

EDIZIONI IL FOGLIO

Collana SAGGI

Edizioni Il Foglio

Collana SAGGI – Direttore: Gordiano Lupi

www.ilfoglioletterario.it

Via Boccioni, 28 - 57025 Piombino (LI)

© **Edizioni Il Foglio - 2010**

1a Edizione - Marzo 2010

ISBN 978 - 88 - 7606 - 264 - 3

Progetto grafico e impaginazione | shangrya@libero.it

In copertina: ***Open Space*** di **Stefano Bolcato**, 2008. Olio su tela, cm 100x100.
Courtesy of the artist.

PARLA COME NAVIGHI

ANTOLOGIA DELLA WEBLETTERATURA ITALIANA

A cura di **Mario Gerosa**

Coordinamento editoriale di **Roberta Peveri**



Edizioni Il Foglio

INDICE:

Pag. 13 - **Prefazione**

Tatiana Bazzichelli, *Per una letteratura della partecipazione.*

Pag. 24 - **Introduzione** di Mario Gerosa

Pag. 29 - **capitolo 1 Status d'animo e geografie virtuali**

Pag. 29 - Carlo Infante, *La scrittura mutante*

Pag. 44 - Filippo Rosso, *s000t000d (Roma, Los Angeles)*

Pag. 49 - Fabrizio Palasciano, *Letteratour Project: Scritture connettive*

Pag. 55 - Mario Gerosa (con Sam Shahrani), *Convenzione per la protezione del patrimonio architettonico virtuale*

Pag. 63 - **capitolo 2 Frammentazioni del discorso**

Pag. 63 - Paolo Guglielmoni, *Questa introduzione è scritta in forma breve perché deve stare in 10.000 caratteri Ovvero: i talenti della twitteratura*

Pag. 67 - Michelangelo Cianciosi, *Status di Facebook*

Pag. 69 - Paolo Guglielmoni, *Storie da caffè*

Pag. 72 - **capitolo 3 Frammentazioni del discorso//Variazioni poetiche**

Pag. 72 - Roberta Peveri, *Un ritorno all'oralità*

Pag. 79 - *Alessandro Zaccuri*, *Forma brevis (Fb)*

Pag. 80 - Guido Catalano, *Sudo cani*

Pag. 86 - Guido Catalano, *Io Kill Bill non è che l'avevo capito bene*

Pag. 93 - Daniela Calisi, *Poetry Machine-Ch'ange*

Pag. 95 - Daniela Ranieri, *Melocranio*

Pag. 96 - Paola Sagrado, *MSN*

Pag. 99 - *Eliver Delphin*, *Post Utopia Blues*

Pag. 100 - **capitolo 4 I racconti**

Pag. 100 - Giovanni Boccia Artieri, *Letteratura diffusa*

Pag. 109 - Luca Melchionna, *Il puma cipriota*

Pag. 111 - Giovanni Ziccardi, *Quello che è rimasto (Five Notes Monkey Heart)*

Pag. 115 - Alfredo Tamborlini, *La macchina del segreto (primo capitolo)*

Pag. 118 - Saverio Fattori, *Cattedrale – capitolo XVII (seconda serie)*

Pag. 124 - Mitia Chiarin, *Il cuoco sa aspettare*

Pag. 128 - Max Giovagnoli, *L'alba gialla di Berry W.*

Pag. 141 - Luciano Canova, *Cronache di una fenice innamorata (capitolo 2)*

Pag. 145 - **capitolo 5 Blogging**

Pag. 145 - Alessandro Raveggi, *Iper testo nella vasca*

Pag. 147 - Alessandro Raveggi, *La rivolta sbagliata di Jan il pesce*

Pag. 151 - Daniela Ranieri, *Dormoveglio*

Pag. 152 - Daniela Ranieri, *defragmentami-Una metafora ovviamente*

Pag. 154 - Guido Catalano, *Nuovissimi titoli aggratis*

Pag. 155 - William Nessuno, *Max Leyner, il mio cineoperatore*

Pag. 158 - Gordiano Lupi, *Il mondo delle blogger cubane*

Pag. 162 - **capitolo 6 Tecnoromantici**

Pag. 162 - Giuliana Guazzaroni, *Adolescenziale*

Pag. 163 - Giuliana Guazzaroni, *Luna nel mare*

Pag. 163 - Giuliana Guazzaroni, *Il respiro delle maree*

Pag. 165 - Giuliana Guazzaroni, *Tutta mèche e pied-de poule*

Pag. 166 - Mitia Chiarin, *La donna che contemplava i calzini*

Pag. 167 - Mitia Chiarin, *Senti*

Pag. 169 - **capitolo 7 Facebook**

Pag. 169 - Mario Gerosa, *Per un'architettura delle relazioni sociali: gli spazi narrativi dei social network*

Pag. 180 - Danilo "Maso" Masotti, *La foto T*

Pag. 182 - Mario Gerosa, *I manuali di istruzioni sono letteratura?*

Pag. 190 - Andrea Carlo Cappi, *(Io e i libri Onan Remix)*

Pag. 192 - Mario Gerosa, *Dizionario tascabile dell'arte di Second Life*

Pag. 199 - **capitolo 8 Open Source Theatre (OST)**

Pag. 199 - Stefania Albertini e Giampiero Moioli, *Dialogo fra Giugio-gia e MariTer a Bubbles Factory sui sistemi minimi e sui microcosmi reali e virtuali*

Pag. 205 - **capitolo 9 Prime vite**

Pag. 205 - Francesco Longo, *Il letterario attorno alla Letteratura. I messaggi di stato*

Pag. 214 - Lorenzo Vantaggiato, *Status di Facebook*

Pag. 217 - Roberta Peveri, *Sono Anna Adamolo*

Pag. 223 - **capitolo 10 Seconde vite**

Pag. 223 - Cristiana Campanini, *The Big Plot: intervista a Paolo Cirio*

Pag. 231 - Paolo Cirio, *The Big Plot*

Pag. 234 - Marcello Pecchioli, *VolaVola o la malinconia degli avatar*

Pag. 247 - Berardo Carboni, *VolaVola (scena 81)*

Pag. 251 - Caterina Davinio, *The First Poetry Shuttle Landing on Second Life*

Pag. 259 - Luca Lisci, *Welcome to Voom Hotel*

Pag. 261 - Winthorpe Foghorn Zinneman, *Mille giorni*

Pag. 270 - Lorenza Colicigno & Fabio Fornasari, *La torre di Asian. Il romanzo collettivo di Second Life*

Pag. 291 - Simona Vitale, *Ambrose Birke ovvero Madre Sardinia*

Pag. 295 - **capitolo 11 Tweet and Shout**

Pag. 295 - Adamo Lanna, *Oggi è passato il tipo che legge il contatore del gas*

Pag. 301 - Paola Mocchi, *FriendFeed "La gentildonna"*

Pag. 303 - Eloisa Gobbo, *Smarttweet*

Pag. 304 - Roberto Gilli, *Poesia digitale*

Pag. 307 - Giuliana Guazzaroni, *Tweets*

Pag. 310 - **Capitolo 12 Fan Fiction**

Pag. 310 - Eva Jucci, *Coni per la restaurazione di D'ni*

Lo sguardo dei nativi digitali

Pag. 320 - Daniele Giampà, *Testo e tessuto*

Pag. 324 - **Bibliografia**

PARLA COME NAVIGHI

ANTOLOGIA DELLA WEBLETTERATURA ITALIANA

A cura di Mario Gerosa

Coordinamento editoriale di Roberta Peveri

COMITATO SCIENTIFICO

Giovanni Boccia Artieri, professore di Sociologia dei new media all'Università di Urbino

Mario Gerosa, giornalista e scrittore

Paolo Guglielmoni, saggista e traduttore per Bompiani, direttore creativo in Leo Burnett

Carlo Infante, libero docente di "Performing Media"

Francesco Longo, giornalista e scrittore

Gordiano Lupi, scrittore, editore de Il Foglio letterario

Sacha Naspini, scrittore

Marcello Pecchioli, docente di Estetica all'Università di Ferrara

Alberto Pizzati Caiani, direttore scientifico ICALabS-Politecnico di Milano

Giovanni Ziccardi, professore di Informatica giuridica all'Università degli Studi di Milano

PREFAZIONE

di Tatiana Bazzichelli*

Per una letteratura della partecipazione

L'*Antologia della webletteratura italiana* va pensata come un'opportunità. Un'opportunità per riflettere, attraverso gli scritti dei diversi autori, sull'idea di trasformazione culturale, sul processo di condivisione della conoscenza e sul significato dell'espressione artistica nel nostro presente. Questa opera è un esperimento polifonico, in cui diverse voci parlano e si ascoltano, diversi stili si integrano, creando una costellazione che attraversa e connette riflessioni saggistiche, poesie, ipertesti letterari, conversazioni nei social network, scintille creative estratte dalla blogosfera, micro-scritture nate fra Twitter, Facebook e Second Life.

Il suo titolo, *Parla come navighi*, esprime chiaramente la ricerca di innovazione espressiva che ne sta alla base. Come i cut-up letterari di William S. Burroughs, l'*Antologia* può essere letta in forma ipertestuale, saltando da un rimando a un altro e da un'idea a un'altra, fino a costruire un percorso narrativo del tutto personalizzato, come solo una lettura attiva, dialogica e combinatoria può generare.

Una letteratura della partecipazione. Partecipazione del lettore, ma anche degli autori stessi, aprendo il concetto di letteratura a una rete di relazioni, soggettive e collettive. Non a caso, per connotare l'*Antologia*, si è scelto di usare il termine *webletteratura* – con particolare enfasi sul significato della parola “web”: ragnatela, trama, tela, ecc. – non solo perché molte delle opere qui presentate sono nate in rete e per la rete; ma anche perché *sono il frutto* di una rete, di una trama e di una tela di contatti inter-personali.

La genesi dell'*Antologia* si colloca nell'estate 2009, con la creazione di un gruppo omonimo su Facebook, ad opera di Mario Gerosa. Presentando i presupposti dell'operazione letteraria, Gerosa ha invitato i membri del gruppo ad inviare un contributo ed a diffondere in maniera virale l'invito. Pur attraverso una curatela e selezione editoriale dei lavori qui presentati, che sono stati poi vagliati a livello scientifico, l'input generante dell'*Antologia* si situa nella rete stessa. Sono le reti di relazione di tutte le persone coinvolte nel processo di costruzione di questo testo che contribuiscono a darne progressivamente forma.

Nella *webletteratura*, o letteratura partecipativa, le dicotomie scrittore-lettore, autore-pubblico, perdono di senso. Il concetto di partecipazione sta a monte, ma anche al cuore di questi nuovi esperimenti letterari. In questo contesto, aiuta meglio il termine inglese *literacy*, tradotto in Wikipedia Italia con "alfabetizzazione", ma anche "letteratismo", relativo alla capacità di scrittura e di lettura di un individuo o comunità e all'analisi del "contesto culturale, politico e storico della comunità in cui la comunicazione avviene"¹.

Citando Jill Walker Rettberg, con l'emergere dei media sociali (dai blog a Facebook), siamo di fronte a una *network literacy*, modalità di scrittura prima anticipata, nell'ambito di un gruppo di utenti più circoscritto, nelle messengerie BBS (Bulletin Board System) degli anni Ottanta e dalle discussioni nella rete Usenet fra gli anni Settanta e Novanta. La *network literacy* "rimanda all'azione di creare, condividere e navigare attraverso diversi media in rete, e richiede un passaggio da una nozione di testo autonomo e individualmente distinto, all'interconnessione di testi e media, vi-

¹ Wikipedia, The free encyclopedia, estratto dalla voce "Literacy" <<http://en.wikipedia.org/wiki/Literacy>>. La traduzione italiana qui riportata è a opera di Tatiana Bazzichelli.

sti come spazi sociali”².

Nei media sociali e nelle forme partecipative di *weblettatura*, la distinzione fra scrittore e lettore si fa fittizia: chi scrive ha la possibilità di attuare una collaborazione e interazione diretta con chi legge, in tempo reale; chi legge, può intervenire attivamente con commenti e rimandi (fenomeno che è prassi dei blog, ma anche delle conversazioni nei social network). Come esemplificano alcuni contributi presenti in questa *Antologia*, l’opera diviene la somma delle interazioni degli autori e dei lettori, che si fanno a loro volta lettori e autori, e trasformano l’iniziale dicotomia in una pratica di relazione aperta e molteplice.

Wu Ming 1, nel testo *New Italian Epic* (2008), invita ad interpretare secondo parametri innovativi una frazione della letteratura italiana contemporanea, concentrando l’interesse più su singole opere – gli UNO, “oggetti narrativi non identificati” – che sui singoli autori³. Pur se le opere di cui

² Rettberg, Jill Walker, “Blogs, Literacies and the Collapse of Private and Public”, *Leonardo Electronic Almanac*, Vol 16, Nr. 2-3, Settembre 2008. Traduzione italiana dell’estratto a opera di Tatiana Bazzichelli. Versione originale del testo: <www.leonardo.info/LEA/PerthDAC/JWalker-Rettberg_LEA160203.pdf>.

³ Wu Ming 1, *New Italian Epic (Versione 2.0). Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Settembre 2008. Versione PDF su:

<www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf>. Il Memorandum è stato pubblicato da Einaudi: Wu Ming, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Torino, Einaudi, 2009. Secondo Wu Ming, gli UNO (dall’inglese: *Unidentified Narrative Objects*), sono opere di alcuni scrittori attivi in Italia sin dagli anni Novanta, che abbracciano narrativa, saggistica, prosa poetica che si fa “giornalismo, memoriale e romanzo”. Fra questi, *La presa di Macallè* di Andrea Camilleri, *L’ottava vibrazione* di Carlo Lucarelli, *Cristiani di Allah* di Massimo Carlotto,

tratta il Memorandum sul NIE non sono direttamente collegabili ai testi qui presentati, e presentano precise caratteristiche ben raccontate dall'autore, vorrei riferirmi a due caratteristiche degli UNO che a mio parere possono essere fonte di ispirazione e di comprensione anche per gli esperimenti di *webletteratura*. Lo *sguardo obliquo*, e la *transmedialità*. Come Wu Ming 1 scrive, lo sguardo obliquo degli autori del NIE rimanda a “punti di vista inattesi e inconsueti, compresi quelli di animali, oggetti, luoghi e addirittura flussi immateriali” (Wu Ming 1, 2008). Questa stessa categoria, se applicata alla *webletteratura*, ci aiuta a riflettere sul punto di vista utilizzato dagli autori-lettori per scrivere le opere qui presentate.

In molti blog, ma anche in molte conversazioni sui social network e su mondi virtuali come Second Life, chi parla o scrive non è più un soggetto singolo, univoco e centrale. Entrano in scena i nostri doppi, le nostre identità virtuali, le rappresentazioni di noi stessi a cui noi, autori espansi e molteplici, decidiamo di dar voce e di mettere in relazione con altre entità multiple. Non c'è un singolo individuo parlante, ma personaggi reali e fittizi, entità che assumono forme liquide, e che viaggiano attraverso una serie di associazioni e link instaurati fra noi e gli altri, che ci permettono di vedere la tematica da angolazioni diverse. Si esasperano le possibilità del comunicare, accentuando aspetti che sono comunque insiti nella comunicazione stessa (del resto, esiste veramente una comunicazione unilaterale e soggettiva?). Questa creazione progressiva d'identità plurime, e di testi espansi e rizomatici, è riscontrabile in molte delle opere qui presentate.

Parlando invece del concetto di *transmedialità*, Wu Ming

Gomorra di Roberto Saviano, *I viaggi di Mel* di Marco Philopat, *Dies irae*, *Hitler* di Giuseppe Genna, *Nelle mani giuste* di Giancarlo De Cataldo, alcuni libri di Valerio Evangelisti come il *Ciclo del Metallo*, e molti altri.

1 sottolinea come ogni libro del NIE sia “potenzialmente avvolto di una nube quantica di omaggi, *spin-off*, e narrazioni ‘laterali’⁴” che vedono i lettori interagire con il testo originale ampliandolo con derivazioni letterarie, da fumetti, siti web, giochi in rete, giochi di ruolo con i personaggi del libro. Questi testi “superano già i contorni del libro, proseguendo in rete” (Wu Ming 1, 2008). Tale tendenza è messa in pratica nella *webletteratura* direttamente dagli autori, che escono continuamente dal loro ruolo in un gioco delle parti, lettore-scrittore-lettore, generando possibilità di sviluppo letterario ri-combinate.

Ho preso a prestito due delle categorie apportate alla NIE per dimostrare che, come nei testi analizzati da Wu Ming 1, anche nella *webletteratura* siamo di fronte a una trasformazione: nello stile, nel contenuto, nel linguaggio e nel ruolo dello scrittore e lettore stessi. Questo dimostra che l’apporto innovativo della *webletteratura*, non è dato unicamente dall’uso di una nuova tecnologia e dalla presenza dei media sociali, che in ogni modo favoriscono il fenomeno, ma da un cambiamento molto forte nelle modalità di comunicazione e di relazione fra le persone coinvolte nel processo creativo. Cambiamento che anche la tecnologia ha contribuito a creare, ma del quale non può essere identificata come unica causa.

Il punto da evidenziare, a mio parere, sta nell’investitura del ruolo d’autore da parte di soggetti prima posizionati nell’area del pubblico, nei confini di azione dei lettori o dei fruitori dell’opera. La *webletteratura* può essere vista come un’apertura nell’idea di scrittura, e più in senso lato, dell’idea di espressione artistica, che ancora una volta si commistiona con la dimensione attuale dei consumi e della tecnologia. Alberto Abruzzese nel suo libro *Analfabeti di tutto il*

⁴ Wu Ming 1, *op cit*, Settembre 2008.

mondo uniamoci (1996), rileva che con l'esperienza delle reti "siamo di fronte a modalità in cui le pratiche dell'apprendimento e del lavoro si connettono ai giochi, agli enigmi, alle navigazioni del tempo libero, della festa, dell'evasione sensoriale e mentale. Ipertesti con cui ridisegnare emotivamente la memoria, stabilire le proprie icone, costruire i propri magazzini"⁵. Le riflessioni di Abruzzese sulla "rivoluzione degli analfabeti" scritte nel 1996, quando si cercava di interpretare le conseguenze dell'emergere della cibernetica nella cultura di massa, sono valide ancora oggi se applicate all'analisi dei media sociali.

È necessario rileggere Walter Benjamin e il suo fondamentale *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), per ricordare come, con l'emergere della cultura dei consumi, favorita certamente dallo sviluppo della tecnica (fotografia e cinema), la massa diventi un soggetto attivo nella trasformazione delle arti.

Pur se oggi appare inappropriato parlare di "cultura di massa", trovandoci di fronte all'implosione della dicotomia spazio pubblico e spazio privato e a una progressiva soggettivizzazione del comunicare, l'illuminante concetto della morte dell'aura, si adatta perfettamente all'idea di *webletteratura*. Per Benjamin "la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte modifica il rapporto delle masse con l'arte", facendo venire meno l'aura, l'autenticità e il valore unico e singolare di un lavoro artistico, rendendo "le cose, spazialmente e umanamente *più vicine*" (Benjamin, 1936).

Con l'uso dei social network, anche la letteratura perde la sua *aura*, e si fa *più vicina* a chi la fruisce, che addirittura diventa il soggetto-autore e si moltiplica nelle infinite possibilità dell'ipertesto creativo. Oggi chiunque può aprire un

⁵ Abruzzese, Alberto *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Milano, Costa & Nolan, 1996, pg. 180.

blog, postare le proprie immagini su Flickr, interagire in discussioni con altri amici (o presunti tali) in Facebook, seguire le attività degli altri conoscenti su Twitter e vivere nuove esperienze su Second Life. Chiunque può divertirsi a giocare con il linguaggio stesso, attivando sperimentazioni più o meno riuscite, ma sicuramente ambito di potenziale interazione e collaborazione.

Il nodo della questione non è se tali operazioni siano realmente letteratura, o meri “esperimenti”: questo interrogativo porterebbe solo ad imbrigliarsi nei trabocchetti di una visione dicotomica dell’espressione artistica, arenata in una tradizione che vuole attribuire all’arte un valore unico e irripetibile, originale e imm modificabile. La trama da seguire sta nelle possibilità aperte dall’interazione, dalla partecipazione e dal trasformarsi, facendosi soggetto attivo nell’ambito di un processo creativo.

Nulla di veramente nuovo e rivoluzionario, se si pensa all’azione dirompente in termini di democratizzazione delle arti visive operata prima dalla fotografia e poi dal cinema e dalla televisione, oppure all’azione distruttiva delle opere letterarie del primo Novecento, parafrasando le riflessioni sulle opere-mondo di Franco Moretti (Abruzzese, 1996), che hanno contribuito a trasformare il concetto di scrittura e di letteratura stesso.

A livello artistico, correnti come il Dadaismo, e più tardi Fluxus e la mail art, per arrivare ai giorni nostri con le opere di net art e di *networked art*, hanno agito per aprire il concetto di arte alla vita quotidiana, assimilando nella pratica artistica elementi dell’industria dei consumi, particelle del nostro spazio urbano e frammenti del nostro tempo libero. Come Benjamin ricorda nel suo saggio del 1936, descrivendo la pratica dei dadaisti di montare bottoni o biglietti ferroviari nei dipinti, “ciò che loro ottengono con questi mezzi è uno spietato annientamento dell’aura dei

loro prodotti, ai quali, coi mezzi della produzione, imponevano il marchio della riproduzione”⁶. Seguendo il ragionamento di Benjamin e rapportando la rivoluzione dadaista a livello pittorico con gli effetti che il pubblico allora cercava nel cinema, appare chiaro come ad ogni epoca corrisponda una trasformazione nel rapporto fra produzione e ricezione, arte e mercato. E una delle conseguenze principali di questa trasformazione, diviene la possibilità, per un pubblico sempre più allargato, di partecipare attivamente nel processo di produzione culturale.

Negli anni Sessanta e Settanta l’esperienza di Fluxus ha cercato di rendere l’arte “facile” (Giuseppe Chiari), dichiarando opere d’arte gesti normali della vita quotidiana, inserendo nell’azione creativa ironia e straniamento, codificando attraverso semplici algoritmi del vivere (i celebri *Fluxus scores*⁷) una modalità riproducibile e potenzialmente aperta a tutti del fare arte. Ma il vero superamento della dicotomia artista-pubblico si trova nella mail art, in cui la rete è l’opera d’arte, e le relazioni che si instaurano fra i diversi mail artisti superano i confini di gallerie e musei, per andare a toccare e trasformare con un gesto liberatorio il significato della comunicazione stessa. La creazione artistica con la mail art intacca il processo comunicativo nei suoi risvolti burocratici – autoproducendo francobolli, buste, timbri – e lo potenzia nelle sue dimensioni sociali ed affettive – andando a creare un nucleo di creatori-partecipanti che si confondono ricoprendo di volta in volta l’uno o l’altro ruolo a seconda del progetto in atto.

⁶ Benjamin, Walter, 1936, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. italiana, Einaudi, Torino, 1966, pg. 43.

⁷ Si veda il catalogo della mostra *Fluxus Scores and Instructions. The Transformative Years. “Make a salad.”*, Museo di Arte Contemporanea, Roskilde, Danimarca, 7 Giugno-21 Settembre, 2008.

Sin dagli anni Ottanta, con l'approdare dell'arte in rete, in Italia e all'estero numerosi artisti si sono attivati per applicare concretamente ai progetti artistici la metafora di aprire i canali della comunicazione. Soprattutto in Italia, questo ha portato ad avvicinarsi a una visione politica dell'arte, tangente ai valori dell'etica hacker e del movimento del software libero. Senza entrare nel dettaglio di questi avvenimenti, questa fase dell'espressione artistica ci dimostra che anche la nostra storia, se guardata con uno sguardo obliquo, può essere interpretata come un proporsi e ri-proporsi di cicli attivi, in cui a nuove forme della tecnica corrispondono nuove utopie. Il bisogno di partecipazione, l'impulso a trasformare e trasformarsi, a riprodurre e a condividere, si presenta ancora una volta come uno dei motivi cardine dell'espressione artistica associata agli sviluppi della tecnica.

Resta da chiedersi se i media sociali siano realmente il Paese delle meraviglie cercato da Alice, o se siano invece "non altro che un mazzo di carte"⁸, con limiti evidenti in termini di libertà di espressione e sperimentazione⁹. Non è su-

⁸ Citazione da *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, di Lewis Carroll, pubblicato nel 1865.

⁹ Si vedano le recenti azioni legali iniziate ad opera di Facebook inc. verso artisti italiani e internazionali, come quella ai danni del progetto *Seppukoo* di Les Liens Invisibles (www.seppukoo.com) e del progetto olandese *Suicide Machine* (suicidemachine.org). Ambedue i progetti si basavano sull'atto liberatorio del suicidio (virtuale) da parte degli utenti dei social network, come fonte di riflessione sulla privacy, sulle modalità di mercificazione e "catalogazione" della sfera privata da parte dei media sociali, e sulle dinamiche di inclusione/esclusione insite in queste piattaforme. Pur non operando alcuna lesione nella sfera privata degli utenti – e tantomeno nella piattaforma stessa – le opere artistiche sopra menzionate sono diventate un caso legale e, più in generale, un caso sulla presunta o fittizia democra-

perfluo sottolineare che la maggioranza dei network sociali e piattaforme web 2.0 sono controllati e gestiti da società *for profit* e il profitto maggiore deriva dall'uso commerciale del nostro interagire e dal nostro inserimento spontaneo di dati personali. Inoltre, spesso queste piattaforme presentano problematiche legate alla privacy di chi vi agisce e non si dimostrano così "open" come vorrebbero far credere. Ma assumendo che gli autori-lettori qui presentati siano consapevoli dei limiti dei loro spazi di azione (i social media), e ricordando ancora una volta che le leggi del mercato sono difficilmente estirpabili dalla creazione e produzione artistica, ci auguriamo che gli sperimentatori *webletterati* non dimentichino che la ricerca della libertà rimane una delle più grandi forme di ispirazione. Libertà di giocare con il loro scrivere, di modificare e condividere i loro testi, di riprodurre infinitamente nella propria mente le idee personali e altrui. Di rinnovare il senso e il significato della letteratura.

Ci auguriamo anche che, i *webletterati* siano in grado di trasformare e trasformarsi, lavorando sperimentalmente sui media stessi o emigrando in nuovi territori tecnologici o mentali, se quelli prescelti diventano stretti.

Concludo le mie riflessioni citando ancora una volta Benjamin: "la storia di ogni forma d'arte conosce periodi critici in cui questa determinata forma mira a certi risultati, i quali potranno per forza essere ottenuti soltanto a un livello tecnico diverso, cioè attraverso una nuova forma d'arte"¹⁰.

Pensiamolo come un invito a sviluppare una letteratura della partecipazione e a difendere la nostra libertà di riprodurla, viaggiando da un link a un altro, da una tecnologia a un'altra, da un'arte a un'altra.

ticità dei media sociali.

¹⁰ Benjamin Walter, *Op. cit.*, pg. 42.

* Tatiana Bazzichelli a.k.a. T_Bazz è ricercatrice PhD al Dipartimento di Studi sull'Informazione e Media dell'Università di Aarhus in Danimarca e autrice del libro *Networking, la rete come arte* (Costa & Nolan, 2006). Iniziatrice del progetto di networking e hacktivism AHA, è attiva da più di dieci anni nella scena dell'arte in rete italiana e internazionale.

INTRODUZIONE

di Mario Gerosa

Il web ha portato una serie di trasformazioni importanti nell'ambito della creatività, prima fra tutte una vera o presunta democratizzazione della cultura. Le frontiere della creatività si sono aperte e tutti, almeno in teoria, possono dare una certa visibilità alle proprie invenzioni artistiche o letterarie.

Un paio d'anni fa si è registrata una breve ma concitata corsa all'oro per quanto riguarda l'arte di Second Life, con una esigua ma significativa migrazione di personaggi attivi esclusivamente nel web verso gallerie e musei del mondo vero, a dimostrare che è ipotizzabile un passaggio dal virtuale delle webzine, delle fan fiction e delle mostre organizzate negli universi sintetici verso la cultura mainstream.

Parallelamente, con un ritmo più lento ma più tenace se non pervicace si è andata affermando anche una nouvelle vague letteraria, sviluppatasi anch'essa sul web. Una corrente nata in Rete ma non necessariamente connaturata a questo medium. E questo è forse l'aspetto più curioso di questa tendenza, almeno in questa prima fase di assestamento. Spesso, come accadeva con le prime architetture di Second Life, si tende ad applicare modelli consolidati a forme espressive figlie di una nuova cultura. E' come quando, alla fine dell'800, per evitare uno strappo troppo brusco nell'immaginario, si vestivano le nuove creazioni tecnologiche con decorazioni d'antan. E' lo stesso motivo per cui oggi, in un momento di grande attesa per un futuro tanto sospirato e ormai veramente alle porte, ci si rifugia nella moda del vintage, nel revival e nello steampunk: c'è odore di futuro. E il futuro piace, intriga, ma fa anche paura.

Su internet il futuro c'è già, il web per certi aspetti è un'anticipazione delle tendenze della cosiddetta vita vera, e chi lo fre-

quenta per scrivere o per fare arte rimane condizionato prima degli altri, percepisce quelle paure prima di chi sta dall'altra parte del monitor. Per tale ragione, in percentuale, c'è più arte figurativa vecchio stile e ci sono più poesie vecchia maniera sul web: non perché manchi la voglia di innovazione, ma per crearsi una patina che protegga da un futuro troppo invadente e imperioso.

Naturalmente, poi, accanto a chi, per un motivo o per l'altro, predilige l'anima romantica della letteratura e riprende gli stili classici anche nel web (comportandosi come chi si veste secondo i dettami della moda vittoriana per andare a un party in una stazione spaziale), c'è anche chi precorre i tempi e si lancia in avanti, buttandosi nella sperimentazione spinta, usando Twitter per creare complessi lavori all'avanguardia e spinge al massimo le potenzialità di FriendFeed per dar vita a elaborazioni ricercate.

In tal modo si sviluppa una letteratura molto eclettica, dove convive tutto e il contrario di tutto, in un territorio neutro ancora poco frequentato dalla critica, in attesa (come del resto l'arte dei mondi virtuali) di essere monitorato e scandagliato in profondità. Così come accade con SL e con YouTube, è difficile nominare i protagonisti della letteratura nata in Rete o di quella che nella Rete ha trovato un'importante piattaforma per la sua diffusione. A tutt'oggi manca un'opera critica di catalogazione: ci sono vari studi che in vari ambiti, dentro e fuori dalla Rete, mettono in luce questo o quel talento, ma manca un repertorio organico dei temi e delle varie forme espressive, manca un'enciclopedia ragionata del web.

E' un problema, dato che aldilà dei nomi dei nuovi talenti autoctoni nati sul web e di quelli "ibridi", che stanno tra il web, i mondi virtuali e il mondo vero, ci sono parecchie tipologie artistiche e letterarie che non sono state ancora codificate. E' ormai risaputo che l'arte e l'architettura nate su Second Life, su Deviantart, nei videogames e in altri ambiti della cultura digitale hanno tuttora bisogno di essere studiate con un approccio inedito, che ne metta in luce l'originalità e che produca nuovi nomi e nuove categorie, utili anche in vista di una possibile catalogazione e successiva archiviazione.

Ma, ritornando alla webletteratura, quali sono gli elementi ricorrenti di questa nuova corrente? Condivide spesso i concetti di ironia e di parodia con i video mash-up di YouTube, appare provocatoria, ma non di rado cerca un aggancio con la letteratura classica, che non viene mai rinnegata, al punto che nei post dei blog più originali e negli account di Twitter più interessanti ci sono personaggi che conoscono molto bene le prospettive della letteratura del XXI secolo e fanno un lavoro di grande raffinatezza.

Si struttura così una letteratura eclettica dalle molte anime, in cui si trovano il letterato affermato che si diverte a lasciarsi contaminare dalla cultura generata dal basso di internet, l'esordiente di genio che utilizza con accortezza la sua vetrina planetaria, il fan che mette al servizio della sua passione un talento narrativo unito alla vocazione collezionistica di internet, che consente al profondo conoscitore di una materia di strutturare un racconto dai link infiniti. Tre categorie che potrebbero diventare molte di più, vista la grandissima varietà di tipologie presenti sul web.

Quindi ci sono profili diversi di creativi, il cui comun denominatore è il web, dove ci sono pochi filtri e dove può succedere che il blog di un esordiente che non ha mai pubblicato sia più letto di quello di uno scrittore affermato.

Tanti nuovi tipi di scrittori e una nuova letteratura, geneticamente modificata da internet, che funziona da catalizzatore e da soglia che induce sempre a una trasformazione del proprio modo di essere creativi.

In ambito letterario, le ragioni di questo cambiamento sono molteplici. Innanzitutto perché il medium ha influenzato grandemente i messaggi: con l'avvento di strumenti come Twitter e Facebook sono nati nuovi modi di esprimersi, come gli status o i tweet, forme di linguaggio che prima non c'erano.

Poi, con il crescere dei social network, ha preso piede una scrittura partecipativa, nonché una letteratura che prende forma in tempo reale. Intendo dire che con Facebook scrivo rivolgendomi soprattutto a una base formata da un gruppo di amici, e non a una massa indistinta e sconosciuta di lettori: con Facebook, ma anche con un blog, ho un primo target di riferi-

mento cui rivolgermi, quei 100 o 200 amici cui poi si aggiungeranno altri amici più vari nuovi lettori tra cui ci saranno anche potenziali amici.

Questa scrittura partecipativa è anche una scrittura aperta, formata anche dai commenti degli altri, di chi partecipa commentando, passando alternativamente da lettore a scrittore a lettore, un po' come accadeva nei "cadavres exquis" dei surrealisti.

Oltre ai nuovi strumenti, va registrata l'influenza fondamentale delle nuove forme di intrattenimento, che condizionano grandemente questa neo-letteratura. Se una volta era il cinema una delle principali fonti di influenza della narrativa contemporanea (basti pensare alla scrittura cinematografica di Raymond Chandler), oggi la scrittura risente molto del linguaggio e del contesto dei videogames. Da una parte i videogiochi offrono tutta una serie di suggestioni legate ai loro scenari e alle loro avventure, dall'altra determinano nuovi tempi della scansione narrativa, che si adegua ai ritmi di FPS e Adventure e diventa più sincopata.

Questa letteratura, che in alcuni casi gioca sulla commistione di lettere e segni (soprattutto in Twitter) è una letteratura di pronto utilizzo, una letteratura pret-à-porter, rapida, veloce e senza fronzoli. Il web impone che l'attenzione sia catturata con contenuti curiosi, istantanei. E' una letteratura flash, fatta di ammiccamenti, di strizzatine d'occhio, di frasi ad effetto.

Il discorso del tempo interno della scrittura diventa un nodo centrale anche in certi testi di Facebook scritti in tempo reale, come commenti di commenti, aggiunti sapendo che altri stanno per commentare o che aspettano di leggere il nostro post. Nella scrittura si insinua quindi un leggero afflato ansiogeno dovuto alla necessità di esserci al momento giusto, di arrivare per primi, di non perdere il ritmo della chat. Un bisogno di stare al passo totalmente estraneo nei romanzi di ampio respiro di una volta.

Altrettanto importanti sono i nuovi contesti, derivati da una sensibilità nuova, che non è più quella dei fumetti o del cinema (parzialmente spodestato dai videogiochi, che cerca di imitare con il 3D), ma quella dei videogames e dei mondi virtuali.

Ultimamente riscuotono grande successo forme letterarie inedite, come le guide dei videogames o i romanzi tratti da videogiochi di successo. Le guide dei videogames, nate come semplice supporto per chi cerca la via più breve per portare a termine un gioco, hanno guadagnato progressivamente una loro autonomia, e possono essere lette come testi a se stanti: sono veri e propri libri, che invitano a gustarsi le mappe dettagliate, gli artworks dei personaggi e le specifiche di ogni livello, con i trucchi proposti dai professionisti. Ne è uno splendido esempio la guida di *Bioshock*, videogame di culto, da cui sta per essere tratto un romanzo pubblicato da Tor Books, casa editrice americana che ha una sezione per questo tipo di letteratura. La novelization del videogames legato al declino della città sommersa di Rapture non è l'unico caso di questo genere: si aggiunge a *Halo*, a *Gears of War* e alle graphic novels di Tomb Raider e di World of Warcraft, che testimoniano la versatilità del medium video ludico, capace di incarnarsi in differenti ambiti.

Tutte queste culture e queste rimediazioni, metabolizzate da blogger e social networkers, danno vita a una nuova letteratura nata sul web.

In questa antologia abbiamo cercato di dare un'idea di questo nuovo fenomeno, di attirare l'attenzione su qualcosa che si sta muovendo nel web. Un comitato composto da professionisti e studiosi attivi in vari campi, dalla letteratura al giornalismo, dalla critica d'arte alla filosofia, ha vagliato i lavori pervenuti in seguito a un Call for Papers su Facebook e ha cercato di dar vita a una panoramica che possa stimolare l'interesse ad approfondire l'argomento.

Mario Gerosa

1) STATUS D'ANIMO E GEOGRAFIE VIRTUALI

Carlo Infante*

La scrittura mutante

La condizione digitale, già con l'ipertesto, e ancor più con lo sviluppo di internet, l'ipertesto globale di ipertesti, sta ridefinendo il concetto di scrittura. Emerge la natura combinatoria e non più lineare del discorso.

Si tratta di una scrittura sempre più ibrida: si confonde con l'energia propria dell'oralità per andare oltre le specificità sedimentate in secoli di perfezionamento di una tecnologia che è passata dalla mera funzionalità di gestione della memoria degli ordinamenti (religiosi, politici ed economici) a quella creativa della produzione d'immaginario, nelle diverse forme della poesia, della prosa, del romanzo.

Ecco l'epicentro della questione: la mutazione della scrittura comporta il **radicale cambiamento delle competenze**, o perlomeno l'insorgenza di nuove attitudini, nuovi comportamenti che si traducono in linguaggio.

Stiamo entrando nella Società dell'Informazione e la scrittura gioca un ruolo troppo importante per lasciarla in custodia solo agli scrittori o ai giornalisti.

Scrivere è comunicare, anche se non è scontato.

Chi l'esercita negli SMS, o nelle chat, o in email o in un blog, in un geoblog o in un social network, lo sa (tendenzialmente) e lo dimostra.

Sa quanto il proprio pensiero tenda ad avvicinarsi all'azione.

La scrittura sta mutando, si sta avverando il presagio di McLuhan per cui l'era elettrica pervade la condizione umana, trasformandola, condizionando di conseguenza tutte le sue espressioni.

La scrittura, una delle tecnologie più complesse tra quelle che l'uomo ha inventato in questi millenni, sta superando la condizione alfabetica per comporre una polisemia che contempla suono ed immagine, come nelle soluzioni ipermediali o nelle animazioni in Flash o nel tagging al video-sharing su piattaforme come YouTube.

E' una scrittura plurimediale che supera il **“brainframe”** (come lo ha definito Derrick De Kerckhove) alfabetico per espandersi ad una sfera comunicazionale più ampia, più naturale (secondo il principio filogenetico della nostra essenza multisensoriale) rispetto a quella più settoriale (più artificiale) dell'esercizio alfabetico.

Il dato che intendo rilevare in prima istanza è quello sociale che attraverso una serie di nuovi comportamenti determina l'impatto di una generazione con un sistema educativo che ancora non sa cogliere gli aspetti culturali di questa mutazione della scrittura.

