

Pagine Inattuali

I nuovi media,
tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti

A cura di
Roberto Colonna

Federico II University Press



fedOA Press

Numero 11 della rivista elettronica «Pagine Inattuali»

ISSN 2280-4110

«Pagine Inattuali»

I nuovi media, tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti

Ottobre 2024

Direzione:

Roberto Colonna

Comitato Scientifico:

Tommaso Ariemma (Accademia di Belle Arti di Lecce); Giancarlo Alfano (Università degli Studi di Napoli, Federico II); Daniele Barbieri (Accademia di Belle Arti di Bologna); Horacio Cerutti Guldberg (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)); Fabrizio Chello (Università degli Studi di Napoli, Suor Orsola Benincasa); Didier Contadini (Università degli Studi di Milano-Bicocca); Serge Gruzinski (École des hautes études en sciences sociales (EHESS)); Stefano Lazzarin (Université-Jean Monnet Saint-Etienne); Mario Magallón Anaya (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)); Armando Mascolo (Istituto per la storia del pensiero filosofico e scientifico moderno (ISPF)); Stefano Santasilia (Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)); Giovanni Sgrò (Università degli Studi eCampus)

In copertina:

Lo strumento essenziale per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se siete in grado di controllare il significato delle parole, sarete in grado di controllare le persone che devono utilizzarle (P.K. Dick, *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni* (1978, 1985), in *Se vi pare che questo mondo sia brutto*, trad. it. di G. Pannofino, Milano: Feltrinelli, 2000, pp. 103-104).

Tutto il materiale pubblicato è distribuito con licenza “Creative Commons - Attribuzione” (CC-BY 4.0).

JAY DAVID BOLTER

Il ruolo della lettura nella cultura dei media digitali

TRADUZIONE ITALIANA DI ROBERTO COLONNA

Questo saggio è apparso per la prima volta come capitolo in M. Engberg, I. Have, B. S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York - Londra: Routledge, 2022, ed è pubblicato per la prima volta in italiano in *Pagine Inattuali*.

I primi computer elettronici a programma memorizzato, il Manchester Mark I e l'EDVAC, risalgono al 1949, mentre i primi personal computer per l'elaborazione di testi e fogli di calcolo sono apparsi negli anni Settanta e Ottanta. Questo intervallo di tempo può essere paragonato al periodo che intercorre tra il decennio dei primi libri stampati da Gutenberg, che erano fatti per essere simili ai manoscritti medievali, e l'inizio del XVI secolo, quando si stavano affermando molte delle caratteristiche del libro stampato moderno. Questo parallelo storico suggerisce che ora potremmo essere in grado di esprimere un giudizio definitivo sull'impatto della tecnologia digitale sulle nostre pratiche di lettura e scrittura.

Nell'ultimo mezzo secolo l'idea e la percezione della lettura come pratica culturale hanno subito significativi cambiamenti. La gamma di testi che leggiamo e che consigliamo o ci aspettiamo che i giovani leggano come parte della loro educazione è diventata significativamente più varia. La definizione di ciò che conta come lettura e scrittura è diventata meno stabile; per molti ora include gli audio(libri) e gli ipertesti, se non addirittura i video. Non possiamo attribuire nessuno di questi sviluppi esclusivamente all'avvento dei media digitali. Innanzitutto, i cambiamenti sono iniziati prima che il computer si affermasse come mezzo di comunicazione. I computer degli anni Sessanta erano di grandi dimensioni e molto

costosi, disponibili solo per un'élite tecnica e utilizzati quasi esclusivamente per la scienza, l'ingegneria, l'esercito e per gli affari. Non esisteva la videoscrittura (word processor) come la intendiamo oggi e alcuni pionieri, come Ivan Sutherland, avevano appena iniziato a concepire la "macchina" come mezzo di visualizzazione¹. I primi computer da tavolo di larga diffusione apparvero negli anni Ottanta, ma solo negli anni Novanta emersero macchine con capacità grafico-informatiche e il World Wide Web che divennero, rapidamente, elementi importanti all'interno dell'economia dei media esistenti: televisione, cinema, radio e stampa. Gli sforzi per ampliare il canone letterario e la definizione di lettura, per quanto gradualmente e intermittenza, hanno preso piede in questo periodo e sono stati il risultato di una serie di influenze culturali ed economiche indipendenti dallo sviluppo di queste piattaforme e tecnologie mediatiche digitali².

Quando i media digitali sono emersi, tuttavia, hanno fornito una piattaforma ideale per la progressiva ridefinizione della lettura e della scrittura su vasta scala. I computer fissi e portatili hanno infatti ridefinito la produzione (la scrittura) più rapidamente e facilmente rispetto al loro consumo. A partire dagli anni Ottanta, l'elaborazione computerizzata di testi è diventata la modalità preferita per produrre testi, almeno per quelli finalizzati alla pubblicazione e per scopi accademici e di ricerca. Ma di solito questi testi venivano ancora stampati e letti su carta. La qualità degli schermi dei computer rendeva scomoda la lettura prolungata e i computer portatili non erano comodi da tenere in mano e da trasportare come i libri stampati. Uno dei fattori che ha penalizzato i primi passi dell'ipertesto letterario è stato il fatto che questi testi "nati digitali" dovevano essere letti al computer. La scrittrice Edna Annie Proulx espresse nel 1994 un giudizio che accomunava la

¹ Cfr., I. Sutherland, *The Ultimate Display*, in *Proceedings of the IFIP Congress*, 1965, pp. 506-508.

