventano poi blockbuster al botteghino filmico e discografico (ad esempio la colonna sonora del film *G.I. Blues*, 1960, rimane in classifica per 111 settimane). Spesso, inoltre, le colonne sonore presentano una o più bonus track non riferibili ai contenuti musicali del film stesso (per tema o genere musicale).

L'ultima fase della rockstar coincide con i grandi concerti tenuti a Las Vegas; da alcuni di questi sono stati creati quattro film documentaristici. Questi media non sono solo una semplice ripresa di un concerto ma fondono i momenti canori con le interviste (sia al pubblico che alla rockstar), con i preparativi del concerto e con il backstage, oltre che con frammenti dei film hollywoodiani e di footage autobiografico dell'artista.

I docufilm riprendono spesso i temi trattati in *Elvis Sails* ma attraverso una produzione che tende a valorizzare la partecipazione del pubblico, a includere, visivamente e acu-

sticamente, la presenza e la voce dei fan all'interno di una narrazione che anticipa forme di co-creazione che avrebbero caratterizzato i rockumentaries del decennio successivo. Ad esempio nel documentario *Elvis, NBC Special*, universalmente conosciuto come *'68 Comeback Special*, il cantante riprende il tema di come sia nato il rock 'n roll, esprimendolo attraverso la parola e il suo movimento. In *Elvis That's The Way It Is*, 1970, oltre a tutto questo, si rappresenta la dimensione emotiva e affettiva che unisce il pubblico alla star mostrando i momenti in cui il cantante scende dal palco per unirsi agli ammiratori. Questi momenti esprimono in modo più efficace l'affetto e la partecipazione nei confronti del cantante rispetto alle dissolvenze sonore delle urla dei supporter attuate dai tecnici del suono in altre registrazioni live. In *Elvis on Tour*, 1972, si utilizza il linguaggio del road movie, che mette in risalto il gran lavoro posto in essere dall'intero staff per garantire lo spettacolo itinerante, mentre in *Elvis in Concert*, 1977, si dà risalto alle interviste al pubblico.

Il management successivo alla morte del cantante è suddiviso in tre periodi, che arrivano alla contemporaneità.

Il quinquennio 1977/1982 (anno in cui il Colonnello viene estromesso dalla gestione manageriale del brand e la proprietà inizia a essere gestita dalla Elvis Presley Enterprises, Inc.) è caratterizzato da una profonda ambivalenza: da una parte persiste la logica della commodification parkeriana, per cui sono continuamente proposte al pubblico ristampe di LP e raccolte postume, mentre dall'altra gli eredi del Re cominciano a valorizzare secondo logiche partecipative il rapporto tra fandom e lovemark, facendo partecipare i fan alla co-costruzione del mito.

Riconoscendo l'importanza della co-creazione dell'immaginario, la Elvis Presley Enterprises, Inc. ha ideato importanti momenti partecipativi come gli ETA (Elvis Tribute Artist) Contest, gare performative a livello internazionale rivolte ai tribute artist di Elvis, ovvero agli artisti già famosi che impersonano e creano esibizioni celebrative dedicate al Re. Si tratta di un riconoscimento canonico di un fenomeno attivo fino dalla seconda metà degli anni Cinquanta e che rappresenta una forma di appropriazione del personaggio mediale da parte di estimatori che impersonano Elvis e ne imitano le performance. Gli Elvis Impersonators danno vita a una molteplicità di pratiche, dalla creazione di costumi e di oggetti alla realizzazione di esibizioni dal vivo, anticipando esperienze di trasmissione culturale che in anni più recenti sarebbero state analizzate dai fandom studies nel contesto delle esperienze di cosplaying.