In un tratto ulteriore della mia ricognizione teorica focalizzo l'attenzione su una progettualità (basata su un Osservatorio ed un concorso promosso alla Fiera del Libro di Torino dal 2003) che ho definito **“scrittura mutante”** (1).

Scrittura Mutante è stato concepito per lanciare una sonda nel magma di quelle sperimentazioni che tentano di dare forma alla nuova espressività in ambiente digitale attraverso la scrittura.

La scrittura, come gran parte dei nostri rapporti con il mondo in accelerata trasformazione, sta mutando. E' una condizione determinata non solo dalla velocità dello scambio comunicativo ma dalla quantità d'informazioni che ci pervadono. Tutto questo tende a produrre una crisi dei modelli espressivi, senza dubbio, ma come tutte le crisi può tradursi in una crescita e nella ricerca di nuove possibilità educative. Rispetto a quella quantità e velocità emerge la necessità di una qualità in grado di ristabilire un equilibrio tra il pensare e l'agire nel campo del linguaggio. E' di questo che si tratta: attivare una ricognizione sulle nuove modalità di espressione all'interno di quell'ambiente digitale in cui la comunicazione, anche se rischia delle perdite (le dinamiche logico-consequenziali, ad esempio), offre

potenzialità straordinarie.

Il termine *scrittura mutante* è certamente generico, e anche un po' ironico, ma permette di affrontare le differenze di approccio alla sfera della parola e del suo utilizzo nel contesto multimediale. Ponendo domande come: in che modo la narrazione, propriamente lineare, può misurarsi con l'ipertestualità? O ancora. Come si coniugherà la scrittura con le soluzioni audiovisive nei nuovi supporti editoriali?

Come ridefinire il ruolo singolare dell'autore all'interno delle reti basate sulle proprietà "plurali", connettive e collaborative? In che modo le tecniche dei software si riveleranno linguaggi capaci di attrarre le nostre sensibilità?

Wiki e altri format

Si tratta di creare punti d'osservazione sui flussi delle nuove forme di scrittura in ambiente digitale, intese come una modalità creativa che va al di là dell'esercizio alfabetico per esprimersi attraverso i molteplici linguaggi dei diversi media. La stessa espressione "scrittura mutante" non intende assolutamente definire un genere ma una linea di ricerca che riguarda tante modalità: dalla narrazione on line alle nuove pratiche poetiche multimediali, dalle animazioni con software come Flash agli SMS, dalle sceneggiature ipertestuali con caratteristiche da storyboard grafico alle tante altre forme che al momento non è quasi possibile immaginare ma su cui il mondo della sperimentazione lavora al di fuori degli schemi interpretativi.

Il concorso del 2004 focalizzò, al di là di alcune preziosità di composizione html e Flash (come il delicato *Respiro* del gruppo Kynoi e *Soultube*, il fenomeno della scrittura connettiva che sta espandendo in modo straordinario il web come possibilità evolutiva. In questo contesto va visto il primo premio *L'elenco telefonico di Uqbar* di Lorenzo Trenti, un Wiki letterario, collaborativo e interattivo. Un'esperienza che fa del più democratico fenomeno di scrittura "collaborativa", il Wiki appunto, un ingegnoso sistema di "regole" per la partecipazione al gioco narrativo.

Era il 2004 e l'apparizione del wiki sulla scena del web fu illuminante perché rappresentava una forma più evoluta del

blog. A differenza di questo, che ha la caratteristica della soggettività propria della scrittura di un diario di bordo on line, il wiki, tende ad essere intersoggettivo e molto ipertestuale, fino a porsi, con lo straordinario fenomeno Wikipedia, in una sorta di futura enciclopedia in progress, collaborativa. Un'idea che attinge alla sorgente ideale del **copyleft**, per cui la conoscenza viene liberata, espandendosi in maniera orizzontale, reticolare, senza limiti e balzelli.

La parola "wiki" proviene dalla lingua hawaiana per cui "wikiwiki" vuol dire "veloce": corrisponde ad uno dei principi aurei del blog secondo cui ha valore partecipare attraverso l'immediatezza della comunicazione on line, come in un confronto serrato frutto di una bella conversazione.

Altri **format web** emblematici per questa stessa caratteristica ludico-partecipativa sono quelli che ho definito, in diversi ambiti d'intervento, i **visual web-log** come quello che ho curato all'interno del Contemporanea Festival di Prato (dal 2000) dove sono stati realizzati dei veloci web-clip, che catturavano i volti e le situazioni del festival, attraverso cui si sono rilevate le voci degli spettatori, per un'elaborazione sul campo, a getto continuo, che ha fatto del visual web-log, un diario ibrido di immagini e parole.

Altro format è quello dei **web-tag**, realizzati, nel 2003, per il festival "Ad Oriente di Roma" ed in particolare per la sezione che ho diretto, "La Scena e altre energie. Suono, Hip Hop e nuovi media interattivi".

Una buona definizione, divertente e autoironica, era "tracce fresche di e-motion capture" formulata dal gruppo Jaquemarts che ne ha curato l'edizione con animazioni flash, componendo immagini fotografiche, agili video e cartoon ad alto valore sarcastico. (2)

Mi rendo conto di procedere in una sorta di "flash-rewind" nella rievocazione di esperienze passate ma credo che possa avere senso tracciare il percorso che ho intrapreso in questi ultimi anni. Può suonare come una giustificazione anche perché mi sto trovando a fare un mash-up di molte riflessioni scritte tempo fa (e rileggendole mi rendo conto che alcuni toni suonano incredibilmente "d'antan"). Perdonami caro lettore ma mi

sento di rivendicare il cut-up di riflessioni (non solo teoriche ma operative) di chi continua ad esercitare una poetica di critico-militante che continua ad esplorare. Una ricerca randomica in cui si tratta proprio di questi spostamenti progressivi del piacere di comunicare scrivendo attraverso nuovi format inediti, tra cui quello che potrei definire “scrivere il visibile”.

Devo a questo punto rilevare che “**scritture del visibile**” è stato il titolo di un altro concorso promosso all’interno del festival “Scenari dell’Immateriale” di Narni, già nel 1988, dove cercavo di focalizzare l’attenzione sugli storyboard intesi come scrittura progettuale per il video. Esistono infatti dei punti di contatto tra le pratiche della videocreazione e l’ipermedialità. Si tratta di un’evoluzione delle culture elettroniche che con la dimensione digitale ha fatto poi un paradigmatico salto di qualità verso l’interattività, determinando la mutazione dei linguaggi, a partire dalla scrittura, mutante, appunto. Da queste tracce riemerge poi un altro riferimento emblematico. Uno dei primi eventi che ho curato su questi temi, *Il Libro Mutante*, che progettai (con Maurizio Caminito e Alberto Castelvechi) nel 1994. Fu realizzato al Palazzo delle Esposizioni a Roma per conto dell’Assessorato alla Cultura e articolato con tavole rotonde e un continuo *screening* dimostrativo di prodotti ipermediali, tra i primi realizzati in Italia. Un evento-perno della mia operatività che approdò al Salone del Libro di Torino solo due anni dopo.

La condizione connettiva

Ma torniamo al punto: sviluppiamo la riflessione sulla condizione connettiva della scrittura che muta.

Non si può certo ignorare che i nativi digitali vivranno in un sistema in cui sarà decisivo trovare il modo per creare modelli produttivi e sociali attraverso lo scambio di informazioni in rete.

I nodi che porta con sé la nuova generazione arrivano quindi al pettine, anche se molti tendono a concentrarsi più sul pettine delle tecnologie piuttosto che sui nodi antropologici che riguardano il valore base del processo formativo: mettere in circolo risorsa cognitiva, reattiva, partecipativa.

Per liberare quelle risorse il processo educativo ha bisogno

della dimensione creativa, è evidente.

Non è un'affermazione scontata come può apparire a qualcuno, ciò che intendiamo per creatività riguarda fundamentalmente la capacità umana di **ambientarsi in nuovi contesti**, trovare risposte a domande mai poste, inventare nuove forme per rappresentare il mondo esterno ed esprimere la propria soggettività.

Ambientarsi nel mondo telematico della molteplicità delle fonti informative significa, tra le tante cose, reinventare il nostro rapporto con il linguaggio alfabetico, rendendolo meno lineare come le pratiche dell'ipertesto in rete sottendono.

Ambientarsi nella Società dell'Informazione significa quindi trovare il modo più efficace per trattare delle nuove forme di cittadinanza in stretta correlazione con il sistema formativo (istituzionale e non) .

Un elemento determinante perché gli studenti di oggi sono, a tutti gli effetti, protagonisti della società in divenire.

Quell'efficacia risiede probabilmente nell'approccio ludico con quegli ambienti interattivi che sollecitano quella dinamicità dello sguardo che le nuove generazioni esprimono.

Già Jeremy Rifkin (3) dichiara che si sta passando dall'"homo faber" della società industriale all'"**homo ludens**" agile nel selezionare le informazioni per tradurle in valore.

Gioco, dopotutto, è una delle migliori parole chiave per interpretare quella flessibilità psicologica che sottende la mutazione in corso sotto il segno dell'evoluzione tecnologica.

Gioco è una parola che possiamo quindi permetterci di porre in stretta relazione con la "comunicazione", nuova materia prima della società delle reti.

Mettersi in gioco" è, infatti, il principio attivo di quella complessità interpersonale che conduce verso il superamento dei ruoli prestabiliti e delle competenze stabilizzate in un mondo che sta mutando attraverso le opportunità offerte dalle reti telematiche.

Lavorare in rete, per intenderci, non è solo telelavoro ("a distanza" o meno che sia) ma introduce ad una nuova operatività fondata sulla cooperazione e la condivisione: la connettività, il **nuovo contatto**.

E' questa connettività, da intendere non solo come condizione tecnologica ma psicologica a tutti gli effetti; una connettività sia interna (attraverso sinapsi più serrate) che esterna, attraverso una nuova **fluidità dello scambio interumano**.

Autori di se stessi

Ci sarebbe da riflettere sulle proprietà filogenetiche del gioco come forma privilegiata d'apprendimento (4) ma trovo più opportuno centrare alcuni aspetti particolari come quello di **percezione condivisa** e di **partecipazione attiva**. Aspetti che riguardano lo sviluppo sociale della psicologia individuale attraverso quelle forme che nella "**paideia**", nel processo pedagogico in cui viene coinvolto il bambino, riguardano moltissimo anche l'animazione teatrale. Quelle forme in cui s'impara ad usare il corpo nello spazio, interagendo con gli altri, scoprendo il tempo come andamento interno, sperimentando i linguaggi.

Cosa c'entra questo con Internet?

C'entra perché per arrivare ad agire nelle reti, intendendole non solo come strumenti ma come ambienti in cui costruire relazioni ed azioni sociali, c'è da accogliere necessariamente l'idea di un **nuovo ambientamento psicologico**.

Sherry Turkle (5) scrutando questo fenomeno, afferma con straordinaria lucidità che "i giocatori diventano autori non soltanto del testo ma anche di se stessi", attivando cioè quel processo psicologico (tra l'altro già presente, da sempre, nei giochi infantili) di metamorfosi della propria identità, trasportandola nella rete con funzioni diverse secondo le opportunità.

Il gioco dell'"**identità multipla distribuita**", può diventare così un procedimento per agire costantemente nella rete alimentando il dibattito nelle chat o in altri ambiti, attivando una funzione educativa: quella di ambientarsi in quel "non-luogo" che è la rete in cui c'è molto bisogno d'interrelazione umana, ludica e creativa, per poter costruire uno **spazio socializzabile**.

Allo stesso tempo crediamo che l'esercizio della scrittura in ambiente digitale possa essere meno mediato e più vicino alla nostra esperienza soggettiva.

Già questo è uno dei primi paradossi: l'esperienza più pri-

vata (come quella del diario) diventa la più pubblica (su Internet), la più locale (la soggettività) si fa la più globale (la connettività del web). Uno straordinario cortocircuito psicologico, antropologico, culturale, epistemologico. Un dato che va ben oltre quello tecnologico.

Blog

Il fatto che attraverso le reti, in particolari ambienti come i “web-log” (i diari di bordo on line, detti “blog”) si possa sviluppare una scrittura immediata (meno mediata da sovrastrutture formali), soggettiva e tesa a sollecitare partecipazione, in alcuni casi, proprio come in una conversazione, è da considerare come un fatto che rende esplicita questa potenzialità connettiva di cui stiamo parlando.

Si stanno delineando fattori che caratterizzano una nuova espressione culturale che, se diffusa negli ambiti sociali ed educativi, contribuirà ad un processo attraverso cui ciò che definiamo cultura potrà avvicinarsi sempre di più a ciò che è la comunicazione reale, interpersonale, intesa come un “**comunicare con**” e non più solo il “comunicare a” a cui ci ha viziati il sistema dei mass-media.

Reciprocità quindi, interazione dei soggetti, partecipazione, **empatia**. Esempio cardine di questa espansione culturale nell’ambiente della rete è certamente il blog : il diario di bordo on line che ha dato forma a ciò che era già insito nella pratica dei forum on line, la comunicazione diretta e partecipativa. Il blog è uno spazio che permette di esprimersi e raccontarsi pubblicando nel web senza dover passare attraverso le competenze di un webmaster. Basato su un software molto simile a quello dei forum consente di sollecitare l'impronta soggettiva della composizione della scrittura in rete poiché tende in modo inconfondibile alla forma del diario con data e ora della pubblicazione, time by time.

Il blog significa anche “traccia su rete” e le prime di queste tracce risalgono al 1997 negli Stati Uniti, anche se, a dire il vero, nello stesso anno a Torino, in occasione della Biennale dei Giovani Artisti del Mediterraneo curai un diario di bordo on line con il consorzio Gruppo Entasis che si basava sullo stesso

principio, anche se le pagine erano composte con editing in html da diverse multitask-forces, con immagini e brevi filmati (già allora avevamo a disposizione una rete ADSL, era il 1997, lo ricordo).

Sulla base dello stesso format fu realizzato nel 1999 per la Biennale Teatro di Venezia un Diario di Bordo on line coinvolgendo una ventina di ragazzi delle scuole veneziane che hanno messo in gioco i loro sguardi teatrali rilanciandoli in un gioco di scrittura connettiva che si rivelò un'emblematica palestra di cittadinanza attiva.(6)

Il fenomeno dei blog fa risorgere l'idea spontanea su cui si sono sviluppate le radio libere negli anni Settanta, un fenomeno che sta alla base dello spirito originario d'Internet. Il fatto di poter pensare ad un'azione pubblica dei blog come modalità di scrittura partecipativa è uno dei punti caldi della mia considerazione sui performing media: agire attraverso le nuove tecnologie di comunicazione per creare iniziativa pubblica. Tornando alla radio, che considero uno dei media più performativi, va detto che nel loro processo di miniaturizzazione, gli apparecchi radio sono stati portati fuori dalle case per inserirsi nella mobilità (automobili, barche, autotreni) fino ad essere portatili (sempre più piccole, fino ad essere inserite nei telefoni cellulari o nei tessuti). Così ora, grazie al wi-fi, è possibile secondo uno spirito molto simile a quello delle radio libere, intervenire con i blog in situazioni pubbliche come quelle realizzate in "Cyberscope", un format di comunicazione pubblica prodotto per la Regione Valle d'Aosta nel 2003, o quello per EMS (Esperienze Multimediali Scuola) a Bolzano (dal 1999 al 2003) e altre ancora (7).

Pratiche che rivelano una tensione che oggi si esprime correntemente con il microblogging di Twitter e confermano che alla radice di qualsiasi evoluzione tecnologica c'è una dinamica creativa che procede per tentativi e intuizioni. Per anni con i ragazzi di Acmos, Libera e Gruppo Abele a Torino abbiamo usato il metodo dell'instant blog come condizione di report istantaneo delle attività di discussione, rilevando tag funzionali alla restituzione veloce del senso del discorso condiviso.

Inserisco ora alcuni testi scritti tempo fa ma decisamente

pertinenti le questioni in atto.

Scrivere per partecipare

Portare nel web l'impronta degli sguardi soggettivi e della partecipazione attiva attraverso la scrittura: ecco un buon modo per concepire la rete telematica come una reale piattaforma di **cooperazione educativa e creativa**. La rete può infatti potenziare una pratica della scrittura che fa dell'esercizio della memoria soggettiva un atto comunicativo, inscritto in primo luogo nell'alveo di un'esperienza d'intelligenza connettiva.

Definire le peculiarità di questa scrittura in ambiente telematico ? Certo, bastano tre parole: immediatezza, ipertestualità e connettività.

L'**immediatezza** è data dal fatto che quando si scrive on line si è proiettati nel gioco della comunicazione, si è sollecitati a "pensare in linea", in una relazione con gli altri che ti spinge a metterti in gioco.

Nell'ambiente interattivo l'oralità e la scrittura si riavvicinano, facendo riaffiorare le intuizioni di quella "scrittura automatica" idealizzata dai surrealisti, proiettando però la soggettività dell'autoesplorazione con la dimensione pubblica del web, visibile da chiunque e dovunque.

L'**ipertestualità** è il processo informatico che realizza, al di fuori della nostra mente, le funzioni mentali più naturali: quelle associative. Quando si vede, si sente, si pensa qualcosa si tende ad accostare quei pensieri a qualcosa di simile. Si procede per combinazioni analogiche, in un gioco sinaptico (lo scambio chimico ed elettrico dei neuroni della nostra mente) che stimola i processi cognitivi ed immaginari.

L'ipertesto ci ha dimostrato come una nuova tecnologia possa contribuire ad espandere una nuova psicologia della comunicazione.

La **connettività**, l'attitudine propria del libero scambio di comunicazione telematica può aprire ad un nuovo approccio con l'espressione creativa perché ne potenzia il principio attivo di comunicazione, quello basato sulla condivisione. Il dato più forte da rilevare è nella capacità di mettere in relazione tra loro le diverse specificità dei linguaggi (sia alfabetici che audiovisivi).

vi) grazie a una tecnologia universale di comunicazione, qual è Internet, locale (la soggettività di chi scrive) e globale (il più ampio spazio pubblico) al contempo.

Un medium che si sta rivelando come uno straordinario vettore di nuova cultura e nuovi comportamenti

Dagli SMS ai software di scrittura “generativa”

Sono in molti a pensare che l'uso degli SMS (Short Message System) vada ad impoverire la proprietà del linguaggio.

Certo, quei piccoli messaggi sul cellulare sintetizzano all'estremo la scrittura. Ma perché non vedere la questione da un altro punto di vista? Ovvero da quell'oralità che inizia a tradursi in scrittura attraverso una tecnologia, una volta tanto, versatile, facile e portatile.

Questo è un aspetto che trova molto sviluppo nelle **chat** dove, oltre al semplice chiacchiericcio telematico, si attiva una comunicazione sincronica: quella che avviene nel tempo reale e condiviso con l'interlocutore. Come al telefono, con in più le parole scritte. Quindi, se da una parte la scrittura perde struttura formale dall'altra acquista in spontaneità, immediatezza, insomma in comunicazione, accogliendo il flusso vitale dell'oralità.

Ma non è solo questione di vitalità comunicativa, visto che un concorso promosso nel 2001 dal quotidiano inglese The Guardian, ha posto l'attenzione sul fenomeno dell' **SMS Poetry** (8) con la partecipazione di circa 7.500 componimenti, da cui sono stati selezionati un centinaio di sonetti veri e propri. E non si tratta solo di tradurre la poesia in un nuovo contenitore, ma di una mutazione del concetto stesso di scrittura poetica: scritta per condensazioni di parole da far rientrare nei 160 caratteri a disposizione per l'SMS.

Sintesi estreme, e per alcuni versi banali, che fanno però emergere un particolare uso della lingua di cui si preannuncia un'evoluzione futura. Il punto non è quindi solo nelle applicazioni tecnologicamente avanzate degli SMS (come per i software che permettono la composizione automatica delle parole in corso di digitazione) ma nelle trasformazioni psicologiche che l'uso di questi strumenti comporta.

Qui apriamo una piccola finestra (un “pop up”, come accade in alcune pagine web) sul rapporto che intercorre tra tecnologia e psicologia. Si è disposti, in tal senso, a non associare l’idea di tecnologia solo alle macchine ma a pensarla come un’estensione del corpo e della mente?

La tecnologia-scrittura porta fuori di noi il pensiero, gli dà forma e lo deposita da qualche parte: un foglio, una lavagna, una pietra, uno schermo, anche quello piccolo di un cellulare. Le penne, i gessi, gli scalpelli, le tastiere che utilizziamo sono solo delle protesi; la tecnologia di riferimento è quindi nel software, ovvero l’alfabeto, sul quale basiamo l’articolazione della lingua.

Proviamo quindi a partire dal fatto che la scrittura è una tecnologia in quanto **software della mente**.

In passato scrivere significava fondamentalmente fissare nella memoria collettiva ciò che riguardava le più importanti codificazioni (le proprietà, i conti, le leggi, le parabole religiose), con i secoli si è poi elaborato il desiderio espressivo per dare sempre più forma alla lingua. Dall’avvento della stampa a caratteri mobili al web, assistiamo ad un’evoluzione che ci consegna espressioni come letteratura o giornalismo.

Oggi si rileva un’accelerazione, le tecnologie digitali iniziano a far accadere qualcosa di non prevedibile: in alcuni casi sono gli stessi computer, le macchine, che arrivano a generare, autonomamente, scrittura, intrecci e narrazioni.

Intorno a questi definiti **scrittura generativa**, Jean Pierre Balpe, direttore del dipartimento di Hypermédia all’Università di Parigi 8, ha sviluppato non solo studi ma sperimentazioni che si traducono in performance poetiche dal vivo con live electronic musicali.

Ci sono anche software per la realizzazione di sceneggiature cinematografiche e televisive, come ReelPeople, Dada, Eliza o Dramatica. E’ proprio con l’utilizzo di alcuni di questi strumenti che Angelo “Motor” Comino ha scritto *Il sogno di Eliza*, un romanzo cyber-noir, di cui si è parlato non poco nella Fiera del Libro di Torino del 2002 per l’originalità, se non per il paradosso, dell’operazione. La scrittura narrativa si mixa così con l’intelligenza artificiale in una composizione in cui alcuni perso-

naggi vengono generati autonomamente dal software, in un gioco ricombinatorio a “quattro mani”, tra uomo e macchina. Lo stesso scrittore ha poi condotto un workshop da cui è scaturito “Il sogno di Eliza 2.0” un libro e cd-rom (e ovviamente web), che di fatto è frutto di un esperimento di scrittura collaborativa (composta su più piani d'azione: la mailing list, il forum e l'uso collettivo di software ipermediali) promosso dalla Biblioteca Multimediale di Settimo Torinese.

Geoblog: scrivere storie nelle geografie

Concludo questa sequenza d'informazioni concatenate e tese a lastricare questo mio percorso di ricerca sulle mutazioni dei linguaggi con qualche breve riferimento allo stato attuale del mio lavoro che definisco “performing media” per esplicitare la performatività insita nei nuovi media interattivi.

In questo senso i **geoblog** attuano l'interazione tra la mappa del territorio e quelle scritte che lo rivelano, lo narrano, lo descrivono. Sulle geografie dei luoghi, formalizzate nelle mappe, si potranno così inserire scrivere le storie e anche rilevare i frammenti letterari che danno forma ad uno sguardo itinerante che evoca il *genius loci*, come nel progetto “Leggere Roma”, nato come laboratorio di scrittura on line per la Casa delle Letterature di Roma e poi per il Festival delle “Letterature di Viaggio” (10).

Il geoblog nella varie progettualità tende ad integrarsi a soluzioni di **interaction design** (come l'uso di **mobtag** per l'utilizzo di smart-phone). Si tratta di un particolare codice a barre che permette di trasmettere un link (al geoblog) attraverso un cellulare su cui installare un particolare software. I mobtag saranno stampati sia sui materiali di comunicazione pubblica che su etichette adesive ad affiggere in prossimità di alcuni luoghi topici. Altri mobtag invece che trasmettere link possono includere dei testi (citazioni o istruzioni per l'uso) da utilizzare in condizioni off-line. (11) L'idea del geoblog è nata in occasione delle Olimpiadi invernali di Torino2006, dove è stato realizzato *glocalmap*, un geoblog basato sullo sguardo orto-fotografico della città di Torino. Un cantiere progettuale avviato già nel 2005 e che di fatto anticipò GoogleMaps (12).

Un salto di qualità di questa ricerca è oggi centrata sull'**urban experience** (13), nuovo cantiere di progettualità culturale che innerva happening, performing media ed interaction design, cercando di declinare le intuizioni situazioniste con l'infomobilità urbana e i paesaggi sonori, utilizzando anche modalità come il **GPS drawing**, che permette di "scrivere" con un tracker satellitare, attraverso l'azione itinerante, sulla mappa della città.

_1) Vedi www.trovarsinrete.org Per la selezione 2004 di Scrittura Mutante vedi <http://www.trovarsinrete.org/concorsomutante2004.htm> . Tra i link ancora attivi si rileva il vincitore di quell'edizione <http://valis.it/elenco>

_2) www.teatron.org/webtag

_3) Rifkin, Jeremy *L'era dell'accesso*, Mondadori, 1997

_4) vedi oltre ai miei *Imparare giocando. L'interattività tra teatro e ipermedia* (Boringhieri, 2000) e *Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti* (Memori, 2006) testi di Francesco Antinucci, *Computer per un figlio* (Laterza, Roma-Bari, 2001) e *La scuola s'è rotta* (Laterza, Roma-Bari, 2000)

_5) Turkle, Sherry *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano, 1997.

_6) <http://teatron.org/diario>

_7) http://www.regione.vda.it/cyberscope1_0/presentazione_i.asp
<http://www.emscuola.org/htm/ems99programma.htm>

_8) <http://www.guardian.co.uk/technology/2001/may/03/internet.-poetry>

_9) www.ilsognodi eliza.com

_10) <http://www.performingmedia.org/leggereroma/>

<http://www.geoblog.it/letteratour/>
_11) Per utilizzarli vai su www.performingmedia.org
_12) http://www.lastampa.it/_web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=2151&ID_sezione=38&sezione=News
http://www.glocalmap.org/img_press/img_big/img_big17.jpg
_13) <http://www.performingroma.org/>
<http://www.geoblog.it/performingroma/>
<http://www.urbanexperience.it/>

(* **Carlo Infante** è libero docente di "Performing Media", autore di trasmissioni televisive (*Mediamente.scuola* su RAI3 e *Salva con Nome* su RAInews24) e di saggi, tra cui *Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti* (Memori, 2006). Come progettista culturale ha curato, tra l'altro, *Scrittura Mutante* alla Fiera del Libro di Torino.

Filippo Rosso

s000t000d (Roma, Los Angeles). Un ipertesto di Filippo Rosso

<http://www.filipporosso.net/testi/s000t000d/>

L'opera

s000t000d (2002) è un mosaico di storie intrecciate, personaggi senza volto e gesti minimi della vita quotidiana alla presenza silenziosa di due città, Roma e Los Angeles, palcoscenici simbolici della narrazione stratificata e senza centro. L'opera sfida il lettore a ricostruire un territorio a partire da frammenti apparentemente sconnessi, ma legati tra loro in un sottile gioco di rimandi. La versione online (disponibile su www.filipporosso.net) è corredata da una mappa che esemplifica graficamente le dimensioni dello spazio, del tempo e del livello di dettaglio della narrazione.

Estratti

Lessia #19

Le mele erano rosse nel gran piatto sopra il tavolo della cucina, le piante di oleandro intorno la casa cantoniera sfiorite per il gran caldo.

Carlo era apparso dal muretto. Poi era corso lungo il sentiero che attraversa il prato e rasenta la **ferrovia** (**link alla lessia #9**).

Andava lì di nascosto dopo pranzo e si divertiva a lanciare le canne secche sui binari. Quando c'era qualcuno in vista

quel gioco era proibito e allora si metteva a catturare i grilli, respirando a pieni polmoni l'odore della sterpaglia che cresceva alta. O si accucciava nell'erba a sentire i treni.

All'ora di merenda correva indietro con i sandali saltando oltre la strada. Mangiava pane e prosciutto tagliato a pezzettini, un bicchiere di latte, poi tornava nei campi.

E quando non aveva voglia di girare troppo, si metteva a osservare le piante. C'era quella specie di melone peloso che schizza lontano se lo tocchi, la malva con i fiori che si possono essiccare e usare come camomilla, il prezzemolo nei vecchi fusti di petrolio tagliati a metà, le spighe di falso grano, quelle che si tirano come freccette e si attaccano ai capelli, l'ortica, il rosmarino, l'asparagina (con le palline rosse bellissime) e lungo il filo spinato quelle piante che fioriscono di notte.

Lessia #31

Fiorenza Lozano aveva appena tagliato un ramo al mango che era sconfinato nel giardino dei Gosling. Poi, sentendosi soffocare dal caldo, era salita in macchina e aveva guidato fino al centro commerciale.

Ma dentro Jamba Juice non si era sentita bene. Non aveva neppure cominciato il suo ***Vibrant C*** ([link alla lessia #32](#)), che le era venuto un dolore al braccio. Aveva chiesto aiuto. Un uomo - un messicano - aveva chiamato un'ambulanza. L'aveva fatta sdraiare, reggendole la testa; in quel momento Fiorenza Lozano aveva perso i sensi.

E era morta esattamente al tramonto. Gli infermieri constatarono che era una bella donna. Poco prima che il telefono squillasse in casa Lozano, il marito di Fiorenza era in piedi davanti alla ***finestra*** ([link alla lessia # 25](#)) della sala da pranzo, ammirava quella pianta di mango.

Lessia # 32

Boosted with over 1000% RDI of vitamin C and bioflavonoids!

Lessia # 25

Aveva appena superato nella scrittura la fase dell'uso intensivo delle virgolette. Forse prima o poi avrebbe riscritto un libro che ne era di nuovo pieno. Ma da quella volta si convinse presto che la strada intrapresa era la divisione dei suoi primi due periodi esistenziali e dunque avrebbe scritto di quello. Le virgolette lo mettevano di fronte alla prova che le parole fanno difficoltà a parlare di parole.

Si mise a scrivere di piante, ma non si spinse troppo lontano, si limitava a descrivere quelle che vedeva dalla finestra mentre senza prestare attenzione alla tastiera e senza perdere d'occhio quelle masse incredibili di fronde vegetali, ne raccontava il movimento convulso, ***dondolante*** ([link alla lessia # 28](#)) al vento, rabbioso come gli uccelli che gridavano sotto le grondaie, ingurgitando semi e fili d'erba, spiccando voli nella via piena di luce.

Lessia # 28

Note sul sogno infantile (II)

Una notte, fisicità del corpo tra le lenzuola, ruvidità; a un tratto - concentrazione sul volo; uno sforzo irrazionale; sensazioni di alzarsi sulla ***punta dei piedi*** ([link alla lessia #11](#)) e di librarsi in alto in una chiostrina lasciandosi in basso la terra; salire in basso scendere in alto; così...

Lessia # 11

Su una stradina che sale a un parco. Sole accecante, un sole accecante estivo. L'uomo prende la sua roba e esce dall'auto.

Camminare fa bene. Rinvigorisce. Sette i litri di sangue spinti al cervello. Da tutti i capillari, senza dimenticarne uno, fragili come una ragnatela, il liquido affluisce diretto al cuore che esplose di genuina carnale esistenza. Poi ridiscende per le vie venose e si riallaccia a...

Aria, movimento, dinamicità dell'attività fisica. Quella volontà di anticipare le mosse, porsi con estrema lucidità nel controbattere, una competizione con se stessi - ma soprattutto con gli altri. *Due gambe brune come bronzo, cosce tornite a perfezione, muscoli ineccepibili, assolutamente ineccepibili...*

L'uomo stava cominciando a vedere la cima del parchetto, aggrappato su una altura di Hollywood. Da lì avrebbe visto la parte più profonda della città estendersi a dismisura sotto di sé come una razza marina.

La salita girava attorno a una collinetta più piccola coperta di arbusti e portava a una sbarra che non permetteva di ***pro-seguire oltre*** ([link alla lessia #5](#)). Il caldo si faceva sentire. Si era girato su se stesso, *prima il collo le spalle e il busto, poi il bacino le gambe e i piedi*, e aveva visto in un solo sguardo tutta la città.

Ecco le colline, tutte soffocate dentro strati di fogliame argento nero, più in là il cordone dell'autostrada 405, un fronte lavico di macchine in movimento; il grande ammasso di xxx e in fondo la costa da Malibù a Manhattan Beach; l'aeroporto, il pier di Santa Monica e l'oceano...

Lessia # 5

Sulla Via del Mare un cartellone pubblicitario con un abito nuziale e una ragazza di sagrestia, che sorride con il viso na-

scosto dall'ombra dei cipressi; una tavola spoglia con una forma di pecorino; poi la scritta Ristorante La Darsena Specialità pesce Ostia; l'indirizzo della concessionaria FIAT e il telefono del distretto dei Carabinieri; una bottiglia di Fontana di Papa; dei ragazzi con le guance piene di cibo, come tulipani; ancora formaggio; ancora una concessionaria; poi un ristorante; altro vino.

- Supera.

Perché più avanti c'è il blocco della municipale. Una macchina bianca sbandata oltre la carreggiata. A passo d'uomo. Vediamo passare due forme immobili, corpi attraverso il **lenzuolo bianco** (**link alla lessia # 20**) dei morti.

Ma arriviamo e i cancelli sono aperti e vediamo il mare. Tagliamo la spiaggia. Camminiamo. Un ragazzo con una barba **rossa** (**link alla lessia # 1**) saluta e si avvicina. Apre un cartoccio di pizza, qualcuno ne prende un pezzo, cade il pomodoro sulla sabbia e quello ride con la barba rossa come il pomodoro rosso, e con l'alluce fa un mucchietto di sabbia. Altri parcheggiano, arrivano e salutano. Noi salutiamo.

Fabrizio Palasciano

Letteratour Project: Scritture connettive *

Descrizione progetto:

I prototipi di micro-fiction collaborativa nati nell'ambito delle azioni del progetto PerformingRoma hanno tre caratteristiche principali: la georeferenziazione, l'interattività e la cross-medialità.

Nel corso del Festival della Letteratura di Viaggio, tenutosi a Roma tra il 25 e il 27 settembre 2009, un gruppo di autori di geoblog.it/letteratour, ha realizzato in tempo reale un plot georeferenziato che permette di seguire lo svolgimento del racconto sulla mappa interattiva e cross-mediale della piattaforma Geoblog.it

Il coordinatore del progetto di scrittura attraverso il lancio di una traccia ha invitato i partecipanti ad aggiungere elementi al racconto utilizzando la dinamica dei commenti. Gli interventi, combinandosi tra loro hanno dato forma ad un plot che si snoda in diverse location.

L'Instant fiction scaturita da questo modus operandi si caratterizza per una forte vocazione cross-mediale. A stesura completata si sono infatti aggiunti al progetto fotografi, disegnatori, videomakers e musicisti che sulla base della trama hanno illustrato il racconto interpretandolo con i loro strumenti.

L'obiettivo di questo progetto è stato quello di sperimentare le potenzialità dei nuovi media nella creazione di un racconto di fiction strutturato e georeferenziato. Il risultato è stato ottenuto grazie all'utilizzo di diversi social-network quali Facebook, Twitter, Flickr, YouTube e gli strumenti Google (chat, documenti condivisi, Picasa ecc).

Di seguito il racconto emerso dall'interattività editato dal coordinatore del progetto Fabrizio Palasciano.

www.geoblog.it/letteratour

PLOT: Emerso dall'interattività sul geoblog.

1 - Nelle vie di San Lorenzo il protagonista acquisisce il potere di "vedere in modo nuovo".

2 - Al parco dei caduti, grazie al suo nuovo "potere" discute con alcuni fantasmi dei caduti nel bombardamento di San Lorenzo che lo indirizzano verso piazza di Pietra

3 - Al Tempio di Adriano il protagonista scopre un mondo fatto di realtà alternative. Viaggi da fermo immersivi che gli permettono di avventurarsi nelle pieghe invisibili della realtà.

4 - Il nostro eroe si avvia verso Villa Celimontana accompagnato da uno stuolo di personaggi venuti fuori dallo spazio e dal tempo. Sulla strada incontra lo chef futurista Bulgheroni.

5 - A Villa Celimontana entra nella mappa del Geoblog e con un volo planare scopre luoghi e storie di Roma.

STESURA:

Il tempo elastico

Sirene in via dei Volsci. Ancora una retata. La gente urla in dialetti meridionali. Lampeggianti blu colorano le facciate ad intermittenza. Noi guardiamo. La polizia controlla documenti mentre l'uomo mi allunga un oggetto di metallo, sembrano dei transistor e mi dice "vai tranquillo", questa è roba nuova pare. Devo solo applicare l'oggetto sulla tempia. Procedo, saluto l'uomo e mi avvio. Attraverso i giardini di San Lorenzo, e il bagliore del monumento ai caduti mi rapisce. Tutti quei nomi, in fila uno dietro l'altro. Sibilano al mio orecchio le bombe. Romano aeroplani. Sento gli occhi bruciati.

Uno dei nomi si stacca dalla lastra luminescente del monumento. Le lettere danzano nell'aria come ologrammi e si fanno donna: "Vedi quelle case laggiù? le hanno costruite gli americani con i detriti, con i mattoni recuperati nelle macerie del disastro che hanno provocato. Adesso ci vivono anche mio marito e mio figlio in una di quelle case. Ma cosa speravano gli americani? Speravano che bastasse tanto a farsi perdonare? Case per chi resta, sepoltura per chi è andato....". La donna si

mischia con l'aria e decine di altri nomi prendono forma. Alcuni mi raccontano del fuoco e dei palazzi che crollano, altri piangono. Alcuni urlano chiedendo giustizia. C'è un bambino che mi guarda in silenzio, il volto annerito.

Lascio questo porto di dolore, le gambe vanno sole. C'è un vecchio tram che diventa un uomo. Un uomo di silicio. Alcuni istanti, bagliore, l'uomo di silicio sono io. Ma lo vedo dall'esterno:

L'uomo di silicio osserva i passanti che si guardano intorno con aria trasognata. Il cielo è tagliato da fasci di luce verde acido e pittori di fluorescenze si arrampicano alle pareti di antichi palazzi per disegnare geometrie ed evocare immagini trafigurate. L'uomo di silicio è mimetico. I suoi passi metallici lo portano in Piazza di Pietra, al Tempio di Adriano. E' qui che ha deciso di incontrare i suoi simili, uomini fatti di pixel che si muovono in ambienti che superano la materia. Il tempio di Adriano è un luogo di sosta, di senso, di passaggio. L'uomo di silicio avanza nel grande salone affollato. Sorride allo stupore degli avventori investiti da immagini frattaliche proiettate al suolo. Si aggira tra i poderosi colonnati che scontornano l'ambiente. Il suo sguardo si posa sulla grande mappa interattiva della città eterna, che troneggia totemica sopra centinaia di teste.

E' il geoblog. Il fulcro centrale di questo ambiente interattivo. Grazie all'esperienza di navigazione in questa grande videoproiezione, l'uomo di silicio, tramite tecnologia multitouch, viaggia nei luoghi della memoria delle avanguardie e si ritrova, con pochi tocchi sullo schermo, nello studio di Balla e Severini. Si accomoda al tavolo di un banchetto per degustare un "decollapalato" del celebre chef Bulgheroni. Entra in una casa illuminata da una lampada dal design futurista. Si aggira tra architetture bianche, razionaliste. Viaggia in questa notte fredda e lucente.