² Cfr., J.D. Bolter, *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2019.

maggior parte della comunità letteraria: «Nessuno si siederà a leggere un romanzo su uno schermo piccolo e contorto. Mail»³. Così quando nel 2007 Amazon ha lanciato il Kindle, il cui schermo era sì piccolo ma non era per nulla contorto, le vendite di ebook sono aumentate immediatamente e in modo vertiginoso. Questa iniziale ed esponenziale crescita ha portato alcuni, inevitabilmente, a prevedere che gli ebook avrebbero sostituito la stampa. Ma le quote di mercato degli ebook hanno raggiunto un plateau all'inizio degli anni 2010 e da allora le loro vendite sono salite e scese rispetto alla carta stampata, aumentando sensibilmente solo di recente durante la pandemia. Gli ebook sono ormai diventati parte di un'economia più eterogenea che comprende i libri stampati e gli audiolibri. Non sembra più possibile che gli ebook possano scomparire rispetto ai libri stampati, anche se la popolarità relativa di queste forme di media è soggetta a continue variazioni.

L'eterogeneità è in generale una caratteristica che definisce la nostra cultura dei media contemporanea. Le tecnologie digitali svolgono un ruolo indispensabile, ma spesso servono come piattaforme per la distribuzione di altre forme comunicative più antiche, come la registrazione audio e video, la fotografia e il testo. Nel frattempo, altri materiali e piattaforme continuano a sopravvivere e persino a prosperare. Libri stampati, riviste, brochure, opuscoli sono ancora popolari in varie comunità per vari scopi. I teatri, le gallerie d'arte, i musei e le sale da concerto attirano ancora un grande pubblico. La gente va ancora al cinema, come dimostra il ritorno alla relativa normalità dopo la pandemia. Questi dati devono essere menzionati semplicemente perché gli entusiasti dei media digitali hanno spesso previsto che tutti i media tradizionali sarebbero diventati obsoleti grazie a qualche particolare piattaforma digitale (per esempio, la realtà virtuale) o forma mediatica (per esempio, i videogiochi interattivi). In quaranta e più anni di sviluppo digitale, non abbiamo assistito alla

³ E.A. Proulx, *Books on Top*, in «New York Times», 26 maggio 1994.

convergenza verso un'unica piattaforma o forma di intrattenimento, ma a una continua diversificazione di dispositivi, mentre le forme "tradizionali" non digitali sopravvivono. Tuttavia, questo non significa negare che i media digitali non abbiano avuto un impatto enorme: il digitale è attualmente dominante e influenza la nostra comprensione della cultura mediatica nel suo complesso.

Questa situazione suggerisce un modo per comprendere la condizione della lettura digitale. I media digitali definiscono sempre più le modalità di produzione e ricezione di testi di ogni tipo. Così facendo, i media digitali giocano un ruolo nel definire le nostre ipotesi su tutte le forme di lettura (e di scrittura). In un certo senso, la condizione digitale ci influenza anche quando leggiamo materiali stampati o scritti su carta. L'influenza può essere più evidente nel caso della narrativa sperimentale che gioca con la rottura delle caratteristiche tradizionali della stampa, come *House of Leaves* di Mark Danielewski⁴, che Nancy Katherine Hayles ha definito una "macchina per scrivere"⁵ (Hayles 2002). Ma l'influenza si esprime spesso in modi più sottili. Come lettori alfabetizzati digitali, sappiamo che mentre leggiamo un libro stampato possiamo sempre rivolgerci al nostro computer e a Google per trovare dei riferimenti, e molti di noi lo fanno. In altre parole,

⁴ *NdT*: Il libro *House of Leaves* di Mark Z. Danielewski è un innovativo romanzo che racconta la storia di Johnny Truant, un giovane che si trasferisce in una casa dove trova le bozze di un saggio scritto dal precedente proprietario, un uomo cieco di nome Zampanò, da poco deceduto. Il manoscritto è un'analisi dettagliata di un film documentario che, a sua volta, racconta di una casa che è più grande all'interno di quanto non sembri all'esterno, con corridoi e stanze in continua trasformazione. Man mano che Truant si immerge nella lettura, la realtà e la finzione iniziano a confondersi, influenzando la sua psiche e la sua percezione del mondo. Danielewski utilizza diverse tecniche tipografiche per arricchire la narrazione disponendo, per esempio, il testo in modi non convenzionali, con colori, collocazioni e posizionamenti particolari. *House of Leaves* è stato pubblicato negli Stati Uniti d'America nel 2000 e tradotto in italiano cinque anni dopo (cfr. Mark Z. Danielewski, *La casa di foglie*, trad. it. di D. Abeni, Milano: Mondadori, 2005).

