

# Indice

- p. 9 Introduzione  
*Letteratura, un aggiornamento di sistema*
- 29 Capitolo 1  
*C'erano una volta gli ipertesti. Labirinti, mappe e ragnatele di storie*
- 1.1. Dall'ipertesto al testo informatico (e ritorno), 29
  - 1.2. Una rivoluzione fallita?, 39
  - 1.3. Super testo. Gli ipertesti, terza generazione, 50
- 77 Capitolo 2  
*La narrazione piattatformizzata. Storie e social media*
- 2.1. La gente comune racconta, 77
  - 2.2. Tecnologia e potere di scrittura, 85
  - 2.3. Le storie secondo Facebook, 101
- 123 Capitolo 3  
*Il bit e la carta. Tra odio e oblio*
- 3.1. Odio, 123
  - 3.2. Oblio, 147
- 167 Bibliografia



# Introduzione

## Letteratura, un aggiornamento di sistema<sup>1</sup>

Immaginiamo per un attimo che lo spazio della nostra libreria sia esaurito, che gli scaffali della nostra personale biblioteca non possano più accogliere altri libri. Niente romanzi, niente saggi, niente riviste né giornali o fumetti o dizionari. Come successe a Umberto Eco<sup>2</sup>, quei segni stampati su dozzine di milioni di pagine di carta metterebbero a rischio addirittura la statica della nostra abitazione: il pavimento crollerebbe sotto il peso della cultura e sprofonderebbe nell'appartamento sottostante. Fresco del successo ottenuto dalle vendite del suo romanzo *Il nome della rosa*, Eco traslocò in un'abitazione in cui la sua collezione *borghesiana* fu messa in sicurezza – sua propria e dei vicini. Ma che cosa succederebbe a noi se non potessimo permetterci il lusso di pagare l'aumento della metratura e della struttura e trasferirci in una casa più spaziosa, accogliente e stabile? Che cosa ne sarebbe di quegli oggetti venerati come feticci, simboli ma anche realtà concreta della nostra stessa memoria, una

1. Questo capitolo è apparso in altra forma in Sordi 2023e.

2. La storia è raccontata nel documentario *Umberto Eco. La biblioteca del mondo* (Ferrario 2023).

memoria che però minaccia (letteralmente) di seppellirci? Dovremmo scegliere che cosa tenere e che cosa buttare, adottare un criterio di selezione, ma qualunque metro applicassimo amputerebbe un ricordo, una rete di relazioni e associazioni temporali, spaziali ed emotive che quel libro, quei libri attiverrebbero oltre lo specifico del loro contenuto, al di là del valore letterario, formativo o economico. La scelta ci lascerebbe in preda allo stress, perché molti di quei fogli stampati e rilegati, che scopriamo di non sfogliare da anni, potranno tornarci utili in un futuro imprecisato, se è vero che in un momento della nostra vita passata hanno avuto (devono aver avuto) un senso: ce lo dice la loro stessa presenza. Contro ogni logica, a dispetto della nostra stessa sopravvivenza, saremmo inclini a non dare via nulla, anzi continueremmo ad ammassare altri libri su quegli scaffali, insieme a tutti gli altri oggetti che dimostrano il nostro passaggio nel mondo e quello dei nostri antenati prima di noi: fotografie, giocattoli, souvenir, macchine da scrivere, computer obsoleti, macchine fotografiche inutilizzabili, cartoline, LP, CD, DVD, videocassette, musicassette si accumulerebbero sfidando l'ordine del mondo fisico che dovrebbe contenerli e scombinando ogni criterio di ordine logico funzionale alla loro ricercabilità. Davanti e intorno a noi, la biblioteca del nostro mondo sarebbe inaccessibile e disorganizzata, quando anche non mettesse a rischio la tenuta delle pareti e dei pavimenti, sarebbe inservibile: una memoria compulsiva eppure rassicurante.

Clinicamente, la tendenza a un accumulo patologico si associa a un disturbo chiamato "disposofobia", dall'inglese *to dispose*, smaltire, buttare. The Every, la big tech multinazionale fittizia al centro dell'omonimo romanzo di Dave

Eggers (2022), ritiene che in un mondo digitalizzato e smart la disposofobia sia una condizione quanto mai grave e inammissibile: il mondo, se vuole salvarsi, non può continuare a fabbricare e tenere “cose”, semmai solo “pensieri”. Uno scanner gigantesco effettua una copia digitale e tridimensionale di tutto, l'intelligenza artificiale data, etichetta, descrive ogni copia (una foto di un Natale in famiglia nel 1974, con il nonno e lo zio; una coperta da neonato del 1969; uno stereo del 1980) e, alla bisogna, una stampante 3D (venduta da The Every) in ogni abitazione privata riprodurrà l'oggetto scannerizzato, mentre un nastro trasportatore da aeroporto condurrà la copia originale verso l'inceneritore. «Facciamo una foto, e la roba sparisce. Una cosa in meno a occupare il mondo», dice Winnie, la tutor che spiega alla neoassunta Delaney, la protagonista del romanzo, il funzionamento del programma Pensieri Non Cose, le cui operazioni si svolgono in una fabbrica dismessa, tempio riconvertito di un'epoca ottocentesca (Eggers 2022, pp. 99-108).