La sua attenzione viene d'improvviso rapita da una coppia che si aggira per la sala spingendo un passeggino. Non portano a spasso un bambino, ma un tracker GPS mascherato da bambino. Sulla grande mappa iniziano a disegnarsi dei pixel. Quando li vede uscire dal Tempio, decide di seguirli. I due

sembrano una coppia di giovani sposi che portano in giro il pupo. Via del Corso, Piazza di Spagna, e indietro per via dei Condotti. La notte è fresca. L'uomo di silicio guarda lo schermo del suo smartphone e vede che i loro passi lasciano una scia arancione sulla mappa del geoblog. Quando rientrano nel Tempio di Adriano, l'uomo di silicio ascolta lo scrosciare di applausi che li accoglie. Alza lo sguardo e sulla mappa georeferenzata si è disegnata una grande "F". "F" di Futuro. Se fosse dotato di dotti lacrimali l'uomo di silicio piangerebbe di felicità. Si rende conto che è stata finalmente tracciata una linea di continuità tra l'esperienza storica delle avanguardie e quella del Futuro digitale.

L'uomo di silicio entra in un cubo schermato posto a margine del colonnato. Eccolo nel mondo di Uqbar. Un metaverso in cui si muovono esseri che danno vita ad una rappresentazione alternativa della realtà. Esseri immateriali e variopinti che riescono a trasformare senso e percezione in relazione ad un'idea di ridefinizione dei parametri percettivi. E' qui che l'uomo di silicio osserva le proiezioni architettoniche create dagli Avatar, simulacri di un'umanità che viaggia a velocità inaudita verso l'ignoto ed il possibile.

Dopo quest'esperienza di bit e colori sul suo smartphone si materializza un'immagine trasmessa con tecnologia bluetooth. Si tratta di un colorato manifesto che sintetizza in pochi tratti di colore lo spirito di questa notte che non smette di sorprendere.

Ad una colonna è applicato un cartello che riproduce un labirintico quadrato pervaso da geometrie imperscrutabili. E' un codice digitale. Un Mobtag. Intuizione lo porta a fotografare questa criptica immagine. Ed ecco che sullo schermo appaiono i versi di una celebre poesia di F.T. Marinetti, ideatore del Manifesto Futurista. L'uomo di silicio sorride compiaciuto alla lettura di quelle onomatopee che sintetizzano l'avvento del modello culturale industriale: "Zang Tumb Tumb, Parole in libertà, Tuuuumb, Tuuum, Tuuum. Adrianopoli".

L'uomo di silicio lascia il Tempio di Adriano e nota che i suoi passi sono registrati e tracciati con scie luminose sincronizzate. La memoria lo riporta al "codice ripetitivo Balla" utiliz-

zato in questo caso per sperimentare applicazioni che arrivino a creare soluzioni nell'ambito dello studio della dinamica dei flussi, problema emergente nella gestione antropica delle megalopoli del futuro.

Tornato in strada l'uomo di silicio si imbatte nella figura severa di Bulgheroni uno chef dalle teorie alquanto bizzarre: decide di osservarlo.

Il signor Bulgheroni si aggira per le strade intorno a Piazza di Pietra. Mosso da languore decide di cercare un ristoro in cui appagare il proprio appetito. Si muove nel suo abito cucito con filo di acciaio. Entra in un ristorante come se ne trovano tanti tra le vie strette del centro storico.

Si guarda intorno incurvando l'angolo della bocca e prende la parola sbattendo due volte il suo bastone al suolo. Un gruppo di giapponesi alza lo sguardo sulla sagoma massiccia del signor Bulgheroni.

- E allora? Che succede qui?

La voce baritonale di Bulgheroni squarcia il vociare multilinguistico. Bulgheroni spazza con lo sguardo la sala ammutolita.

- Basta con questa pastasciutta, assurda religione gastronomica italiana. I giapponesi lo guardano con occhi sgranati.

- Uno stomaco appesantito non è mai favorevole alla sanità, all'agilità e alla freschezza dell'intelletto e del fisico.

I giapponesi confabulano tra di loro a voce bassa. Bulgheroni li guarda e si fa avanti nella sala. Guarda un pezzo di carne che galleggia in un ragù di funghi.

- Sempre queste miscele tradizionali. Chi di voi qui dentro ha ordinato un Decollapalato?

Allo sguardo interrogativo di un uomo dai capelli lunghi Bulgheroni risponde.

- Il Decollapalato, sapiente miscela in parti uguali di sugo di carne, vino spumante e liquori aromatici... nessuno di voi l'ha ordinato vero?

- Il Maitre non ce lo ha indicato signore. Dice l'uomo dai capelli lunghi.

- Il Maitre? Bulgheroni aggrotta la fronte. Mi dica: lei è arrivato qui con lo chauffeur, magari per degustare i celebri hors-d'oeuvre del nostro chef? Siamo in Italia signore! Bulgheroni

alza di qualche tono la voce. Il Maitre è il responsabile di sala! Ed è l'autista che vi ha accompagnato qui per assaggiare gli antipasti preparati dal nostro cuoco.

L'uomo dai capelli lunghi si rivolge ad una donna in tailleur.

- Non si parla a tavola signori! Basta con questo quotidianismo mediocrista. La voce di Bulgheroni è vibrante. Al limite dovrete declamare poesie per accendere di intensità sensuale i sapori delle vivande.

I giapponesi annuiscono. Irrompono in sala due guardie che si avvicinano al signor Bulgheroni che con sguardo di fumo e metallo lucente li apostrofa immediatamente: E allora signori! Chi vi ha chiamati?

Di quella notte a Roma sono rimaste poche testimonianze fotografiche:

Immagine 1: Bulgheroni e le due guardie sono seduti al tavolo insieme ai giapponesi e tutti affondano le mani nel piatto portando alla bocca strani bocconi dai colori variopinti.

Immagini 2-9: In una serie di scatti sono raffigurati strumenti scientifici come ozonizzatori e apparecchi a raggi ultravioletti. Il centro della tavola è decorato con patate intagliate e colorate. I commensali si asciugano la bocca con fogli di carta argentata. Tutti sembrano molto concentrati.

L'uomo di Silicio torna nella sua liscia perfezione. E sono ancora io che mi guardo da fuori, avvolto in questo corpo nuovo. Mi avvio verso Villa Celimontana. E' lì che si trova la mappa finale. La mappa nella quale entrerò per un volo planare fatto di conoscenza, dove lo spazio si dilata ed il tempo si fa elastico.

Eccomi ci sono. Mi rendo conto di esserci sempre stato sin dall'inizio di questo mio racconto. Qui tutto è possibilità ed immaginazione.

Sviluppato sulla piattaforma Geoblog.it nell'ambito delle azioni del progetto Performing Media

Mario Gerosa con la collaborazione di Sam Shahrani (Indiana University)

Convenzione per la Protezione del patrimonio architettonico virtuale

(versione rivista e aggiornata, settembre 2006)

<http://virtualarchitecturalheritage.blogspot.com/2006/09/la-convenzione-testo-aggiornato.html>

I membri che sottoscrivono questo documento ritengono che:

nei mondi sintetici, siano essi single player o multiplayer, si sta sviluppando un patrimonio architettonico, e che questo patrimonio sta evolvendo in una forma creativa e caotica, non documentata e archiviata in modo adeguato; il patrimonio architettonico virtuale dei massively multiplayer online games (MMOGs) costituisce una straordinaria espressione delle molteplici sfaccettature del patrimonio culturale digitale del mondo, e che in quanto tale deve essere preservato, come espressione della società del XXI secolo; debba essere riconosciuta l'importanza della tutela dell'architettura e dei contesti urbani e paesaggistici che costituiscono la base di questi mondi sintetici, al fine di garantire una memoria storica e per porre le basi del futuro sviluppo dei mondi sintetici. Per tali ragioni, si raccomanda che:

Articolo 1

Scopo della Convenzione

1.1

Dal Rinascimento si è sentito un forte afflato verso le città ideali e l'architettura immaginaria. Spesso queste visioni idealizzate e utopiche tracciarono nuove direzioni per l'architettura. Alcuni erano progetti avanguardistici, altri riflettevano le aspi-

razioni sociali di una particolare cultura. Dal dipinto della Città ideale a Palazzo Ducale a Urbino, fino ai disegni di Lequeu e Sant'Elia, queste invenzioni architettoniche sono importanti testimonianze di determinati periodi storici.

Ora è comparsa una nuova forma di architetture ideali, quella dei videogames, single o multiplayer. Questa architettura non è fisica, è del tutto immateriale, però queste costruzioni non sono totalmente immaginarie, dato che possono essere considerate come una sorta di disegni architettonici. In un certo senso esistono come architetture reali, ma non fisicamente. Esistono solo nei computer e nei supporti che contengono i loro dati.

In particolare, nell'ultima decade sono nati molti nuovi mondi sintetici, i cosiddetti MMOG (Massively Multiplayer Online Games) e MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). In questi nuovi mondi si possono trovare molte architetture inedite. Alcune si basano su progetti che richiamano le forme architettoniche della realtà, altre fanno riferimento a uno stile affatto originale, proprio di un determinato mondo.

Per tale ragione devono essere considerate espressioni artistiche originali e innovative, e quindi vanno tutelate. In questi mondi c'è uno sviluppo urbano intenso e caotico, che non è controllato da alcun organismo, e c'è il rischio che le architetture e gli scenari urbani e paesaggistici creati per questi mondi scompaiano per sempre.

Di primo acchito, l'architettura dei mondi sintetici è più astratta dei progetti e delle rappresentazioni dell'architettura tradizionale, ma in effetti sono molto affini alle costruzioni della realtà, perché la gente vive e interagisce con tali manufatti, proprio come accade nel mondo vero, seppur in un modo che riflette le differenze tra mondo reale e mondi sintetici.

I progetti e le rappresentazioni delle architetture immaginarie non sono abitate, e per tale ragione appaiono statiche, fatte salve le possibili modifiche effettuate dall'autore. Alle architetture virtuali dei videogames, in particolar modo quelle dei MMOG, è connaturata la possibilità di evolvere costantemente. Le architetture dei videogame single player dipendono dai giocatori, e sono soggette a (seppur minime) modificazioni da

parte degli stessi.

Questo è un punto cruciale: si potrebbe dire che non c'è bisogno di una Convenzione per la protezione del patrimonio architettonico virtuale, perché i videogame sono già conservati da istituzioni che custodiscono una copia di ogni videogioco in commercio. Ma c'è una sostanziale differenza: qui non ci riferiamo al videogame in quanto prodotto creativo nel suo complesso, ma alle architetture e agli scenari contenuti nel videogame, ritenendo che rappresentino nuove forme estetiche che riflettono lo spirito del nostro tempo, e che siano esempi delle nuove direzioni prese dall'architettura contemporanea.

Tale premessa teorica sarà più esplicita in un futuro prossimo, quando (almeno è auspicabile), famosi architetti inizieranno a creare progetti per i videogames. Quando i maestri dell'architettura si cimenteranno con gli scenari videoludici, questi ultimi assumeranno un differente statuto e anche le architetture videoludiche esistenti saranno maggiormente considerate.

1.2

Un concetto centrale delle architetture dei videogame concerne la loro appartenenza alla sfera dell'azione. Esse vivono assieme ai personaggi e spesso hanno una natura teatrale, con trappole, passaggi segreti, trabocchetti, ecc. rispondono ad ogni movimento del giocatore e in tal senso sono architetture viventi e organiche. Ma vivono anche perché sono visitate e ammirate, e soprattutto perché interagiscono con la gente.

1.3.1

Il primo problema consiste nel determinare quali architetture e quali contesti paesaggistici e urbani siano meritevoli di essere tutelati. In effetti, non tutte le architetture dei videogames sono interessanti, e bisogna definire alcune regole estetiche. Queste norme non devono necessariamente fare riferimento ai principi applicati all'arte e all'architettura del mondo reale. E' una forma totalmente nuova di architettura, con la sua storia e le sue tipologie.

1.3.2

L'architettura dei videogame non è necessariamente quella del mondo reale. In generale, troviamo architetture leggermente diverse. Ecco alcune delle tipologie ricorrenti:

- Uffici con sistemi di aria condizionata (che sono l'equivalente degli spazi labirintici nelle architetture storiche)

-Laboratori scientifici

-Basi spaziali

-Fortezze

-Caverne

-Magazzini e depositi

Per queste tipologie vanno enucleati alcuni esempi che definiscono le pietre miliari della nuova estetica. Di seguito, tre grandi filoni:

1) Primo filone: cronologico

I primi videogames sono il riferimento da cui discendono tutti gli altri. Così le linee di Pong diventano l'equivalente del menhir, i labirinti di PacMan sono il corrispettivo dell'architettura greca, fino ad arrivare al neobarocco di Syberia e Final Fantasy.

2) Secondo filone: stilistico

Nei videogames ci sono alcune eccellenti realizzazioni architettoniche che derivano da altri tipi di costruzioni. Per esempio, il Black Mesa Research Complex in Half-Life rimane ineguagliato e può essere considerato una referenza che stabilisce i canoni estetici per tutti gli edifici di questo tipo a venire.

3) Terzo filone: misto

L'estetica dei videogames è un'evoluzione dell'estetica del mondo reale e i progettisti utilizzano alcune architetture del mondo vero come referenze.

Articolo 2

Definizione del patrimonio architettonico virtuale

2.1

Nell'ambito di questa Convenzione, ecco le tipologie da

preservare.

Monumenti: tutti gli edifici e le strutture di interesse artistico. In questo gruppo ci sono: case, alberghi, resort, discoteche, bar, nightclub, laboratori di scienziati pazzi, regeneration points, teleporters, convention centres, labirinti, basi spaziali, sistemi di aria condizionata, chiese, castelli, ecc.

Siti: aree che sono topograficamente definibili e che hanno uno speciale interesse sociale, estetico o per il gameplay.

2.2

Bisogna stabilire una classificazione per le architetture da tutelare. In questa classificazione vanno considerati diversi punti, come:

- interesse estetico
- interesse sociale
- interesse per il gameplay
- valore economico dell'edificio (specie se riferito ai MMOGs)
- meccanismi teatrali (vedi punto 1.2)

2.3

Bisogna creare un archivio che documenti le realizzazioni architettoniche nei giochi specifici, definendo anche i trend in atto nei vari periodi.

Si dovrebbero documentare luoghi precisi con screenshot di alta qualità presi da varie angolazioni. Sarebbe opportuno includere informazioni sulle suddette location, aggiungendo mappe e livelli.

Molto utile sarebbe anche conservare modelli, schizzi, textures e altri dati per le strutture in esame, in modo da permettere uno studio approfondito anche al di fuori del contesto specifico del videogame o del mondo virtuale.

2.4

La soluzione ideale sarebbe la costituzione di un "museo delle architetture digitali" dove la gente potesse interagire con riproduzioni esatte delle architetture digitali.

Non basta collezionare suggestive immagini di architetture, dato che sarebbe solo una piccola parte dell'esperienza vera. Così come è diverso vedere la Tour Eiffel o le piramidi di Giza dal vero o in fotografia, così l'architettura dei videogames, per essere compresa, deve essere sperimentata attraverso l'interazione. Si immagini una struttura di Duke Nukem o di Quake: è interessante da vedere, ma è stata progettata per l'interazione con il giocatore, per cui deve diventare parte del gioco, per essere vissuta appieno. Come è già stato notato (punto 1.2), l'architettura dei videogames non è astratta e deve essere vista insieme con il suo contesto. Così, bisogna capire come restituire tali sensazioni. Se si mostra l'architettura di un videogame slegandola dal contesto, si perde gran parte della sua storia: per apprezzarla appieno bisogna mostrare come lavorano queste "machines à habiter".

Articolo 3

Formazione di un comitato scientifico per la protezione del patrimonio architettonico virtuale.

Bisogna definire un comitato scientifico per stilare un'estetica dell'arte e dell'architettura dei videogames, cosicché la gente possa capire e valutare quali oggetti e quali scenari siano veramente notevoli. In questo comitato internazionale ci potrebbero essere storici dell'arte, architetti, game designers, art directors di videogames. Dal lavoro del comitato dovrebbe emergere l'idea che l'architettura digitale è frutto del lavoro congiunto di level designers, texture artists, background artists, programmatori, ingegneri del suono, ecc. Il level design e l'architettura digitale sono molto simili al set design nel cinema; non è il lavoro di una persona sola, ma un lavoro di squadra.

Articolo 4

Identificazione del patrimonio

Il comitato scientifico contribuirà anche a preparare un inventario dei luoghi più rilevanti e delle più interessanti architetture dei MMOGs, una sorta di atlante che sarà aggiornato costantemente. Non ci si dovrà limitare solo alle strutture isolate,

ma fare riferimento allo spazio che le circonda, con il paesaggio, le creature e i suoni che ne definiscono il contesto.

Articolo 5

Unicità di un edificio e potenzialità del crossover

Sarebbe auspicabile che fosse realizzato un videogame o un mondo virtuale che comprendesse le più famose architetture videoludiche, riunendo le tipologie più interessanti, spaziando dalle creazioni fantasy alle architetture steampunk e futuribili. Inoltre si potrebbe pensare a un videogame basato sul concetto di crossover, dove si possano ammirare le architetture più suggestive e incontrare vari personaggi di differenti videogames. Per esempio, Lara Croft potrebbe incontrare l'Agente 47 o Gordon Freeman. E nello stesso tempo, in un videogame si potranno sperimentare differenti architetture e locations videoludiche.

Articolo 6

Procedure per la tutela (parte 1)

Per prevenire la trasformazione o la demolizione di aree protette, proponiamo che tali cambiamenti:

a) debbano essere vagliati da un'autorità competente che prenda in esame il progetto della trasformazione dell'architettura virtuale da tutelare.

b) debbano essere vagliati da un'autorità competente che prenda in esame il progetto della demolizione dell'architettura virtuale da tutelare.

Articolo 7

Procedure per la tutela (parte 2)

In caso di danno, sia esso dovuto al malfunzionamento di un server o a un difetto meccanico o elettrico, di un incidente di diversa natura o di un attacco che distrugga parte del contesto, rovinando o addirittura causando la perdita di un edificio o di una intera zona, o nel caso un giocatore decidesse di distruggere un edificio tutelato realizzato da lui, gli sviluppatori sono tenuti a ricostruire le architetture protette o a provvedere affinché possano essere ricostruite.

Articolo 8

Fine di un mondo

La protezione del patrimonio architettonico di un videogame single-player è semplice e immediata, visto che è sufficiente disporre di una copia del gioco.

Più complessa la procedura relativa ai mondi sintetici. Nel caso in cui un mondo virtuale venga chiuso dagli sviluppatori o dai publisher, sarà approntato un archivio digitale degli scenari virtuali di quel mondo, permettendo di ricreare parti di quel mondo su un server a fini scientifici. Inoltre, potrebbe essere sviluppato un programma che consenta l'esplorazione del mondo stesso su un singolo computer, senza avere la necessità di collegarsi a un sistema on line.

Dovrebbe esserci anche una copiosa documentazione che dia un'idea del mondo "vissuto", comprendente filmati in machinima, screenshot e descrizioni puntuali relative ai vari aspetti di quell'opera.

posted by Mario Gerosa at 7:53 AM

2) FRAMMENTAZIONI DEL DISCORSO

Paolo Guglielmoni*

Questa introduzione è scritta in forma breve perché deve stare in 10.000 caratteri

Ovvero: i talenti della twitteratura

Cosa hanno in comune gli *status* facebook di Michelangelo Cianciosi e le mie *Storie da caffè*, presenti in questa sezione? Oltre al fatto di essere pezzi di scrittura consegnati al web, intendo.

Beh, sono brevi - direte voi. Risposta esatta - rispondo io - ma incompleta: sono componimenti brevi, dotati di una *precisa consapevolezza formale*.

Andiamo con ordine. Si fa un gran parlare e scrivere della cosiddetta "twitteratura". Chi ne parla bene, dice che è un rinascimento letterario; in cui chiunque può scrivere qualunque cosa. Chi ne parla male, dice che è una barbarie letteraria; in cui chiunque può scrivere qualunque cosa.

In entrambi i casi, pare uno strumento potente consegnato nelle mani di individui che subito diventano soggetti scriventi. Non uso la parola "scrittori" deliberatamente, per restare criticamente neutrale tra le due parti. Preferisco indicare il loro punto di contatto, ossia l'osservazione che nella storia della cultura (nata, per inciso, con l'invenzione della scrittura) mai si era scritto così tanto.

Soggetti scriventi, dunque. Individuali o collettivi. Generanti un fiume in piena di narrazioni.

A questo punto, guardiamoci indietro, al secolo che ha coltivato più di ogni altro una passione smodata per le grandi narrazioni: l'Ottocento. Un secolo totalmente invaghito del soggetto e della sua potenza. Pensate a Hegel e al suo storicismo dialettico. Ora associate al suo nome quello dell'idealismo filosofico e, subito dopo, quello del suo contraltare "sociale", il

marxismo. Poi allargate il campo al romanzo storico, e immaginate come colonna sonora di tutto questo le grandiose opere totali wagneriane. Nell'Ottocento il Soggetto, individuale o collettivo, era maiuscolo: in grado di cambiare la Storia (maiuscola, pure); o, male che andasse, di raccontarla.

Una Storia di cui il Soggetto era in definitiva lo specchio, e viceversa.

Per raccontare - e raccontarsi - in tali e tante proporzioni, la struttura linguistica privilegiata era necessariamente il periodare ipotattico. Il pensiero umano si snocciola così, con concatenazioni lineari di causa ed effetto. E la sintassi ipotattica lineare ne è l'espressione linguistica fedele: una frase reggente, e di seguito frasi subordinate tra loro con tutti i legami di subordinazione previsti dalla sintassi stessa. In breve, costruzioni molto lunghe.

Con il Novecento, qualcosa cambia. Le forme espressive iniziano a frammentarsi. Si cercano nuove configurazioni espressive per lasciar emergere idee nuove, e un nuovo modo di pensare. Ascoltiamo la musica di Anton Webern (chi non lo conosce googli, pls): nelle sue *Sei Bagatelle per quartetto d'archi* (1913) il suono vive soltanto nel proprio dialogo con le pause; e attraverso la tensione che ne scaturisce, la composizione musicale si apre alla paratassi.

Un po' come nel montaggio filmico, la narrazione avviene nello spazio di confine tra una inquadratura e l'altra. Dalla giustapposizione, non dalla concatenazione. Il rapporto di causa ed effetto viene sospeso nella sua linearità logica e anche temporale. E allarga il suo campo semantico. Diventa una provocazione di senso, non dimostrazione.

La scrittura si costella così di frasi più brevi, coordinate tra loro; anziché subordinate. Mi spiego con un esempio, dall'espressionismo tedesco: la poesia di Trakl *Im Winter* (trad. it. di Vera degli Alberti e E. Innerkofler, *D'inverno*, in *Le poesie*, Garzanti, Milano, 1989): "Il campo risplende bianco e freddo / Il cielo è solitario e immenso / (...) Silenzio dimora in nere cime". Ognuna di queste frasi è autonoma; il loro nesso, infatti, non discende da una logica di tipo sintattico, per cui il predicato di una frase regge il predicato delle altre. Al contrario, il nes-

so di queste frasi sta in quello che il predicato, di per sé, *non vuole dire*. Il campo *risplende* - il cielo è - silenzio *dimora*. Nella tensione di questi predicati si coglie il senso dell'intera poesia. Sono piani differenti, che non intendono collegarsi *chiaramente*, ma che si richiamano l'un l'altro attraverso l'utilizzo - coordinato, paratattico - di quei particolari predicati: il campo, attraverso il predicato *risplende*, si apre allo sguardo sulla luminosità del cielo, che quindi *non ha bisogno di essere predicato come splendente*, poiché ripeterebbe semplicemente il senso che *già acquista dall'essere in tensione* con la frase precedente: il cielo, di per sé, semplicemente è. A metà strada fra il campo ed il cielo - letterariamente e fisicamente - stanno le cime, in cui *dimora*, quindi, il plesso di predicati inerenti alle frasi precedenti (bianco e freddo – solitario e immenso), che Trakl attribuisce al soggetto logico, il *silenzio*. L'aggettivo *nere*, infatti, è attribuito alle cime, luogo in cui il silenzio semplicemente *dimora*: solo dalla tensione con un attributo *che non gli è direttamente predicato*, esso assume quell'attributo stesso quale indicazione del proprio senso.

Ho superato la metà del numero dei caratteri consentiti, per cui vado a chiudere.

Come avrete capito, se non vi siete già addormentati (internet può indurre un calo del tempo medio di attenzione a quello di uno snack – da cui l'espressione americana *snack on media* o *media snacking* – ma questa è un'altra storia...), la tesi che ho cercato velocemente di argomentare è che la twitteratura ha radici sia culturali sia formali più antiche e profonde di quanto si possa pensare.

Se non vi basta spingervi al primo Novecento, cercate su wikipedia il poeta giapponese Basho: verso la fine del '600 ha codificato la forma classica dell'haiku, una forma brevissima di scrittura poetica, una piccola cassa di risonanza della verità nascosta tra le pieghe dei suoi versi.

Ok - mi dirà qualcuno -, ma chi scrive su facebook / twitter / blog è in fondo un narcisista in cerca di facile popolarità. A questa diffusa obiezione lascio che sia il poeta Rilke a rispondere. Nel 1922, nei suoi *Sonetti a Orfeo*, scriveva: "Tutto ciò che incalza / sarà presto trascorso; / soltanto quel che

indugia / è ciò che ci consacra. Parafrasato: la nostra parte più nobile, più sacra, è rivolta a creare qualcosa che abbia una durata, una persistenza, il che - nell'epoca dei social media - è decretato anche dal numero di *likes* che si riesce a raccogliere. ;-)

- Paolo Guglielmoni è teoreta, saggista e traduttore, clarinetista, runner, geek. Direttore Creativo in Leo Burnett, papà e marito altrove. È l'unico creativo italiano esposto al Louvre. Ha coniato il termine Geek Advertising, di cui scrive sul suo blog.

Michelangelo Cianciosi*

Status di Facebook

chiarisce una volta per tutte che lui non fissa le tette delle ragazze: legge le scritte sulle t-shirt.

riceve un abbonamento non richiesto a Panorama. Ogni settimana è costretto a sfilare il giornale dalla propria cassetta, togliere il talloncino con l'indirizzo e infilarlo nella cassetta di qualcun altro e si sente un teppista.

deve avere ricevuto tre forchette dalla guida Michelin per zanzare.

sta al lunedì come il moscone sta al vetro della finestra.

ha gli incubi seriali. "La vecchia che lo insegue" è arrivata ormai alla sesta stagione e comincia a sentirsi una certa stanchezza nella sceneggiatura.

in effetti teme molto che le sue telefonate siano state intercettate. Potrebbero accusarlo di aver ucciso qualcuno per noia.

in segno di lutto per una notte che se ne è andata troppo presto, terrà le palpebre a mezz'asta per tutto il giorno.

state attenti quando cercate l'anima gemella. Potreste trovarne una siamese.

il pubblicitario è uno che davanti a una madonna di Caravaggio dice "Hey, ma questa è copiata. L'aveva già fatta Raffaello. Il trattamento è diverso, ma l'idea è la stessa.

*segnalati da Paolo Guglielmoni

Paolo Guglielmoni

Storie da caffè

CAFFÈ SPAVENTOSO

L'ultima creatura vivente del pianeta terra si sta addormentando nella sua stanza solitaria. Bussano.

CAFFÈ PICCANTE (al tavolo di Gloria)

ti ho avuta. non prima di infilarti con calcolata lentezza un paio di lunghissimi guanti neri. li ho intessuti io stesso, direttamente dai miei neuroni. ho dovuto lottare, per averti. non con te. con la mia carne: è un ostacolo, i sensi un impedimento, le ossa del mio cranio una barriera. il mio orgasmo definitivo sarebbe penetrarti direttamente con le mie sinapsi in piena erezione.

IL BEFFARDO DESTINO DELLA PERA COTTA (caffè alla frutta)

"...e io che credevo fosse un brutto colpo cadere dall'albero" si diceva la pera, cadendo nell'acqua bollente.

CAFFÈ AMARO

Fece un figlio per avere qualcuno a cui delegare il futuro. Appena grandicello, lo prese sulle ginocchia e gli disse: "Figlio mio, papà ora si lascia morire. Al futuro, pensaci tu".

IL CARO ORESTE (caffè da sogno)

Non ne poteva più di sognare che uccideva il caro Oreste. Alla fine dovette ucciderlo davvero.

CONTRADDETTI (caffè paradossale)

"Siamo in una botte di ferro" gli disse, mentre affondavano in mare aperto.

CENTOPAROLE (caffè lungo)

Doveva essere molto timido. Non una parola ai commessi. Era un uomo solo, con quel suo impacciato cercare tra gli scaffali. A suo modo, un eroe: in un'epoca in cui tutti chiedono l'aiutino, lui non chiedeva nulla. Eroica timidezza. Le sue risposte, se le voleva guadagnare: risposte preziose, a giudicare da come stringeva fra le braccia i volumi, diretto alla cassa. Timidamente: non una parola per farsi aiutare. Solo una forbice. Una piccola forcicina con cui tagliuzzare tutti quei libri appena comprati. E comporre per la bella cassiera la magia d'amore per cui gli sono sempre mancate le parole.

CAFFÈ SFRENATO

Certi cigolii dicono subito sesso. Come quel gnick gnick gnick prima di Lodi: i freni stavano fottendo il treno.

IL SOLE NOIR (caffè nero)

Tutte le mattine era svegliato dal sole che bussava alla sua finestra.

Poi, un giorno, pesanti nuvole grigie rapirono il sole. Lui non si svegliò più.

SANGUE AMARO (caffè ematico)

Ci sono anche i vampiri che odiano i dolci.

Sono quelli che prima di morderti cercano di farti arrabbiare come una bestia.

L'ERETICO (caffè emetico)

Lo torturarono fino a farlo vomitare. Dopodiché si rimangiò tutto.

EINSTEIN (caffè scientifico)

Se la massa è energia, perché i grassi sono sempre stanchi?

3) FRAMMENTAZIONI DEL DISCORSO/II - VARIAZIONI POETICHE

Roberta Peveri

Un ritorno all'oralità

Il passaggio dall'oralità alla scrittura è solcato da una rapsodia di frammenti di discorsi orali ricomposti e trascritti in forma poetica: mi riferisco ai poemi omerici.

La loro importanza nella storia della letteratura è data dal fatto che questi testi si collocano nel momento di transizione dalla parola parlata alla nascita della scrittura, un trapasso che, insieme all'invenzione della stampa a caratteri mobili e all'avvento di internet, compie una rivoluzione totale nella storia dell'uomo.

In questo breve saggio cercherò di tracciare una circonferenza che passa attraverso questi due poli, oralità/scrittura, e si chiude esattamente nel punto in cui comincia: nel web, sui blog e sui social network, le cose vengono dette anziché scritte; è in questo senso che parlo di un ritorno all'oralità.

Con la webletteratura, in particolar modo con la twitteratura e con Facebook, vengono infatti messi in gioco gli stessi meccanismi di comunicazione che si hanno in un discorso orale, nel quale viene privilegiato lo scambio di *contenuti* dell'informazione e abbandonate le regole della *forma* letteraria. Inoltre, se nel passaggio dall'oralità alla scrittura si compie la metamorfosi della poesia in prosa, in un ipotetico ritorno all'oralità si attua un'inversione di tendenza: nella rete la poesia ha la possibilità di riemergere dal fondo paludoso della letteratura in cui si era depositata a causa della difficoltà del suo linguaggio o, meglio, della difficoltà della società contemporanea di comprenderlo.

La poesia risorge dunque in una nuova veste: non più caricata di significati oscuri, come la maledizione e la follia, essa acquista tutta la leggerezza e la spontaneità proprie del dialo-

go e del racconto.

Il linguaggio può essere inteso come una tecnica, consistente nella modificazione dell'aria circostante attraverso il suono generato dalla bocca. Essendo costituito da segni, la caratteristica principale del linguaggio umano è la sua doppia articolazione: da una lista di significanti più o meno pari a quella degli animali si ricava una lista di significati potenzialmente infinita. Il linguaggio è dunque ciò che essenzialmente distingue l'uomo dall'animale; la sua origine è di natura biologica e nasce non a livello comunicativo ma espressivo, come prima funzione dei suoni articolati. Qualunque sia l'origine del linguaggio, è comunque certo che esso è diventato l'unico mezzo di comunicazione della specie umana.

La scrittura, come la falegneria, è propriamente una tecnica, data dal trasferimento su un supporto durevole di una comunicazione aleatoria; essa genera una serie infinita di cambiamenti e attua una rivoluzione comunicativa.

Intorno al 3000 a.C. in Mesopotamia e in Cina compaiono per la prima volta segni grafici in relazione al linguaggio; in concomitanza di ciò, l'agricoltura diventa la forma di produzione egemone e l'umanità passa da uno stato nomade a uno stato stanziale. In generale, se in Mesopotamia la scrittura si è sviluppata a fini contabili ed amministrativi, per gestire le scorte dei magazzini nelle grandi città, e dunque come una tecnica al servizio del potere, la scrittura cinese nasce con scopi diversi; si tratta di scrittura ad uso espressivo o "culturale". La sua origine deriva infatti dall'antica pratica dell'I-Ching: lanciando per terra degli steli di achillea millefoglie, i maestri cinesi compivano un grande sforzo di estrazione nella determinazione degli esagrammi. L'I-Ching è però collegato ad una pratica divinatoria ancora più antica, che consiste nella lettura dei segni che compaiono nelle viscere degli animali morti e, nel caso specifico della Cina, all'interno del guscio vuoto delle tartarughe.

Ma come può avvenire il collegamento tra un segno grafico e la parola parlata?

Nel caso di scritture di tipo pittografico o ideografico si esprime con un segno il contenuto di un pensiero, non è dun-

que il significante (l'insieme dei suoni) ma il significato (l'insieme delle idee che vengono associate ai suoni) ad essere tradotto. Nel caso inverso, con la traduzione grafica del significante, si ottiene una scrittura di tipo fonetico: infatti, mentre un ideogramma è traducibile in tutte le lingue, una parola scritta è traducibile in una sola determinata lingua.

Alla Mesopotamia e all'Egitto, in Mediterraneo si aggiunge un'altro importante centro egemone: Creta (2200-1200 a.C.: Civiltà minoica; 1800 a.C.: Civiltà micenea).

L'alfabeto greco ha per la prima volta la possibilità di operare una separazione completa del segno grafico dalla sequenza fonetica, in quanto la rappresenta fedelmente, la raddoppia. L'alfabeto è l'unica tecnica di scrittura che traspone analiticamente e automaticamente un significato nel corrispettivo segno grafico: così come l'occhio segmenta il segno grafico, il nostro cervello, grazie all'alfabeto, può segmentare la realtà.

Proprio perché rappresenta fedelmente i singoli fonemi e traduce la forma orale, l'alfabeto greco ha fin dall'inizio un uso espressivo, narrativo e letterario.

I più importanti documenti che ci sono stati tramandati dalla tradizione dell'antica Grecia sono i poemi omerici, l'*Illiade* e l'*Odissea*, due testi scritti di difficile datazione e redatti in una lingua, il greco omerico, diversa dal greco classico e dal dialetto ionico. Essi vengono collocati dagli studiosi intorno al periodo risalente ai testi di Esiodo.

L'apporto della filologia alla questione oralità/scrittura si concentra proprio intorno alla questione omerica. Vico è tra i primi ad ipotizzare che Omero non sia mai esistito e che l'*Illiade* e l'*Odissea* siano in realtà il frutto di una creazione collettiva; Omero allora non sarebbe che il simbolo di tutti gli uomini greci e il linguaggio poetico la sintesi delle fantasie espresse da questi nel discorso orale di volta in volta tramandato.

Rousseau contrappone la natura fonetica del linguaggio alla natura pittorica della scrittura e, come Vico, individua l'origine del linguaggio nel canto dei poeti. Così come il canto e la musica, per Rousseau anche il linguaggio, che nasce dal suono della voce, viene scaturito dalle passioni e non dalla ragione.

Gli studi di Vico e di Rousseau intorno al passaggio dall'oralità alla scrittura vengono ripresi da Jaques Derrida, il quale individua nel rapporto tra logocentrismo e fonocentrismo la base della metafisica occidentale.

La filosofia come scienza ha attribuito al *logos* il privilegio di essere l'unica forma di verità possibile e ha posto al centro l'interiorità dell'anima a discapito della sensibilità del mondo. La voce (*phoné*), in quanto luogo proprio del *logos* dell'anima, si contrappone alla scrittura poiché, a differenza di essa, esprime fedelmente i significati intelligibili dell'anima; come un medium trasparente, la voce viene privilegiata in quanto significante che si cancella nel rispecchiamento del significato.

Inoltre, il significante viene tratto dall'io parlo, dall'intelligibile e non dall'esteriorità sensibile del mondo: io parlo, dunque capisco e mantengo il controllo di ciò che esprimo.

La scrittura, al contrario della voce, è una duplicazione esteriore che sfugge al controllo dell'autore; è qualcosa di fisso e rappresenta l'istanza della morte e dell'assenza contro la presenza viva del *logos*, anteriore e indipendente rispetto ad ogni segno di rimando. È da questa presenza pura del significato, piena e viva, che bisogna, secondo Derrida, sottrarre ogni traccia di assenza e di differenza, di cui la scrittura costituisce il presupposto.

Altri studiosi si concentrarono intorno al fondamentale passaggio dall'oralità alla scrittura, passaggio in cui i poemi omerici costituiscono un punto di svolta decisivo. Tra questi è l'americano Milman Parry il quale, sulla base dei suoi studi filologici ed antropologici sull'epica slava, vede nella formula la cellula elementare della dizione omerica.

Poiché la formula ha una funzione prevalentemente sonora, essa permette al narratore la memorizzazione di lunghi canti: la ripetizione di intere frasi all'inizio di ogni capoverso, così come l'individuazione di un personaggio con caratteri specifici ripetuti ogni volta che viene presentato, sono alcuni dei caratteri che fanno sì che sia possibile questa trasmissione di memorie.

Sul problema fondamentale della creatività del poeta in rapporto alla ripetizione della formula, Parry qualifica il ruolo del-

l'autore come colui che interviene in conclusione sulla redazione del testo, dopo che esso è stato scritto. Il concetto di proprietà letteraria così come lo intendiamo noi oggi, nasce infatti solo con la stampa a caratteri mobili, un'invenzione che, come ben sappiamo, ha attuato una rivoluzione totale ed intrinseca all'interno dei processi di comunicazione.

Inoltre, a differenza dei testi letterari classici, il poema omerico ha una struttura circolare e non lineare che verte su un unico cardine, di solito costituito da un unico evento che viene esteso a tutta la storia e dilatato nel tempo (ne è un esempio "l'ira di Achille" nell'*Iliade*).

I poemi omerici sono dunque il prodotto di un momento di transizione tra due forme di società, nonché tra due forme culturali e artistiche: quella appartenente a una tradizione orale e quella generata con la nascita della scrittura.