⁵ Cfr., N.K. Hayles, *Writing Machines*, Cambridge: MIT Press, 2002.

possiamo realizzare i nostri link per i testi stampati e rendere la nostra esperienza di lettura un ibrido di media analogici e digitali. Prima dell'avvento dei media digitali, coloro che si erano alfabetizzati con la tecnologia della stampa, allora dominante, apprezzavano l'interconnessione che la stampa poteva gli mettere a disposizione attraverso l'enorme possibilità di testi disponibili. Le grandi biblioteche e gli archivi nazionali e accademici del XIX e XX secolo erano espressioni fisiche di questa interconnessione. Tuttavia, con la rete digitale si è raggiunto un livello diverso di interconnessione. La facilità di ricerca e di consultazione offerta dal digitale e la disponibilità di biblioteche e librerie online incoraggiano ora i lettori a considerare ogni testo come un qualcosa che è in una sorta di costante dialogo con l'universo di tutti gli altri testi. Qui come altrove, la condizione di lettura digitale estende e intensifica quelle qualità che erano già presenti nell'età della stampa o in epoche precedenti. I poststrutturalisti del Secolo XX, che avevano poco o nessun interesse per i media digitali, hanno sviluppato il concetto di intertestualità per spiegare il funzionamento dei testi nell'*Era tarda della stampa*⁶. Quella che allora era una teoria letteraria esoterica, oggi è diventata una prassi abituale della lettura digitale.

I processi di diffusione, intensificazione e innovazione della condizione di lettura digitale possono essere classificati in quattro categorie:

- a) *Ipertestuale*;
- b) *Multimodale*;
- c) *Collettiva*;
- d) *Geolocalizzazione*.

⁶ NdT: Cfr., T.G. Striphas, *The Late Age of Print: Everyday Book Culture from Consumerism to Control*, New York: Columbia University Press, 2009.

Ognuna di queste quattro categorie può essere considerata una risposta creativa alle innovazioni tecnologiche che si sono affermate, più o meno in questo ordine cronologico, nel periodo che va dagli anni Ottanta a oggi. Le risposte sono state sia pratiche sia teoriche. Scrittori e lettori hanno iniziato a produrre e consumare testi con queste caratteristiche, mentre ricercatori e critici hanno iniziato a promuovere o a discutere il valore di queste nuove pratiche di lettura e scrittura. In ogni caso, le condizioni materiali e i rapporti di senso della lettura sono cambiati di conseguenza.

Ipertestuale

Quando Ted Nelson coniò il termine “ipertestuale” negli anni Sessanta, la sua idea di una biblioteca universale di ipertesti, in realtà, non poteva essere realizzata con le tecnologie esistenti di allora. Solo nel 1989 Tim Berners-Lee e i suoi colleghi riuscirono a sviluppare i protocolli e il software necessari per dare avvio al World Wide Web, che portò alla creazione di una rete di testi in continua espansione. In un primo momento erano presenti solo testi e dati scientifici, poi furono immessi i testi commerciali e pubblicitari, e successivamente anche informazioni provenienti da ogni tipo di gruppo governativo e privato, fino ad arrivare ai testi letterari e accademici tradizionali. La disponibilità di questa piattaforma per milioni di utenti ha favorito la pratica di lettura che la Hayles ha definito “iper-lettura”. L’iperlettura è stata contrapposta, in modo un po’ controverso, alla “lettura ravvicinata” o “profonda”, spesso associata alla lettura di un libro stampato. Per questa nuova pratica è stato decisivo l’uso dei motori di ricerca (per esempio, Altavista nel 1995 e Google nel 1998), che hanno permesso agli utenti di creare i propri collegamenti ipertestuali in tempo reale.

I primi entusiastici avventori sostenevano che l’ipertesto avrebbe portato a un nuovo tipo di scrittura, in cui i link, altrettanto preziosi, avrebbero definito percorsi multipli che il lettore poteva

seguire: di conseguenza, sarebbero nate nuove tipologie di narrativa dinamica o interattiva e nuove forme di linguaggio⁷. Questi ipertesti sperimentali, tuttavia, hanno attirato solo un modesto pubblico di lettori e questa forma è stata clamorosamente rifiutata dalla comunità letteraria, come dimostra l'articolo del *New York Times* di Annie Proulx prima menzionato. I collegamenti ipertestuali sono diventati oggi una caratteristica standard della scrittura discorsiva online (ma non, appunto, di quella narrativa). In molte pubblicazioni online "specializzate" (per esempio, *Atlantic*, *Slate*, *Salon*, oppure la sezione "Opinion" del *New York Times* e così via), i collegamenti ipertestuali portano il lettore ad articoli su argomenti correlati, rafforzando così l'argomentazione dell'autore. L'argomentazione stessa, tuttavia, è ancora lineare dall'inizio alla fine. In molti casi, lo stesso articolo viene pubblicato sia online che su carta stampata. Forse una delle pubblicazioni online più popolari che fa largo uso di collegamenti ipertestuali è Wikipedia. Ogni voce principale di Wikipedia è ricca di collegamenti a voci correlate. I lettori spesso leggono parte di una voce prima di passare a un'altra, il che può essere definito iperlettura, e il "ritmo" di questa iperlettura online sarebbe impossibile da raggiungere nella lettura di un'enciclopedia stampata. Tuttavia, gli stessi articoli di Wikipedia sono scritti in modo da avere un senso come esperienza di lettura lineare. Se il lettore sceglie di passare a un altro articolo, il nuovo articolo è ugualmente lineare e non si adatta al punto di partenza del lettore. I collegamenti ipertestuali in questi articoli tendono a sostituire le note a piè di pagina dei libri stampati, per quanto rispetto alle note sono molto più veloci e facili da seguire. Questa persistenza della struttura tradizionale e lineare all'interno di una piattaforma