L'apertura al pubblico di Graceland, la casa-museo del cantante, avvenuta nel 1982, introduce un nuovo elemento nella costellazione mediale di Elvis. Una casa-museo la cui organizzazione turistica, nonché il vasto agglomerato di attività commerciali sorto al di fuori della proprietà, sono in parte gestite dalla Elvis Presley Enterprises, Inc., di cui Lisa Marie Presley è stata la fondatrice, e dalla Authentic Brands Group, con sede a New York, che gestisce tutti i diritti d'autore e d'immagine di Elvis Presley. Graceland offre un'esperienza immersiva nel mondo narrativo di Elvis, secondo le logiche di un parco a tema, in cui le dimensioni di informazione storica, di partecipazione emotiva e di condivisione esperienziale coesistono in un ambiente fortemente simbolico che reifica il mito e lo attualizza.

Adottando il pensiero parkeriano, i detentori dei diritti dagli anni Ottanta in poi usano la comunicazione mediale e le tecnologie digitali per ampliare esponenzialmente il pubblico della star.

Gli eredi non hanno comunque abbandonato le vecchie formule economiche parkeriane, declinate in ristampe di LP, CD, DVD, film, libri multimediali, slot-machine, giochi

in scatola, videogiochi, cartoon, vini, dediche floreali, puzzle, spettacoli teatrali e circensi, conventions, pubblicità, foto, action figures, eccetera ma le hanno affiancate alle nuove piattaforme online.

Infatti sul sito web <https://www.elvisthemusic.com/> e sui social ufficiali si trovano trivia, video e informazioni che sono aggiornamenti per gli esperti della narrazione canonica (non da ultima la recente serie animata *Agent Elvis*, co-prodotta per Netflix da Priscilla Presley nel 2022) e importanti momenti di conoscenza per i neofiti; le piattaforme online diventano quindi un punto di ingresso ufficiale nell'universo narrativo di Elvis.

L'attenzione alla declinazione tecnologica dell'immaginario di Elvis, parte della strategia del Colonnello Parker, è rimasta un elemento centrale anche nella gestione della Elvis Presley Enterprises, Inc., ne sono testimonianza le esibizioni in cui l'immagine di Elvis è stata fatta virtualmente duettare tramite ologramma, con artisti di fama internazionale, come Celine Dion⁶ o ancora le produzioni discografiche e audiovisive che hanno proposto duetti tra il Re e la figlia Lisa Marie.

L'eredità della narrazione presleyana viene socializzata anche attraverso eventi artistici e aggregativi rivolti alle nuove generazioni, si pensi ai campus estivi per bambini e ragazzi denominati Graceland Performing Arts Camp, in cui corsi di musica e di arti performative si alternano a momenti di avvicinamento alla storia e all'arte di Elvis Presley rivolti ai giovani performer e alle loro famiglie⁷.

Gli eredi, inoltre, hanno favorito la creatività grassroots, incentivando la produzione di video e animazioni multimediali che ricalcano le prime apparizioni in televisione del Re⁸ o che interpretano visivamente le canzoni più famose⁹ in una celebrazione del mito che instaura un dialogo costante tra Elvis Presley Enterprises, Inc. e fandom.

Diversificando i contenuti in base alle esigenze del pubblico elaborano una customer experience che abilita esperienze immersive, come accade ad esempio con la Elvis Week, iniziativa annuale che celebra il divo con film, concerti, incontri con musicisti che hanno collaborato con lui. La Elvis Week è affiancata dalla Virtual Elvis Week che, nata nel periodo pandemico e tuttora attiva, permette a tutti gli estimatori di omaggiare il Re anche da remoto.