Pensieri Non Cose: è evidente come l'ispirazione dello scanner di Eggers che digitalizza il mondo fino a eliminare ogni traccia di materialità fisica sia debitrice in prima istanza del programma, attivo dal 2004, di Google Books, ora denominato Library Project<sup>3</sup>. In quasi venti anni Google, in cui si sublimano insieme a quelle di Apple, Facebook, Amazon e Microsoft<sup>4</sup> le caratteristiche aziendali di The

3. Cfr. <https://support.google.com/websearch/answer/9690276?hl=it>.

4. In un acronimo: GAFAM, ovvero la punta di diamante di un ecosistema hardware e software che sul controllo delle nuove tecnologie ha costruito un impero economico, finanziario ed epistemico globale. Cfr. Sordi e Fiormonte 2019 e il dossier del numero 24 (2022) della rivista «Testo e Senso», disponibile su <https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/issue/view/25>.

Every, ha digitalizzato oltre 40 milioni di libri stampati nel mondo. Siamo ancora lontani dall'obiettivo dichiarato della totalità, se è vero che nel 2010 la stima contava quasi 130 milioni di libri (Taycher 2010) e se è vero che l'operazione della multinazionale fondata da Larry Page e Sergej Brin ha incontrato le prevedibili resistenze degli editori gelosi dei diritti d'autore (o sarebbe più pertinente dire del diritto di copia: copyright), ma il Progetto Biblioteche, così come l'iperbole romanzesca ma – attenzione – non distopica di *Pensieri Non Cose*, è la testimonianza di un rapporto inedito tra l'umanità e la sua cultura, un rapporto in cui la smaterializzazione in bit si impone addirittura eticamente sulla materialità delle cose da possedere e da fare<sup>5</sup>. Il romanzo di Eggers è carico di paradossi sulla preferibile sostenibilità morale e ambientale di un mondo digitalizzato, analizzato, processato e restituito in output – migliorato, anzi: *salvato* – dagli algoritmi di intelligenza artificiale. Un mondo la cui esperienza resta da vivere solo tramite applicazioni *ad hoc* e *ad personam*: contro il turismo di massa, l'inquinamento del trasporto aereo, la gentrificazione delle città più visitate al mondo, Stop+Lük<sup>6</sup>, un assistente virtuale per visitare città d'arte e bellezze naturalistiche senza bisogno di partire e spostarsi dalla poltrona di casa (Eggers 2022, pp. 135-145); per diagnosticare in tempo autismo e altri disordini neurologici,

5. Una imposizione tanto più potente se pensiamo alla nozione di cultura che Gunther Kress ricava dalla distinzione terminologica con quella di società. Laddove quest'ultima parola enfatizza l'agire dell'uomo in un gruppo sociale, la parola *cultura* enfatizza gli effetti di quelle azioni, è il nome che assegniamo alle risorse costruite, prodotte, trasformate: è il risultato del lavoro sociale (Kress 2015, p. 23).

6. *Stop and look*, fermati e guarda.

nonché ottimizzare messaggi pubblicitari e sceneggiature e scelta degli attori delle serie televisive, Iris Tracking, una telecamera a raggi infrarossi sempre accesa sul dispositivo che registra l'ordine gerarchico in cui gli occhi dell'utente fissano e seguono i segni e le immagini sullo schermo (ivi, pp. 247-258); contro la violenza domestica e gli abusi sui minori, HereMe<sup>7</sup>, un assistente vocale sempre in ascolto e collegato alle centrali di polizia pronte a intervenire ogni volta che l'algoritmo segnali un allarme di un pericolo imminente in un'abitazione privata o una scuola (ivi, pp. 379-415). La satira di Eggers, come la digitalizzazione di ogni aspetto delle nostre vite quotidiane, non risparmia la letteratura, come è facile immaginare. A cominciare dal paratesto dell'indice, dove ognuno dei quarantacinque capitoli del libro è accompagnato da un improbabile tempo necessario alla lettura, da un'assurda percentuale di compatibilità con il lettore e un astruso punteggio finale, fino al capitolo *Come leggere questo testo* (ivi, pp. 197-212), l'arte di raccontare storie (così come ogni altra arte) è ridotta a un insieme di ideali da convertire in metriche di analisi, ingredienti dai quali ricavare una ricetta artificialmente intelligente che assicuri il successo a ogni autore di ogni romanzo. Nel programma TellTale, tempi di lettura di un libro, tasso di abbandono prima della fine, salti di pagine si trasformano da comportamenti o abitudini individuali e soggettive in *data points* che forniscono indicazioni strutturali e contenutistiche sulle decisioni editoriali, sul genere, la connotazione dei personaggi, quali (e quanti) temi