⁷ Cfr., R. Coover, *The End of Books*, New York: Times Book Review, 1992; M. Joyce, *Of Two Minds*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995; G.P. Landow, *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimora: Johns Hopkins University Press, 1992.

ipertestuale è un esempio di quella che Simone Murray ha definito “compenetrazione letteraria-digitale”⁸.

Nel loro insieme, le pratiche nuove e della rimediazione (*remediation*)⁹ della testualità digitale hanno contribuito a cambiare la comprensione dell’universo testuale in cui operiamo. Il web come rete di pagine e link è sia una metafora, sia un meccanismo. Come meccanismo, è organizzato gerarchicamente con una spina dorsale di router e server centrali che, come nodi principali, si estendono a server più piccoli e fino ai punti finali, ossia i singoli computer. Ma dal punto di vista dell’utente questa gerarchia tecnologica è invisibile, per cui come metafora la rete è *piatta*. La percezione dell’utente è che qualsiasi pagina o sito sia in linea di principio raggiungibile da qualsiasi punto. Internet non ha un centro e non ha una periferia. Già negli anni Novanta gli entusiasti dei media digitali pubblicizzavano il web come un mezzo che democratizzava la comunicazione. In linea di principio, chiunque

⁸ Cfr., S. Murray, *The digital literary sphere: reading, writing, and selling books in the internet era*, Baltimora: Johns Hopkins University Press, 2018, p. 3.

⁹ *Ndt*: Il concetto di rimediazione è stato formulato da Jay D. Bolter e Richard Grusin in *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* contemporaneo (cfr., J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Milano: Guerini e Associati, 2003). Sulla scorta delle riflessioni di Marshall McLuhan secondo cui il contenuto di ogni medium risiede sempre in un altro medium (cfr., M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. di E. Capriolo, Milano: Il Saggiatore, 2015), Bolter e Grusin utilizzano la nozione di rimediazione per analizzare la complessa rete di relazioni instauratasi tra i mass media nell’odierno contesto tecnologico, dominato dalle trasformazioni introdotte dal digitale. La rimediazione si riferisce, nello specifico, a quel processo incessante di reinterpretazione, riproduzione e sostituzione reciproca tra media, mediante il quale i nuovi mezzi di comunicazione inglobano e rielaborano i precedenti, mentre questi ultimi sono indotti a riorganizzarsi e ridefinirsi alla luce delle innovazioni emergenti. Sebbene forme di interazione tra media siano sempre esistite, Bolter e Grusin sottolineano come, attualmente, tale fenomeno assuma una centralità inedita e una ricorrenza amplificata, in virtù della rapidità e della pervasività dei cambiamenti che contraddistinguono l’ecosistema mediale.

avesse avuto le risorse per dotarsi di un computer, di una connessione a Internet e di un fornitore di servizi poteva pubblicare il proprio sito web, che (sempre in linea di principio) era accessibile ai milioni di utenti tanto quanto i siti della CNN o del *New York Times*. Di fatto, il rapporto tra produttori e consumatori di siti web è rimasto relativamente basso, fino all'avvento dei social media. Ciononostante, la pubblicazione su Internet ha reso disponibile ai lettori di tutto il mondo sviluppato una gamma più ampia di testi (e alla fine anche di immagini e video) e questo maggiore accesso si è accordato e ha probabilmente favorito la sensazione che le vecchie gerarchie non fossero più applicabili. Le gerarchie dell'informazione sembrava si stessero disgregando, poiché i lettori potevano iniziare a cercare i loro testi online piuttosto che negli scaffali delle biblioteche. La tendenza a includere un maggior numero di donne e di autori appartenenti a minoranze nei programmi scolastici e universitari non è certo dipesa dall'avvento del web, ma il web ha fornito una metafora operativa per una cultura che manca di un centro universalmente condiviso e di un canone unico per autori e testi.