Si può quindi dire che l'attività posta in essere dagli eredi elabori, in continuità con alcune delle intuizioni commerciali del Colonnello Parker ma con apertura alla creatività fan, uno storytelling transmediale del mito Elvis, attraverso un utilizzo coordinato di eventi dal vivo, contenuti discografici e audiovisivi e piattaforme online che permette di coprire l'intero arco narrativo del Re. Una narrazione su piattaforme coordinate e con rimandi connettivi tra i diversi media. Alcuni principali punti di ingresso mediali, come i siti <https://www.elvisthemusic.com/> o <https://www.graceland.com/> organizzano e strutturano il passaggio attraverso la costellazione di media in cui si articola la narrazione del personaggio, dai luoghi fisici, come Graceland o il museo di Tupelo (città natale del Re), alle estensioni legate alla dimensione della fiction, come la serie animata *Agent Elvis*, fino alle forme espressive e creative che coinvolgono i fan nell'ambito di contest ufficiali (ad esempio il The Ultimate Elvis Tribute Artist Contest) o nell'elaborazione di remix, parodie e animazioni.

6. Dion, Presley, 2007 (ultimo accesso: 25/04/2023).

7. Cfr. il sito <https://www.graceland.com/calendar-of-events/event/2786776>, (ultimo accesso: 25/04/2023).

8. Estúdio, 2021 (ultimo accesso: 25/04/2023).

9. Bcms Animation Studio, *Elvisland Animated Songs. Episode 1. Viva Las Vegas*. <https://www.youtube.com/watch?v=kISPiwo0rKA>, 2015 (ultimo accesso: 25/04/2023).

Conclusioni

Il saggio ha proposto una lettura della gestione dell'immaginario mediale di Elvis Presley secondo l'approccio dei transmedia studies e sul solco dell'esperienza delle analisi, inaugurate da Scolari, Bertetti e Freeman, orientate all'identificazione di elementi caratteristici delle narrazioni transmediali in produzioni culturali ancora pienamente calate nella cultura di massa.

Analizzando prima la gestione della narrazione mediale di Elvis a cura del suo manager, Colonnello Tom Parker, e poi da parte della Elvis Presley Enterprises, Inc. il saggio ha confrontato i contenuti elaborati per la narrazione mediale dell'artista con i principi del transmedia storytelling. L'analisi ha evidenziato come l'uso coordinato di più media, i rimandi narrativi tra contenuti mediali diversi, la sperimentazione tecnologica, la costruzione di un contesto narrativo esplorabile dagli appassionati e il coinvolgimento dei fan in pratiche di produzione di contenuti o di socializzazione della propria esperienza siano elementi centrali nella sperimentazione messa in atto per la mediatizzazione di Elvis, in un contesto, come quello che caratterizza la metà degli anni Cinquanta, di forte ridefinizione dei consumi mediali e delle pratiche giovanili. Se le intuizioni del Colonnello Parker affondano le radici in strategie di comunicazione consolidate nel management dello spettacolo dal vivo, il manager sperimenta le possibilità di estensione mediale offerte dall'industria culturale emergente, in cui la televisione assume una nuova centralità e opera da punto di ingresso per un immaginario che si declina in prodotti discografici, cinematografici, spettacoli dal vivo e merchandise. La successiva gestione dell'immaginario mediale, a cura della Elvis Presley Enterprises, Inc. elabora una narrazione del mito che sposta il baricentro in esperienze che integrano la componente online (siti ufficiali e social media) e offline (prodotti culturali ed eventi legati all'eredità dell'artista). Una comunicazione che sistematizza in una progettazione transmediale consapevole l'eterogeneità di contenuti stratificati nel tempo all'interno del canone e negli spazi di affinità dei fan (dalle pratiche degli Impersonators al collezionismo e alla fan fiction).