Walter Ong è un altro studioso americano che, dopo Parry, ha dato un contributo fondamentale alla questione oralità/scrittura. Ong attua una classificazione delle civiltà in funzione delle loro tecniche di comunicazione e analizza il rapporto tra oralità e scrittura da un punto di vista sincronico e diacronico (*sin*: insieme – *crono*: tempo). Inoltre analizza le forme di comunicazione delle culture a oralità primaria, sottolineando i loro caratteri peculiari: esse rispondono ad una ritmica precisa, fanno largo uso di luoghi comuni e ricorrono alla memoria, sono verbomotorie e utilizzano ampiamente forme retoriche del discorso. Questo tipo di comunicazione orale dà, tra i cinque sensi, il primato all'udito poiché, a differenza della vista che isola i singoli elementi e li separa, esso li unifica e li armonizza.

La vista viene invece privilegiata dalle culture stampate, nelle quali si attua una ristrutturazione dello spazio segnino attraverso, ad esempio, l'uso grafico delle frasi nell'indice e nel frontespizio. Viene poi messa in primo piano la questione dell'autorialità e della creatività dello scrittore, che si avvale di un determinato stile narrativo. Infine, viene introdotta la figura dell'uomo comune a scapito dell'eroe, la storia del quale si dimostra in questo caso poco funzionale allo svolgimento del racconto.

In ultima analisi, Ong sintetizza i caratteri della cultura elet-

trica e dimostra come in essa si attui una sorta di inversione di tendenza rispetto alla cultura stampata: la perdita della proprietà della parola, il primato dato all'udito e la riemersione del linguaggio dialettale sono le principali caratteristiche della comunicazione ai tempi dell'elettricità, le quali predispongono un ritorno all'oralità.

Nel saggio *La musa impara a scrivere*, Havelock mette in evidenza come agli inizi degli anni Sessanta, in un lasso di tempo molto breve e nell'inconsapevolezza degli autori, vengano pubblicati in Europa e negli Stati Uniti cinque volumi fondamentali, i quali hanno in comune un filo rosso che riconduce ad una riscoperta delle culture a oralità primaria: *Il pensiero selvaggio* di Lévi-Strauss, *The consequence of Literacy* di Goody e Watt, *La Galassia Gutenberg* di McLuhan, *Animal Species and Evolution* di Mayr e *Prefazione a Platone* di Havelock.

In quest'ultima opera, l'autore riprende gli studi oralisti di Parry e afferma che il periodo tra Omero e Platone ha presupposto un transito da una cultura orale a una cultura alfabetica. Platone ha fondato la sua epistemologia sulla cancellazione della cultura orale rappresentata dai poeti e la l'espulsione di questi dalla Repubblica platonica ha costituito il segno dell'acquisizione di nuove forme di conoscenza, permesse grazie all'avvento della scrittura.

Con il passaggio dall'oralità alla scrittura si ha dunque il passaggio dalla poesia alla prosa, la prima delle quali servi a stabilire una tradizione culturale orale e la seconda a cancellarla: "così ebbe luogo la nascita di quello che chiamiamo poesia, una prassi che adesso, sotto il dominio della scrittura, è rimasta relegata a una condizione di passatempo, ma che era in primo luogo lo strumento funzionale di immagazzinamento di informazioni culturali per uso ulteriore o, detto in un linguaggio più familiare, lo strumento che servi per stabilire una tradizione culturale". (Havelock, p. 105)

La poesia, che significa propriamente creare dal nulla, costruire un ponte al di sopra dell'abisso, presuppone l'immedesimazione dell'autore e dell'ascoltatore in ciò che viene raccontato: il poeta che canta poesia è colui che spiega il signifi-

cato dell'esistenza, in quanto la poesia non è un fatto esclusivamente letterario ma soprattutto umano.

La poesia, al pari della magia, è altresì un fatto sociale, in quanto produce una sintesi collettiva che rispecchia i sentimenti di chi parla e di chi ascolta, concorrendo a rendere efficace la trasmissione di memorie. Esiste infatti una componente di ritualità così come di sacralità che investe la poesia, poiché essa è veicolo di voce, di *phoné* come luogo proprio del logos dell'anima, e agisce con efficacia simbolica sulla realtà, sulla vita, contribuendo in qualche modo a cambiarla.

La conservazione della memoria collettiva in una società orale era affidata ad una mescolanza di poesia, musica e danza, l'insieme delle quali contribuiva a generare il ritmo: è attraverso il ritmo che gli individui possono coordinare il proprio movimento e il proprio pensiero, i propri battiti e il proprio respiro, in modo tale che esso diventi espressione di un sentire collettivo e riveli una perfetta sinergia tra gli individui.

Il ritmo è ciò che struttura la poesia, le conferisce bellezza e al contempo ne assicura la ripetitività e la memorizzazione. Poiché la poesia non è solo il frutto di una mente individuale ma esprime in sé l'essenza del desiderio di un gruppo, la forza energetica di una collettività.

La poesia genera il bisogno di appartenenza ad un gruppo, nonché presuppone la struttura di una comunicazione orizzontale, la quale si fonda su di un ordine non gerarchico del discorso e prevede, come in ogni nodo dell'ipertesto, la possibilità di un'interpretazione soggettiva.

Con il ritorno all'oralità, si auspica dunque vivamente un ritorno alla poesia.

Concludo con un'affermazione, a mio avviso carica di immaginario, di un teorico dei media tra i più noti ed importanti della nostra epoca, Pierre Lévy: *la poesia e la rete sono l'universale senza totalità*.

Alessandro Zaccuri

Dai racconti ***Forma brevis (Fb)***

Pubblicato su Facebook

"Non può essere per sempre", disse lui.

"Allora non può essere", disse lei.

Guido Catalano

dal blog "Guido Catalano. Solo lo stolto abbaia, amenoché sia un cane" *

(<http://www.guidocatalano.it>)

Sudo cani

In: Poesie nuove

<http://www.guidocatalano.it/?p=551>

04 Apr, 2009

sudo sangue
sudo benzina
sudo fumo
sudo vaselina
sudo birra
sudo sudore
sudo sperma
sudo da ore
sudo merda
sudo fango
sudo ferro
sudo gomma
sudo treni
sudo cani
sì
sudo cani
ecco
sì
sudo cani
ecco
sì
ecco sì
sudo cani

dottore, sudo cani
tieni questa pomata
cosa serve, dottore?
a smetter di sudar cani
voglio sudare cavalli, dottore
con questa suderai un cavallo intiero
ottimo dottore sei tu
vai e suda
dottore squisito tu sei
vai
fine primo tempo
inizio secondo tempo
fine secondo tempo
inizio terzo tempo
cosa è successo nel secondo tempo?
nulla, mi ha detto il cavallo sudato
come ti chiami cavallo?
Beatrice
sei una cavalla donna
sì
t'ho sudata io?
sì
non ricordo
sei svenuto per la fatica
ah, ed ora?
ora siamo io e tu
sei bella cavalla
grazie
sei enorme
sono un cavallo, è normale
potremo mai amarci, Beatrice, io uomo, tu cavalla?
è contro natura
scappiamo nel bosco lontano, Beatrice
ci troveranno e ci faranno del male
ma tu mi ami cavalla?
io sì, io t'amo un po'
anche se non ho la coda?
sì

anche se non so galoppare?
sì
anche se non so nitrire?
sì
rubiamo un'auto e scappiamo lontano, Beatrice
non c'è bisogno dell'auto, sono un cavallo
io non so cavalcare
non ti preoccupare, faccio io
fine terzo tempo
inizio quarto ed ultimo tempo
sono sdraiato su un divano comodo in una stanza
ho la sensazione che ci sia qualcuno dietro di me
con uno sforzo sovrumano di reni mi inarco facendo perno
sulla testa
e guardo dietro
e vedo
è chiaramente Sigismondo Freud che si sta caricando la
pipa
mantenendo la posizione inarcata dico
scusa lei è Freud?
sì
non era morto?
non sottiliziamo
dov'è Beatrice?
chi è Beatrice?
la cavalluccia amata mia
lei ama una cavalluccia?
eh sì
non è mai esistita nessuna Beatrice signor Piero
non mi chiamo Piero
non importa
lei non esiste
non importa, guardi questa macchia d'inchiostro, cosa le
viene in mente?
un cavallo
bene
e questa?
un cavallo

interessante, e questa?
ora basta!
dove avete messo la mia cavalla, bastardi!
si rilassi Piero, e si concentri su queste immagini
senti vecchio rincoglionito, se non mi dici dov'è la mia cavalla

quella pipa di merda te la faccio fumare dal culo!
buio
fine quarto ed ultimo tempo
finale
sono in una radura con l'erbetta verde
tutt'intorno alberi
il rumore dell'acqua del ruscello vicino
sdraiato
c'è Beatrice accanto a me
mi carezza la faccia con il muso
perché è un cavallo e non ha le mani
ciao cavalluccia
ciao
come stai?
bene
cos'è successo?
non lo so
sei capace a sdraiarti?
è un po' difficile per me
se ti bacio diventi una fanciulla?
no
meglio, mi fa un po' impressione baciare un cavallo sulla bocca

eh, immaginavo
comunque un po' mi sono innamorato veramente di te
anche io un po' veramente di te
strano, no?
stranissimo
anche perché non ci conosciamo
in effetti non ci conosciamo
non abbiamo fatto delle cose assieme
no, praticamente no

non ci siamo raccontati dei segreti mai
mai
non siamo mai andati a cena assieme o al cinema
mai
dove siamo Beatrice?
siamo nella serena radura erbosa dell'amore uomo-cavallo
ma allora esiste veramente la serena radura erbosa dell'a-
more uomo-cavallo!
sì
ne avevo letto come luogo mitico e incantato ma non crede-
vo esistesse per davvero!
esiste
bella storia
poi mi alzai
le posai un bacio sul naso umido
le dissi: Beatrice credo sia giunto il momento ch'io torni alla
dura realtà
dura e nefasta, disse Beatrice
come?
dura e nefasta realtà, si dice
sì Beatrice, credo che sia giunto il momento ch'io torni alla
dura e nefasta realtà
dura e nefasta e infame, disse Beatrice
Beatrice, mi prendi in giro?
un po'
vabbé ora vado, è stato un piacere conoscerti
non mi hai detto neanche il tuo nome, omino barbuto
scusa, piacere, Guido
piacere mio, Beatrice
ciao Beatrice allora
allora Guido ciao
come faccio a uscire di qui Beatrice?
sei già fuori, Guido
ero fuori
fuori pioveva
mi venne il magone
forte la passione dell'animo mio
che m'opprimeva il ventre

guardai il cielo
grigio e basso
così basso che
mi sfiorava la testa
si sentivano sirene lontane
mi tappai l'orecchie me ne tornai a casa
mi cossi un uovo
sbagliai cottura
doveva esser sodo
fu alla coque
intanto che ci pucciavo dentro il grissinetto
guardavo la tele che dava le trasmissioni
era come una finestra sul mondo dei morti
infatti la chiusi
andai a letto e dormii
non prima però
d'essermi scosso aritmicamente
e a lungo
il membro
al fine
di farne
uscire
copiosa
un poco di vita
nella sua forma basica
bianca
liquida

- segnalato da Mitia Chiarin

Guido Catalano

Io Kill Bill non è che l'avevo capito bene

In: Poesie nuove

<http://www.guidocatalano.it/?p=543>

10 Mar, 2009

Niente

mi son rivisto Kill Bill

il Volume 1

il Volume 2

praticamente uno dietro l'altro

nel computer

che nel mio computer nuovo di pacca io

ci posso vedere i films sdraiato nel letto

uno sbiello

mangiando i Fonzies

che mi si sbriciolano dappertutto

uno sbiello

che io non me li ricordavo mica

cioè me li ricordavo ma non me li ricordavo

cioè quando li vidi al cine

ne uscii tutto satollo di contentezza

che per tre giorni

son quei film

che uno è satollo

e gli ritornano in mente tutte le scene

e i dialoghi

e ne parla un sacco con gli amici

però poi

rivedendoli nel mio letto

ho capito cosa voleva dire
questa ragazza che mi ha detto
al telefono
mi ha detto: questo è un gran film sull'amore
che io non me lo ricordavo come un gran film sull'amore
me lo ricordavo come un gran film sulla vendetta
con gran scene di gran combattimenti
con gran coreografie
con gran dialoghi tarantineschi
con gran musica
le ragazze le cose dell'amore
è inutile
le capiscono prima
è una roba genetica
anche alle medie, mi ricordo
alle medie
e non dico in terza
anche in prima
quelle già volevano limonare
io no
comunque
questa ragazza al telefono quando le ho detto nella notte
mi sto guardando Kill Bill 1
lei mi ha detto
è un bellissimo gran film sull'amore
e io le ho risposto
eggìà
ma in realtà fingevo un po'
che io non me lo ricordavo come un gran film sull'amore
ma ho fatto finta
così lei ha pensato che io fossi un uomo maturo
che capivo le cose dell'amore
che alle ragazze
se gli vuoi far colpo tu devi proprio sembrare uno che le
cose dell'amore
tu le hai introiettate tutte per bene
questa è una regola importante
vabè

comunque io sono stato molto felice di rivedere questi films
che in verità è un film solo
tipo Guerre Stellari ma di più
e uno di quei film a puntate che quando finisce il primo
ti viene proprio voglia di vedere come continua
al cine non si può
nel tuo letto sì
io adesso non dovrei
non dovrei parlare del finale
che se qualcuno mai stesse leggendo
e per disgrazia non avesse visto Kill Bill
è un casino
quindi se così fosse
smetti di leggere
subito
adesso
vedi il film, l'uno e il due
poi continua pure
il finale tipo dura quaranta minuti
capito?
e io lo ammetto
io il finale non me lo ricordavo bene
anzi dirò di più
a me il finale mi aveva un poco deluso
ai tempi del cine
che uno dopo ore di botte da orbi
di grandi duelli
uno uno s'aspetta un finale
che uno dice:
cazzo dice
dice anche porcaputtana, ma non sempre
finalmente l'ha beccato!
quel bastardo schifoso infame assassino maniaco indecen-
te di Bill
capito?
uno dice
adesso succederanno delle robe ma delle robe che uno son
ore che aspetta

adesso Uma a Bill gli fa il culo
dice
e invece no
cioè sì
ma nel contempo no
capito?
secondo me no
cioè se uno è una donna sì
se uno è un uomo, dipende
questi due si amano
ma molto
loro si amano molto
e lei sapete cosa gli fa?
se l'avete visto, sì
se no, mi spiace
gli fa la tecnica dell'esplosione del cuore con 5 colpi delle
dita

che è lui che l'ha mandata a impararla la tecnica
quando stavano insieme
capito?
e lei gli fa esplodere il cuore
capito?
con questa antichissima tecnica del kung fu
cioè
lei, la cosa pazzesca
è che lo ama ancora
non proprio amore amore
anzi sì amore proprio amore
e odio proprio odio
insieme
lui le ha sparato in testa che lei era pure incita
e secondo voi uno come Bill
come mai non l'ha seccata quando ne ha avuto l'opportuni-
tà?

secondo voi perché quando la tipa con un occhio solo
le sta per iniettare il veleno, Bill le telefona e le dice
fermati che non è giusto ammazzarla così?
secondo voi perché il fratello di Bill

dopo averle sparato nelle tette col sale
non la finisce
e la sotterra viva
quando si sa
che una così
è una che si sa
che ce la può fare a uscire da una cassa da morto
inchiodata
a 4 metri sotto terra?
eh?
secondo voi?
scusa ma secondo voi com'è che Bill
quando sono a casa sua
c'ha una pistola
e spara nella frutta?
eh?
poteva spararle e spara nella frutta con la pistola
come mai secondo voi?
la scena d'amore più bella
mi ha detto la ragazza al telefono
è quando loro due
son come in una radura
con il fuoco in mezzo
e lui le racconta una specie di fiaba
la fiaba di Pai Mei
e lui intanto che racconta ogni tanto
suona il flauto
e lei da come lo guarda
si capisce quanto sia innamorata
tantissimo
io poi avevo rimosso
proprio rimosso
tutta la scena del test di gravidanza
che il concetto di maternità
in Kill Bill 1 e 2
è importantissimo
e c'è questa scena
che secondo me almeno il 50 per cento dei maschi

se la sono dimenticati
io adesso sono un maschio evoluto
e l'ho capita
l'ho capito
c'è questa scena pazzesca di lei che fa il test
poi arriva un killer femmina orientale
e Uma le dice
oh, sono incinta, non ammazziamoci
e il killer femmina
in questa scena che fa anche un po' ridere
legge le istruzioni del test
puntandole un'arma contro
per vedere se Uma le racconta palle
poi capisce che è vero
e se ne va
e le dice pure: "auguri"
capito?
questa è una scena madre
è una scena che significa che
avere un bambino
se sei sano
ti cambia la testa
in meglio
e poi significa anche che se tu sei una donna
e fai l'assassina professionista
se rimani incinta
poi non vuoi più fare l'assassina professionista
anche se questo vuol dire
tradire il tuo uomo
ecco cosa significa
che molti, io lo so
sono rimasti delusi dal Volume 2
perché uno fin dall'inizio si aspetta
il gran duello finale
tra Uma e Bill
ma non c'è
c'è tutta una scena casalinga
una scena di famiglia

di dolcezza familiare
con il papà, la mamma, la bambina
che uno a un certo punto gli viene
se è diventato un maschio evoluto
gli viene da dire
speriamo che non s'ammazzano che fanno la pace
che è un'assurdità
perché non possono fare la pace
cioè Uma non può perdonare
anche se vorrebbe
ma non può
ma sarebbe bello
e gli fa scoppiare il cuore
e non neghiamocelo
lui muore
con gran dignità
cioè
non che morire sia bello
ma almeno lui lo fa con stile
e lì scatta la commozione
scatta tutta una commozione
c'è tristezza
non dico come in Titanic
che lì proprio uno piange
ma quasi
io mi sono commosso
e ho fatto pure l'errore di sfregarmi gli occhi
con le dita lerce di Fonzie
che è sconsigliabile
atto sconsigliabile
ti accechi
comunque un mio amico
con i punti del ristorante giapponese
fra poco vince una katana originale
poi andiamo al Valentino
io porto i nunchaku
e facciamo bordello

Daniela Calisi

Poetry Machine – Ch'ange

www.contentodesign.it

Menzione speciale della giuria al concorso Milano in digitale 2008.



Il testo e l'interazione

“Poetry Machine – Change” è una interfaccia di lettura che invita ad esplorare alcune delle potenzialità espressive di un testo mutevole.

Il testo, con le sue metamorfosi, è un invito ad uscire da uno stato di passività psicologica: nella versione di partenza non c'è gioia né speranza, solo passività rassegnazione, richiesta.

L'atto di manipolare il testo [il tempo, la vita], esplorandolo per tentativi, smontandolo e rimontandolo, porterà a nuove configurazioni [situazioni, occasioni] verso una riscoperta dell'azione [comprensione dei meccanismi, presa di potere, gio-

co, speranza, gioia] .

Questa presa di potere sul componimento vuole suggerire una condizione di volontà attiva che si riflette nell'approccio verso il tempo e la vita stessi e si manifesta nella generazione di nuove versioni della poesia.

L'interazione conduce dunque a nuovi testi, nuove configurazioni che esprimono l'azione, la speranza e la gioia.

*"Let me rest
Feroocious time and slowest
Atrocious drip of thoughts
Delicious trade of wishes?
I rest".*

Il processo creativo

Questa opera è una delle fasi di un processo di realizzazione che indaga sulla possibilità di costruire fisicamente nuovi oggetti testuali a partire dalle esperienze fatte con la scrittura digitale.

Il processo di realizzazione di una Poetry Machine inizia con la redazione di un testo cartaceo avvalendosi di notazioni specifiche per le sue parti interattive.

Tali notazioni vengono ricostruite in una prima versione digitale del testo per poi prendere forma nella costruzione di un semplice modello fisico dell'interfaccia di lettura.

Questo permette all'autore di sperimentare le diverse configurazioni del testo e da adito ad una serie di nuovi spunti creativi. Una nuova traduzione digitale del meccanismo testuale consentirà di elaborarlo ulteriormente senza doverlo ricostruire fisicamente.

Attualmente il progetto si presenta nella sua seconda veste digitale, la fase successiva sarà la costruzione in una Poetry Machine fisica che possa includere gli spunti creativi generati nelle fasi precedenti.

L'idea estetica di questo modello mira ricreare un effetto di

realismo e materialità, un mondo di piccoli oggetti reali che abitano il medesimo spazio del testo.

Daniela Ranieri

dal blog di Daniela Ranieri “Il sangue del futuro. The blood of future. Ovvero come piantarsi un seme di domani nella carne” <http://www.ilsanguedelfuturo.blogspot.com/>,

Melocranio

<http://ilsanguedelfuturo.blogspot.com/2005/10/melocranio.html>

Monday, October 03, 2005

sono nera, sono bile rancida, sono testa piena di liquido, sono in spuma, sono molluschi di tenebra, sono spazzola di ciglia rivolte all'interno, sono acrilico e fosforo, sono muco di minatori e ali di pipistrello, sono succo di durementi, sono velluto di aracnoide slacciata, e ci inciampo coi piedi.

Paola Sagrado

MSN *

www.clubpoeti.it

Dire il tuo nome
è cedere a un declivio dolce di vocali
imporre alle labbra un broncio

o un bacio.

Buffo
trovarsi qui, non sapere
come si tratta un vero pirata
e mentre scambiarsi
bytes, morsi d'anima
carne di poesia.

Per sbaglio mando un trillo
sorrido, anzi rido
posto una faccina
(scrivo)

Un pirata si tratta con rispetto.
Sì, ascolta i tuoi bambini
dicono versi memorabili:
non ho figli né memoria, io.
Sono morta da poco.

(copincollo)

*Il mio cuore è una poltiglia
di sangue rappreso,
una di quelle colombe
sbadate, ingorde o temerarie*

*schiacciate sull'asfalto
dalla ruota sbrigativa della vita*

*un grumo misero
di sangue e piume
senza ricordo d'amore*

né di paura

*giusto di un ultimo battito
un'eco di volo
un tepore di nido
un senso d'alba*

di ritorno

...

(condivido una foto)

L'affetto è la pena
di non provare amore.
Sii devoto ai miei occhi,
ma poi insulta il mio biancore
in dialetto, con mani ruvide
su una spiaggia mentale deserta.

E' solo un gioco.

Lo sai tu, lo so io:
l'insolito destino
ci ha già travolto
e lasciato senza perdono
senza pensione
né lotta di classe.

Stai rispondendo qualcosa...

(attendo)

ferme sulla tastiera
guardo le mie mani
senza sogno d'ali.

a DEB, SBC e GG (ognuno di voi sa perchè)

* Questa poesia è stata scritta basandosi su una reale conversazione avvenuta tramite Messenger.

Eliver Delphin (Elisabetta Vernier)

Post Utopia Blues

<http://www.eliver.it/2008/04/22/post-utopia-blues/>

21-4-2008

Galleggio in silenzio su una superficie oleosa immobile.

Sopra di me, il cielo nero di Post Utopia. Le stelle mi guardano gelide: la loro luce si riflette sul metallo opaco delle torri che si alzano cupe intorno a me.

- Il mio avatar sono io - mi ripeto come un mantra, ma il dolore non passa. Ondate di lag scuotono la mia connessione, ma resto ancorata a me stessa, alla mia coscienza. Vorrei tagliare il cordone ombelicale che mi tiene ancorata a questo mondo, a questo corpo, ma non oso farlo.

- Il mio avatar sono io - mi ripeto e chiudo gli occhi. Il prossimo teleport, quando sarò sospesa nel nulla grigio della Grid, forse allora capirò.

4) I RACCONTI

Giovanni Boccia Artieri*

Letteratura diffusa

1. *Web literature e literature on the web*

Una prima, facile, approssimazione nel leggere in chiave evolutiva il paradigma letterario può essere centrata su una evidenza empirica che mostra come nella Rete si trovi uno spazio teso tra una duplice vocazione che potremmo definire *web literature* e *literature on the web*, che mostra come esista una rielaborazione dello spazio istituzionale della letteratura nel quale avviene un incontro (anche produttivo) tra lo scrittore ed il suo pubblico.

Su un primo versante la *web literature* si propone come “luogo” in cui la narrazione diviene territorio comunicativo nel quale aggregare scrittori/lettori, sperimentare le forme anti-lineari, ipertestuali ed aperte, in un progetto poetico/politico che si innesta sulle forme dei linguaggi neomediali sollecitando la produzione di realtà collettive guidate da una logica di comunicazione multi-molti.

Possiamo sintetizzare le principali caratteristiche di una realtà che presenta esempi variegati e differenziati in alcuni punti che mostrano come la *web literature* sia:

- uno spazio di connessione che esplicita la capacità di “fare network”;
- una letteratura che nasce e viene esperita in rete ma che ha la capacità di penetrare nell’universo mainstream della letteratura;
- una forma processuale e dinamica, che è pragmaticamente anti oggettuale e nega la forma libro e che si riferisce ad un’estetica della comunicazione. La forma di rappresentazione viene talvolta a volatilizzarsi a favore di un processo di comunicazione capace di sostituire la dimensione operativa alle opere;

- una forma di comunicazione al presente e comunque presentificata, che risponde alle urgenze di un forte orientamento alla contemporaneità;
- una letteratura connessa alla dimensione *many to many* della comunicazione in rete e che spesso si riveste di una “pellicola” politica, come nei casi di attivismo letterario. Oppure che propone un discorso politico rispetto alla forma produzione/consumo.

Penso ad un progetto “fondativo” per l’Italia come quello lanciato dai Wu Ming e da un gruppo di giapster (la proposta nasce online su Giap!) che ha portato alla creazione de iQuindici¹¹, insieme di “Lettori residenti” che «ha lo scopo di dare consigli e aiuto a chi scrive e di promuovere un diverso concetto di accesso alla cultura, che si attua in buona parte con l’utilizzo e la promozione del copyleft che ne consente una diffusione orizzontale¹²». Si tratta di un’operazione che sperimenta l’idea di una comunità di lettori al centro dell’industria editoriale, in un interscambio con gli scrittori che si sono sottoposti al loro giudizio, attraverso un meccanismo che ha consentito di pubblicare online diversi romanzi e racconti scelti fino a “imporre” all’editoria alcuni lavori:

La nostra modalità operativa prevede in generale che ai lettori vengano dati in affido dei manoscritti (ogni manoscritto viene affidato a due persone). Se il testo piace, anche altri lo leggono e alla fine, se i pareri positivi sono molteplici, il manoscritto viene pubblicato su INCIQUID o spinto con gli editori (come abbiamo fatto con *Tre Uomini Paradossali* di Girolamo De Michele, *Città perfetta* di Guglielmo Pispisa, *Casseur* di Valeria Brignani, ecc.).

L’altra faccia delle forme di letteratura in rete può essere sintetizzata dalla *literature on the web*. Qui la rete rappresenta la vetrina per gli autori e i loro prodotti letterari, oppure è un mezzo per distribuire opere pre-esistenti prodotte al di fuori

¹¹ <http://www.iquindici.org>

¹² Da *Il manifesto de iQuindici*, <http://www.iquindici.org/content.php?content.41>

della rete.

Le forme più interessanti sono quelle per le quali la rete diventa un luogo di visualizzazione della forma letteraria. Come, solo per fare un esempio, il lavoro di Giuseppe Genna *Dies Irae* (Rizzoli, Milano, 2006) che trova online un raddoppiamento nella forma di un meta libro¹³, capace di rendere conto della storia e dell'immaginario di un'epoca (il romanzo si snoda dall'Italia anni '80 in avanti aprendosi con la tragedia di Vermicino). Immagini, articoli di giornali dell'epoca, rimandi ipertestuali a siti con la musica di quella stagione, stralci della narrazione, ricostruzione visuale dei personaggi, ecc. entrano in risonanza con le pagine del romanzo creando un cortocircuito fra realtà e fiction.

Ma accanto a queste esemplificazioni ancorate alla forma moderna del romanzo che, per quanto capaci di aprirsi a sperimentazioni, sono l'evoluzione istituzionalizzata del paradigma, troviamo oggi forme che sono capaci di premere verso situazioni in cui le culture del consumo possano diventare soggetti di narrazioni.

Esplorare le trasformazioni del paradigma della letteratura nello spazio dei flussi richiede di spostarsi entro un orizzonte evolutivo che si colloca – ragionando in termini mediologici – oltre la forma libro su cui ancora si formano molte delle sperimentazioni sin qui presentate, per entrare in una realtà nella quale la letteratura si fa spazio mediale, territorio dell'abitare, luogo della comunicazione: media-mondo.

In tal senso la Rete rappresenta un ambito di sperimentazione capace di visualizzare e quotidianizzare le nuove dinamiche sottese a questa evoluzione. In particolare le pratiche diffuse che possiamo sintetizzare come attitudine al *farsi media*¹⁴, capaci di rovesciare la logica produzione/consumo in un territorio, quello del web, connotato da ambienti di comunicazione *many to many* che consentono forme di massa di auto-

¹³ <http://www.24sette.it/diesirae/index.html>

¹⁴ Cfr. <http://media-mondo.blogspot.com/2005/10/farsi-media-1.html#links>

produzione e diffusione di contenuti. Abbiamo, molto sinteticamente, a che fare con l'appropriazione da parte del "pubblico" dei linguaggi mediali, le cui sperimentazioni produttive si sono sempre più diffuse nel quotidiano grazie all'abbattimento del costo delle tecnologie e alla moltiplicazione di software (di montaggio, manipolazione di immagini, produzione audio, ecc.) anche gratuiti, oltre che di ambienti web che consentono di produrre, aggregare e diffondere contenuti.

2. *Spreadable literature* e pubblici connessi

La nostra è un'epoca di letteratura diffusa (*spreadable*), nel senso più ampio ma anche più banale (e talvolta triviale) del termine. La "banalità" risiede nella quotidianizzazione di pratiche di scrittura di massa per le masse che passa per social network, blog e siti di microblogging. Da lettori celati nell'anonimato, dall'essere pubblico di massa, così come siamo stati costruiti dalle forme di comunicazione di massa della stampa, abbiamo imparato ad essere lettori in modo diverso, in modo connesso. Ma allo stesso tempo abbiamo imparato ad essere anche scrittori, a leggere e farci leggere, tra post, tweet, note, commenti... attraverso un rivolo di micro produzioni quotidiane, a volte impegnate altre disimpegnate, tra l'informazione e l'intrattenimento, da pubblici connessi.

Il termine "pubblici connessi" (*networked publics*) definisce una complessa relazione e co-evoluzione tra pratiche culturali, relazioni sociali e lo sviluppo delle tecnologie mediali in direzione di una connessione digitale (Ito, 2008). È un concetto che si pone in alternativa a quello di pubblico, audience o consumatori per sottolineare il mutamento dei modi in cui gli individui sono oggi connessi e mobilitati attraverso i media e per mezzo di questi. Oggi il pubblico comunica in modo crescente attraverso complesse reti che vanno sia dall'alto verso il basso che dal basso verso l'alto che in modo orizzontale. All'interno di flussi comunicativi multipolari i pubblici possono reagire, (ri)fare e (ri)distribuire contenuti, partecipando alla condivisione di cultura e conoscenza attraverso le logiche del discorso e dello scambio oltre che quelle della sola ricezione mediale.

Per capire la mutazione in atto della letteratura diffusa oc-

corre andare alle radici della forma moderna del paradigma letterario per capire come, nell'epoca dei flussi, il medium della scrittura permette l'evoluzione della forma narrativa e l'affermazione di nuovi contenuti. La mutazione rilevante però non è solo - e tanto - relativa ai temi ma è propria del modo in cui questi temi si vincolano a forme inedite della comunicazione. Per meglio dire: poiché la funzione della letteratura è di consentire nuove forme di osservazione e nuove occasioni di relazione, l'epoca delle reti e dei linguaggi neo-mediali introduce nel paradigma letterario una mutazione che lavora sulla dissoluzione di una forma a senso unico scrittore/lettore – produzione/consumo. Il che comporta l'apertura a una *web literature* che si pone come ambito di sviluppo di nuove modalità di osservazione (e auto-osservazione) e di costruzione di spazi letterari come luoghi della comunicazione.

L'industria culturale novecentesca è stata costruita attorno a paradigmi mediali professionali e commerciali che hanno messo all'angolo tutte le produzioni "dal basso", quelle amatoriali ed interpersonali, confinandole in un ambito domestico o di nicchia. È così che una cultura e un immaginario professionale e commerciale hanno reso periferiche per le vite degli individui delle forme culturali che, al contrario, sono sempre state centrali, come i diari, le corrispondenze, le conversazioni quotidiane, ecc. a favore della costruzione di un'arena pubblica condivisa di natura translocale e spettacolare. Le forme di produzione individuali di coloro che vengono pensati e vissuti come pubblici/consumatori hanno prodotto, nella loro condizione di marginalità, dei linguaggi sotterranei di sopravvivenza che si sono esplicitati nella capacità di rimodellare i prodotti massmediali *mainstream* (Jenkins, 2007, 2008) o di dare vita ad artefatti culturali originali. Dalle autoproduzioni musicali e letterarie alle fanzine attraverso tutte le diverse forme di fandom, le soggettività espunte e reinterpretate dai linguaggi di massa hanno saputo dare vita a narrazioni in grado di fornire *senso* ai propri bisogni e desideri comunicativi, estetici e dell'immaginario (Boccia Artieri, 2008).

Lo stato di connessione in pubblico che la realtà della Rete ha oggi reso visibile e percepibile (Boccia Artieri 2009) mostra

come le forme di produzione culturale individuale ed interpersonale abbiano la possibilità di uscire dalla marginalizzazione spinta per diventare un linguaggio nuovamente pubblico capace di miscelarsi, stimolare, convergere o divergere con i linguaggi pubblici di massa. Ecco allora che i blog, le chat, i siti di vendite online – come eBay –, i forum, i servizi di social network, quelli che consentono scambi di file *peer-to-peer* – come eMule o Bit Torrent –, le forme di *video streaming*, ecc. rappresentano piattaforme in cui prendono vita forme di produzione amatoriale e fandom assieme a quelle di comunicazione interpersonale quotidiana. L'accessibilità via web, attraverso i molti servizi di aggregazione dei contenuti prodotti (dagli aggregatori di FeedRSS per i blog a servizi come FriendFeed) e di ricerca (ad esempio Technorati) consente un elevato livello di ricercabilità dei contenuti a partire dai propri interessi e di messa in connessione degli stessi.

Si produce in tal senso un ambiente mediale dove forme di auto ed etero rappresentazione convivono, in cui i linguaggi di massa dai quali siamo stati forgiati come pubblici/consumatori entrano in risonanza con pratiche individuali e collettive ad alta densità del simbolico, in cui senso macrosistemico e micro individuale coabitano in modi inediti.

Blog e social network cambiano i modi della conversazione e dell'ascolto ed i modi di osservare ed elaborare gli eventi dell'esistenza che non sono più fatti strettamente privati ma possono diventare oggetto di comunicazione pubblica, in un contesto caratterizzato da vite sempre più visibilmente connesse. Vita e letteratura coincidono.

3. Vita e letteratura nella doppia cornice

Se pensiamo alla forma diffusa della scrittura/lettura sul web che blog e siti di social network rendono possibile, il frame è la doppia cornice, dello schermo e del "luogo" nel quale il contenuto si trova.

Da una parte la cornice è lo schermo, quello del computer, del cellulare o, nel futuro prossimo, del lettore di eBook. Dall'altra è ciò che le *affordance* dell'applicazione di diffusione usata (blog, social network, ecc.) consentono sia nella forma

di produzione che di consumo.

Lo status update su Facebook trova la sua cornice di senso nel live streaming dei vissuti dei profili che “scrollano” nella lettura inanellando storie (“sta mangiando un dolce fatto in casa ed appena sfornato”) ad altre storie (“in segno di lutto per una notte che se ne è andata troppo presto, terrò le palpebre a mezz'asta per tutto il giorno”). Così lo sguardo sulle vite degli altri, reali e immaginate allo stesso tempo – si tratta comunque e sempre di un racconto in pubblico, del trovare le parole per riempire lo spazio bianco rispondendo e sostituendo le parole scritte: “A cosa stai pensando?” – trova senso nella narrazione scritta, nei micro frammenti. Come in Twitter, che mette a disposizione solo 140 caratteri per dare senso ai tuoi pensieri, rispondendo alla domanda “che c'è di nuovo?”. Ma il senso complessivo non si limita al testo scritto ed è solo limitatamente trasferibile in un'altra forma, ad esempio una raccolta di status update in un libro, magari catalogandoli secondo il tema. Perché quello che dà senso allo status update sono anche i commenti che gli fanno da contrappunto, i like che ha ricevuto, l'icona con l'avatar che accompagna post e commenti e che può essere usata come modalità metacomunicativa... e la propria possibilità di commentare o mettere un like. In pratica la realtà conversazionale (effettiva e possibile) e la collocazione nel flusso. Diverso è per Twitter, dove il tweet postato resta solitario nel flusso, anche se trova forme di riconoscimento (come il re-tweet) o indirette di commento ma non immediatamente connesso al Tweet principale. E che però trova forme di significato tese fra l'estemporaneità di una frase brillante postata e lo storico longitudinale dei tweet di quel profilo.

Per non parlare poi delle forme narrative che si producono in real time in chat attraverso linguaggi iconici che si muovono fra forme universalizzate del web (come gli smile) e costruzioni linguistiche di microgruppo (come parole costruite da lettere ed icone che fanno riferimento ad un vissuto in comune). Oppure quelle forme conversazionali estemporanee che si generano su mondi online come Second Life dove gli avatar possono produrre nei loro scambi pubblici in chat vere e proprie innovazioni linguistiche, modalità neo-narrative, ecc.

Dal momento che queste forme (chat, ad esempio) possono essere memorizzate e diffuse oltre il contesto di intimità della loro produzione, che diventano indicizzabili e ricercabili, è evidente che ci troviamo di fronte a possibilità nuove per tutti quegli spazi di marginalità che ci hanno collocato nel ruolo di consumatori e che ora, nella dimensione della connettività in pubblico, ci rendono produttori. E che consentono di rimettere in circolo i nostri vissuti, cambiando i modi di osservare ed elaborare gli eventi dell'esistenza, riconnettendo tangibilmente letteratura e vita.

Pensiamo ai blog, ad esempio.

Sul versante scrittura/lettura i blog rappresentano certamente un'innovazione rilevante con una portata di massa (Granieri 2005). Il lettore diventa scrittore per potenziali lettori. La facilità di apertura, aggiornamento e gestione di un blog è indubbiamente una variabile di sistema rilevante al fine della generazione esplosiva della blogosfera. Ma dal nostro punto di vista la vera novità sta da un'altra parte. Sta nel fatto che dopo aver familiarizzato come lettori con la possibilità di osservare le vite narrate dai professionisti e accedervi riflessivamente, ora è possibile riappropriarsi dei propri vissuti esperienziali e narrarli. Si sta diffondendo a livelli esponenziali la pratica di auto-osservarsi attraverso gli occhi di possibili osservatori, i lettori dei blog. Moltissimi sono i blog personali che utilizzano la forma del diario quotidiano; diario che però è scritto per un pubblico, o se si vuole, per sé stessi in quanto pubblico. Il paradosso di un diario personale di massa sta in questa sovraesposizione, che consente di vedersi in quanto veduti. Parte integrante di queste forme pubbliche di scrittura sono le possibilità di post di commento che un autore può ricevere, producendo integrazioni di altri punti di vista alla sua narrazione.

Così da una parte diventiamo spettatori sempre più attenti della nostra vita, e però con la capacità di riattivarla emotivamente con la scrittura.