La condizione ipertestuale ha anche facilitato il passaggio tra lettura e scrittura, soprattutto dopo la nascita dei blog e dei social media. Quando gli utenti leggono un tweet, sono invitati ad aggiungere like o a scrivere commenti, che sono poi a disposizione degli altri lettori per rispondere. Tagliare e incollare un testo o un link da un sito web in un tweet o in una pagina Facebook significa passare da lettore a scrittore, una pratica ormai normale nei social media. Questo è un altro cambiamento ormai evidente e risulta essere un elemento distintivo rispetto alle precedenti epoche dell'alfabetizzazione, in cui il numero dei lettori aveva sempre superato gli scrittori in misura significativa. Forse ci stiamo avvicinando alla condizione paradossale in cui ci saranno, forse già ci sono, più autori "pubblicati" che lettori, per quanto molti scrivono e scriveranno commenti che molto probabilmente nessuno leggerà mai.

Il nostro ambiente mediatico digitale in rete facilita anche l'interrelazione tra le forme di media. Gli audiolibri sono sempre più considerati una forma legittima di lettura e sono diventati ancora più popolari durante la pandemia. Quando un cliente cerca un libro su Amazon, spesso gli viene data la possibilità di scegliere tra brossura, ebook o audiolibro, suggerendo che sono tutti formati equivalenti per lo stesso prodotto. Con la funzione Whispersync di Amazon, il cliente che sceglie sia l'audiolibro che l'ebook può passare senza problemi da un formato all'altro; allo stesso modo, in Europa un servizio simile è offerto da Storytel¹⁰.

Multimodale

Più o meno contemporaneamente all'avvento dell'ipertesto, lo spazio contemporaneo della lettura e della scrittura ha iniziato a includere i media visivi, almeno sotto forma di immagini statiche, e i media audio come gli audiolibri. Lo sviluppo della grafica computerizzata e dell'interfaccia grafica utente negli anni Settanta ha portato successivamente alla nascita di computer multimediali con l'Apple che ha fatto da apripista per una più ampia diffusione e fruizione di queste tecnologie. Le macchine multimediali si sono diffuse in concomitanza con la crescita del World Wide Web negli anni Novanta. Nella seconda metà del Secolo XX, le discipline accademiche della teoria letteraria, della semiotica e degli studi culturali visivi sono arrivate a considerare come testi gli artefatti visivi come i film, i programmi televisivi e la pubblicità pittorica. Alla fine del Secolo, questa prospettiva è stata condivisa nella pratica da utenti del web che non avevano mai sentito parlare di queste discipline accademiche. Le pratiche di remix professionale e amatoriale (per esempio, l'hip hop) dimostrano che i testi

¹⁰ Cfr., M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York- Londra: Routledge, 2022.

multimediali possono essere prodotti e distribuiti quasi con la stessa facilità con cui possono essere letti¹¹.

Il computer, del resto, non può considerarsi il primo medium popolare destinato alla rappresentazione visiva e sonora che è possibile ricondurre a quel processo storico che, nel suo complesso, Benjamin aveva definito tecnologie di riproduzione meccanica. In *L'arte nell'epoca della riproduzione meccanica*¹² Benjamin si era concentrato sulla fotografia e sul cinema, ma in tale ambito dovrebbero rientrare anche le registrazioni audio, la radio e la televisione. La ricezione di ciascuno di questi media dipendeva dagli standard e dalle gerarchie culturali del tempo, ma nessuno di essi era considerato il depositario più autorevole per i contenuti della nostra cultura; la stampa, invece, ha mantenuto questo status per tutto il periodo. Né il cinema, né la televisione, per esempio, riuscirono a sostituire o a mettere seriamente in discussione il libro di testo come strumento principale di educazione. Per tutti gli anni Cinquanta e Sessanta, infatti, la visione della televisione è stata vista come un grande ostacolo nel raggiungimento di quell'obiettivo educativo votato a indurre gli studenti a leggere e studiare i più importanti testi a stampa. Al contrario, dopo un periodo relativamente breve di contestazione negli anni Novanta, il computer è stato considerato non solo appropriato ma necessario in tutte le dinamiche dell'istruzione. Negli Stati Uniti d'America questo speciale status acquisito dal computer fu evidente a partire dall'amministrazione Clinton che definì Internet una "superstrada dell'informazione": da allora, tale considerazione non è più cambiata. I computer divennero in breve strumenti educativi accettati, trovando posto sia nelle classi, sia nelle case degli studenti. Poiché i siti web multimediali erano ormai onnipresenti e i computer disponevano di strumenti per la manipolazione di

¹¹ Cfr., E. Navas, O. Gallagher, X. Burrough, *The Routledge companion to remix studies*, Londra: Routledge, 2015.

¹² Cfr., W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. di E. Filippini (Traduttore) Torino: Einaudi, 2014.

immagini, per il montaggio di audio e video e per la costruzione di siti web, fu naturale pensare che l'alfabetizzazione digitale richiedesse la capacità di saper leggere e lavorare su immagini, video e audio oltre che sui testi. Oggi non è più insolito che gli studenti realizzino i propri siti web nell'ambito di progetti scolastici o durante le loro attività extracurricolari. Così come nella comunità universitaria si può notare una graduale, a volte ambivalente, accettazione della ricerca e delle pubblicazioni in digitale.