Bibliografia

- Codeluppi, V. (2017). *Il divismo Cinema, televisione, web*. Carocci.
- De Certeau, M. (1980). *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro.
- Dickerson, J.L. (2022). *Elvis e il Colonnello*. Mondadori.
- Dion C., Presley E. (2007). *If I Can Dream* (A Remastered Version of the Duet). <https://youtu.be/UmXHkL3xiMU> (ultimo accesso: 25/04/2023).
- Estúdio, F. (2021). *Live 1956* (Fan Animation). <https://youtu.be/SuW03KTK-v8> (ultimo accesso: 25/04/2023).
- Giorgio, G.B. (1988). *The Most Incredible Elvis Presley Story Ever Told*. Legend Books.
- Gordon, R. (2005). *Elvis. Tesori e Ricordi*. White Star.
- Jenkins, H. (2007). *Cultura Convergente*. Apogeo.
- Jenkins, H. (2008). *Fan, blogger e videogamers*. FrancoAngeli.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. MIT Technology Review.
- Jenkins, H. (2016). *MIT TechTV – FoE4: Revenge of the Origami Unicorn – Five key Principles of Transmedia Entertainment*. <https://ttv.mit.edu/videos/0e788874b53549fe94c-1c410ca115812/> (ultimo accesso: 23/04/2023).

Kotler, P., Hollesend, S. & Opresnik, M. (2021). *Social Media Marketing. Marketer nella rivoluzione digitale*. Hoepli (3ª edizione).

Lacy, P. (2006). *Elvis Decoded: A Fan's Guide To Deciphering The Myths And Misinformation*. Authorhouse.

Leonzi, S. (2010). *Lo spettacolo dell'immaginario Storie, corpi, luoghi*. Tunuè (2ª edizione).

Leonzi, S., Ciammella, F. & Trinca, E. (2019). Indistinti confini. Transmedialità nei processi culturali e comunicativi. *Mediascapes journal*, 13, G. Boccia Artieri (a cura di). Sapienza.

Leonzi, S. (2022). *Transmedia Studies*. Armando.

Monaci, S. (2022). *Odio Social*. Egea.

Ragone, G. (2019). Radici delle sociologie dell'immaginario. *Mediascapes Journal*, 4, Sapienza.

Roberts, K. (2005). *Lovemarks. Il futuro oltre i brands*. Mondadori Printing.

Ruggeri, P. (1981). *Elvis Presley vita canzoni dischi e film*. Lato Side.

Scolari, C., Bertetti, P. & Freeman, M. (2020). *Transmedia Archaeology. Fantascienza, pulp, fumetti*. Armando.

Simpson, P. (2006). *Guida completa a Elvis Presley*. Antonio Vallardi.

Videografia

Adidge, P. & Abel, R. (1972, 2010). *Elvis on Tour*. MGM, Warner Bros Entertainment.

Apple. Commercial (2018). *Elvis Presley A Little Company*. <https://youtu.be/fBxok-wFnEo> (ultimo accesso: 25/04/2023).

Bcms Animation Studio (2015). *Elvisland Animated Songs. Episode 1. Viva Las Vegas*. <https://www.youtube.com/watch?v=kISPiwo0rKA> (ultimo accesso: 25/04/2023).

BMG, Pasetta, M., & Elvis Presley Enterprises, Inc. (1973, 2004). *Elvis Aloha from Hawaii*.

Dion, C. & Presley, E. (2008). <https://youtu.be/UmXHkL3xiMU> (ultimo accesso: 25/04/2023).

Estúdio, F. (2021). *Live 1956 (Fan Animation)*. <https://youtu.be/SuW03Ktk-v8> (ultimo accesso: 25/04/2023).