7. Il nome dell'app è un gioco di parole basato sull'assonanza fonetica in inglese tra "sono qui", "eccomi" (*here me*) e "ascoltami" (*hear me*).

da trattare, il numero massimo di pagine della storia da scrivere<sup>8</sup>. O da riscrivere. Perché, per esempio, sopportare in *Jane Eyre* la presenza di quella figura «inquietante e deprimente» di Grace Poole, se i dati rivelano che i lettori preferirebbero più pagine dedicate alla relazione della protagonista con Mr. Rochester? Perché permettere ancora a Jules Verne di sprecare pagine su pagine di descrizione di tecnologie obsolete, se «i libri che ti sparano idee a destra a sinistra sono sempre risultati depreferiti»?

Certo, contro la resistenza ottusa e perniciosa di un libro di carta a fornire dati utili che non siano quelli delle vendite di copie, servirebbe una transizione definitiva verso l'e-book, che pure sembra lontana dal compiersi<sup>9</sup>, ma che lo scenario tratteggiato per la letteratura da Eggers sia più vicino a un presente imminente piuttosto che a un futuro lontano lo dimostrano i progressi di modelli automatici di conversazione e scrittura come ChatGPT (*Chat Generative Pre-trained Transformer*): la macchina riceve informazioni, le apprende e per rinforzo impara a scrivere sempre meglio (e a disegnare e a guardare e a parlare)<sup>10</sup>. Sebbene il discorso intorno alle pratiche di *machine learning* e alla generazione di intelligenza artificiale esuli dagli obiettivi di questo lavoro, l'evoluzione del «trasformatore generativo pre-istruito» prova che viviamo in un tempo in cui la digitalizzazione e la datizzazione di ogni aspetto del pensiero e dell'agire umano (Bucher 2018),

8. 539 per la cronaca: un numero di pagine coincidente con la lunghezza di *The Every*, guarda caso.

9. In Italia, le vendite di libri in formato elettronico ristagnano e continuano a costituire una quota poco rilevante della vendita di libri, peraltro coerentemente con quanto succede ad esempio negli Stati Uniti.

10. Cfr. Roose 2023.



l'ubiquità della rete di computer e la disponibilità globale di interfacce mobili di lettura e scrittura (Emerson 2014), la piattaformaizzazione di una società e di un'economia che ruota intorno ai dati generati dagli utenti e processati dalle app (van Dijck *et al.* 2019) stanno provocando un «cambio nel ruolo dominante all'interno della correlazione tra mente e tecnologia» (Ricciardi 2018). Esce la mente alfabetica, entra la mente digitale: la prima, legata al paradigma logico-sequenziale della scrittura alfabetica e – nella sua configurazione tecnologica più avanzata – alla rivoluzione tipografica; la seconda, legata al paradigma binario-associativo del computer e all'avvento di Internet e dei media digitali. Nonostante la concorrenza di radio e soprattutto cinema e televisione, che hanno sottoposto la scrittura al dominio dell'immagine, la Galassia Gutenberg era riuscita comunque a mantenere un ruolo prestigioso, se non centrale, quale istituzione culturale, in quanto la filiera di produzione, selezione e distribuzione del proprio specifico artefatto (il libro) continuava a innestarsi in una logica ancora del tutto coerente con i “media elettronici” concorrenti – la logica del *broadcasting*, la trasmissione da uno a molti, dal centro abilitato a scrivere (a trasmettere) alla periferia abilitata a leggere (a ricevere il segnale). Nel sistema mediatico del XX secolo vigeva ancora, per usare una metafora giuridica, un principio di separazione dei poteri dei mezzi di comunicazione: un principio di equilibrio (per quanto variabile) in base al quale ogni medium condizionava e limitava l'altro tramite l'esercizio delle proprie funzioni specifiche. Con Internet e il web i vincoli di separazione e delimitazione non reggono più, i vecchi media entrano in rotta di collisione con i nuovi e gli uni convergono negli altri (Jenkins 2007).