Vissuti e rappresentazioni dei vissuti tendono così a risincronizzarsi in questa forma di letteratura dal basso, personale e di massa. Da lettori/spettatori a scrittori/performer capaci di produrre ed abitare uno spazio letterario di massa a vocazione

emotiva, che tenta come può di ri-accoppiare sapere e corpo.

*Giovanni Boccia Artieri è docente di Sociologia dei new media all'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" e vicedirettore del LaRiCA . Il suo blog: <http://mediamondo.wordpress.com>

Bibliografia:

Boccia Artieri, Giovanni *SuperNetwork: quando le vite sono connesse*, in L. Mazzoli (a cura di), *Network Effect. Quando la rete diventa pop*, Codice Edizioni, Torino, 2009, pagg. 21-40

Boccia Artieri Giovanni, "Share This! *Le culture partecipative nei media. Un'introduzione a Henry Jenkins*", in Jenkins, Henry, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008, pagg. 7-22

Boccia Artieri, Giovanni "Farsi media. Consumo e media-mondo: tra identità, esperienza e forme espressive," in Di Nallo E., Paltrinieri R. (a cura di), *Cum sumo. Prospettive di analisi del consumo nella società globale* , Franco Angeli, Milano, 2006, pagg.187-205

Granieri, Giuseppe *Blog Generation*, Laterza, Roma-Bari, 2005

Ito Mimi *Introduction*, in Kazys Varnelis (a cura di)., *Networked Publics*, MIT Press, Boston, 2008

Jenkins Henry *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008

Jenkins Henry *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007

Luca Melchionna aka Adso da Melk

*Il puma cipriota**

dal blog Andreij Kontinovich <http://andreij.splinder.com>

<http://andreij.splinder.com/post/17586161/Il+puma+cipriota>
Gli eresiarchi di Larnaca, racconta Tizio Scazio Apu-

leio, sostenevano che l'unico metodo certo per assicurarsi la salvezza nell'aldilà fosse affrontare in un'arena un puma cipriota. Completamente nudo, la fronte cinta di un drappo bianco a simboleggiare la purezza, l'eroe possedeva come unica arma da contrapporre agli artigli del puma un mestolo di legno. Contestando le motivazioni religiose del sacrificio rituale, un gruppo di cinici storici francesi di "Les Annales" ha recentemente argomentato che chiunque dei due contendenti fosse morto, il villaggio avrebbe avuto da mangiare per tirare avanti un'altra sera. Come rompe le balle la Storia sociale, a volte, non si può capire.

Gli eresiarchi di Larnaca, in ogni caso, concedevano il diritto di sfidare i puma a tutti i giovani ciprioti, ma non a se stessi, per non peccare di orgoglio. Gli eresiarchi di Larnaca erano dei bastardi, e per questo motivo erano molto ben visti dai contadini del luogo e dai banchieri di Cnosso. Tra l'altro non erano neanche dei veri ciprioti, ma un gruppo di sudtirolesi, tutti buone forchette. I più molli, più disincantati, e soprattutto più sazi avendo nel frattempo scoperto la coltivazione del farro, i bisnipoti degli eresiarchi di Larnaca mantenevano nell'anno 700 solo il guscio esteriore di questa nobile e ferina tradizione: si spogliavano eccome, ma il puma, non più avvistato da almeno 2 secoli, era stato sostituito da una vergine, sui cui generosi fianchi spiccava a grandi lettere di gesso la parola "PUMA". L'uso del drappo bianco, tristemente, era sparito. Solo i giovani più pedanti, attingendo allo stesso barile di gesso delle vergini, si vergavano sulla fronte le parole "DRAPPO BIANCO", di

solito al contrario, e venivano per questo derisi dagli eresiarchi, che li picchiavano sul collo gridando "Idiota! Pedante!", e non di rado tiravano loro dei Bratwurst intinti nella senape dolce.

La situazione sarebbe presto degenerata nella lussuria e nell'intossicazione da carne di maiale, se non fosse apparso un profeta, un riformatore, un uomo di fede. Si deve ad Andreas Continopoulos, pastore di origini miste sudtirolo-cipriote, la sintesi umana e simbolica capace non tanto di preservare una stanca tradizione, quanto di illuminarla di un senso tutto nuovo. o avuto la fortuna di conoscere Andreas, in una delle mie vite. Lo ricordo assorto nella penombra di un fienile, intento a pucciare un wurstel nello tsatsiki. Ho percorso molti universi, sondato profondità che atterriscono, contemplato il nulla negli occhi, e me la cavo anche a freccette. Ma ci sono dei momenti - pochi, singolari istanti in un oceano di indifferenza - in cui anche noi Immortali ci troviamo in soggezione. E io lo fui, a cospetto di quell'uomo inafferrabile. Dal volto, nell'ombra, fuggivano alcuni lampi. I riflessi del braciere danzavano, illuminando per qualche istante le mani callose. Non vidi mai i suoi occhi, ma il mio sguardo interiore intuì il suo, e lo vide fisso nel vuoto. La voce era ferma, l'accento gonfio di incoscienza e consapevolezza:

- Da domani si torna al puma"

- "Andreas, il puma è estinto. Non ce ne sono più. E' finito, per sempre. E qui se c'è uno che sa di cosa parla quando dice per sempre, quello sono io. Dammi retta"

Un sibilo, una risata sorda, di cui non credevo capace un umano. E di nuovo un lampo negli occhi, ma questa volta, ci avrei giurato, di derisione

- "Che cosa hai capito? Il puma sono io."

Andreas ci manca. Ma si deve alla sua tempratura eccezionale, e ai suoi muscoli resi legnosi e indigesti dal costante allenamento sulle piste da sci su sassi da lui fatte costruire dietro casa, se i ciprioti sono diventati del tutto vegetariani.

Giovanni Ziccardi

Quello che è rimasto (Five Notes Monkey Heart)

(<http://www.ziccardi.org>)

Eh sì, caro Fred. Ricordo tutto benissimo, purtroppo.

Ricordo la data. Il 18 novembre del 1995.

Ricordo la temperatura. Era freddo, e il luogo, New York, prima e unica volta per me, al Lincoln Center.

Che tempi, Fred, mi vengono i brividi solo a pensarci.

Avevo 30 anni, ero bello, ed ero il più grande violinista della mia generazione, la giovane promessa mondiale.

Ma quella serata non era stata allestita per me: io ero nel pubblico, per una volta, ed ero in prima fila.

Si esibiva il più grande di tutti.

Me lo ricordo bene, sai Fred?

L'ho seguito con lo sguardo mentre saliva sul palco lentamente, a fatica, con le stampelle che ormai facevano parte del suo corpo. Era sorridente, pur nella consapevolezza di dover condividere la sua vita con quella maledetta poliomielite che lo accompagnava sin da bambino.

Fred, pensa, l'ingresso del genio è sembrato un rituale antico, modulare, a tempi ben scanditi.

Si è seduto, ha poi appoggiato per terra le stampelle, ha rimosso i rinforzi dalle gambe, si è adagiato nella sua posa caratteristica, un piede piegato all'indietro e uno in avanti, si è mosso a fatica verso il pavimento per raccogliere il violino, se l'è messo ben fermo tra il mento e la spalla, e ha sorriso al direttore d'orchestra, pronto per iniziare.

Fred, non ci crederai.

Aveva appena iniziato a suonare, le prime cinque note, e una delle corde del suo violino si spezzò, esplose come un colpo di pistola attraverso la stanza piena di spettatori muti.

Il resto, Fred, è storia.

Il grande violinista continuò comunque a suonare e, Fred, ti

giuro, suonò un intero brano sinfonico con le sole tre corde che erano rimaste intatte.

Non sono finiti nella storia, Fred, gli addetti che gentilmente mi accompagnavano fuori.

E poi l'ospedale, la bava alla bocca, il mio sguardo fisso e perso.

Insieme a quella corda, Fred, si era spezzata anche una corda nel mio cervello.

Niente di grave, Fred, come vedi parlo, ricordo, mangio, cammino.

Continuo anche a suonare, come ti ho già fatto sentire tante volte.

Anche se dopo aver suonato cinque note torno a sentire quel maledetto colpo e tornano la bava, il batticuore, le ambulanze, i dottori.

Che palle, Fred, sono più di dieci anni che quando suono mi devo fermare alla quinta nota, respirare a fondo, riposarmi almeno un quarto d'ora e poi posso suonare di nuovo.

Mi devo fermare alla quinta, Fred, ma ho scoperto una cosa.

Tu non immagini quanta poesia ci possa essere in cinque note.

Questo piccolo contrattempo non è un problema neppure per quanto riguarda l'elemosina: chi passa si ferma di solito per poco tempo, e cinque note tenute lunghe possono durare abbastanza.

Il problema sorge, Fred, con chi si ferma ad ascoltarmi, ma fingo di aver sete, di controllare gli spiccioli, e la gente se ne va.

Ah Fred, nelle pause scrivo dei bigliettini, che regalo a chi mi sta ascoltando e sente la mia musica interrotta.

Sui bigliettini scrivo le note che mancano, o parole d'amore, scrivo quello che resta in quel quarto d'ora in cui devo fermarmi e non posso suonare.

Fred, ti confesso ciò che ancora mi tiene in vita: ho capito che

scoprire giorno dopo giorno cosa poter creare con quello che è rimasto, è diventato lo scopo della mia vita.

Quello che è rimasto.

Ma veniamo a te, Fred, non capisco come fosse possibile per te abitare in quel negozio in Galleria. Voglio dire, la Galleria è stupenda, tanti turisti, poi eri là in alto, esposto, ma insomma, vieni dall'Africa, Il continente.

Quei settanta euro che mi sei costato sono stati ben spesi, ti ho portato via da lì.

Ti ricordi ne Il Vecchio e il Mare il ragazzo che guardava l'oceano, e sognava l'Africa dall'altra parte, i leoni, le spiagge?

Guarda, anche oggi ti ho portato qui, in Stazione Garibaldi.

Lo so, ci veniamo da dieci anni tutti i giorni, e non è il mare, non ci sono spiagge bianche, ma anche da qui, Fred, puoi immaginare dove quei treni vanno.

E vanno verso l'Africa, verso la tua terra, fidati.

E poi qui siamo più tranquilli che in stazione centrale. E poi qui mi lasciano suonare, e distribuire i miei bigliettini...

Fred, mi devono operare, sai?

Domani mattina.

Un trapianto di cuore, ero in attesa da anni.

Mi metteranno il cuore di un babbuino, Fred, non ho abbastanza soldi per un cuore vero, allora mi danno quello.

Il dottore mi ha detto che è uguale, solo un po' più giovane.

Sai Fred che l'idea di avere quel cuore non mi dispiace?

Anche io avrò un cuore con un po' d'Africa, e probabilmente riuscirò anche a parlare meglio con te. Magari mangeremo le stesse cose, Fred!

Fred, spostati un po', i letti d'ospedale sono scomodi, e poi con tutti questi fili, valvole e flebo non riesco a tenerti bene qui sopra.

Il dottore è simpatico, mi ha detto che tutto è andato bene, dopo la riabilitazione potrò riprendere a frequentare la stazione Garibaldi.

Il mio fisico ha retto bene, nessun rigetto in previsione.

Non capisco perché tutti ridono, qui in stazione.

Anzi, forse lo capisco.

Sto suonando il mio violino, ma le cinque note non escono più.

Solo suoni lancinanti, stonati, o muti, eppure queste cinque note le ho suonate migliaia di volte.

Fred, ma cosa sta succedendo?

Sto suonando in una posa che non ho mai avuto, Fred, sono steso sull'asfalto, le gambe piegate.

Da qui, i binari, Fred, sono più belli, mi sembra quasi di vedere l'Africa, cosa c'è qui, Fred, il resto di una canna, la fumiamo, Fred, chiudiamo gli occhi e vediamo un tramonto d'Africa?

Sì, vedo proprio l'Africa da qui, Fred.

E che voglia di saltare, Fred, verso l'Africa.

E verso quello che e rimasto.

Alfredo Tamborlini

La macchina del segreto (primo capitolo)

Dal blog “secretumprincipis” <http://secretumprincipis.blog-kataweb.it>

<http://secretumprincipis.blog.kataweb.it/2009/03/19/la-macchina-del-segreto/>

Mi sono svegliato presto oggi, c'è il sole. E' sabato mattina, la casa è luminosa. Esco su Via Schipa, raggiungo Piazzetta Quattro stagioni, saluto Michele il giornalista, compro il Mattino e prendo un caffè amaro in tazza fredda al bar a fianco della Stazione della Cumana. Voglio partire di buon ora da Napoli per raggiungere il mio casale nella Piana del Volturno. Mi chiamo Stefano, sono un ingegnere meccanico, ho una cattedra di “metalli” alla facoltà d'ingegneria alla Federico II. Da anni coltivo un progetto segreto. Segreto, in parte, anche per la mia famiglia. Scendo nel cortile del Parco nel quale abito, mi dirigo con la solita apprensione verso la macchina. I furti sono sempre più frequenti nonostante il cancello che dovrebbe impedire l'accesso alla rampa del Parco ma che resta regolarmente aperto. Furti di ruote, fanalini, pezzi di ricambio. Rinfrancato da un sommario esame, salgo in macchina. La potente berlina percorre Corso Vittorio Emanuele e sale per via Tasso verso il Vomero. Sotto di me un mare liscio, di vetro azzurro, Capri e la costiera sorrentina. La berlina scivola sull'asfalto della Tangenziale ancora deserta. L'autostrada fino a Caserta nord attraversa località colpite dal degrado urbano che splende sinistro nel protrarsi di una primavera inquieta. Percorro l'Appia, la regina viarum dei romani, degradata da cumuli di spazzatura, frigoriferi, lavatrici abbandonati ai bordi, copertoni bruciati, supero Capua, Sparanise. Abbandono l'Appia e seguo una stretta strada di campagna protetta da un duplice filare di eucalyptus con le foglie d'argento. Dopo pochi chilometri raggiungo

una strada sterrata. Ancora una traversa ed eccomi davanti al cancello del casale. E' la mia oasi. Il custode dei suoi sogni, di quei sogni che non oso confessare a nessuno perché mi prenderebbero per matto. Sogni che io, pragmaticamente voglio realizzare. Abbandono la macchina, do un'occhiata all'interno del casale di pietra, apro le finestre per far entrare l'aria della primavera e poi vado direttamente alla rimessa. Un vecchio fienile riattato che è diventato la fabbrica dei sogni. L'ho trasformato in una attrezzatissima officina. Alle pareti i disegni della macchina che sto realizzando. Appoggiati alle pareti, i tavoli da lavoro, le fresatrici, i pannelli elettrici, saldatori, computer e tutto quanto può essere necessario al compimento della mia opera. Secondo me, neanche alla Ferrari hanno un'attrezzatura sofisticata come la mia. Al centro, coperto da un telone, il mio capolavoro. L'ho battezzato Soundbuster e la scritta rossa spicca sul muso di quello strano apparecchio. Ma di cosa si tratta? Potrei spiegarvi con pignoleria e competenza ogni pezzo, ogni meccanismo, ogni dettaglio del progetto. Del resto, i disegni appesi alle pareti sono opera mia e sono sufficientemente chiari. In poche parole, sto realizzando un piccolo velivolo rivoluzionario che funziona ad aria compressa. Si alza come un elicottero e vola come un aeroplano senza consumare carburante. Serve solo la compressione iniziale dell'aria e poi è la stessa dinamica del volo che riporta la compressione dell'aria alla pressione giusta per l'atterraggio. Per il resto vola come un aliante sfruttando le correnti e il vento. L'invenzione non è mia. Un modello più grande è stato sperimentato con successo negli Stati Uniti. Ma non è tutto. Il cuore della mia invenzione è custodito in un sofisticato apparecchio racchiuso all'interno del velivolo. Una sorta di scatola nera. Solo io sarei in grado di spiegare come funziona, ma non lo farò mai. Comunque la sostanza è che questo apparecchio ruba i suoni e le parole. Nella pancia dell'apparecchio, all'esterno, ci sono dei sensori e una larga ferita che cattura l'aria. Ora per un meccanismo che ho inventato, insieme all'aria, cattura le parole e i suoni della zona sorvolata. Mettiamo una piazza con un mercato. Il vociare dei commercianti che decantano la bellezza e la qualità dei propri prodotti. Le esclamazioni, il rumore

della stadera che fa salire e scendere il peso. Il suono dei passi, le chiacchiere di quelli seduti al caffè, il rumore delle tazzine, la musica che esce dalle case. Tutto viene aspirato e registrato dalla macchina ed è poi possibile, collegandosi con un'altra macchina, trasferire tutto in un supporto che consente di ricreare la situazione acustica. L'apparecchio è talmente sofisticato che è in grado di catturare anche i rumori all'interno delle case, anche con le finestre chiuse. Il mio sogno non finisce qui, ma, forse, non è il caso di anticiparlo. Oggi devo mettere a punto le ultime cose, realizzare una simulazione al computer e questa sera ci sarà il primo volo. Le nuvole che hanno coperto il cielo durante la giornata lasciano il campo a un'aria tersa e la sera sarà nuda, trasparente.

Saverio Fattori

Cattedrale - capitolo XVII (seconda serie)

<http://www.carmillaonline.com/archives/2009/02/002933.html>

Riprende, per otto nuove puntate, la pubblicazione di Cattedrale, il romanzo scritto dentro e sulla fabbrica da Saverio Fattori: un romanzo che la forza degli avvenimenti ha trasformato in un romanzo dentro e sulla crisi. Buona lettura!

Tutti i capitoli di "Cattedrale"

Oggi in mensa ho raccontato dell'Ufficio Fantasma. Con i polpastrelli ho percorso l'ideale profilo di una porta di cui ricordavo l'esistenza e che è scomparsa. Non posso sbagliarmi, stava in angolo, a un paio di metri da un bagno e altrettanti dall'Ufficio Spedizioni. Prima di essere trombato andavo a redigere nuove procedure e a modificarne altre obsolete.

Occorreva numerarle secondo un progressivo che si perdeva nell'età feudale della Cattedrale. In questi documenti venivano descritte operazioni completate da foto esplicative. A causa della mia inettitudine tecnico-burocratica, c'era un omino ad aiutarmi. Il responsabile mi accompagnava fin sulla soglia del suo ufficio, bussava e mi lasciava da solo, mi sentivo colpevole di qualcosa, come uno scolaro in presidenza dopo una nota disciplinare. Aspettavo si aprisse la porta con un sinistro scricchiolio che urlava lubrificante ai cardini. L'omino aveva occhiali con la montatura sottile, un corpo gracile e la gentilezza di tempi lontani. Borghesia di estrazione stalinista modello Fiat anni Ottanta. Un uomo dotato di calma e ordine mentale, proiettato verso una pensione agognata e temuta come la morte, una pensione che avrebbe segnato l'annullamento definitivo di una razza in via d'estinzione. La sua. Durante la nostra collaborazione mi meravigliavo di come non perdesse il controllo di fronte a qualunque groviglio burocrati-

co, anche quello più contorto e barocco, trovava sempre il capo del gomito. Io alla prima difficoltà iniziavo a strofinarmi gli occhi in bilico tra nervosismo e narcolessia. Mi stupivo di come catalogasse scrupolosamente ogni maledetto documento riguardante certificazioni o procedure, di come tutto quel disordine cosmico avesse un senso, e quei puntini luminosi fossero costellazioni identificabili.

Le visite ispettive di grossi clienti e di enti certificatori sono da sempre nelle mani di modesti figure come l'omino dai modi gentili. I Sacerdoti si prendono tutti i meriti dell'oscuro lavoro delle formichine, a pericolo passato improvvisano riunioni dove spargono qualche briciola di ringraziamento, sorrisi e buonumore.

Ho bussato con l'orecchio incollato alla parete in corrispondenza della zona dove avrebbe dovuto trovarsi la porta dell'ufficio fantasma. Colpi sempre più forti, disperati. Ho sentito il vuoto, un eco sordo che ha confermato la presenza di una cavità a pochi centimetri. Avrei bisogno di un piccone. Un paio di femmine del Controllo di Gestione invece di prestarmi fede mi scacciano come la peste, mi scansano e si buttano sulla destra. È il pazzo trombato della Qualità, vade retro. Le ho interrotte, stavano parlando di un operaio carino, uno che guida i muletti, buffo come la forza ormonale abbatta le divisioni di casta. Io sono preoccupato per l'omino delle procedure, me ne frego dei loro pruriti. È uno dei pochi che è sempre stato cortese con me. La sua voce era un filo esile, non passerebbe il cartongesso. Un uomo della Manutenzione, sgrana gli occhi. Come può sostenere di non avere picconi o attrezzi simili? Non vogliono mai rogne i manutentori, pesta forte sui pedali della graziella e sparisce sotto il porticato esterno. Dovrei prendere lui a colpi di mazza. Non resta che rassegnarmi, a quest'ora l'omino gentile sarà morto di stenti, morto male, seppellito vivo. Una crudeltà incomprensibile. Parlava sempre della pensione, di quanto poco gli rimanesse per raggiungerla. Un'esistenza a un passo dalla pensione, fin dal giorno dei giorni, il primo giorno della prima assunzione. Una vita non rettilinea con la liberazione nel tratto finale, ma concentrica, con il traguardo posto in mezzo, in un buco nero, e le circonferenze

di perimetro a decrescere, anno dopo anno, fino alla stretta finale. Un traguardo in apparenza liberatorio, in realtà opprimente gravido di minacce. Gli organi interni collassano, si infiammano e scoppiano, generano metastasi. Quelli come l'omino non sarebbero sopravvissuti che pochi anni fuori dalla Cattedrale. O pochi mesi. Fuori dal tornello della timbratura sono preda di malattie terribili, l'energia vitale non trova canalizzazioni logiche e virtuose, l'organismo entra in confusione, vengono a mancare i ritmi lavorativi, reiterazioni delle abitudini che tengono alte le difese immunitarie. Il cervello elabora contromisure inadeguate. Il bricolage. Il modellismo sedativo. Il volontariato. Le gite con il prete nei mesi primaverili. La camminate serali anticolesterolo. Varie forme di collezionismo. Tutto inutile. Prendono corpo altre due forme di vita. La vedova e la reversibilità.

Non posso essere certo della sua fine e questo mi angoscia. È noto come nei campi di concentramento organismi essenziali come quelli dell'omino delle procedure hanno resistito più a lungo rispetto ad altri in apparenza meglio attrezzati. E proprio in una situazione estrema come quella della muratura in ufficio, uno come l'omino avrebbe potuto dimostrare risorse fisiche miracolose, rallentando i battiti cardiaci, risparmiando ossigeno e nutrendosi di muffe e insetti.

Mi sono chiuso in bagno per la disperazione, non posso fare nulla per l'omino, la fitta allo stomaco non mi molla più ormai. In bagno ho evacuato materia molliccia e puzzolente, non troppo liquida. Sulla tazza mi sono ricordato dell'incubo notturno. Ero a scuola, Ragioneria, ma i compagni di classe erano in realtà i miei attuali colleghi di catena di montaggio. A metà anno un professore stanco delle mie impreparazioni mi costringe ad abbandonare l'aula, intima di sparire. Lo fa platealmente, con un solenne discorso, i compagni non infieriscono, ma il loro silenzio è per me punitivo, un assenso. Sono tutti dalla parte del professore. I prigionieri sono dalla stessa parte dei carcerieri, tutti tesi a eliminare le scorie asociali. Ogni lotta di/in classe è bandita, disarmata. Mentre mi lavo le mani realizzo che il professore dell'incubo aveva i lineamenti del padre del Frank.

In mensa ho reso partecipi i commensali della triste vicenda dell'omino. Naturalmente nessuno si è scostato un millimetro dalle tesi Negazioniste così in voga in Cattedrale. Pifferi dell'After Market ha finto di non aver mai sentito nemmeno il nome dell'omino in vita sua e non conosce nessuno che corrisponda a quella descrizione. Oppure ne ha conosciuti a decine con quelle caratteristiche. Ma non il mio omino delle procedure. Ma Pifferi è un maledetto. Farebbe violentare la madre da una banda di slavi per un posto macchina interno, nemmeno Pifferi vuole rogne. Da quando sono stato trombato ha preferito non rivolgermi quasi più la parola, come fossi infettato. A volte lo fisso, lui si scuote dall'imbarazzo con qualche battuta a sfondo sessuale. Secondo lui le minori pressioni psicologiche derivanti dalla mia bassa professionalità dovrebbero favorirmi l'erezione. Dopo pranzo ho fatto un giro di perlustrazione in tutti i reparti produttivi. Sono scomparse le procedure redatte e firmate dal mio omino, sostituite da altre, molto simili nella sostanza, ma più curate nella forma. Le foto e l'impaginazione sono figlie di tecnologie recenti, le firme nella parte alta del foglio appartengono a esponenti della nuova borghesia. Se torno indietro con la memoria riaffiorano fogli con didascalie battute a macchina e Polaroid attaccate con il biadesivo. Foto di reparto ingiallite, grembiuli e abbigliamento ridicolo, contratti a tempo indeterminato per gente determinata a morire ogni giorno. A che era geologica risale la mia collaborazione con l'omino? Magari alla fine è andato in pensione, non c'è nessuna cavità con i suoi miseri resti. Le persone al mio tavolo forse non possono ricordarlo perché sono stati assunti dopo la sua scomparsa. Ho perso ogni riferimento temporale. Forse al tavolo racconto aneddoti su persone decedute o che non lavorano più in Cattedrale da decenni. Sopravvivo alla Cattedrale e ai suoi fantasmi in un tempo fermo, sono impermeabile a ogni mutazione? Dicono che parlo da solo, a me non pare. Parlo con ombre che solo io vedo? No davvero, mentono per buttarli fuori gioco.

Esistono varie verità. Esistono verità di diversa qualità. Io a volte sento dei lamenti sfilacciati. Il fenomeno si presenta nelle pause produttive, specie durante le riunioni sindacali, quando

tutti i reparti si fermano contemporaneamente e cala un silenzio relativo. Io tardo a raggiungere la sala, entro in frequenza e capto le lagnanze rassegnate dell'omino.

Mi rimetto le cuffiette, almeno nell'ora del pranzo è concesso. Un'ombra minacciosa mi giunge alle spalle. Per poco non vengo investito da un muletto. Il Frank mi ricorda che la vita non è sogno e che i sogni non aiutano a vivere.

- Vedi il problema qual è? Hanno ragione i capi. Non senti i pericoli con le orecchie tappate.

- Non dovresti girare con un mezzo a quest'ora. Avrei ragione io.

- Avresti la ragione. E un piede fracassato.

- Io ti castro.

- - Immagino. Comunque fregatene delle cuffiette. Devi stare dentro al gioco, devi sporcarti. Devi rischiare. Come ho fatto io stamattina.

- Cosa hai fatto stamattina?

- Lo sai benissimo. Vuoi i particolari tecnici? Non li capiresti.

- Provaci.

- Allora... diciamo che ogni pc ha memoria. Non si fa di eroina come te. Io l'ho lobotomizzato per un po' di ore, ho messo una memoria vuota. L'ho reso idiota come te. Poi gli ho rimesso il suo pezzetto originale. Con te non ci sono pezzi di ricambio. Mi spiace.

- Sei un genio della tecnologia.

- No. È questo posto che è pieno di vecchi analfabeti, anche i capi sono molto stupidi. Siete destinati all'estinzione. Mio padre sa tutto, dice che questa fabbrica ha i mesi contati. Verrò a pisciare sulla vostra tomba.

- Del mio mp3 che mi dici?

- È un modello sorpassato, ma ha tutte le funzioni di cui necessiti. Non fa i pompini se è questo che vuoi sapere.

- Ha la funzione del REC?

- Credo di sì.

- Certo che ce l'ha. Vedi questo pallino? Hai notato che è acceso? Vuoi sapere da quando?

- Grande vecchio! Vedi che sai stupire quando vuoi. Ma la tua

etica è incrollabile, non faresti mai la spia con la direzione. La delazione per uno come te è impensabile. Perché rimani coglione.

Publicato Febbraio 7, 2009 05:33 PM | [TrackBack](#)

Mitia Chiarin

Dal blog “lestoriedimitia. Scrivere è un bisogno, raccontare una necessità” <http://lestoriedimitia.wordpress.com/>

Il cuoco sa aspettare

<http://lestoriedimitia.wordpress.com/2009/03/15/il-cuoco-sa-aspettare/>

Marzo 15, 2009

Le sue mani massaggiarono lente il pezzo di carne. Aveva mani grandi ma gentili, con le dita e le unghie ben curate, ed accarezzava il grosso pezzo di filetto, come un fisioterapista alle prese con una schiena dolorante da sistemare. Le sue dita scivolarono lente , studiando gli accenni delle nervature, quasi invisibili, e il filetto sembrava gioirne. Ad ogni carezza, la carne sembrava diventare più rossa, come se quel massaggio riattivasse la circolazione dei capillari , tranciati di netto durante la lavorazione al macello. Si sarebbe aspettato che quel filetto riprendesse all'improvviso vita, cominciando a saltellare sul marmo del tavolo della cucina davanti al terapeuta in adorazione. E invece un colpo secco, improvviso, ne decretò la definitiva fine. Il grosso coltello che aveva calato dall'alto, per tre volte aveva colpito senza pietà, trasformando quell'unico pezzo in quattro parti, della medesima larghezza.

Quattro piccoli perfetti pezzi di carne. Al gesto accompagnò anche lo sguardo, mostrando tutta la soddisfazione che coglie chi sa bene quel che deve fare e come farlo. Prese in mano i quattro pezzi, soppensandoli, sollevandoli e portandoli a pochi centimetri dal naso, per annusarne l'odore. Aveva voglia di carne fresca , si disse, e quella sera avrebbe mangiato carne ed era felice.

Lo sarebbe stata anche lei, si disse e sorrise. Gettò i quattro pezzi di carne sulla padella, con gentilezza, e poi voltò lo sguardo verso la sala del ristorante. Affollato come ogni sabato sera, con i bambini che correvano attorno ai tavoli e i genitori, indifferenti, alle prese con una pasta ai broccoli o la grigliata, intenti a parlare con gli amici e i parenti dell'ultima partita di calcio e dell'ultima borsa comperata. Altri tavoli, quelli da due, erano occupati da coppie. Ragazzi e ragazze, alle prime uscite, o coppie già collaudate. In fondo, una compagnia di amici e amiche, in tutto una quindicina, allegri e caciaroni, presi dai brindisi a ripetizione. Come trovassero esaltante quel vino fatto con le bustine, lui proprio non lo capiva. Ma all'ignoranza altrui non faceva più caso, non si arrabbiava più se la gente non sapeva manco cosa era un Sauterne e preferiva spendere 50 euro per sfamarsi alla buona, invece di scegliere di darsi piacere, mangiando alla grande e conoscendo cosa assaggiava. Lui la differenza la conosceva. E si ringraziava ogni giorno, per questo.

E anche lei la conosceva quella differenza, per fortuna. Aprì il frigo e guardò, soddisfatto, il pezzo di carne che aveva tenuto per sé. Era il suo personale regalo a sé stesso per il post lavoro. Tra due ore sarebbe diventato un magnifico filetto chateaubriand su un letto di castraure, tagliate a crudo. Che vino abbinarci? Aveva due alternative, un Cabernet o un Nebbiolo. Lei avrebbe detto sicura di volere il secondo.

Avrebbe scelto dopo, si disse, intanto la carne doveva marinare, e quel pensiero lo fece tornare a sorridere. Ci vuole pazienza, si disse, e lui ne aveva avuta da vendere. Si meritava quel premio E lei lo sapeva...

E ripensando alla sala piena di commensali, e rumorosa, si chiese se anche loro sapevano aspettare. La risposta fu negativa, ci mise un nanosecondo a risponderci. Il titolare ieri l'aveva richiamato all'ordine tre volte. "Devi darti una mossa, la gente si stufa di aspettare", gli aveva detto. E lui aveva ascol-

tato, senza sentire. In cucina la pazienza è fondamentale. Non gli piaceva fare in fretta, non avrebbe mai servito una pasta non preparata a puntino o, peggio, un filetto al pepe verde mal cotto per accontentare clienti frettolosi. “Mangiare e scopare non fan rima con fretta”, si era limitato a rispondere e il titolare l’aveva guardato, con odio, e se ne era andato via, bestemiando. Sapeva di esser a rischio, tempo qualche giorno e quell’incompetente avrebbe potuto tornare per comunicargli i 15 giorni di preavviso prima del licenziamento. Ma non gli interessava, così come non gli interessava se Marta, la cameriera di sala, gli avrebbe presto tolto il saluto. Anche lei non era paziente. Lo corteggiava da settimane ma lui non aveva ceduto. Era bella, lo dicevano tutti, ed era innamorata di lui. Ma mangiava solo insalata senza condimento, calcolava le calorie di ogni cibo, e sceglieva solo quello, che nella sua piccola testa ricoperta da riccioli biondi, non era un attentato alla sua scheletrica linea da aspirante fotomodella. E soprattutto, non mangiava carne. Era vegetariana. Un giorno, per giocare, l’aveva tirata a sé e stretta forte e aveva sentito, nettamente, le ossa scricchiolare sotto le sue mani. Dove era la carne? Quella era stata la prova finale: di chi non amava la carne, quella del proprio corpo come quella che vedeva nel piatto davanti a sé, non si fidava. C’era poco da fare. E con Marta non ci sarebbe stata né una cena, né il dopocena che lei voleva. Era evidente. Lui sapeva aspettare, si ripeté, come se fosse un mantra.

E lei era come lui...Finito il lavoro, quando Marta e le altre cameriere se ne andarono dopo aver sistemato i tavoli e spazzato per terra, il cuoco tolse il grembiule bianco e ne indossò uno nero, lungo fin sotto le ginocchia, tirò fuori il pezzo di carne dal frigo e cominciò a tagliarla per prepararsi la sua Chateaubriand. Non pensò neanche allo sguardo infastidito che gli aveva lanciato Marta, andandosene per ultima. Lui aveva altri impegni, basta.

“Grazie, Teresa”. Salutò il piatto davanti a sé con la faccia di chi vede realizzati i suoi desideri. Apparecchiò uno dei tavoli per due: due piatti, quattro bicchieri, un doppio di posate. Si-

stemò un vasetto con una rosa a centro tavola e accese una candela, al profumo di vaniglia. Tornò in cucina, prese la bottiglia di Nebbiolo e la stappò, poi si sedette ad aspettare che la carne finisse di cucinare. Il tempo necessario per la perfezione, il tempo perché lei arrivasse. Si gustò un bicchiere di vino e quel Nebbiolo che gli scendeva in gola gli ricordò la bellezza della pelle di lei, che quasi rischiarava la camera da letto, surclassando la luce dell'abat-jour.

Le sue labbra rosee che gli dicevano che ne voleva ancora, il piatto di carne sul letto sfatto e le risate di lei che diceva che era buono, che le piaceva. E poi lei che gli prendeva le mani e lo tirava a sé e gli chiedeva, sussurrando all'orecchio: assaggiami. E il suo volto felice che guardava lei gettar indietro la testa urlando...E poi quella forza incredibile, il morso deciso, il sapore del sangue in bocca e quella sensazione di fame, fame profonda, come se non avesse mangiato da decenni e la voglia di carne, che copriva tutto. Sì, la voglia aveva coperto tutto.

Non si ricordava se lei avesse gridato a lungo o si fosse messa a piangere, implorando...Ricordava solo il sapore della carne, squisito, inebriante, eccitante e il suo corpo, lo stomaco e la bocca, che gli ordinavano di non smettere, perché era di quello che lui aveva bisogno...

Agitò la mano in aria come a scacciar i pensieri e tornò in cucina: il filetto chateaubriand era pronto. Lo appoggiò sul piatto, sopra il letto di castraure crude, con gesti gentili, e lo sguardo quasi commosso e andò a sedersi a tavola. Aveva aspettato così tanto che per un attimo non ebbe il coraggio di muovere il coltello per il primo taglio. Ci pensò e poi impugnò la forchetta, colpendo il primo pezzo di carne con sicurezza.

“Ciao Teresa, eccomi”.

Max Giovagnoli

L'alba gialla di Berry W.

Sono qui che vago senza nulla di definito da fare, impegnato unicamente a lasciarmi sorprendere mentre scivolo tra un'isola e l'altra tra quelle ai primi posti nella classifica del Sistema, qui su Second Life. Ogni volta entro, do un'occhiata, faccio un giro, conosco qualcuno, fingo un impegno, volo via, scompaio e mi teletrasporto altrove. Dove sono appena finito, la sorpresa è durata niente. L'isola è grande, perfino troppo, con un sottofondo vintage malamente mandato in loop e gli ambienti torciuti e spigolosi, gli arredi spartani, i colori dovunque un po' mosci e sacrificati. Le piazze e le strade poi: deserte peggio di quelle fuori la finestra di casa mia, qui a Roma, a quest'ora del mattino. È l'alba fuori. Una di quelle albe specchiate che scopri di colpo sui vetri del palazzo di fronte e davanti a me, sullo schermo, c'è di nuovo la solita scelta: aspettare (e cioè mettermi a fare altro, lasciando avatar e computer in stand by) o spegnere tutto e andarmene.

Mi siedo nuovamente alla tastiera dopo qualche minuto, con una delle aringhe che mi aveva portato Marina dall'Olanda e del pane secco incastrato nella gola ma soprattutto, finalmente, anche con un'idea precisa di cosa fare, dove andare, come spendere il tempo, a chi rivolgermi eccetera. Prima di tutto, sparire da qui. Dalla classifica scelgo Caribbean Breezes Island. Il sistema mi ci teletrasporta in un istante.

Inializing World. L'atto di Dio. Una nuova Genesi, ogni volta. Gli spazi che si compongono progressivamente. Decoding images. Lo zampino dell'uomo. La creatività, i colori, gli oggetti disposti lungo le strade e i sentieri. Aspetto che intorno a me si materializzi, una palma dopo l'altra, uno dei paradisi tropicali più curati di tutta Second Life. Intanto, mi ricordo perché sono qui. Per quale scopo preciso. È un obiettivo singolare e bizzarro, è vero. E difficile da realizzare, è vero pure questo. Mi guardo intorno.

C'è il garrire dei gabbiani nelle mie orecchie e un atollo verde nei miei occhi. Da un vulcano gigantesco in mezzo all'isola partono piccole cascate d'argento e piste da ballo sistemate su palizzate di legno, con un bel sound etnico pompato dalle casse. C'è un buon numero di avatar donne formose e un po' troie alle quali rivolgermi, potenzialmente, per soddisfare l'idea che mi è balenata in testa mentre divoravo quei pesci salatissimi, poco fa. Perfetto.

Per essere più credibile faccio un giro, prima, come chiunque entra in un locale per non avvicinarsi subito al bancone e sembrare inevitabilmente un alcolista, un maniaco sessuale o un porco abituato a pagare per avere ciò che vuole.

Sono le nove di sera di una notte d'estate qui sull'isola, e uno straordinario tramonto arancione riflette l'ultima luce del giorno sugli oblò del galeone ancorato nel piccolo porto, sull'acqua della cascata e sui resort trasformati in alcove e mini-discoteche immerse nel verde tra i fiori tropicali sparsi, come nei, sulla pelle dell'isola. Attivo la funzione «Fly», allargo le braccia e mi libro lentamente nell'aria. Volo via. C'è il vento nelle mie orecchie mentre salgo più in alto delle palizzate, del bompresso del veliero e della punta del vulcano ma non così in alto da perdere di vista o da farmi perdere di vista da loro, le donne che ballano sulla spiaggia sotto di me.