La lettura di testi multimediali impegna il senso della vista in modo più completo o almeno diverso rispetto alla sola lettura di testi alfabetici, e i testi audio aggiungono ovviamente un altro senso. La testualità multimediale suggerisce anche un nuovo ruolo per l'incarnazione e la ricezione polifunzionale nella condizione di lettura. I lettori si cimentano con i testi multimediali in un modo che i ricercatori della comunicazione mediatica definiscono "multimodale"¹³; il loro concetto di multimodalità è

¹³ *Ndt.*: il concetto di multimodalità si riferisce al fatto che «al di là dei codici consentiti sulla carta, si possa usufruire anche di immagini dinamiche e suoni. Sebbene non sia esclusiva dei testi digitali, la multimodalità è una loro caratteristica fondamentale (cfr., G.R. Kress, *Literacy in the new media age*, Londra: Routledge, 2003). Uno dei principi della composizione multimodale del testo riguarda la parzialità e l'interdipendenza delle diverse modalità utilizzate: tutte risultano incomplete e complementari per dare un senso al testo letto e "nessuna modalità è isolata nel processo di creazione di significato; piuttosto, ognuna svolge un ruolo specifico nel complesso" (C. Jewitt, *Multimodality and literacy in school classrooms*), in «Review of Research in Education», 32, 2008: pp. 241-267, e, in particolare, p. 247 (< <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0091732X07310586> >). Ciò significa che ogni codice viene utilizzato in base al suo potenziale specifico e al contributo che può dare alla costruzione complessiva del significato (J. Bezemer, Jeff, G. Kress, *Multimodality, learning and communication: A social semiotic frame*, Londra: Routledge, 2016). Il testo multimodale modifica radicalmente la linearità e l'unidirezionalità dell'organizzazione dell'informazione del testo scritto, aprendo a percorsi di lettura discontinui e multidirezionali» (A. Nardi, *Il lettore 'distratto'. Leggere e comprendere nell'epoca degli schermi digitali*, Firenze: Firenze University Press, 2022, p. 30 (< [82](https://flore.unifi.it/retrieve/e398c382-1b1c-</p></div><div data-bbox=)

particolarmente utile per comprendere l'emergente condizione digitale della lettura¹⁴.

Collettiva

Il percorso attraverso il quale la lettura digitale è diventata collettiva o comunitaria richiama somiglianze e continuità con le epoche precedenti. La lettura ad alta voce in pubblico è, infatti, praticata da secoli, anzi da millenni, al punto che si può sostenere che essa faccia già parte della scrittura all'interno di quel processo comunicativo che si può sintetizzare nello schema "orale-scritto-stampa-elettronico-digitale". La lettura ad alta voce di un testo ai propri figli è stata d'altronde fin dal Secolo XIX un precetto tipico dell'educazione genitoriale; allo stesso modo le forme di scrittura multi-autoriale hanno alle spalle una storia piuttosto antica. Comunque, il paradigma della lettura silenziosa e individuale, così come il paradigma dell'articolo o della monografia a firma singola, è stato dominante durante il Secolo XX. Sia la lettura che la scrittura quali pratiche individuali restano estremamente comuni sulle piattaforme digitali. L'abbattimento del confine tra il consumo e la produzione di testi operato dai blog e dai social media ha facilitato la diffusione della lettura e della scrittura collettiva con risultati che superano di gran lunga quelli di qualsiasi forma precedente di alfabetizzazione. Di fatto qualsiasi testo (verbale o multimediale) su Internet è disponibile per essere commentato e rivisto da altri. Aggiungere sottolineature, commenti e persino emoji rappresenta oggi l'equivalente digitale della lettura di un testo cartaceo con una matita in mano. La differenza è che quando il testo è un documento condiviso sui social media, la "lettura individuale" del testo diventa un paratesto che anche altri possono leggere e completare. I feed di X (Twitter) sono progettati per facilitare questa pratica, così come le pagine di Facebook. I video

179a-e053-3705fe0a4cff/26455%20%281%29.pdf > data di ultimo accesso 30 ottobre 2024).

¹⁴ M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen, (a cura di), *op. cit.*

di YouTube sono testi collettivi in evoluzione, così come prodotti più “duraturi” come gli articoli di Wikipedia. Tutte queste applicazioni suggeriscono uno spazio di scrittura, in cui lo status di autore diventa negoziabile (questa intuizione dei post-strutturalisti come Barthes e Foucault sembra essere efficacemente sopravvissuta nell’era digitale). Con la tecnologia della stampa, lo spazio della scrittura, ovvero la pagina stampata, è (apparentemente) fisso e appartiene all’autore o agli autori: la scrittura è dunque pubblica, mentre la lettura è generalmente considerata non solo privata ma anche derivata. Il lettore può prendere appunti sulla pagina, ma questi appunti non possono mai entrare nel testo. Sul computer, invece, lo spazio di scrittura non sembra appartenere a un unico autore nello stesso modo.