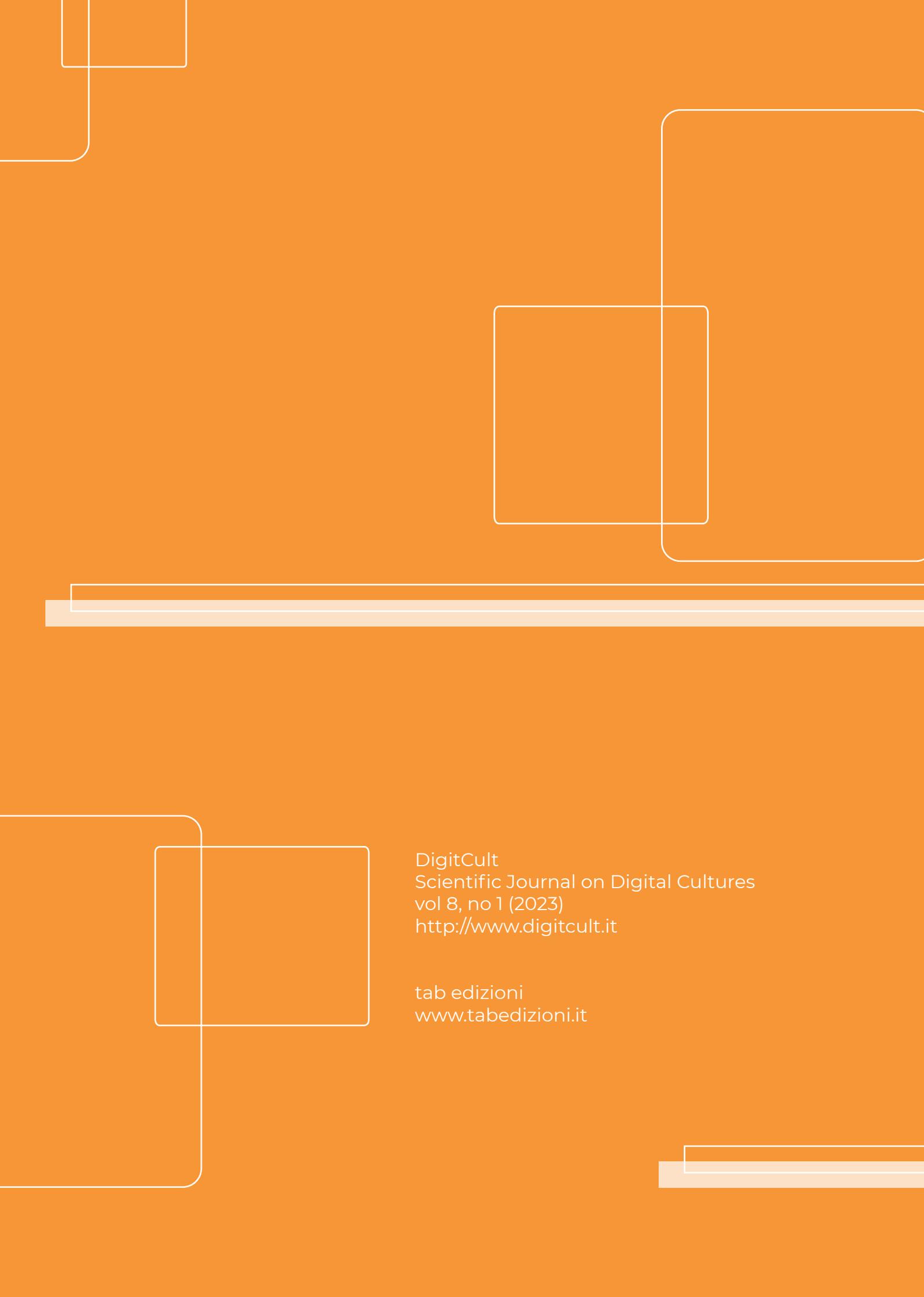
Howe, B. (1968, 2010). *Elvis, NBC TV Special – '68 Comeback Special*, NBC Studios.

Jarvis, F. (1977). *Elvis in Concert*, CBS.

Luhrmann, B. (2022). *Elvis*, Warner Bros Entertainment.

Sander, D. (1970, 2001). *Elvis: That's the way it is*, Warner Bros Entertainment.

Sinatra, F. & Presley, E. (2020). <https://youtu.be/oUHBdtwh454> (ultimo accesso: 25/04/2023).



DigitCult
Scientific Journal on Digital Cultures
vol 8, no 1 (2023)
<http://www.digitcult.it>

tab edizioni
www.tabedizioni.it