Sfilo per qualche secondo sul mare. Ci sono onde che si infrangono sulla secca vicino alla riva e delfini che saltano qua e là, sotto di me.

In aria, non troppo distanti, vedo altre due persone. Uno degli avatar è immobile e ha il capo chino, le braccia schiuse, le palpebre abbassate e sotto i suoi piedi la scritta «Away» segnala l'assenza momentanea di vita nel suo corpo. L'altra è una donna vestita di bianco, con lunghi capelli biondi e un anello al dito che brilla più del faro che si svita in lontananza, sulla punta dell'isola. Mi avvicino, sempre volando, solo per guardarla meglio (sarebbe perfetta per quello che voglio fare, mi pare) ma la donna si sfastidia immediatamente, si allontana e va a fermarsi più alta di tutto e di tutti, sopra le vele bianche del galeone. Non la inseguo.

C'è il "bancone" del locale di poco fa, piuttosto, da raggiun-

gere. Scendo sulla pista più affollata, atterro con un capitombolo e mi rifugio fiducioso in un angolo.

I giorni spesi in un lavoro certosino sull'aspetto del mio avatar producono in genere un buon effetto in questo tipo di situazioni. Giacca con collo thailandese, camicia bianca fuori dai pantaloni e jeans scuri sfilacciati. Piedi nudi. Un anello all'indice del piede sinistro. Una cicatrice su una guancia. I capelli appena lunghi, raccolti disordinatamente dietro la nuca. Un tatuaggio sulla mano e un nome che evochi qualcosa di importante e mitico, di antico. Odisseus Writer: per servirvi.

Inizio a ballare. Selezione movimenti sinuosi e vagamente troppo femminili, acquistati da un maestro francese sul banco del Fashion Clubber qualche giorno fa. A tratti alzo la giacca e la camicia e mi trovo a torso nudo. Si scopre così il tatuaggio a forma di drago che mi sono fatto fare da Ajito nell'isola di Barushkya, una citazione del mio fumetto preferito stampata sul bacino scolpito dell'avatar. All'inizio ballo fissando me stesso allo specchio, in un angolo della pista, esattamente come farei in un locale vero nella vita reale per acclimarmi e far abituare gli altri alla mia presenza.

– Hi, Odisseus! – mi fa qualcuno.

Niente sorprese. La cura dei particolari e la scritta «Member» accanto alle ali da rondine e al kimono indossato della strappona che mi ha appena rivolto la parola non lasciano spazi al dubbio. Uomo o donna che sia, nella Real Life è una persona che lavora per i gestori del Sistema, una mercenaria, e dunque non potrebbe mai darmi ciò che voglio. Al contrario potrebbe segnalarmi ai proprietari o ai «grandi fratelli» del sito, che potrebbero intenderlo come una violazione delle leggi di Second Life e congelarmi per sempre.

La saluto con garbo e mi allontanano. Alla strappona è sufficiente. Lei doveva solo identificarmi del resto, per testimoniare di aver fatto bene il proprio lavoro (doppio lavoro magari, come per molti, da casa propria e fuori orario: Second Life = Second Job...).

Finisco sulla spiaggia ai piedi della palizzata della discoteca. È comparsa la luna nel frattempo nel cielo arancione e viola della sera. Sulla sabbia, non lontano, due avatar ballano ab-

abbracciati un “lento” che ha appena preso il posto del motivo etno di poco fa, quando ho sfiorato con il piede la sabbia di bronzo in questo angolo di Caribbean Island.

Poco più avanti, oltre un sottile braccio di mare, c'è un piccolo isolotto delle dimensioni di uno sputo con un falò, una palma e pochi sedili di legno sistemati sulle labbra dell'oceano.

Onde lunghe e schiumose si schiantano sugli scogli prima di raggiungere le sue spiagge, e le uniche persone presenti sono quelle ferme sul ponte del galeone, con la prua rivolta dritta a Ponente.

Per raggiungerlo sfilo dalle parti dei due avatar abbracciati, e quando passo loro vicino mi rendo conto che non è un semplice abbraccio il loro. Il tale Victor E. ha infatti un gigantesco fallo bianco montato sul davanti, di quelli perennemente in erezione comprati in qualche sexy shop tipo Maxfear Mall, sul quale la tale Miss Sunshine V. balla divertita lasciando in chat commenti infarciti di punti esclamativi e di sedicenti puntini di sospensione. Mi sorprendono ma non mi scandalizzo. Con la testa fuggo sulla spiaggia di un vecchio campeggio pugliese dove da ragazzo era capitato anche a me di ricoprire entrambi i ruoli di quella stessa scena, più di qualche volta, nella vita reale (parte perfino il carosello dei nomi delle ragazze che mi avevano accompagnato in quelle storie, immediatamente, appena ci penso). La prima cosa che mi rimbalza in testa in queste occasioni però, qui in Second Life, è un'altra. E cioè: cosa stanno facendo nella loro Real Life quei due, mentre i loro avatar se la godono a quel modo? Le opzioni non sono molte:

- 1) si stanno masturbando;
- 2) stanno lavorando, e ogni tanto aprono sullo schermo la finestra di Second Life per stare al gioco, e si sparano a vicenda quei vaghi commenti esclamativi via chat;
- 3) (da mettere sempre in conto) sono al telefono con i loro rispettivi compagni a programmare week-end a due passi dalla città e a ripetersi che si amano, mentre qui sognano invece Caraibi e altre mani sul proprio corpo. Anzi, su un corpo simile a quello dei loro sogni, il che in un certo senso è perfino peggio.

Ma non è il momento di approfondire, mi dico. Mi avvio verso l'isolotto invece.

Per arrivarci entro nell'acqua e il mio avatar passeggia per un po' sotto l'oceano, senza spettinarsi né dover risalire ogni tanto a respirare. Cammino nella pancia azzurra del mare e quando risalgo in superficie sono già sulle rive spumose dell'isolotto, col fuoco acceso, e c'è una terza musica vagamente orientale nelle mie orecchie.

Punto il dito su uno dei sedili, aziono la funzione «Sit here» e me ne resto un po' qui, solo. Penso un po' meglio a quello che sto facendo. Se ha un senso. E mi pare che ce l'abbia. Che sia un'ottima idea, anzi. Una cosa che non si è mai vista; dunque, a maggior ragione, da fare.

Mi volto verso la poppa del galeone: ci sono tre persone sul castello del comandante. Due degli avatar, maschi, sono più vicini tra loro e fanno avanti e indietro per proporsi alla terza, una femmina, che al loro arrivo indietreggia infastidita ma continua comunque a rimanere lì sul posto e a presidiare il galeone. Uno dei due inizia a ballare ma non viene seguito dagli altri. Mi avvicino un po' e mi accorgo che la preda in oggetto è la stessa bionda col vestito bianco che volava poco fa, e che si era scansata istantaneamente al mio arrivo.

– In bocca al lupo! – faccio a loro e a lei, inserendo il commento nella chat. Le vedono ma le parole in italiano restano spesso lettera morta in chat, intraducibile e poco parlata in Second Life. La libertà di fare/non fare qualcosa appartiene ancora a tutti invece, almeno qui, e deve restare assoluta. Non esistono gradini né gerarchie dunque non si accettano né si danno consigli. Non esistono guru né insegnanti (e neppure fratelli maggiori...).

Pochi secondi e la donna vestita di bianco vola via anche da loro. Sale a in alto, di nuovo, che a un certo punto sparisce addirittura dallo schermo, tra lo sgomento dei due che restano di sasso e uno dopo l'altro scendono la scaletta della nave, risalgono il molo e si avviano rapidamente verso le piste da ballo in mezzo agli alberi.

Torno a sedermi ai piedi della palma anch'io. Gli occhi pun-

tati sugli avatar colorati che ballano ciascuno col suo stile, in lontananza. Comincio a pensare che forse il mio piano non era poi così acuto ed efficace. Originale sì, ma forse semplicemente perché... importuno, eccentrico. Magari perfino illegale.

Le aringhe di Marina e la grana secca del pane di poco fa mi hanno bruciato la gola intanto, e all'improvviso mi prende una sete africana impossibile da sopportare. Vado in cucina e bevo direttamente dalla canna, asciugandomi col canovaccio dei piatti e sganciando un rotto gigantesco, figlio della solitudine e della "libertà" forzata che ho appena riguadagnato (senza neppure volerla, oltretutto).

Quando torno al computer lo schermo è trapunto di stelle che puntano dritte verso di me ma poi, all'ultimo, spariscono ai lati del monitor. Sembra quasi un invito a spegnere tutto, a metterti a fare altro. Sfioro un tasto qualsiasi per far sparire il salvaschermo invece, e... quando riappare la finestra di Second Life sul monitor... Sorpresa!

Non sono più solo: c'è la donna bionda col vestito bianco vicino a me, sulla riva opposta dell'isolotto. È voltata di spalle ma all'interno dell'inquadratura, nello spazio-finestra dedicato alla chat, mi ha scritto: – Lo diceva sempre anche un mio vecchio fidanzato! Uno stronzo! – in inglese.

Cerco di fare mente locale per capire cosa voglia dire ma non mi viene niente. Penso a un indovinello, o a un hook come lo chiamiamo in Second Life. Un uncino cioè, un amo per attaccare con qualcuno. Il suo avatar si è avvicinato di più all'acqua intanto, e allarga le braccia come per librarsi e volare via.

– Cosa diceva, lo stronzo? – le chiedo come una balena goffa e incapace di abboccare correttamente a qualsiasi amo (l'importante è bloccarla prima che voli via di nuovo!). Mi ripeto intanto: "Sì che sarebbe perfetta!".

La donna in abito bianco indica il galeone, e mentre punta con il dito le vele della nave il suo anello cancella per un istante il nero di questa notte d'inchiostro dalle rive di Caribbean Island.

– Quella espressione, dicevo: "inbocallupo" – risponde Berry W., la donna bionda che adesso, così vicina, è accompagnata anche lei finalmente dal suo nome sullo schermo.

Ma non si siede ancora.

– Significa “buona fortuna” – le rispondo, e so già che d’ora in poi non ci sarà più una parola di italiano nei nostri discorsi.

– Sei italiano, nella RL? (puoi non rispondere) – mi chiede Berry W.

– Di Roma, in Italia – le rispondo pensando già a come distanziarmi e difendermi dallo stereotipo.

Non le chiedo di dove è lei. Meglio concedersi piccoli scarti dal banale, ho imparato, per poi accelerare di colpo, quando conosci qualcuno. Gli incontri su Second Life somigliano alla mia Ducati, mi viene in mente. Al Monster giallo cromato sul quale scorrazzo in città in questi giorni leonini d’estate, avvinghiato al manubrio a centottanta orari contro una specie di phon caldo giapponese, senza Marina.

– Sono stati sgradevoli, quei due? – mi limito a chiederle.

– No. Ma decido io i miei spazi – precisa Berry W.

Il suo caratterino sarà sicuramente un problema, mi viene in mente, visto quello che sto per chiederle. I tizi di poco fa, sul galeone, sono giù in pista a collezionare altri due di picche intanto. Decido di prenderla da lontano.

– La W. è come quella del cantante? – le chiedo e mi rispondo, dando tutto per scontato. E cioè che la Berry della vita reale abbia scelto il nome del suo cantante preferito, un nome da uomo, da cantante nero, per il suo alter ego in Second Life.

La guardo meglio, intanto. Indossa lunghi guanti bianchi, scarponcini color panna e un caftano largo ai polsi e chiuso invece al collo, leggero, come bagnato sul suo corpo. È seduta qui ma guarda altrove.

– Abbiamo tutti e due un errore nei nostri nomi, hai visto? – le chiedo aggiungendo io un hook stavolta, forse un po’ troppo dichiarato e cialtrone. Ma Berry, distratta, sta al gioco.

L’avevo notato per caso, poco fa. Lei Berry con la ‘e’ invece della ‘a’. Io Odisseus con la ‘i’ piuttosto della ‘y’.

Annuisce e mi chiede – Sei un’artista anche tu? – alludendo al mio cognome. E ha ragione: è davvero meglio smetterla con le allusioni, o finiremo presto per stufarci e mandarci a quel paese, non siamo mica a un telequiz.

– E tu, canti? – le chiedo.

– Neppure sotto la doccia. Muovo le labbra, però – mi risponde, poi aggiunge – E tu, sei uno scrittore? –.

Si muove e ragiona più velocemente di me, è subito chiaro.

– Sì –.

– Scrivi poesie? Cioè... poemi? – mi chiede, con qualche incertezza sull'inglese pure lei.

– Vuoi dire cose tipo: *Os o men enta kateude polutlas deus Odusseos?* – le chiedo, e giuro che questa sarà l'ultima citazione che le proporrò, esagerata e bastarda oltretutto.

– Perché no! Ma lo conosciamo in pochi il greco antico ormai, oggi... QUI AD ATENE! – risponde Berry, lasciandomi sputtanato e in mutande.

Osservo la mia faccia riflessa sul monitor del computer. L'espressione cretina che ho sul viso in questo momento. Bella idea andare a cantare l'Odissea a una greca, complimenti! Magari con gli stessi errori che facevo al liceo...

– No. Scrivo romanzi in realtà. O racconti – le rispondo, glissando. E vorrei quasi chiederglielo direttamente adesso. Sarebbe davvero il momento giusto forse, o l'unico in cui farlo, ma...

Berry si alza all'improvviso e si pulisce la sabbia dal vestito con uno di quei gesti efficaci e definitivi che sanno fare solo le donne (chissà da quale database l'avrà scaricato. Le scatto perfino una foto per tenerlo in memoria).

– Di dove, in Grecia? – le chiedo nel frattempo, impaurito che possa andarsene.

Neanche il peggiore dei pavoni da spiaggia sarebbe stato così rozzo e banale. Ma Berry si volta verso la pista da ballo e risponde solo – Che importanza ha? –.

Ha già deciso di partire, si capisce. Basta coi trucchi, mi dico.

– Hai ragione. Vuoi la verità? – le chiedo.

– Sarebbe l'ora, ti pare? – mi risponde Berry, in piedi adesso, voltata verso la luna.

– Ero venuto qui stasera con un desiderio preciso. Una cosa importante. O almeno lo è per me – le rispondo.

– Okay, parlargliene allora! – dice, sedendosi di nuovo.

Mi guardo intorno. La notte è ormai fonda e il cielo è attra-

versato da un baffo sottile, giallo e con lunghi lineamenti rossastri all'orizzonte. Per magia (ovvero per una precisa scelta del Sistema) perdo di colpo la giacca e resto a petto nudo. È il segno che si avvicina l'alba? Nello stesso istante il caftano di Berry perde le maniche e la lascia a braccia e pancia scoperte. Vedo così, per la prima volta, il suo ombelico e le sue mani. I suoi occhi e la pietra dell'anello più luminoso della luna e del faro, delle lanterne accese sottocoperta nel galeone e degli occhi delle cento discoteche di Caribbean Breezes Island.

– È che il mio prossimo romanzo è ambientato in Second Life, allora... visto che mi manca ancora l'immagine per la copertina sono venuto a cercarla qui. Ecco tutto – le dico cercando di farla apparire come la cosa più naturale e ragionevole del mondo, e non un'assurdità, perfino nell'universo virtuale in cui ci troviamo adesso.

– Non so dove vuoi arrivare, ma hai fatto bene a non dirme lo prima. È una scusa orribile per rimorchiare. Particolare, ma pessima!!! – mi risponde Berry W., che chissà se starà ridendo o sbuffando nella vita reale adesso. Sempre che sia davvero una donna, che sia greca e tutto il resto.

– Non è una scusa, davvero! Pensavo a... un uomo e una donna che volano sul mare –.

Berry indugia un po'. Ci sta pensando?

– C'entra qualcosa con il racconto? – mi chiede poi, con un piccolo passo indietro qui sull'atollo.

– Sì –.

– E il titolo qual è? – mi chiede, e le sue dita battono alla velocità della luce sulla tastiera.

Le traduco il titolo in inglese ma mi accorgo subito che è molto meno efficace. Che si svuota, nel pronunciarlo, con la rapidità di un cartoccio di castagne.

– La protagonista come si chiama? – ribatte lei.

Glielo dico, e visto che mi pare una cosa carina aggiungo – Ed è bionda anche lei –.

– Ecco, appunto! – commenta subito Berry, saltando di nuovo in piedi.

– Che vuol dire, appunto? Aspetta un attimo: NON SONO IO CHE SONO VENUTO DA TE! – le dico scrivendo tutto in

maiuscolo, come per urlare.

– E questo cosa vorrebbe dire, sentiamo? – mi chiede lei.

– Niente. Solo... ti andrebbe... Voliamo un attimo... Giusto il tempo di fotografare lo schermo – le chiedo. O dovrei dire la supplico.

– Poniamo che ci sto. Scatti il tuo screenshot. E poi? –

– Giro la foto all'editore, e se gli piace in futuro ti mando una copia del libro. Con la dedica... :-)

– Non sono brava a volare – risponde Berry decisa ormai a fare qualcosa, qualsiasi cosa, pur di non continuare a oziare. O forse sa che dovrà disconnettersi presto. Per questo, alla fine, accetta. Magari mentre è lì che finisce di prepararsi. O è già sul punto di uscire di casa.

Di darsi da fare davvero, insomma.

– Neanch'io sono un "Icaro"! Ci proviamo... – le propongo.

– Giura che non scrivi roba porno! – chiede Berry.

Lo giuro. Rido e lo giuro. E il suo avatar si piega in due dalle risate per un secondo insieme al mio. Spalanchiamo le braccia poi. A migliaia di chilometri di distanza l'uno dall'altro nel mondo reale e accanto invece qui, nei pochi centimetri di una stessa schermata.

Spingiamo tutti e due lo stesso pulsante nel medesimo attimo («Fly») e ci alziamo lentamente sull'acqua. Nel cielo il baffo giallo si è allargato ormai, e i lineamenti rossi di poco fa già sfiorano il mare. È spuntata un'alba gialla, retorica e argentina anche qui sull'isola.

La funzione «Fly» cancella l'audio dal Sistema appena iniziamo a sfrecciare sulla calma piatta del mattino.

Partiamo. Planiamo. Facciamo avanti e indietro per un minuto e oltre senza riuscire a rimanere appaiati un secondo. Ci incrociamo come rondini, picchiamo e saliamo come colombe ma niente. O sono io che volo troppo in alto o è Berry che scende troppo rapidamente. E intanto l'isola si allontana sempre di più dietro di noi, fino a quando rimaniamo in mare aperto e, se continuiamo così, gridiamo, usciremo dalla mappa in alto allo schermo e diventerà difficilissimo orientarsi, per tutti e due...

Scatto un paio di foto allo schermo ma per riuscirci devo

abbandonare i comandi, e la cosa rende tutto ancora più instabile. Le inquadrature mi paiono da subito inutilizzabili.

Torniamo indietro, allora. Voliamo forte, veloci, senza dire più nulla. Una volta sopra l'isolotto però Berry, all'improvviso, si ferma di colpo. Rimane sospesa e finisce fuori lo schermo. La cerco intorno a me, ma... è sparita. Mi alzo in volo di nuovo ma niente. Faccio avanti e indietro un paio di volte e attendo, fino a quando finalmente la trovo. Era proprio sopra la mia testa, più in alto. Per questo non riesco a visualizzarla. Rimango a guardarla da sotto, per un istante. Ci mette un po' a decidere. Passa qualche secondo decisivo nel quale mi interrogo, di nuovo, su cosa stia facendo in quel momento nella sua vita reale. In cosa sia impegnata. Dove. E con chi.

– Tutto a posto? – le scrivo, tenendomi dentro tutte le altre domande importune che sto rivolgendo a me stesso.

Ma Berry niente. Non risponde né scende giù. Rimane... sospesa, assente, lontana lassù, come quando l'avevo vista per la prima volta, mezz'ora fa.

Ripenso allora alla copertina del libro. All'idea dei due avatar che sfilano appaiati in volo sul mare aperto nella notte. E non mi pare più così curiosa e originale né troppo fedele alla storia. Mi viene in mente anzi che sarebbe difficile da scontornare e da impaginare. Poi magari la gente pensa a un manuale di grafica, mi dico. Guardo Berry poi, e capisco.

– Ci salutiamo qui, vero? – le chiedo, se è ancora lì. Se non ha già staccato ed è il Sistema che è semplicemente in stallo, per qualche secondo, in attesa di registrare la sua uscita.

– Devo andare, mi dispiace. Ho un appuntamento – risponde lei. Poi – Per la tua copertina, come facciamo? – aggiunge.

– Va bene così. Non era una grande idea – le rispondo.

– Allora lo vedi che era come dicevo io? –

– No che non avevi ragione. Non era una scusa manco per niente! – ribatto, permaloso.

L'avatar di Berry mi fa l'occhietto e scocca un bacio. Stava scherzando.

– Allora, io vado. E che sia un bel romanzo, mi raccomando! Mica presto la mia immagine a tutti gli scrittori con cui esco! – dice.

– Perché siamo... usciti insieme noi due? – le chiedo.
– Per un po', almeno. In mare aperto. No? –
– Allora, è stato bello uscire con te, Berry W. Chissà se ci
rincontreremo, piuttosto! – le rispondo. Poche parole e neanche
troppo originali. Varrebbe più il mio silenzio, giuro. Ma è
giusto così.

– Non lo so – risponde Berry, e io ci metto un secondo più
di lei a capire.

– Un modo c'è, lo sai... – le dico, alludendo ai motori di ricerca
di Second Life che ti sanno sempre dire se la persona che cerchi
è connessa o no. Se ti vuol parlare o no. Se è disponibile o no.

– Sì, ma tu lascia fare al destino. Vuoi? – ribatte, e più che
una domanda retorica è un ordine il suo. Sa bene che affidarsi
al destino in un mondo (anche un universo digitale) più grande
e popoloso della mia Roma e della sua Atene messe insieme,
come è Second Life oggi, è impossibile. Ma Berry ci crede. Le
va bene così. Attiva nuovamente la funzione «Kiss» dunque e
mi schiocca un bacio, mentre il suo corpo inizia già a smateria-
lizzarsi e a sparire.

– Allora ciao! – scrive, e in pochi secondi non resta più nulla
di lei, solo il blu del cielo che si apre dentro la sua immagine e
la divora di pixel.

E così rimango solo. Insieme a 350 altri utenti collegati qui
su Caribbean Breezes Island ma solo. Con tre immagini sul
desktop di cui due in volo tutte storte e inutilizzabili. Più una
terza in cui Berry W. e io siamo seduti vicino al fuoco, e lei si
sta scrollando la sabbia di dosso come una donna... vera.

La porterò comunque all'editore, mi dico. La cosa più im-
portante di stasera è sicuramente un'altra però. Questo incontro
caldo ed essenziale, cinico, sfiorato appena con le labbra
come un ghiacciolo, e fatto di poche parole ma semplicemente
perché aggiungerne altre, rovesciandole tutte insieme, non sa-
rebbe servito proprio a niente. Come burro squagliato avreb-
bero solo sbilanciato e impiasticciato tutto malamente, scim-
miottando le solite strategie lupesche delle relazioni reali. Meglio
il copione di Second Life allora: entrare, conoscere, uscire.
Tornare un giorno su quell'isolotto magari, malinconicamente,

a cercarsi. E stop. Mi chiedo se sto diventando troppo grigio e pessimista. Se la separazione con Marina non mi ha reso duro come un pezzo di muro. Duro e triste. Ingessato da quella malinconia che tutti percepiscono e scansano perché hanno paura che finisca per appiccicarglisi addosso, se escono con te.

Mi alzo allora. Raccolgo due sassi sulla riva, li copio e li incollo sui sedili di legno al posto mio e di Berry W. e cerco in alto, nel cielo verdastro dell'alba.

Ce ne vorrebbero di stelle per esprimerlo come desiderio.

Guardo al bicchiere mezzo pieno allora. Penso a me, al mio matrimonio fallito, a Marina e a Berry W. Con cui il bello è stato aver raggiunto subito una complicità speciale, come vecchi amici. Ed è una cosa importante, mi dico. Un segnale che forse non ci metterò molto ancora a riprendermi. Che le cose andranno avanti e che un po' di meno ogni giorno inizierò a guarire dalla solitudine e a non scambiarla più per amore, magari...

Sposto il cursore su «Quit», allora. Lascio il mio avatar seduto nell'isolotto al largo di Caribbean Breezes e mi scollego. Spengo il computer. Afferro il casco. Mi passo una mano d'acqua sul viso e scendo a godermi quel che resta dell'aria fresca prima che faccia definitivamente giorno. Una corsa in moto sul Raccordo, propongo. E perché no? Anche solo per non pensare più a niente e fare "qualcosa" anch'io, mi rispondo. Come Berry. Nell'alba gialla con le punte degli alberi rovesciati lungo la Via del Mare, e senza più gli occhi di Marina stampati nel cervello. Fare qualcosa e basta. Purché al sicuro e fuori di qui. Non da solo. E alla velocità della luce.

Luciano Canova

Cronache di una fenice innamorata (capitolo 2)*

<http://www.novamag.it/2009/06/23/cronache-di-una-fenice-innamorata-2/>

MILANO – Ennesima aggressione in Corso XXII Marzo per opera del gruppo Brigate Lesse. Vittima una giovane quarantenne, N.D., proprietaria di una boutique Prada in Via Montenapoleone, colpita alla testa da un oggetto contundente che, dopo l'analisi della balistica, parrebbe essere un libro. La polizia indaga ma il caso appare di difficile soluzione.

Come è perché decisi di entrarci ancora mi è piuttosto oscuro. Non so, dev'essere più o meno la stessa sorpresa annoiata di un poeta che, un attimo prima, fissa il cursore ipnotico a ritmare la sua afasia sullo schermo e, un attimo dopo, si ritrova come per incanto di già dentro a una poesia.

A Berlino, in una giornata di marzo, era mattina e c'era un insolito Sole felice. In mezzo a Bebelplatz, seduto sui miei pensieri stanchi, cercavo con l'immaginazione una notte lontana nel tempo, una notte infame degli anni '30. Il caldo feroce di pagine che urlano indifese in un sabba di mostri e imbecilli; eccitazione e canti a disperdere lacrime fatte di carta. Non c'è peggior smarrimento di una biblioteca che si perde nel vento.

“Ora pare che ci vogliano fare un parcheggio” Peter me lo disse appoggiando le parole con delicatezza. Io lo guardavo attonito: “Un parcheggio?”

“Sì”, sbuffò rassegnato, “Sono gli stessi del Palazzo della Repubblica: alla fine pare che qui sotto ci sia un bello spazio che potrebbe decisamente ridurre il problema del congestionamento da traffico” e sorrise mesto.

Io me ne stavo sopra la piccola finestra di cristallo, vertiginosamente sospesa su una bianca coltre di scaffali vuoti.

E improvviso sentii come un impulso, che sopii per continuare la passeggiata con il mio amico.

Camminammo lungo il viale dei tigli chiacchierando delle

abitudini di Kant e dei gol di Podolski; la porta di Brandeburgo si avvicinava e io entravo sempre più a fondo in uno stato di tensione irrisolta. Dissimulai con Peter il mio disagio, che proseguì sull'aereo mentre guardavo la hostess, con i piedi ben piantati a terra, alzarsi in volo alla ricerca affannosa di ossigeno liberatorio.

Una volta arrivato a Milano, girai la chiave nella toppa della serratura e accesi la luce sul consueto silenzio.

Il silenzio di quando rientri a casa è come carico di rumori abbandonati; è il profumo di un ricordo che si fa vago.

Mi gettai sul letto sperando in un sonno che non venne, a quattro di bastoni con gli occhi puntati al soffitto.

Verso l'una mi alzai e seguii, come, i miei stessi passi, verso la cucina dove il frigo vuoto si apriva su una misera crosta di grana padano. Lo tenni spalancato e una luce soffusa rinfrescò la mia ansia, disegnando un sentiero a forma di cono che illuminava dolcemente la libreria.

Quella cerimonia improvvisata continuò con, in sottofondo, il ronzio impercettibile del congelatore mentre, al centro del tavolo, osservavo una bilancia vinta con i punti dell'Esselunga, idolo totemico dal design occasionalmente pre-colombiano.

Non so perché ma svuotai gli scaffali famelico e disposi i libri sul tavolo. Fu un attimo. Cominciasti a pesare i volumi ordinatamente, quasi fossero vittime sacrificali immolate su un altare cosparso di macchie di sugo. Pynchon, L'arcobaleno della gravità: 1 kg 253 grammi di edizione in brossura; esplosioni a grappolo di invenzioni letterarie. L'ordine che nasce dal caos della creazione. Immanuel Kant, Critica della ragion pura, Garzanti economica: 930 grammi. Compatto e denso, un pugno alla ricerca di una faticosa rappresentazione di sé. Alan Bennett, La cerimonia del massaggio, 135 grammi. Tagliente come un boomerang che fende l'apatia. Don De Lillo, Tolstoj, l'esotismo barocco di Vikram Seth. C'era persino un chilogrammo scaduto di critica letteraria del De Sanctis, per il cosiddetto mattone di maniera.

In una scorpacciata di grammi e di capitoli a tranci, era come se le parole equilibrassero quella mia tensione in sottofondo. Piano piano il respiro si fece calmo, gli occhi si chiusero

come una finestra. E mi risvegliai al mattino di fronte ad una tazza vuota: dentro giaceva il segnalibro di Dalla parte di Swann, un infuso di nulla che cercava nell'aria il sapore di una madeleine. Mi lavai rapidamente, afferrai la giacca e lo zaino, recuperando dal tavolo un romanzo a caso. Sulla metro, però, il mal di testa non mi dava tregua, aumentando progressivamente mano a mano che i vagoni si svuotavano.

Fu all'altezza di Corvetto che tirai su gli occhi e notai, di fronte a me, un giovane in completo, con l'aria pensosa e indifferente, tutto immerso nella lettura de "Il giornale". Io stavo sfogliando "Repubblica": Tutte lo chiamavano papi contro D'Alema firma il complotto anti-Berlusconi. Quanto distano due frasi tra loro? Lo spazio insignificante che divide due sconosciuti, l'uno dall'altro, in metro? Oppure il numero di due pagine lontane in un dizionario, foresta impervia di significati oscuri? E, infine, ha senso calcolare la distanza di due punti che si collocano su due piani cartesiani differenti?

M'agito, dunque sono. Fu un passeggiino ad interrompere la geometria non euclidea dei miei pensieri, guidato da una ragazza di colore con gli occhi lucenti. Dentro, un bimbo dai tratti orientali si scalmanava tutto, come a voler scendere, mentre indicava con le due manine tozze, da una parte e dall'altra, sia me sia il giovane in completo, ponte inconsapevole di un inconsapevole disprezzo. Il ragazzo fece per scendere alla fermata di Porto di Mare: diede un'occhiata all'orologio e poi posò il suo sguardo anche su di me. E improvvisamente feci per seguirlo, preso da un insolito istinto. Il cuore mi batteva in gola, i passi si facevano pesanti ma sicuri. La banchina era vuota, come sempre a quell'ora del mattino, e io sguainai dallo zaino il romanzo che avevo afferrato sul tavolo. Infinite Jest, David Foster Wallace. 1 chilogrammo e 312 grammi in seconda edizione. Mi avvicinai al giovane che camminava ignaro, caricai la mano destra come un lanciatore provetto e... "Non lo fare". La mano rugosa di una vecchietta mi fermò sull'atto di lanciare, proprio mentre il ragazzo distratto, giratosi all'improvviso, sgranava il suo sospetto poco prima di incamminarsi, a passo veloce, verso l'uscita.

Osservai attentamente la donna che mi aveva così bloccato

in modo così deciso: aveva l'aria di una massaia gentile, con un gonnone a quadri e una borsa della spesa, in cui, però, faceva bella mostra di sé una Divina Commedia consumata e polverosa. Probabilmente con le immagini del Dorè. Come un'onda in piena, mi travolsi di domande: che diavolo stavo facendo? Stavo davvero per lanciare quel romanzo in testa al mio vicino di scompartimento?

E perché mi sembrava tutto così naturale nel suo non-sense?

“Non sei ancora pronto, ma lo sarai presto. Seguimi, adesso” e seguì un sorriso carico di speranze.

*(segnalato da Giuseppe Gallo)

5) BLOGGING

Alessandro Raveggi

Dal blog *Nella vasca dei terribili piranha*

<http://nellavascadeiterribilipiranha.wordpress.com>

Iper testo Nella Vasca

8 settembre 2009

<http://nellavascadeiterribilipiranha.wordpress.com/2009/09/08/ipertesto-nella-vasca/>



"Nella vasca dei terribili piranha" <http://nellavascadeiterribilipiranha.wordpress.com>, aperto alla fine del 2007, si potrebbe definire un work-in-blogger del romanzo omonimo inedito di Alessandro Raveggi.

Il blog segue fin dall'inizio la raccolta di materiali, codici, icone, immagini, citazioni, video e testi, usati per la composizione del romanzo stesso, e sfrutta la modalità di pubblicazione we-

blog per generare una comunità di lettori-in-progress, accompagnati a condividere gli spunti proposti e a seguire le numerose connessioni del romanzo con la realtà.

Per questo può esser visto come una scrivania virtuale in progress e condivisa del romanzo, prima che questo esca in cartaceo.

Al suo interno anche alcune brevi anticipazioni concrete del romanzo, uscite su antologie come "Rien ne va plus" (Las Vegas edizioni, 2009), e riviste come "Il primo amore" (febbraio 2009), oltre a notizie collaterali riguardanti l'autore e le sue attività (saggi, altri racconti, eventi, il primo festival letterario fiorentino ULTRA e la collana di narrativa Novevolt, curati dallo stesso Raveggi).

Alessandro Raveggi

Dal blog *Nella vasca dei terribili piranha*

<http://nellavascadeiterribilipiranha.wordpress.com>

La rivolta sbagliata di Jan il pesce

<http://nellavascadeiterribilipiranha.wordpress.com/2009/11/26/la-rivolta-sbagliata/>

Ognuno sembra scagliarsi selvaggio sul proprio oggetto idiosincratico della teoria che si è architettato in testa. Le ragazze più giovani, alcune delle quali indossano pesanti anfibì militari, hanno la testa mezza rasata e il seno compatto sotto il mento, decapitano i tritoni che stanno attorno alla struttura smeraldina a cono rovesciato, ringhiando e azzuffandosi l'una contro l'altra ad unghiate e calci. Squillano in derapate prolungate. I ragazzi, la maggioranza dei quali indossano invece già i goggles col gorgo acquistati assieme alle magliette prima dello spettacolo d'inaugurazione, orinano a gambe larghe spudoratamente nei buchi degli zampilli delle fontane, saltano ululando con tutto il peso possibile del corpo, fino a spezzare in due le onde sporte come trampolini arricciati. Danno anche fuoco ai supporti della pedana centrale fino a farla franare di sotto, dove, scoperto il trucco, sganasciano anche il meccanismo di entrata, la carrucola e le altre catene, l'attrezzo dal quale avrebbe dovuto spuntare in trionfo il loro eroe, salendo su da quel cono rovesciato come da un vulcano sottomarino, con le pistole spara-coriandoli argentati già pronte a azionarsi in circolo per nutrire l'enfasi dello svelamento.

Alcuni degli avventori prendono spunto dalle fiammelle degli accendini di quelli, e bruciano le magliette con il logo di Jan il Pesce del Nordsee, lanciandole in aria arrotolate come rifilone finite male. Qualcuno si aiuta con un coltellino svizzero,

per sfigurare le cascatelle in geroglifici incomprensibili e dà gomitate ai pochi addetti rimasti strenuamente, che cercano di salvare il salvabile, almeno della struttura portante, dopo essersi fatti sei e passa ore di montaggio. Una donna pare che stia letteralmente mangiando i connotati ad uno degli addetti, mentre un tizio un po' losco col cappello di lana le fa delle foto, e fa foto a tutti i fattacci violenti, come soddisfatto. Qualche anziano più pragmatico cerca inviperito, con la bava alla bocca e i pugni alzati, la cabina di pilotaggio, per trovare i veri colpevoli di questa grave mancanza. Se ne sono andati.

Mentre altri, ben poco accorti, impiegati statali sull'orlo della pensione, stanno tirando via i cavi dell'impianto ancora acceso sotto la pioggerella -ci mancava solo quella per indispettirliche sta gocciolando, alimentando la follia nel proprio fastidio metodico. Due neri si aggrappano alle orecchie l'uno dell'altro e si gridano contro, valzerando assieme da una parte all'altra, e schivando il baldacchino delle bevute, che si scompone sulla calca in modo ignobile, spezzandosi sulle schiene della gente e vomitando il suo contenuto, le sue salse e i suoi liquidi rossi e bianchi.

«Ti dico, imbecille, che è pesce dalla testa in giù» dice uno di quei neri che balla con l'altro.

«No, imbecille, è dalla testa in su.»

«È pur sempre un essere razionale.»

«E secondo te come cammina? In punta di pinna, cretino, il tuo essere razionale?»

Sono la manifestazione conglomerata che non si può staccare la spina di netto quando l'immaginario nelle teste muove appena i suoi ingranaggi, bisogna oliarlo fino in fondo per non rischiare che si congestioni e spezzi, raffreddandosi in una scepse efferata.

La folla ha un colore grigio da ratto, opaco, fangoso. Le sole cose che scintillano muovendosi sono le braccia che si fanno strada sfarfallando a vuoto e impugnando armi bianche di fortuna: pinne, pesci spada, code, cavallucci marini usati a mo' di boomerang. Oltre a quello scintillio, si notano le confezioni di plastica degli hamburger di frutti di mare compressi che volano. Alcuni gruppi si coagulano con la faccia segnata

dal sangue attorno a degli obiettivi sporgenti, per poi uniformarsi e perdersi nel caso grigio scuro. Nel clangore delle voci si spegne, ruttando, la musica da colonna sonora, oramai passata in secondo piano, con l'epica anfibia recitata con un leggero effetto di gorgheggio marino, che impasta un cassa-rullante basilare, sgranato e riverberato, in un flanger strozzato.

Tutti, proprio tutti, vogliono respirare sott'acqua...

Solo dei bebè che si gingillano appollaiati alle braccia dei genitori, i quali, mantenendosi ai margini, scagliano coi piedi solo lattine contro la stessa folla indistinta dal proprio obbiettivo, sembrano accorgersene. Pur non piangendo d'orrore per il boato animalesco persistente di quella piazza sfigurata, corrugano le sopracciglia rosa. E ancora di più, sviluppando una faccia adulta da comico contrariato dalla risposta fredda della platea, fanno stillare qualche lacrima di rabbia, quando quattro camionette blindate inchiodano all'unisono dietro di loro e fanno sobbalzare i genitori.

Celermente, aprendo i portelloni e balzando fuori, gli antisommossa raccolgono i manganelli in aria, cominciano a sventolarli arrampicandosi sulla folla, camminandoci sopra a balzi famelici e stratonando via alcune persone che stanno sradicando delle anfore.

Uno dei responsabili tra gli antisommossa, quello vestito più leggero in una divisa color ramarro, non con tutto l'armamentario, e l'elmetto tirato su, mentre dà deboli botte di routine qua e là a casaccio, invoca invano gli organizzatori, con gesti da guardalinee che non vengono raccolti da alcuno sguardo. Un suo subalterno si ferma con la verga nodosa e sbianca a pochi centimetri della faccia di un bebè, che esplose come una mina incontenibile. Il subalterno cerca di raccattarne i pezzi, quando viene colpito sulla schiena da un pezzo di onda-scivolo e si accascia, mentre una donna itterica grida vittoria, salterellando in circolo e alzando il dito medio d'entrambe le mani.