Proprio come si diceva che il libro stampato e il giornale definissero una metaforica repubblica delle lettere e una piazza pubblica, così gli spazi di scrittura digitale ridefiniscono le nozioni di pubblico e privato. Nel caso dei social media, la ridefinizione del pubblico e del privato sta diventando la causa di accese contestazioni sociali e politiche ed è oggetto di un’enorme quantità di ricerche nel campo delle scienze sociali e umane. Le definizioni del discorso politico inteso come piazza pubblica, e mediate dalla stampa e persino dai mass media del Secolo XX, non sembrano più essere adeguate a questo nuovo spazio, dove la distinzione tra pubblico e privato è radicalmente modificata, se non addirittura cancellata.

Geolocalizzazione

La quarta caratteristica è la meno studiata perché le tecnologie utilizzate in questo caso sono ancora piuttosto nuove e l’uso su larga scala è relativamente recente. I dispositivi mobili con le loro applicazioni basate sulla geolocalizzazione sono tuttavia ormai di uso comune nelle economie sviluppate di Europa, Nord America e Asia orientale. Nella maggior parte dei casi, queste applicazioni raccolgono e visualizzano sullo schermo dell’utente testi, immagini

o video rilevanti rispetto alla localizzazione geografica. Per esempio, l'applicazione di un negozio di alimentari può indicare all'utente in quale corsia si trovi un prodotto; oppure, le applicazioni che sfruttano le mappe permettono di conoscere i ristoranti o le attività commerciali presenti nella zona. Tali tecniche, che utilizzano il GPS, il WIFI o la geolocalizzazione del cellulare, sono diventate così comuni che il telefono di un utente può eseguire in qualsiasi momento una dozzina o più applicazioni in background, tutte in grado di tracciare la sua posizione, il che solleva però seri problemi di privacy. Una classe specifica di applicazioni basate sulla geolocalizzazione e sulle immagini utilizza tecniche di Realtà Aumentata (AR – acronimo dell'espressione inglese *Augmented Reality*) per visualizzare informazioni registrate sullo schermo durante un video in diretta rispetto all'ambiente circostante in cui si trova l'utente. Una delle applicazioni di geolocalizzazione più utilizzate, Google Maps, offre una funzione di "Live View" che aiuta l'utente a navigare individuando indicazioni o etichette sui punti di riferimento intorno a lui.

Queste applicazioni suggeriscono un nuovo tipo di materialità, una fusione tra spazio testuale e spazio fisico. Certo, questi testi legati alla geolocalizzazione sono di solito di natura pratica o commerciale piuttosto che letteraria. Ma la geolocalizzazione è anche una caratteristica di molte applicazioni per i beni culturali: si pensi per esempio a un'applicazione progettata come tour audio di un sito storico. Un'applicazione di Realtà Aumentata in un museo potrebbe utilizzare il riconoscimento delle immagini o persino i codici QR per determinare quale opera il visitatore si trova di fronte e fornire testo, audio o immagini appropriate. Sempre più musei e siti espositivi stanno sperimentando la Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale (VR – acronimo dell'espressione inglese "Virtual Reality") per migliorare l'esperienza dei visitatori¹⁵.

¹⁵ Cfr., M. K. Bekele, R. Pierdicca, E. Frontoni, E.S. Malinverni, J. Gain, *A survey of augmented, virtual, and mixed reality for cultural heritage*. in «Journal on Computing and Cultural Heritage» (JOCCH), 11 (2), 2018, pp. 1-36.

Questo tipo di lettura *dentro e fuori* il luogo è sia estremamente contemporanea, sia decisamente tradizionale. L'iscrizione su monumenti di legno, bronzo o pietra è una pratica che risale a diversi millenni addietro e che naturalmente continua ancora oggi, in tal senso le iscrizioni su pietra costituiscono probabilmente la forma più duratura di scrittura. L'ovvia e significativa differenza tra queste due modalità di lettura è proprio nel fatto che le iscrizioni monumentali sono progettate per comunicare esattamente lo stesso messaggio all'infinito a tutti i potenziali lettori. Le applicazioni che utilizzano la geolocalizzazione sui dispositivi mobili sono invece contestuali, talvolta personalizzate per il singolo utente e relativamente facili da aggiornare con nuove informazioni.

Possiamo già vedere come questa dimensione della geolocalizzazione relativa alla testualità digitale si unisca alla natura partecipativa dei social media per riallineare le categorie di pubblico e privato. Nello spazio ibrido della Realtà Aumentata, il mondo digitale si fonde con quello fisico in modo ancora più palpabile e completo rispetto alle precedenti applicazioni mobili. La Realtà Aumentata porta così avanti la nostra cultura mediatica sia nel rendere pubblico lo spazio privato, sia nell'appropriarsi dello spazio pubblico per uso privato¹⁶. Portare dati pubblici o commerciali nelle nostre case ha un'utilità evidente, per esempio per visualizzare i mobili che stiamo pensando di acquistare nel nostro salotto. Al contrario, quando ci troviamo in uno spazio pubblico e chiediamo al nostro dispositivo mobile di visualizzare tutti i dati di nostro interesse (i nostri ristoranti preferiti o i tweet degli amici), stiamo personalizzando quello spazio, almeno per quel momento. Ma oltre a tutto ciò, le tecniche di mappatura 3D e di riconoscimento della scena utilizzate dai dispositivi con Realtà

¹⁶ Cfr., J.D. Bolter, M. Engberg, B. MacIntyre, *Reality Media*, Cambridge: MIT Press, 2021.