Il colore torvo degli antisommossa si è aggiunto come del bruciato rassegnato al grigio fluido del pubblico, tracimato dopo la delusione di non aver visto il motivo della loro presenza emergere dalle profondità del palco con la sua forza redentrice.

«Mi spiegate che diavolo è successo qui?» fa il responsabile degli antisommossa.

Un incaricato del Nordsee, contrito e minuscolo, lo prende finalmente da una parte, tirandolo giù dall'agglomerato di persone sul quale il poliziotto sta ritto come un trionfatore che ha perso la bussola, ma deve far vedere che è tutto sotto controllo. A testa bassa, l'incaricato, come se volesse essere battezzato dal manganello, attacca una serie di spiegazioni, lamentando la fuga degli organizzatori dello spettacolo d'inaugurazione della nuova mascotte del Nordsee. Non proprio una mascotte, gli spiega.

«Come sarebbe a dire che devo immaginarmi il Concilio di Nicea?» sbotta allibito il capitano degli antisommossa.

«Mi faccia vedere intanto i permessi per la distribuzione del cibo» aggiunge, seguendo con gli occhi il volo a colombella di un pezzo d'hamburger impregnato barbaramente di ketchup.

Daniela Ranieri

dal blog di Daniela Ranieri "Il sangue del futuro. The blood of future. Ovvero come piantarsi un seme di domani nella carne" <http://www.ilsanguedelfuturo.blogspot.com/>,

dormoveglio

http://ilsanguedelfuturo.blogspot.com/2007/02/dormoveglio_23.html

Friday, February 23, 2007

Anche le ascelle Nietzsche l'orologio nero il cranio di andrea luppolo due misurini la farina integrale l'1 di notte l'arginina soldi l'insps gli occhiali da sole di quello la ruota della mia macchina che li schiaccia il petto di tacchino i mal di testa di andrea i fuochi d'artificio nel petto la matita per l'interno occhi la macchina per l'interno cosce due tre euro gli angeli sul ponte il film di domenica per me una funghi e prosciutto martedì grasso codice coscia di pollo i miracoli di santa teresa d'avila più fibre leg extension la maschera al bambù le faremo sapere mirtilli freschi due tazze nuove ma è un mostro contorno occhi html assegno di ricerca l'assicurazione must di cartier le tube di falloppio parco leonardo fame le candele sbranate a metà la scritta sulla porta allora gli stivali nuovi zero secondi posizionamento il tuo numero di telefono la spallata 2 profumi l'illuminatore dimentica acido glicolico ridillo la tenda sporca 10 tipi di tisane estrogeni il clacson cibalgina che stronza 10 ml i topi torta al cocco la fortuna davvero? part time il treno idratazione continua è mio non riesco a scrivere un troll sushi bar ci devo pensare i quadri illustrator il cambio dell'olio lavanda gambrius tic tac wildberries ha la tessera il cuore lumache in barattolo paura il regalo di natale somministrazione massa magra beauty center un caffè imposta pagina vieni domani castano

dorato salutandoti affogo vitalumiere non ci credo create motion l'ultimo libro che hai letto tavolo per 4 la mia salute dimenticare soffici e resistenti ce la farai job opportunities ovetto kinder il nome quel nome lo scontrino sei triste xilitolo crea maschera di trasparenza la schiena fatti forza adagio il petto di tacchino ritirare gli oggetti lasciati in deposito le 8 e41 rosso diva tuttocittà rimozione dimentica silk epil il disegno di mattia aspartame ahahah vaniglia stiramento USB prada sorbitolo primavera progetto fammi capire l'acciaio la gola buongiorno pensarci 54 chili cum grano salis maniche a sbuffo french manicure ti accompagno io i denti cosa prendi chiudi sessione bu-scopan venerdì 23 la cinta nella maniglia chiusura centralizzata ritenuta d'acconto soft peeling ditintolyn copia incolla sei sicura stop 9 chiavi miele d'arancio immersi nella panna montata mi raccomando umiltà sale quanto basta a casa tutti bene contatto msn le saponette dell'hotel dimentica ora d'aria il mio naso tutto colazione buco nero papà GDD sonetti dell'amore oscuro zona lombare fattore di protezione smac 10% di sconto non ti merita nero su bianco l'indifferenza hai 1 nuovo messaggio profumeria limoni enjoy coke 5 ore di sonno multimedia everlast primo messaggio:

defragmentami - Una metafora ovviamente

<http://ilsanguedelfuturo.blogspot.com/2005/10/defragmentami.html>

Monday, October 31, 2005

la cosa strana è che io scarico senza problemi in soli 6 giorni xpress, winrarato - quando vedo 100% salto sulla sedia professional - poi lo estraggo diligentemente come su un quaderno nuovo - sento l'odore dei pastelli nuovi - e a raggelarmi l'entusiasmo ecco il dton! orrifico dei messaggi di windows a dirmi che c'è un errore nell'archivio e quindi lo capisci da te, non

se ne fa niente. quasi un giga di memoria sul disco pulito ti sei magnato brutto stronzo piratato, ed ora a mezzanotte e ventiquattro (che poi sarebbe l'1 e 24) mi vieni a dire che è un cazzo e tutt'uno averti scaricato tutto bello compresso perché c'hai un errore nell'archivio. quell'altro, illustrator, per potermi viaggiare mi ha costretto a impostare la data del pc al 2000!... non c'è niente da fa', i programmi so come gli uomini, te li devi andare a comprare in scatola e legati col filaccio de nylon che manco i miei dentini bianchi possono sfilacciare, e quando te lo sei portato a casa cominci a lavorare di forbici e senza che lui se ne accorga già te lo sei installato, silenzioso, affidabile, SENZA SORPRESE, senza errori negli archivi e forse anche senza archivi, preciso, srotolato, funzionale. oppure, te li prendi piratati, senza nessuna certezza, zero costo se non quello della connessione e della manutenzione - praticamente il respirare e il lavarsi ogni tanto - e stare sempre pronta a trovarci il bug, l'inceppo, l'inghippo, la toppa, la corruzione, il frammi-sto, il promiscuo all'1 di notte, che poi sarebbero le 2, che poi sarebbe il 2005, e non più il 2000.

Guido Catalano

dal blog "Guido Catalano. Solo lo stolto abbaia, amenoché sia un cane"

(<http://www.guidocatalano.it>)

<http://www.guidocatalano.it/?p=618>

25 Nov, 2009

Nuovissimi titoli aggratis

In: titoli aggratis

Regalo 9 bellissimi titoli utili per romanzi, racconti, manualistica, saggistica, poesie, fiction, lungometraggi, cortometraggi, mediometraggi o semplici metraggi.

- L'uomo che seppe la data della propria morte sul bigliettino di un Bacio Perugina

- Sono nato in una grotta sotto un asino e una vacca (libro illustrato per bambini sulla Natività)

- Cento battute autoironiche per sdrammatizzare la vostra mini-dotazione peniena quando vi trovate per la prima volta nudo davanti a lei

- L'annusatore di mondi (gran fantascienza)

- Arredare la propria casa col Pongo

- Trecento nomi stupidi da dare al vostro prossimo figlio

- L'uomo che scoprì che non c'era nessun dollaro d'argento sul fondo del Sand Creek e ci rimase male

- Il Generale di vent'anni figlio d'un temporale contro il Generale dietro la collina: una sfida possibile?

- Inebriami di schiaffi, baby

William Nessuno

Dal blog "Magnetic Metablog"

<http://williamnessuno.splinder.com>

Mark Leyner, il mio cineoperatore

<http://williamnessuno.splinder.com/tag/mark+leyner>

martedì, agosto 09, 2005

La mia fidanzata ogni tanto bussa dall'esterno dell'abitacolo e io non posso fare a meno di commuovermi pensando a lei in una situazione così scomoda.

Sfortunatamente la regola aziendale universalmente nota mi impone di ospitare dentro la vettura solo la seduttiva di turno, e la seduttiva di turno è Cleopatra.

La Regina Egizia se ne sta a compitare alcune frasi mantriche mentre il sottoscritto guida con aria assorta e lascia andare la musica dei Lycia in sottofondo discreto, con le chitarre distorte, i riff elettronici e tutto il resto.

La mia amata fidanzata è al centro dei miei pensieri ma fuori dal guscio che schizza nel vento e questo non è bello, non è carino: cerco di mandarle un sms, ma guidando diventa pericoloso e si sa che le strade sono pieni di maniaci che guidano parlando al cellulare, che sfanalano, che elevano contravvenzioni random togliendo punti alla patente.

Lungo la strada Carlo Emilio Gadda si sintonizza sulla mia autoradio e oscura "Wake" parlando dai metamicrofoni di mediumradio3. Inizia a parlarmi del Cocullo, del Fara Florum, e Ciccio Ingravallo incombe seppur non nominato, ma mi pare di sentire nell'aria un insulto al "penneccie di chillu francese".

Perchè in Abruzzo si parli in similnapoletano non lo capisco, certamente CEG me lo saprebbe spiegare.

Vorrei parlarne con la mia fidanzata ma sfortunatamente

non posso comunicare direttamente con lei e non credo che Cleopatra sappia di Cocullo, anche se non si può dire.

Allora mi trattengo e non parlo fino alla piazza dove con Cleopatra approdiamo. La mia amata se ne sta sul tetto della vettura, ma la invito a sistemarsi quantomeno al bar. Lei acconsente mentre personaggi vestiti da cremino bicolore si affannano nella metafora dello sport più popolare del mondo, infilare un anello con un'asta, inversione di generi a parte, s'intende.

"Non siete un po' vecchiotti per divertirvi così andando sulla giostra?" mi viene da domandare ma il Principe di Bruxelles non parla francese e io non parlo Italiano, quindi non c'è storia. Nemmeno geografia.

Principe. Oddio. Son parole grosse.

Cleopatra è una ragazza seria e in quanto regina si sforza di non ridergli in faccia ma non dobbiamo guardarci negli occhi, senno' addio.

Allora io dirigo con aria distratta, guardando altrove, giusto in tempo per vedere cose abbastanza sorprendenti. Innanzitutto il mio operatore che si traveste da Mark Leyner, ma non sapendo esattamente come sia fatto un Mark Leyner resta fondamentalmente travestito da se stesso.

Poi, la facciata di una chiesa del 300 che quatta quatta si è spostata davanti a un altro edificio ecclesiastico con la complicità di un terremoto settecentesco.

Mark Leyner, il mio cineoperatore, approfitta dei tempi morti per trasportare ghiaccioli alla sua signora, presumibilmente accaldata, che lo chiama di continuo al cellulare dando direttive sulla tipologia e gusto e marca del ghiacciolo, che un tempo noi bimbi mandrogni chiamavamo "stick".

La gara infilzatoria è stata vinta da Alberto Tomba, che si ostina a chiamarla "quintana": imbarazzante, non sapendo cosa significhi Cleopatra e io facciamo finta di capire e lei fa domande vaghe sulla fidanzata di Tomba. Di lato un notevole gentile continua a bisbigliarmi "giostra, non quintana" così alla fine dò lo stop e Mark Leyner, il mio cineoperatore, riceve la disposizione di ricominciare daccapo.

Alla fine della giornata, pur avendo ricevuto un invito a

cena da San Pietro in persona, Cleopatra e io ci imbattiamo nel filosofo locale, che ci intrattiene sul tema bomba atomica e suoi derivati: la fine del mondo.

-Spassionatamente, cosa pensate della nostra cittadina?-

- Davvero una bomboniera!-

Finalmente posso tornare dalla mia amata che nel frattempo ha contato tutte le pietre dell'acquedotto non-romano e si è preparata una pubblicazione: "tipologia e architettura del confetto, con mandorle e senza".

Ecco perchè la amo.

posted by williamnessuno alle ore 10:27

Gordiano Lupi

Il mondo delle blogger cubane

giovedì 3 dicembre 2009 alle ore 0.33

Abbiamo detto molte volte che a Cuba non esiste solo Yoani Sánchez, ma è in atto un movimento giovanile di protesta che si sta sviluppando partendo da Internet. Yoani stessa afferma: “I vecchi repressori credono di poter decapitare il fenomeno blogger a Cuba se attaccano me. Grande errore, è un fenomeno che possiede molte teste ed è privo di gerarchie”. Proprio vero. In ogni caso sono le donne a essere più attive sulla rete, esponendo idee interessanti e scritture importanti a livello letterario. Tutte queste donne presentano caratteristiche simili: sono nate con la rivoluzione dei fratelli Castro e sono convinte che la situazione cubana deve cambiare. Hanno idee riconducibili a pochi denominatori comuni: vogliono uno Stato di diritto, la democrazia, il pluralismo ideologico, la libertà di espressione e un’economia di mercato. Non chiedono la luna. Sono voci importanti per un possibile cambiamento, le loro uniche armi non violente sono i blog e grazie a loro sperano in un futuro migliore.

Claudia Cadelo ha 26 anni e una gran voglia di raccontare le cose che le passano per la mente, abile a disegnare fumetti ispirati alla realtà, narra con ironia e senso dell’umorismo un difficile quotidiano. Ha sposato Ciro Díaz, 32 anni, chitarrista della rock band Porno para Ricardo, proibita dal governo e diretta da Gorki Águila. Nell’agosto del 2008, Águila e il suo gruppo furono oggetto di una violenta repressione da parte dello Stato. Gorky venne arrestato e rischiò di dover scontare due anni di galera per un delitto che esiste soltanto a Cuba: pericolosità sociale preventiva.

In quell’occasione Claudia conobbe Yoani Sánchez, che dalle colonne del blog Generación Y si occupava del caso

Gorki, e scrisse il suo primo post proprio nel blog della Sánchez. Claudia decise di iniziare un suo blog - Octavo Cerco - dopo essere stata coinvolta in un violento linciaggio verbale e materiale organizzato dalle "brigade di risposta rapida" (gruppi di civili che a un ordine del governo ti aggrediscono) contro i seguaci di Gorki, durante un recital di Pablo Milanés, nella Tribuna antimperialista - nota come Protestodromo - per aver tentato di esporre uno striscione a favore della liberazione del musicista rock.

Claudia Cadelo prese diverse botte, rientrò a casa in lacrime e promise a se stessa che avrebbe vinto la paura che attanaglia molti cubani per creare uno spazio dove dare libero sfogo alle sue istanze interiori e alle dure verità che provenivano dalla profondità della sua anima.

Octavo Cerco (<http://www.octavocerco.blogspot.com/>) nasce il 16 ottobre 2008. Claudia è laureata in contabilità e diritto, ha la pelle bianca, capelli rossicci, occhi grandi ed espressivi, ama il mondo virtuale e il computer. Legge molto, le piace studiare per conoscere cose nuove, traduce la lingua francese, ama la musica rock e la polemica verbale. Nel concorso Isla Virtual - aperto a tutti i blogger cubani residenti nell'isola, incluso gli ufficiali - Claudia è stata proclamata Miglior Blogger del 2009.

Laritz Diversent, 29 anni, è avvocato e giornalista indipendente che ha seguito un percorso diverso per arrivare alla blogosfera. Laritz è una bella ragazza dalla pelle nera, proviene da una famiglia povera del quartiere El Calvario, uno dei più miseri dell'Avana, un posto dove il futuro di una ragazza graziosa è segnato come possibile jinetera. Laritz proviene da una famiglia marginale composta da disoccupati e alcolizzati. Suo padre, Claro Diversent, ex combattente sulla Sierra Maestra con Fidel Castro, abbandonò la madre e non si è mai occupato di sua figlia, salvo passare alla moglie 15 pesos mensili per il mantenimento. Laritz è riuscita a superare tante avversità e riuscì a rompere il circolo vizioso in cui il destino aveva condannato la sua famiglia. Nel 2007 si laureò in legge, per la gioia della madre che vedeva finalmente una professionista in famiglia. Nello stesso anno, Laritz cominciò a scrivere su te-

matiche giuridiche per diversi siti digitali al margine del controllo statale.

Dal 2008 è vicepresidente di un'associazione giuridica che assiste gratuitamente le persone, ovviamente non riconosciuta dal governo. Ha fatto il suo ingresso nel mondo dei blogger il 28 gennaio 2009, quando si è messa a scrivere una sezione legale nel sito Desde La Habana, intitolata Las leyes de Laritza

(<http://vocescubanas.com/desdelahabana/category/las-leyes-de-laritza/>). Amministra due blog interessanti: El Calvario e quello dell'associazione in cui presta servizio. Vive in una casa di legno, pavimento in terra e senza servizi sanitari, dove scrive i suoi post dopo la mezzanotte, dopo essersi occupata del figlio e del marito.

Lía Villares è nata nel 1984 in una povera casa del quartiere operaio di Luyanó, ha la pelle bianca come la neve, occhi chiari, capelli rossi e crespi. Figlia di un giornalista con molti interessi che sin da piccola la fa avvicinare al mondo dell'arte plastica. A quattro anni apprende a suonare piano e chitarra, quindi si laurea al conservatorio Amadeo Roldán, specializzandosi in chitarra. Frequenta per due anni la Scuola Superiore di Arte, che ben presto abbandona ritenendola mediocre e poco stimolante. Ama il cinema e la filosofia dei francesi Deleuze e Guattari. Lía Villares esce allo scoperto nella blogosfera cubana soltanto lo scorso anno. Il suo blog si chiama Habanemia (<http://www.habanemia.blogspot.com/>), inizialmente realizzato grazie a un vecchio dinosauro digitale con soltanto 6 gigabyte di disco fisso. Il suo blog è un collage di pezzi che riguardano il mondo sotterraneo della più recente generazione di intellettuali cubani. Troviamo molti brani poetici interessanti e pezzi in prosa di grandi autori cubani come Virgilio Piñera e Lezama Lima.

Se Lía è la blogger più giovane, Miriam Celaya rappresenta l'altra faccia della moneta. Laureata in storia dell'arte e antropologa di buon livello, è sposata, ha figli e nipoti. Nata nel 1959, lo stesso anno in cui Fidel Castro prese il potere alla guida dell'esercito ribelle. La prima volta che ha visto un compu-

ter fu all'Accademia di Scienze, ma ne restò sconvolta perché occupava una superficie di 90 metri quadrati e aveva un'allucinante serie di bottoni e di cavi.

Celaya non poteva immaginare che un giorno avrebbe imparato a usare un computer. Nei primi mesi del 2002, cominciò a scrivere cronache e articoli di opinione per il sito internet Encuentro en la Red usando un vecchio portatile Dell. Firmava usando lo pseudonimo di Eva González. Ha collaborato alla rivista illegale Consenso. Da un anno ha deciso di aprire un blog e di firmarlo con il suo nome. In questo modo è nato Sin Evasión (http://www.desdecuba.com/sin_evasion/), uno dei siti più interessanti della blogosfera cubana.

Sono soltanto pochi esempi di donne coraggiose che vivono la realtà cubana e si impegnano a raccontarla. È proprio da ragazze come queste che passa la via per un futuro migliore fatto di diritti umani rispettati, pluralismo democratico e libera iniziativa economica. Parlare di certe persone è il modo migliore per affrontare la giornata del 5 dicembre 2009 che avrà come tema i diritti umani negati a Cuba.

Gordiano Lupi
www.infol.it/lupi

6) TECNOROMANTICI

Giuliana Guazzaroni

Dal blog "eLearning Goddess"

<http://scioglilingua.wordpress.com>

Adolescenziale

<http://scioglilingua.wordpress.com/2009/05/30/adolescenziale/>

30 May 2009 in Scrittura Tags: adolescenziale, poesia, thea primavera

ho una voglia adolescenziale
di sfiorare appena
le mie labbra sulle tue
far scivolare lentamente
l'emozione
sento le tue labbra
e socchiudo le mie
solo per poi
continuare a parlare
di brillanti arguzie
e poi ancora
farcì seri
senza mai
incrociare
gli sguardi

Luna nel mare

<http://scioglilingua.wordpress.com/2008/04/05/luna-nel-mare/>

5 April 2008 in Scrittura Tags: ciberemozioni, luna, mare, Poesia e racconti, Scioglilingua, solitudine

Bianca rossa vermiglia
incarni ogni mio minuscolo umore
Il vacuo del tuo lato oscuro
la luce della tua bellezza
Fulminea quando giochi con gli specchi
nel mare del mio ricordo più vero
Riflesso lunare che sottolinea
l'incertezza dei miei piccoli passi
I miei occhi d'incanto e di dolore
Oh luna le sere d'estate ti guardano
Senza sosta ore e ore
immobili a cavallo della tua solitudine
pienezza e mistero

Il respiro delle maree

<http://scioglilingua.wordpress.com/2009/03/30/respiro-delle-maree-ii/>

30 March 2009 in Scrittura Tags: thea primavera, io danzerà per te

lo danzerò per te

forti,
come parole
che non so scriverti
giungono a te
calde frecce
di contaminazione
liquido primordiale,
l'abbozzo di carezze
in un sussulto
flusso d'acqua,
inchiostro di parole
e toni inebrianti
occhi aperti di stupore,
languido silenzio
nelle nostre stanze
un'irruzione di cristallo
l'alfabeto della formula
che da vita a un'incognita
stupore sottile è la danza
d'energia universale
che corre nel nostro cosmo di parole:
è per questo che ho danzato per te

[in risposta]

x te
so scrivere soltanto
un ibrido desiderio
un rinnovato sentimento
so dirti appena
lodarti al mattino
escono emozioni sopite

so pensare ancora
sfidando gli amori
voglio danzare insieme
x noi

Tutta mèches e pied-de-poule

<http://scioglilingua.wordpress.com/2007/09/05/tutta-meches-e-pied-du-poule/>

5 September 2007 in Scrittura Tags: Creativita, Laboratorio, Poesia e racconti, Scrittura

Tutta mèches e pied-de-poule
Mi sento troppo bionda, troppo mechata
con un pied-du-poule sono stata raffigurata
starlette anni Quaranta sono stata fotografata
con indosso un baby-doll sono stata immaginata
tutta grembiulone da cucina sognata
Femminilità dirompente, gonna lunga e stretta
camicia di candido gros-grain
tacchi doppio fondo
capelli non troppo lunghi
Una nouvelle Jane Eyre
istitutrice sono stata ribattezzata
con gonne etniche e ciondoli tatuati
Tuttavia non sono mai stata
per quel poco che sono
accettata, mai veramente amata

Mitia Chiarin

Dal blog “lestoriedimitia. Scrivere è un bisogno, raccontare una necessità”

<http://lestoriedimitia.wordpress.com/>

La donna che contemplava i calzini

<http://lestoriedimitia.wordpress.com/2009/11/14/la-donna-che-contemplava-i-calzini/>

Novembre 14, 2009

Vuoi sapere quanti uomini ho amato, apri quel cassetto. Sì, il settimanale di mogano, primo cassetto da destra. Guarda... Li vedi? Se vuoi metti a contare, che io ho perso il conto. Ma poi non dirmelo il numero che a me va bene così, aprire il cassetto e toccarli i calzini mi basta. Non li ho mai contati, che non sta bene. Sì, quelli sono calzini, maschili, diversi e tutti belli. Sono i calzini degli uomini che ho amato, tutti singoli, quelli del piede sinistro. No, non me li hanno regalati. Li ho rubati, li ho nascosti sotto il materasso mentre loro dormivano. Loro sono tornati a casa con un piede nudo, io ho riempito il mio cassetto. Vedi, ci sono quelli di lana; quelli di morbida microfibra, così caldi e aderenti; quelli di spugna, che c'è ancora addosso il sudore di una corsa e poi c'è il filo di scozia, roba da signori eleganti che però li portano anche certi operai per bene che per amor del piede spendono un pochino. A me piacciono i calzini, li ruberei tutti e due ma poi penso che sarebbe un moto di egoismo eccessivo e allora mi accontento di uno solo. Li metto nel cassetto e poi, quando tutto finisce e il desiderio diventa solo un ricordo, a me resta un calzino da ammirare, annusare, toccare. Ce ne sono di bianchi, che a me paiono così modesti. Ce ne sono di neri, così virili. Ce ne sono di estrosi, a righine, a quadri, blu e arancioni, a costine o lisci. Uno per ogni uomo, uno per ogni ricordo. Ce ne sono di corti che mi

stanno appena come un guanto quando ci infilo la mano e mi ricordano certe dita curiose. Ce ne sono di lunghi, che mi ci avvolgo come con una sciarpetta e mi ricordano certi caldi abbracci. A volte apro solo il cassetto e li ammiro da lontano, lì, gettati alla rinfusa, senza il gemello a far loro compagnia e mi chiedo se i fratelli son stati gettati perché orfani o se sono stati infilati pure loro in un cassetto, sotto le camicie e le canottiere, nella speranza un giorno di non restar più spaiati, come sono io adesso. Contemplativa e spaiata, con una montagna di calzini soli, che se li annodo tutti, ci farei il cappio perfetto. Ne son sicura, sarebbe caldo al punto giusto. Basterebbe un hop di incoraggiamento. Solo che non ho voglia, e chiudo il cassetto.

Senti

<http://lestoriedimitia.wordpress.com/2009/05/30/senti/>

Maggio 30, 2009

Senti, facciamo un gioco? E' facile e indolore, anzi è utile, toglie via tutto, specialmente i ricordi. Facciamo che io e te non ci siamo mai visti? Eh, che ci vediamo adesso per la prima volta e tu non sai che faccia ho io e io non posso ricordarmi di te, perché mai ti ho visto prima? Lo facciamo? E' bello, dai. Tu passi di qua, io passo di là e siccome non ci siamo mai visti prima, non ci vediamo e non ci riconosciamo e di conseguenza passiamo diritti, ognuno per la sua strada, ognuno con la propria andatura, e non c'è un tentennare, manco un inciampo, un cacchio chi mi ricorda?

Si passa diritti, ognuno per la sua strada, io di qua e tu di là, se preferisci cambiar marciapiede, ti lascio pure la preferenza.

Basta tener lo sguardo diritto, passarsi accanto e non riconoscere manco più l'odore e il calore altrui. Se è tanto, eccessivo, sforzato, facciamo che ci sorridiamo, che è comunque gentile in questo mondo maleducato.

Pensaci, due estranei che passan, uno di là e l'altro di qua,

e che si guardano senza riconoscersi ma comunque si sorridono, è un gesto delicato. Che presuppone che la vita a entrambi ci aggrada così come è, al punto che a un estraneo gli sorridi, mica cammini rasente i muri, per paura che ti sbudelli alla prima occhiata.

Il nostro sia gioco lieve, come il nascondino. Non ci vediamo, ci passiamo accanto come in un passo di Fandango, ci sorridiamo se vuoi, che fa fino e socialmente corretto, ma non ci fermiamo e manco ci sfioriamo perché non ci riconosciamo. E quindi, ballare e sfiorare e gioire, che è? E' inutile.

I tratti li abbiamo persi, il cervello si resetta prima o poi, senti a me.

Allo straniero lascia il passo.

Lo facciamo, il gioco? E' facile, basta dimenticare. Scordare che ogni volta che ci vedevamo ci fermavamo, come cani da punta, ad annusarci per riconoscerci. E finivamo a star vicini vicini, perché il calor mio era il calor tuo, e mi parlavi per ore e ti parlavo per ore. E le mie labbra ti piacevan, perché eran vermiglie anche senza rossetto. E calde, anche se mangiavo ghiaccio.

E se è per quelle labbra che oggi non mi sopporti e mi eviti ma poi quando mi incroci, non mi annusi più, anzi ti scansi come se emanassi fetore e mi dici con gli occhi infastiditi dal sole, che io non sono umana, che sono solo cagna in calore, che ho la perfidia alta e l'ematocrito di conseguenza ne risente, non sarebbe più giusto, più adulto, se la giustezza non la capisci, camminar uno di qua e uno di là di questo maledetto marciapiede lercio, e giocare a non conoscerci e riconoscerci?

Sarebbe più adulto, sì, perché oggi tu sei vecchio e io sono vecchia, e sono passati decenni. Io farò 70 anni domani, tu ne hai fatti 75 l'altro ieri. Abitiamo da sempre uno di fronte all'altra, ci vediamo tutti i giorni. Ci odiamo da una vita. Non è giunto il momento per te di giocare a non vederci? Che con tutte queste rughe, chi si ricorda più quando tu hai scritto "Ti amo" su quell'albero? Che oggi manco c'è più, ucciso dal cancro dei platani? E domani, stanotte, potremmo non esserci più neanche noi?

Non ti pare sia ora?

7) FACEBOOK

Mario Gerosa

Per un'architettura delle relazioni sociali: gli spazi narrativi dei social network

In varie occasioni si è parlato del concetto di spazio e di architettura nei mondi virtuali, primo fra tutti Second Life¹⁵, ma è altrettanto interessante indagare il concetto di spazialità all'interno di social network come Facebook, LinkedIn e MySpace.

In questi casi si tratta di analizzare un livello di virtualità più elevato rispetto a quello degli universi sintetici, dove comunque si ha una rappresentazione visuale in 3D delle architetture o degli scenari urbani: qui non è previsto un lessico architettonico-visuale più o meno consono all'ambito virtuale, ma si tratta di relazioni spaziali immateriali, che corrispondono quasi puntualmente alle relazioni sociali che intercorrono tra gli iscritti del social network. Si tratta di costruzioni invisibili, di reti di contatti e di amicizie, che resi tramite grafici o disegni architettonici, mostrerebbero compiutamente lo schema delle varie relazioni maturate nei social network. Sarebbero strutture assimilabili a quelle degli elementi chimici (in questo senso non diciamo granché di nuovo, dato che già Goethe, due secoli fa, nelle *Affinità elettive* assimilò a reazioni chimiche le passioni umane). E da qui a tradurre tali relazioni in formule o in architetture stechiometriche il passo è breve. Il web e i suoi network potrebbero essere tradotti ora in piramidi sociali, ora in modelli simili a quelli utilizzati per rappresentare nello spazio le strutture molecolari.

¹⁵ Vedi per esempio Doesinger, Stephan (a cura di), *Space between People. How the Virtual changes Physical Architecture*, Monaco, Prestel, 2008 e von Borries, Friedrich, P. Walz, Steffen P. e Böttger, Matthias *Space, Time, Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Basilea, Birkhäuser, 2007.

Apparentemente l'universo di LinkedIn o quello di Facebook, così come l'organizzazione sociale di Entropia Universe o di Second Life, sono disordinati. In realtà si possono ritrovare tutta una serie di legami precisi e di gerarchie ben definite, che a loro volta possono essere tradotte puntualmente in termini spaziali.

Ha studiato approfonditamente questo aspetto del web Albert-László Barabási, autore di *Linked*, che rileva come “un'architettura modulare si possa rapportare a tutto quello che abbiamo imparato finora sui network complessi. La maggior parte dei network, dalla cellula al World Wide Web, sono a invarianza di scala, tenuti insieme da una serie di connessioni”.¹⁶

Due sono le parole chiave, “architettura modulare” e “connessioni”. Due concetti che saltano all'occhio a chiunque frequenti per qualche tempo un social network e che si ritrovano parzialmente anche negli ambienti virtuali in 3D di Second Life. A tale proposito, notiamo fin d'ora che nell'ambito della rappresentazione spaziale delle relazioni si registra uno scollamento tra Second Life e gli altri social network: in particolare sarebbe auspicabile che le architetture sperimentali di SL tenessero conto delle potenzialità spaziali di siti come Facebook. Per tale ragione, cerchiamo di enucleare alcuni aspetti che potrebbero essere trasportati da un ambito all'altro.

In *Linked*, Barabási parla di “modularità gerarchica”, un altro concetto fondamentale nel web e nei social network, che sono pervasi da precise gerarchie che danno vita a loro volta a proiezioni spaziali ben definite. Gli schemi modulari di cui parla Barabási possono essere applicati per esempio ai gruppi di Second Life o di altri network, dove non tutti i membri di una certa community hanno le medesime facoltà decisionali dei leader o dell'administrator. Ecco quindi prender forma una prima idea di rappresentazione spaziale delle gerarchie sociali: siamo in presenza di una geometrizzazione, di una resa architettonico-spaziale dei rapporti interpersonali: chi frequenta i

¹⁶ Barabási, Albert-László *Linked. How Everything is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science and Everyday Life*, Londra, Plume, 2003, p.232.

social network si presta – consapevolmente o meno- a questa organizzazione spaziale dei sentimenti, delle passioni, dei rapporti e delle amicizie.

L'idea di spazialità è molto presente nei gruppi dei social network, è parte integrante del loro vocabolario. In vari gruppi di Facebook si coglie immediatamente questa idea di “spazialità sociale”, con tanto di gradi di separazione. Per esempio, è assai viva l'idea di distanza, che da sola basta a definire la presenza di un concetto spaziale legato alle relazioni: scorrendo i gruppi di Facebook, troviamo “My Girlfriend/boyfriend is worth the long distance relationship” (12.551 iscritti), “Damn, I Miss My Long Distance Lover” (2649 iscritti), “Long distance relationships” (3025 iscritti), “Long Distance Hug” (2191 utenti attivi al mese)¹⁷.

In questi casi si delinea una distanza che si identifica facilmente con la distanza fisica che separa due persone che si sono conosciute con Facebook o che già si conoscevano (un'altra variabile sarebbe quella legata al tempo, che a sua volta è riconducibile a una particolare forma di distanza spaziale).

Si fissa così un primo ordine di coordinate: una distanza piuttosto semplice ma essenziale, quella che divide fisicamente due utenti del social network, che possono essere separati da un oceano o semplicemente da due isolati.

Apparentemente è una distanza banale, ovvia, ma in realtà il discorso è più complesso. Grazie a Facebook posso ridurre virtualmente una distanza notevole, per esempio accettando la friendship di una persona che vive a 1000 chilometri da casa mia, ma posso anche dilatare una distanza fisicamente modesta, rifiutando la richiesta di amicizia del mio vicino di casa. In tal modo, si nota fin d'ora che Facebook e altri network portano a galla la “dimensione nascosta” di cui parlava Edward T. Hall. Adesso quella dimensione non è più nascosta ma palpabile, seppur virtualmente. Nel momento in cui mi sottopongo al giudizio, so esattamente se sono separato o meno (e di quanto) da una persona che vorrei amica.

¹⁷ I dati si riferiscono a gennaio 2010.

Questo concetto appare ancora più evidente con LinkedIn, un servizio di social networking utilizzato da milioni di persone, soprattutto per contatti professionali, dove i gradi di separazione vengono quantificati in maniera molto chiara: se digito il nome di una certa persona, riesco, in base ai dati che ho fornito precedentemente, sapere quante persone, quanti livelli sociali, mi separano da quel contatto.

Il grado di separazione sociale diventa quindi un'unità di misura a tutti gli effetti: è una lunghezza che trasforma fisicamente il famoso concetto del "prendere le distanze". Un concetto che hanno ben presente anche gli utenti di Facebook, nei cui gruppi troviamo per esempio: "Six Degrees of Separation – The LARGEST Group On Facebook" (5.888.238 iscritti) e "Six Degrees of Separation" (1.237.237 iscritti).

A questo punto, introdotte le distanze come concetto di base, appare interessante cominciare a capire come possono essere visualizzati i vari tipi di spazialità sociale. Fino a questo momento disponiamo di due tipi di coordinate: la distanza fisica, facilmente misurabile, e la distanza sociale, definita dai gradi di separazione. Il primo tipo di distanza, come abbiamo visto, è identificabile in maniera univoca, ma poi è modificabile in base all'amicizia accettata o negata; la distanza sociale è quella che ci separa da una certa persona, e si misura con maggiore difficoltà, dato che non esiste un'unità di misura univoca.

Se tra Tizio e Sempronio ci sono 6 gradi di separazione e se tra Caio e lo stesso Sempronio ce ne sono 3, non posso pensare che, riferendomi a Sempronio, il singolo grado di separazione visto come unità possa essere lo stesso per Tizio e per Caio. In quel rapporto, i gradi di separazione di Caio avranno un peso specifico maggiore, definiranno complessivamente una distanza più breve e allo stesso tempo più ricca. Intendo dire che non posso equiparare le distanze relazionali a distanze fisiche e dire che ai 6 gradi di Tizio corrispondono 6 chilometri e ai 3 gradi di Caio 3 chilometri. Sarebbe riduttivo ed erroneo, in quanto i 3 gradi di Caio sono più importanti, denotano la possibilità di coprire la distanza in modo più rapido e più elegante. Così, per i due casi presentati si definisce imme-

diatamente una spazialità diversa: non basta pensare alla misura delle distanze sociali, ma alla loro qualità.

In un ipotetico schema, che poi dovrebbe portare a una rappresentazione spaziale più elaborata e complessa, bisognerebbe quindi considerare questo concetto: se un progettista ideasse in Second Life un'installazione o un'architettura ispirata da tale concetto, non dovrebbe semplicemente duplicare o triplicare certe distanze, in base al livello di separazione, ma dovrebbe escogitare qualche artificio più elegante, magari facendo ricordo alle possibilità dell'architettura interattiva, che muta a seconda della persona che la frequenta.

Ora che abbiamo parlato della qualità dei gradi di separazione, possiamo passare a un altro concetto, quello della quantità dei contatti.

Chi frequenta i social network spesso ha un animo da collezionista: partecipare attivamente a Facebook o a LinkedIn significa anche collezionare contatti. Facebook in particolare, per sua natura (con il richiamo immediato al volto delle persone) ricorda le raccolte delle figurine. Facebook è come un gigantesco album di figurine senza fine, una collezione aperta definita da noi stessi, dove siamo sempre noi a stabilire l'importanza e la rarità dei personaggi/contatti da collezionare. Si collezionano contatti di Facebook come se si collezionassero autografi o capsule dei tappi di champagne.

Il procedimento è molto simile a quello dell'album delle figurine: in base alle proprie preferenze culturali, professionali o sentimentali si definisce una scala gerarchica e, anche guardando i contatti altrui (in internet si avverte spesso una componente voyeuristica), si ricalibrano di volta in volta le gerarchie, si stabiliscono nuovi scudetti o feroci Saladini, insomma, si identificano o si costruiscono ex novo le rarità del caso. Se una volta era ricercatissima la figurina con il portiere della Juventus, ora si cerca di aggiudicarsi la friendship di una certa persona, che nell'80% dei casi non si conosce. E per farlo bisogna mettere a punto complesse strategie, per esempio accumulare altre friendship di persone in relazione con il personaggio da invitare, in modo da rendere più facile l'accettazione della propria richiesta.

Ma come si traduce spazialmente questo tentativo di salita lungo la ripida scala sociale dei social network? Prende forma facendo riferimento a un'idea di turismo sociale seriale, una nuova forma di turismo in cui invece di visitare e collezionare luoghi fisici si collezionano sfere di interessi legati a singole persone, passando dalla macrocultura di un Paese o di un luogo fisico alla microcultura di un luogo virtuale legato a una singola persona o tutt'al più a un gruppo. Senza addentrarci ora nelle implicazioni antropologiche di questi processi, notiamo invece che si delinea una geografia immateriale, dove ognuno, in ogni social network, crea un proprio atlante personale, con personaggi che corrispondono alle città e alle province, ai paesi e alle metropoli, e che a seconda del grado di separazione, si trovano più o meno lontani. In poche parole, si elaborano viaggi nelle relazioni.¹⁸

I contatti di social network come Facebook o LinkedIn sono quindi assimilabili a luoghi, distanziati da noi e dagli altri da una serie di livelli di separazione. Emerge un'idea di società-catalogo, dove si cerca di collezionare il maggior numero possibile di mete turistiche, che poi corrispondono a contatti, a identità digitali in questi sterminati album di figurine assimilabili anche a sterminate carte geografiche sociali.