Aumentata hanno anche serie implicazioni per la privacy e per la sicurezza individuale.

Queste quattro categorie della lettura digitale (ipertestuale, multimodale, collettiva e geolocalizzazione) possono essere illustrate su una linea temporale come sintetizzato nella Figura 1.

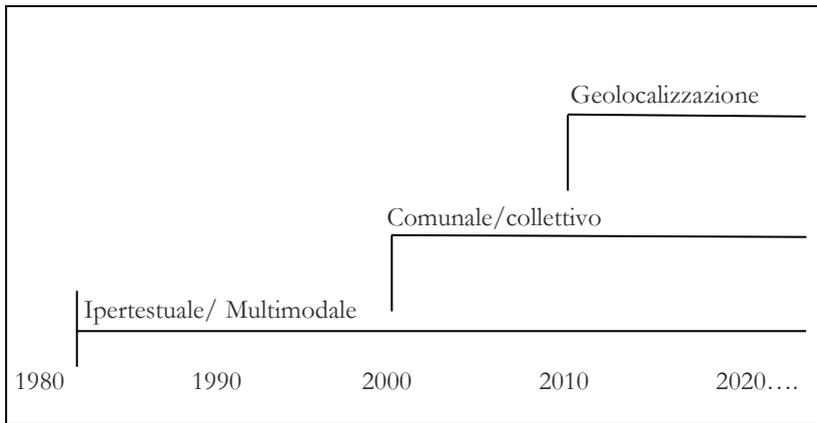


Figura 1 – La storizzazione delle quattro categorie della lettura digitale

Come già detto, le qualità ipertestuali e multimediali sono emerse per prime. L'interfaccia grafica è stata sperimentata negli anni Settanta allo Xerox Parc e poi perfezionata e resa disponibile ai consumatori dall'Apple Macintosh negli anni Ottanta, anche se è solo negli anni Novanta che i computer multimediali si sono affermati. La commercializzazione di Internet e lo sviluppo del World Wide Web negli anni Novanta ha reso possibile la scrittura e la lettura collettiva, ma è stata l'ascesa dei social media negli anni Duemila a inaugurare questa pratica con la diffusione attuale (attraverso la quale miliardi di scrittori e lettori condividono testi). Infine, i dispositivi mobili intelligenti, come l'iPhone, hanno introdotto la lettura e la scrittura che usa la geolocalizzazione su larga scala a partire dal 2010. I visori e gli occhiali per la Realtà Aumentata non hanno ancora raggiunto una vasta base di utenti,

ammesso che ci riescano mai, sebbene colossi del settore come Apple e Google sembrano impegnati a portarli sul mercato. Come indica la cronologia nella Figura 1, queste qualità sono cumulative piuttosto che successive. La condizione della lettura digitale è ancora oggi ipertestuale e multimediale e il dominio delle piattaforme dei social media garantisce che continuerà. Resta da vedere quanto la lettura e la scrittura che usano la geolocalizzazione si riveleranno un aspetto importante della nostra cultura mediatica.

La condizione della lettura digitale è dunque caratterizzata da una tensione tra forze di cambiamento e inerzia e le implicazioni delle quattro qualità, considerate insieme, sono significative per una vasta gamma di pratiche culturali e sociali, in particolare per il funzionamento della democrazia nelle società tecnologicamente avanzate, come è diventato evidente dal 2015. Le pratiche di lettura e scrittura della stampa e di altre tecnologie “tradizionali” restano importanti, e persino definitive, ancora oggi, anche se spesso vengono rielaborate e presentate attraverso piattaforme digitali. Allo stesso tempo, i media digitali accelerano il livellamento delle gerarchie culturali che abbiamo identificato all’inizio, e lo fanno attraverso le loro caratteristiche, come hanno ben analizzato Maria Engberg, Iben Have e Birgitte Stougaard Pedersen¹⁷. Si pensi a questo proposito al fatto che la messa in rete ipertestuale del nostro universo testuale, compresi i vecchi testi stampati, lo rende ora disponibile online. Allo stesso modo, le applicazioni multimediali migliorano lo status dei video e degli audio come testi in quell’universo. Le applicazioni dei social media fanno lo stesso per le pratiche di lettura e scrittura collettiva. Infine, le applicazioni che usano la geolocalizzazione suggeriscono che i testi non devono necessariamente trovarsi in un regno separato e implicitamente elevato della mente, ma possono anche esistere in intima relazione con la nostra esistenza incarnata nel mondo.

¹⁷ M. Engberg, I. Have, B.S. Pedersen (a cura di), *The Digital Reading Condition*, New York - Londra: Routledge, 2022.