Alla dimensione geografica personale, basata sui propri parametri, si potrebbe poi affiancare una dimensione condivisa da più utenti, riferendosi per esempio alla popolarità di una certa persona in un certo social network.¹⁹ In tal modo si potrebbe definire una sorta di geografia sociale partecipata in cui emergono personaggi più popolari, che vantano più richieste di amicizia e che rappresentano l'equivalente di grandi capitali all'interno di questo territorio immateriale.

In un discorso sulla spazialità dei social network, un'altra dimensione importante è quella delle "stanze" delle chat, che

¹⁸ Su questi temi, si veda anche Gerosa, Mario *Rinascimento virtuale*, Roma, Meltemi, 2008.

¹⁹ Alcuni residenti di Second Life hanno realizzato delle carte da gioco con personaggi più o meno famosi di quel mondo sintetico.

porta immediatamente a definire uno spazio fisico di matrice squisitamente architettonica da legare allo sviluppo dei rapporti sociali. In generale, la chat room diventa una sorta di palcoscenico, un teatro personale aperto al pubblico in cui raccontarsi. Lively, il mondo virtuale di Google, come altre chat in 3D, si basa proprio su questo sistema di stanze: si decide in quale stanza entrare e lì si prende parte a un dialogo. E' un sistema chiuso, che si contrappone per esempio agli spazi di Second Life, che privilegia invece le conversazioni trasversali, con Instant Message (IM) e, al contempo, dialoghi in luoghi meno isolati, dove si può volare o farsi teletrasportare altrove in pochi secondi.

Le chat room, i blog e le pagine personali dei social network, in genere fanno pensare a uno spazio semi-chiuso: a vario titolo, con le dovute differenze, si configurano come delle Wunderkammer, delle camere delle meraviglie disseminate di oggetti e riferimenti che definiscono le nostre passioni e il nostro modo di essere.

Questo approccio si coglie anche nelle pagine di Facebook, dove si possono aggiungere virtualmente tutte le cose che ci piacerebbe possedere. E qui entra in gioco un concetto importante: nella vita vera, lo spazio del collezionista è sempre compresso, è soggetto ai limiti dettati dall'accumulo progressivo di oggetti. Nei social network lo spazio non appare mai compresso e si possono estendere a dismisura le proprie collezioni senza problemi di spazio. Inoltre nella vita vera la spazialità è legata al possesso e al valore delle cose, mentre nei social network si fanno vedere soltanto le immagini delle cose (che non necessariamente possiedo anche nella vita vera), quindi non sono necessari spazi protetti, pensati per salvaguardare le collezioni.

All'idea di spazio protetto²⁰ si associa facilmente l'idea di spazio ricco di atmosfera. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, il web, spesso definito freddo e impersonale, è ric-

²⁰ Si pensa immediatamente a MySpace, un sistema che fin dal nome suggerisce un'idea di intimità e che definisce proiezioni spaziali del proprio ambiente culturale.

co di luoghi di charme, di posti in cui ci si sente a casa propria, o tra amici. Questi luoghi sono legati perlopiù alle varie comunità, nate come occasioni di aggregazione e per far sentire meno soli i navigatori della rete. Federico Casalegno, direttore del Mobile Experience Lab del MIT, si è spinto oltre, e con una felice intuizione ha evocato persino il *genius loci*.

“L’uso delle reti permette anche la creazione del *genius loci*, senza il quale l’appartenenza a una comunità non è possibile. Il *genius loci*, genio scaltro che abita uno spazio, è il sentimento che pervade un luogo, è la sinergia tra le persone, i luoghi e le cose, è l’atmosfera magica e impalpabile di un posto. Anche se il *genius loci* è difficile da cogliere, sappiamo che una comunità ha bisogno di un luogo in cui incontrarsi (reale, virtuale, immaginario o tutto questo insieme).²¹

Il valore di un luogo si misura quindi anche dalla sua possibilità di essere un luogo di incontro. Anche a prescindere dalle qualità estetiche di quel luogo: in Second Life molti luoghi sono fortemente frequentati, anche se non vantano architetture di grande rilievo. E d’altronde negli ultimi anni, nella realtà molti giovani usano ritrovarsi in luoghi spersonalizzati, come i parcheggi o i centri commerciali, privilegiando la natura del luogo come catalizzatore.

Spesso i luoghi sono definiti da chi li frequenta, ma non di rado devono il loro fascino ai simulacri che ospita. Lo spazio virtuale è uno spazio che non contiene cose ma enunciazioni di cose e relazioni. Di primo acchito lo si potrebbe paragonare a un archivio o a un museo, ma in realtà è assai diverso. L’archivio contiene una serie di dati, il museo una serie di oggetti: in entrambi i casi si procede per accumulo, si tende ad implementare le collezioni, e lo spazio si riempie e in taluni casi richiede di essere esteso. Nel social network prevale un andamento più dinamico: alcuni contatti vengono modificati, alcuni oggetti vengono sostituiti, e in ogni caso si ragiona in termini più trasversali: non serve che metta fisicamente nel mio spazio un certo filmato o l’immagine di un certo oggetto, basta che sia

²¹ Casalegno, Federico *Le cybersocialità. Nuovi media e nuove estetiche comunitarie*, Milano, Il Saggiatore, 2007, p.143.

conservata in un altro spazio che sia facilmente raggiungibile. Quindi la mia Wunderkammer non deve contenere fisicamente tutti gli oggetti, basta che contenga i link a quegli oggetti: prende così forma un diverso concetto spaziale, legato a uno spazio veramente virtuale.

Lo spazio virtuale non è l'architettura di Second Life che rimastica l'architettura vera con qualche variazione; il vero spazio virtuale è uno spazio che può essere accresciuto continuamente, a piacimento, attraverso indicazioni e link che vengono offerti di volta in volta, è uno spazio che si aggancia ad altri spazi e in tal modo si ricompone e si ricombina in infiniti modi, uno spazio ipertestuale. Così, tornando all'idea di Wunderkammer, possiamo dire che gli oggetti e i riferimenti sono funzionali alla creazione di possibili spazialità: esamino la collezione di riferimenti di un utente di Facebook e, dopo aver trovato dieci immagini da vedere subito, mi trovo di fronte a un link che mi rimanda a YouTube. Ebbene, in questo passaggio ipertestuale si definisce anche un accrescimento dello spazio personale, che avrà una propaggine anche nell'altro sito²². Non si tratta delle semplice resa in 3D dell'idea di ipertesto, infatti quella spazializzazione porta con sé qualcosa di più, ovvero dei contenuti che definiscono lo spazio. Lo spazio dei social network non va inteso come uno scatolone che contiene delle cose, cui si aggiungono altri scatoloni: è uno spazio flessibile definito dagli oggetti e dalle relazioni con determinate persone e modificato dai gradi di separazione che ci legano o ci dividono ad essi. Si tratta quindi di spazi definiti dai contenuti e non di spazi definiti aprioristicamente. In tal senso si rovescia completamente la logica del museo, che in genere viene costruito prima e poi riempito. Qui avviene il contrario: man mano che si delineano relazioni sociali e immagini di oggetti, si definisce lo spazio.

Viene in mente la descrizione della Biblioteca di Babele di Borges, che Silvio Gaggi rapporta a un iperspazio postmoder-

²² Su questo tema, si veda anche *Visualizing Relationships In Hypertext Documents Using Quasi-Hierarchical Graphs In 3D Hyperbolic Space*. Accessed 21 July 2008. UPLB-ICS webpage (<http://www.ics.uplb.edu.ph/node/228>).

no.

“In questo spazio non c'è un centro, o meglio, ogni posizione, ogni galleria, diventa un centro provvisorio per la persona che l'occupa. Come in altre descrizioni dell'iperspazio postmoderno, la complessità del suo network e la proliferazione di simulacri rendono pressoché impossibile acquisire una distanza critica, elaborando o trovando una mappa o una guida per la sua struttura complessiva”.²³

E' lo stesso procedimento della formazione dello spazio dei social network: è praticamente impossibile fissare un centro o almeno dei riferimenti, dato che è uno spazio fluido, in continuo movimento.

Questo processo di definizione dello spazio come work in progress è tipico dei social network basati sulla cultura partecipativa. Lo stesso avviene, per esempio, per le opere d'arte realizzate in Second Life, dove l'immagine realizzata dall'artista è solo il punto di partenza per l'opera finale, di cui sono parte integrante i commenti lasciati dagli spettatori nella pagina di Flickr dell'autore. Allo stesso modo, l'utente di Facebook tratteggia i confini di uno spazio originario, che vengono poi smangiati dalle aggiunte dell'utente stesso e degli altri utenti, che possono entrare in quello spazio e ridefinirlo con varie aggiunte ipertestuali. E' importante notare infatti che non si tratta mai di spazi privati, ma di spazi aperti, che lasciano una certa libertà di azione ai visitatori.

In un museo non posso aggiungere delle opere alla collezione, né lasciare commenti accanto alle opere. Nei social network in qualche misura è possibile, e in tal modo si modifica anche la natura dello spazio. Un ambiente accessibile agli altri, che appare più “privato” nel caso di MySpace, dato che lì i contenuti possono essere aggiunti soprattutto dal titolare di una certa pagina, e quindi quello spazio appare più definito. A tale proposito, sarebbe auspicabile che in mondi come Second Life fossero previsti musei aperti, dove chiunque potesse ag-

²³ Gaggi, Silvio *From Text to Hypertext. Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts and Electronic Media*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1998, p.101.

giungere opere, o perlomeno commenti alle opere esposte. Invece prevale il modello del museo gestito da un curatore, dove si accede su invito, e non mi risulta che ci siano musei in cui si possono lasciare commenti, cosa che invece è possibile in Flickr.

A questo punto, in conclusione, rimane da definire l'architettura stessa, procedendo magari a una rimediazione che parta da un social network e arrivi a un mondo virtuale, per esempio da Facebook a Second Life. Finora ambiti simili sono stati piuttosto impermeabili, eppure un'interazione di questo tipo offrirebbe molti stimoli interessanti. In Facebook per esempio, c'è una struttura più concettuale dell'architettura e dello spazio: basti pensare ai FunWall, le pareti immaginarie su cui postare commenti o video. Questa parete potrebbe essere riproposta con opportune modifiche in Second Life, dove si potrebbero creare anche musei ispirati alla logica partecipativa delle pagine di Flickr. Oppure, sempre in mondi virtuali come Second Life, si potrebbero realizzare architetture basate sul concetto dei gradi di separazione, traducendo in distanze visibili le distanze sociali immateriali.

Si definirebbe una nuova retorica visuale del web, più attenta allo sviluppo globale dei vari strumenti della Rete, una nuova concezione spaziale basata sull'idea di convergenza sviluppata da Henry Jenkins, dove l'architettura di matrice tradizionale potrebbe intrattenere un dialogo costruttivo con le architetture immateriali legate alle reti dei social network e dar vita a una nuova forma di costruzioni virtuali.

Danilo “Maso” Masotti

La foto T

domenica 7 giugno 2009 alle ore 15.01



Classica foto T scattata da uno sconosciuto a Plitvich letzera

La classica foto vacanziera del tipo: "Scusi, ci può fare una foto?"

Il tipo gentile dice sì, indietreggia 6 o 7 metri e scatta, oppure scappa.

Le foto sono una questione di P o di T.

Questa è una foto T, ognuno da qualche parte ne conserva almeno una.

Foto del genere hanno alto valore affettivo e contengono in esse un'importante domanda: "Chissà che fine ha fatto quello che ci ha scattato questa fotografia"

Le foto P, servono a ben poco.



In questo caso sono io che faccio una foto T, se scappavo questa foto sarebbe diventata una foto della tipologia P e il ragazzo, pur ricordandosi di me e dell'episodio, non sarebbe però mai stato in possesso di una foto della tipologia T

IL GRUPPO DELLE FOTO T

<http://www.facebook.com/home.php?src=ffb#/group.-php?gid=89975844102&ref=mf>

Mario Gerosa

I manuali di istruzioni sono letteratura?

lunedì 27 luglio 2009 alle ore 12.02 | Modifica nota | Elimina

Esiste una storia della letteratura tecnica? Qualcuno si è mai preso la briga di compilare un'antologia di libretti di istruzioni degli elettrodomestici, di posologie dei farmaci, delle istruzioni dei modellini da costruire, dei manuali tecnici delle fotocopiatrici?

Tutti questi esempi possono ambire allo status di letteratura oppure no? Questa cosa mi è venuta in mente vedendo il video di Vittorio Gassman che leggeva ispirato la ricetta dei biscotti frollini. In effetti quando si pensa ai manuali tecnici si pensa a una cosa noiosissima e forse nella maggior parte dei casi è così. Ma forse qualcuno la pensa diversamente, forse c'è della poesia anche in un libretto di istruzioni di un aspirapolvere. Chi lo sa?

Scritto circa un mese fa · Commenta · Mi piace / Non mi piace più



Valentina Tanni

se c'è una storia della letteratura non lo so. però una volta, qualche anno fa, ho assistito alla discussione di una tesi che

analizzava da un punto di vista linguistico i libretti di istruzione dei cellulari!

27 luglio alle ore 12.13 · Elimina



Mario Gerosa

molto interessante. d'altra parte, Proust adorava leggere gli orari ferroviari, tanta gente preferisce i cataloghi degli studi bibliografici ai libri stessi...c'è tutta una para-letteratura che forse meriterebbe maggiore attenzione. O magari qualcosa c'è già, magari in Francia.

27 luglio alle ore 12.15 · Elimina



Eugenio Spagnuolo

Ci sono persone che l'ultimo libro che hanno letto è il manuale del proprio cellulare. Ma basta a farne letteratura? :-)

27 luglio alle ore 12.17 · Elimina



Mario Gerosa

secondo me bisogna comunque prenderne atto. Certo che mettere sullo stesso scaffale il manuale del Blackberry e Guerra e pace forse è troppo. Però è un fenomeno da considerare. A proposito, avete letto l'ultimo libro di Hoover?

27 luglio alle ore 12.19 · Elimina



Elisabetta Vernier

Arte grafica e comunicazione, dal mio punto di vista :)
27 luglio alle ore 12.49 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

Qualsiasi Testo scritto, visivo, sonoro, eccetera (scritto apposta maiuscolo) è letteratura, perché restituisce o produce un'esperienza, e non importa se un capolavoro o meno. Esiste il "bello" a prescindere dalla nostra capacità di comprenderlo. In questo link un esempio di letteratura delle istruzioni - LDI :)

LA ZERO GRAVITY TOILET

<http://digilander.libero.it/stanleykubrick/2001/images/2001-floyd-bagno.jpg>

Qui, secondo me, l'istruzione delle istruzioni: come espletare i propri bisogni corporei.

27 luglio alle ore 13.19 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

Un filone laterale della LDI-letteratura, ma non meno importante è quello delle informazioni sotto forma di avvertenze o delle procedure di emergenza. Qui il Maestro aveva di nuovo dettato:

http://2001.a-false-flag-yssey.com/explosive_bolts2.jpg
27 luglio alle ore 13.32 · Elimina



Mario Gerosa

caro Nunzio, quest'ultimo post è una vera finezza. Le avvertenze credo che stiano ai manuali di istruzioni come la poesia sta al romanzo. Anzi, forse implicano anche un'idea di sviluppo narrativo.

27 luglio alle ore 16.00 · Elimina



Mario Gerosa

@Elisabetta: sicuramente è come dici tu: sono arte grafica e comunicazione. Ma tra le righe non pensi che si possa ravvisare un'idea di narrazione? Per esempio, quando si dice quali possono essere le conseguenze di un uso sbagliato, si prefigura una storia possibile. E estremizzando, si può intravedere anche un discorso morale legato al buon uso di un prodotto.

27 luglio alle ore 16.09 · Elimina



Fabio Fornasari

Absolutamente sì. C'è tutto quello che serve... e in questo Perec ti dà ragione:

Vita Istruzioni per l'uso. Qui Perec giocava su un meccani-

simo semplice da seguire per inseguire le storie: un quadrato da procedere con una modalità da manuale: la mossa del cavallo per annullare l'arbitrarietà.

27 luglio alle ore 16.23 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

@Mario: grazie per aver apprezzato.

27 luglio alle ore 16.24 · Elimina



Biancaluce Robbiani

Ma quanto vale sul mercato una raccolta di foglietti di Ikea of Sweden? Quelli non sono romanzi se rapportati al numero di pagine per ogni racconto, ma 1 foglietto è un racconto condensato che eguaglia "Guerra e Pace". Guerra con viti e bullo-ni, foro A B C D J K L. E pace quando prendi il tutto e lo metti nello sgabuzzino. Ecco l'hobbysmo dove è andato a finire.

27 luglio alle ore 18.11 · Elimina



Mario Gerosa

@Biancaluce: altra questione fondamentale: l'accuratezza nella realizzazione, che va di pari passo con una lettura meticolosa. Ma nella letteratura classica qualcuno si preoccupa di

come il lettore legge?

27 luglio alle ore 18.18 · Elimina



Mario Gerosa

<http://www.youtube.com/watch?v=-sTmx7KV69Y>

27 luglio alle ore 18.49 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

Un'osservazione a margine: oggi molti manuali cartacei rimandano a manuali pdf scaricabili on line. Un segno dei tempi.

27 luglio alle ore 19.29 · Elimina



Martino Ferri

Un segno dei tempi è rimandare ad un manuale on line piuttosto che diffondere pagine e pagine di manuali cartacei che solo poche persone (se non nessuna) legge integralmente. Risparmio di carta. Bene. Un altro segno dei tempi è appiattirsi sulle iniziative altrui piuttosto che intraprendere qualcosa autonomamente. Risparmio delle idee. Male. Per questa iniziativa, nella sua globalità, plaudo Mario ed i suoi proseliti sans doute... Mi sento tuttavia di dissentire circa i manuali d'istruzione perché taluni sono scritti in maniera davvero racca-

pricciante. Se vogliamo dire altro... Saluti
28 luglio alle ore 7.45 · Elimina



Mario Gerosa

forse vanno considerati alla stessa stregua della poesia ermetica

28 luglio alle ore 11.15 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

In una nota marca di succo di frutta tedesca, sono scritti in piccolo e in almeno 15 lingue gli ingredienti. La rappresentazione grafica della Babele linguista. Scusatemi, ma io m'incanto per così poco. :-)

28 luglio alle ore 11.25 · Elimina



Nunzio Massimo Tagliavia

La vedo letteratura perché laddove ci sia uno sforzo comunicativo per me è letteratura. Qualsiasi "testo" tra trasmittente e ricevente è letteratura anche se oggettivamente fa schifo. Anche una crostaccia, un film di sest'ordine, un libro scritto con i piedi e dunque un manuale è letteratura perché è rappresentativo. Ecco, per me, la moderna concezione di letteratura: la rappresentatività. Un manuale incasinato o la lista degli in-

gredienti è un racconto di noi, di come viviamo, della nostra ansia di montare l'orrendo tavolino, e l'ansia di chi ce lo vende di farcelo montare correttamente, così sopravvive lui e la sua azienda...

29 luglio alle ore 20.03 · Elimina

Andrea Carlo Capi

Io e i libri - Onan Remix (esclusivamente con titoli di miei romanzi e racconti)

venerdì 3 luglio 2009 alle ore 21.34

Domande su di te.

Rispondi usando i titoli dei libri che hai scritto.

Copia le domande in una tua nota e sostituisci le mie risposte con le tue.

Salva e pubblica!

E tagga, ovviamente.

1. Sei maschio o femmina?

Cacciatore di bionde (racconto, il Cacciatore)

2. Descriviti

Estuans interius (racconto)

3. Cosa provano le persone quando stanno con te?

Piuttosto la morte (racconto, Medina)

4. Descrivi la tua relazione precedente

Morte accidentale di una lady (romanzo, Medina)

5. Descrivi la tua relazione corrente

Alba di sangue (romanzo, Diabolik)

6. Dove vorresti trovarti?

La torrefazione di Babele (racconto)

7. Come ti senti nei riguardi dell'amore?

Cacciatore dell'impossibile (romanzo, il Cacciatore)

8. Com'è la tua vita?

L'ora del castigo (romanzo, Diabolik)

9. Che cosa chiederesti se avessi a disposizione un solo desiderio?

La perfezione dell'amore (racconto)

10. Di' qualcosa di saggio...

No Chance, No Mercy (racconto, Nightshade & il Professionista)

11. Una musica

Vamos a matar (racconto, Medina)

12. Chi o cosa temi

Il codice dell'Apocalisse (romanzo, Martin Mystère)

13. Un rimpianto

A Milano non c'è il mare (racconto, Medina)

14. Un consiglio per chi è più giovane

In ogni caso nessun rimborso (racconto, Medina)

15. Da evitare accuratamente

Venditori di fumo (racconto, Medina)

Mario Gerosa

Dizionario tascabile dell'arte in Second Life

domenica 25 ottobre 2009 alle ore 13.01 | Modifica nota |
Elimina

Avatar Art

Ancor prima della fotografia, della performance, della scultura, c'è l'avatar, che è esso stesso un'opera d'arte. L'avatar può essere studiato a priori affinché possa stimolare la fantasia degli artisti e possa suscitare un buon numero di commenti sulle pagine di Flickr, compresi i suggerimenti di chi spiega perché alcune caratteristiche somatiche andrebbero cambiate. L'avatar/oggetto, che nasce per dar vita a centinaia di opere d'arte partecipata, è quindi il punto di partenza di un circolo virtuoso che parte dalla registrazione dell'account e prosegue sulle pagine di Flickr, per ritornare più volte nella modalità dell'Appearance.

Beautiful (serie tv)

In Second Life essere belli è quasi un imperativo. Come nella soap Beautiful, in SL tutti gli avatar sono provvisti di mascalzoni e le donne in genere sono tutte delle pinup. Con un facile sillogismo, si può asserire che anche Second Life è una soap opera, e in effetti lo è. Sicuramente è un mondo virtuale melodrammatico e sarebbe piaciuto tanto a Douglas Sirk, il regista di *Imitation of Life*.

Convenzione per la salvaguardia del patrimonio architettonico virtuale

Lanciata nel giugno 2006 (<http://mariogerosa.blogspot.com/2006/06/protect-virtual-heritage.html>), era tutto fuorché una semplice provocazione. Ispirata al quasi omonimo documento stilato a Granada dall'Unesco nel 1985, per proteggere le architetture storiche vere, questa convenzione è stata

salutata con un certo entusiasmo anche negli Stati Uniti, dove è stata pubblicata nel libro *Playing to learn*. Oggi, a distanza di due anni, ci si è resi conto che proteggere gli ambienti virtuali è quasi un dovere morale, e proliferano convegni e tesi di laurea.

Digital Beauties

Titolo di un cult book di Julius Wiedemann edito dalla Taschen nel 2001. Il libro, che aveva come sottotitolo “2D & 3D computer generated digital models, virtual idols and characters”, è un caposaldo per la definizione di un’estetica della cultura pop digitale ante Second Life. Molte delle bellezze virtuali di SL si sono ispirate alle veneri sintetiche del pionieristico volume di Wiedemann.

Epinal (Images d’)

Tra i tanti progenitori degli avatar dei mondi virtuali, ci sono anche le images d’Epinal. I ragazzi di un tempo si divertivano a collezionare i grandi fogli su cui erano riprodotti gli eserciti di mezzo mondo: quei personaggi allineati giudiziosamente furono una tappa fondamentale nell’universo dei personaggi da collezione. Poi seguirono i personaggi del Presepe di san Gregorio Armeno, le figurine dei calciatori, le action figures, come i GI Joe e i Big Jim, i “Toys”, e infine gli avatar di Second Life, con le friendship da collezionare. Proprio come si faceva con le figurine.

Finally Outlander

Ovvero Berardo Carboni, il regista di *VolaVola*, un film drammatico di 90 minuti interamente girato in SL.

Graphic Novels

Un altro aspetto di Second Life, che ricorda i romanzi a fumetti di Daniel Clowes. Ogni giorno nel mondo dei Linden si scrivono storie, si consumano drammi e si spendono soldi. E le chat, più che il voice, fanno pensare ai comics di nuova generazione. D’altronde in alcuni blog e nelle pagine di Flickr, non mancano snapshot scattati in SL cui sono state aggiunte

le nuovolette. Maestri del genere sono Pestilence e Heroine-Nouvel.

Helmut Newton

Uno dei grandi punti di riferimento per gli artisti di Second Life, con Roy Lichtenstein, talvolta Eric Stanton e forse Jeff Koons. All'inizio del 2008 Paolo Bade ha reso omaggio a Newton con la mostra "Sex and the Virtual Landscape", proposta alla Avatrait Gallery. Nella mostra venivano proposti remake in chiave SL delle foto della mostra "Sex and Landscape", allestita dal grande fotografo tedesco nel 2001.

Ibridazioni

Capita che qualcuno scelga gli avatar di Second Life per eseguire opere con strumenti appartenenti ad ambiti diversi. Per esempio, Trindolyn Beck, un residente di SL, ha realizzato vari ritratti di avatar di Second Life utilizzando Poser.

Kitsch

Il famigerato Kitsch visto nel contesto di SL non assume un significato spregiativo. Infatti Second Life è come un guanto rovesciato, come il mondo vero al contrario. E se nel mondo vero scarseggia la bellezza, che diventa un breve prezioso, qui scarseggia la bruttezza, per cui risalta chi riesce ad infrangere i canoni e con un certo coraggio si addentra nelle land dell'eccesso. Naturalmente, chi ha l'ardire di sfidare il buon gusto imperante, o presunto tale, viene ricompensato, dato che nel web e nei mondi virtuali è più facile ricordare opere e persone pesanti come torte nuziali, che diventano simili a boe nell'oceano.

LOL

Titolo di un'altra mostra fondamentale, destinata a rimanere negli annali dell'arte di SL. Un'idea di Eva e Franco Mattes, in arte 01.Org, che crearono 13 ritratti di avatar irresistibili, uno più bello dell'altro. Curata da Domenico Quaranta e allestita nella galleria di Fabio Paris a Brescia, quella mostra ha sancito per la prima volta l'esistenza di un mercato di tutto rispetto

per l'arte prodotta inworld e venduta nel mondo vero.

Manga

“Sembrano dei manga!”. Ecco la critica classica di chi non riconosce l'autonomia dell'arte di Second Life. Eppure, a ben vedere, i residenti di SL non sono poi così simili ai manga. Piuttosto fanno pensare alle esili figurine dei dipinti di Balthus, o a una versione aggiornata delle scene popolari di Bruegel. A volte inworld viene usata con tono spregiativo l'espressione “Non fare il manga!”, “Sei un manga!”, per definire un avatar che non segue le mode e ha una skin di basso livello.

NPIRL

Ovvero, Not Possible in Real Life. E' il nome di un gruppo fondato da Bettina Tizzy, celebre residente di Second Life, per promuovere le creazioni più originali, che sfruttino appieno le potenzialità del virtuale. Tra le operazioni più riuscite, il Garden of NPIRL Delights, un giardino che riecheggia il nome di un famoso dipinto di Bosch e che presenta in quattro sims le creazioni di più di 110 vari artisti di SL. Dato che il gruppo NPIRL è a numero chiuso, Bettina Tizzy ha creato anche un altro gruppo, Impossible in Real Life, per accontentare chi rimane fuori.

Orlan

Questa artista francese, autrice del manifesto della “Carnal Art”, tra il 1990 e il 1993 si è sottoposta a nove interventi chirurgici per modificare il proprio aspetto, considerando queste operazioni parte di un complesso progetto artistico. In un certo senso Orlan anticipa la ricerca sul corpo con finalità artistiche di alcuni residenti di SL, che utilizzano il virtuale per una importante ricerca collettiva sull'identità.

PhotoShop

Grande tema di dibattito per chi frequenta l'arte di SL. Molti utilizzano PhotoShop con disinvoltura, ritoccando le proprie opere, cambiandole un po', aggiungendo degli effetti per renderle più accattivanti. Altri invece ritengono che PhotoShop

rappresenti una facile tentazione che va assolutamente evitata. Questi ultimi sono i tenaci sostenitori dell'”Untouched Art”, gli strenui censori del fotoritocco. Questi Savonarola dell'arte di SL ritengono che si debba privilegiare un virtuosismo di matrice artigianale che si esprime al meglio quando si utilizzano esclusivamente gli strumenti di default forniti dai Linden, meglio ancora se con un account basic.

Quadro portatile

Tra le piccole, grandi rivoluzioni di Second Life, c'è l'inventary. Il mondo virtuale dei Linden è decisamente nomade e spesso gli avatar si portano appresso tutti i loro averi, come gli zingari e le lumache. Tra gli oggetti ci sono anche le opere d'arte acquistate nel corso della loro breve vita: in tal senso l'inventary diventa una sorta di ipod che contiene anche i quadri, da rezzare in qualsiasi momento e in qualsiasi posto, trasformando anche una topaia in un museo.

Rinascimento/i

Tanti sono i rinascimenti che si sono avvicendati nel corso della storia, da quello italiano a quello inglese fino al Rinascimento carolingio e al Rinascimento virtuale, di cui ha parlato per primo Henty Jenkins, il grande teorico della cultura della convergenza. Non tutti sono d'accordo con questa definizione, e a loro potremmo rispondere con il neologismo di “Medioevo Rinascimentale” (crf: Franco Battiato, canzone Personal computer, in *Mondi lontanissimi*, 1985): “Nel Medioevo rinascimentale c'è chi cerca una liberazione e c'è chi scopre un'altra particella”.

Second Louvre

Attualmente in Second Life ci sono un migliaio di gallerie d'arte e qualche decina di musei. Ma il museo per antonomasia è il Second Louvre, guidato con grande attenzione da Kharis Forti. Del museo più famoso del mondo ha solo la struttura, che ricorda vagamente quella del palazzotto di rue de Rivoli. All'interno invece, al posto della Nike di Samotracia e della Gioconda, ci sono le opere realizzate dai residenti di SL.

Tanguy (Yves)

L'opera di questo grande artista visionario, che diede una personalissima interpretazione della poetica del surrealismo, ha influenzato vari artisti presenti in Second Life. Come nei dipinti di Tanguy, in alcune opere di SL, per esempio in White-Noise di MosMax Hax, si coglie l'afflato delle suggestioni del subconscio, che danno vita a costruzioni assai evocative, che non si lasciano spiegare con i parametri del decostruttivismo architettonico.

Urasima

Meglio nota come Clock Island, Urasima era una delle installazioni più originali e intriganti di SL. Creata nel 2007, era costituita da un'altissima clessidra all'interno della quale scavavano dolcemente i numeri romani di un orologio. Le sue coordinate erano "88, 75, 45 Urasima" prima che venisse distrutta, assolvendo la sua vocazione, entrando definitivamente nella dimensione virtuale del tempo perduto.

Virtualizzazione (gradi di)

Parlando di paesaggi sintetici, invece di riferirsi genericamente ad ambienti virtuali, sarebbe più appropriato fare riferimento a un particolare grado di virtualizzazione. Già nelle architetture dei romanzi, cugine di quelle dei mondi virtuali, prende corpo un'idea di virtualizzazione, che si fa ancora più decisa nel caso delle opere d'arte concettuale e negli ambienti citati nelle leggende metropolitane. Quando le architetture virtuali si contaminano o si combinano con queste altre suggestioni, raggiungono un grado superiore di virtualizzazione.

Wunderkammer

Nel XVI secolo Rodolfo II d'Asburgo sguinzagliava i suoi più fedeli collaboratori nei laboratori artigianali di mezza Europa per procurarsi oggetti preziosi per le proprie camere delle meraviglie. Oggi, nel mondo virtuale, va in scena la stessa moda, solo che al posto dei corni di narvalo e dei gusci di cocco celsellati come miniature ci sono i gadgets di Second Life. I colle-

zionisti mostrano con orgoglio le raccolte di oggetti recuperati nelle sim più lontane, e qualcuno è addirittura arrivato a farsi realizzare quei gadgets in RL.

Zombie Zone

Così è stato definito il momento in cui l'avatar si appresta a diventare pericolosamente troppo verosimile e per questo viene rifiutato dalla propria controparte reale. Questo spiega perché i residenti di Second Life non possono essere (almeno per ora) uguali a noi stessi. Forse, quando questo avverrà, prenderà l'avvio anche un'altra arte, che finalmente avrà come referenti delle vere e proprie repliche degli esseri umani.

8) OPEN SOURCE THEATRE

Stefania Albertini e Giampiero Moioli

Dialogo fra Giugiogia e Mariter a Bubbles Factory sui sistemi minimi e sui microcosmi reali e virtuali

Quasi come una pièce.

Atto unico.

Personaggi:

Giugiogia Auer: Giampiero Moioli

Mariter Auer: Stefania Albertini

Mondo virtuale di Cyberlandia

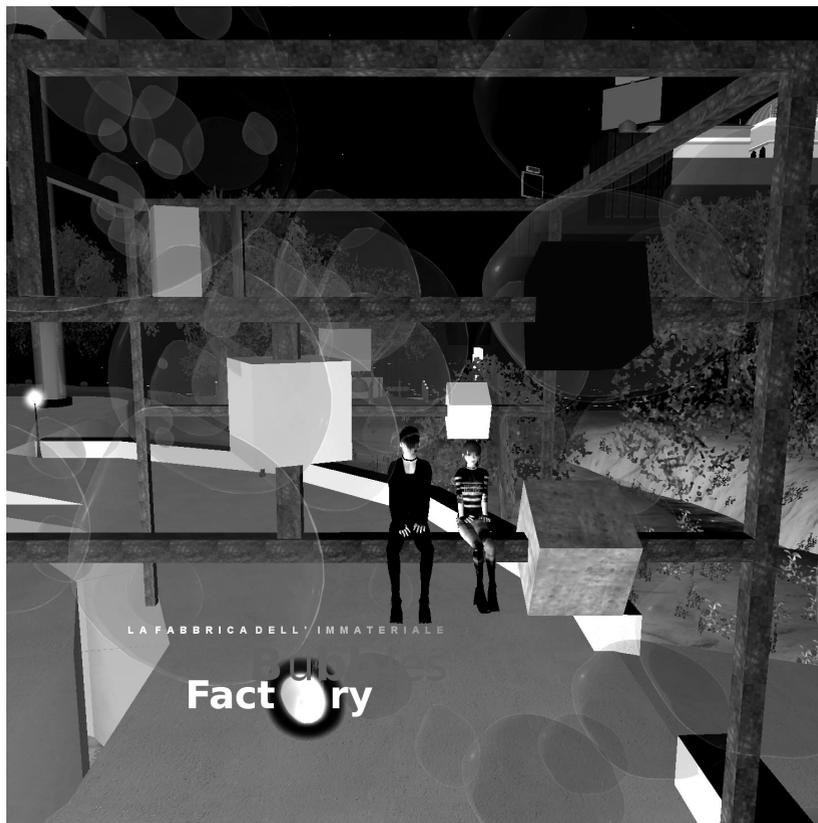
(Giugiogia e Mariter si ritrovano a Bubbles Factory, nella loro isola nel mondo virtuale di Cyberlandia, per discutere su come si è evoluta la loro ricerca artistica fino agli ultimi sviluppi nella realtà virtuale e alle attuali ricerche sulla “augmented reality”).

La sera, quando la fabbrica chiude, i membri della comunità ritornano a casa e l' isola rimane invasa solo dalle bolle, abitata dai pensieri e dalle idee rimasti a librarsi nell' atmosfera virtuale di Cyberlandia dove soffia un vento creato da un algoritmo e le variazioni climatiche sono equazioni matematiche.

Di giorno l' attività è frenetica e gli ingranaggi girano e costruiscono incessantemente qualcosa di impalpabile: una rete intessuta che via via si infittisce e mette in comunicazione entità diverse e separate che non vorrebbero restare insieme.

Ma è così che queste entità si confrontano e che imparano a convivere, a dare vita a nuovi mondi, reali o virtuali non importa.

Bubbles Factory è la fabbrica dell' immateriale; quando la sera vediamo le grandi macchine della fabbrica inattive e le ultime bolle che, pigramente, si levano verso il cielo e lasciano l'isola, pensiamo a dove arriveranno e a chi raccoglierà i pensieri e le intuizioni che racchiudono; se poi qualcuno mai le raccoglierà o se si dissolveranno nello spazio senza effetti.



Giugiogia Auer: ... la Fabbrica delle Bolle è la fabbrica dell' immateriale, una metafora di come noi oggi intendiamo l' arte e la progettazione soprattutto nei loro rapporti con le tecnologie informatiche e la comunicazione multimediale, tenendo conto che quest' ultima si sviluppa sempre più soprattutto in

rete.

... è nata dall' esigenza di creare una community, una comunità di lavoro in grado di utilizzare mezzi di progettazione on line. L' arte e la progettazione devono essere i meccanismi che la muovono ... è una comunità progettuale intermediale capace di comunicare e lavorare in gruppo e che vuole puntare sullo sviluppo di progetti Open Source.

Presto Bubbles Factory comincerà a diventare operativa anche in campo progettuale preparando operatori intermediali e realizzando con il loro aiuto diverse applicazioni.

L' idea è quella del passaggio ad un web tridimensionale che si può vivere come un' esperienza immersiva 3D e che può invadere anche lo spazio reale.

Come lo definisce Carlos Roundel -ideatore di Cyberlandia- un vero e proprio “blog immersivo” o Hyperblog.

L' isola di Bubbles Factory vuole essere uno spazio di progettazione e comunicazione dell' arte sulla quale incontrarsi ed esprimere le proprie idee e la propria creatività.

MariTer Auer: E' importante anche non dimenticarsi della scultura, dell' arte e della progettazione più legate alla realtà. Noi siamo partiti proprio da lì.

Giugiogia Auer: Si è vero ma la scultura sta diventando leggera, sempre più leggera, ti ricordi quel brano di Cavazzoni che mi hai letto un po' di tempo fa e che tanto ci ricordava le nostre sculture e i nostri progetti e nel quale ci siamo sorpresi di ritrovare nella letteratura gli stessi concetti che noi esprimevamo in forma spaziale?

MariTer Auer (legge a voce alta): “ ... Ad esempio, considerando la mia famiglia, è sempre stato mio zio Alter il più incline alla ricerca. Lavorava in una fabbrica dove facevano lastre di plexiglass (la Plexistamp) e altre resine acriliche super resistenti... lui studia da tempo un sistema per colonizzare gli altri pianeti col plexiglass...”. (Ermanno Cavazzoni, *Storia naturale dei giganti*, Guanda, 2007). Chissà se Cavazzoni, vedendo le nostre “macchine per fare le bolle” proverebbe la stessa meraviglia che abbiamo provato noi leggendo il suo libro!

Giugiogia Auer: Eh sì, la meraviglia di scoprire che esistono linee di ricerca parallele, anche se portate avanti con strumenti

e linguaggi diversi; sicuramente questo libro è stato un grande stimolo per capire che non siamo soli in questo oceano abitato da strane e pericolose creature.

MariTer Auer: Se parli di oceano allora è il mio turno: gli Oceani Cosmici sono un tema sul quale ho sempre lavorato, sculture terrestri ma liquide, legate agli elementi naturali; poi sono arrivati gli Oceani Cartesiani nei quali, stimolati da Rossana Bossaglia, abbiamo cominciato a lavorare a quattro mani, cioè insieme sulla stessa opera, scultura o progetto che fosse.

Giugiogia Auer: Già allora, era il 1992 la Bossaglia scriveva che le tue "...sculture, per contro, anche se di notevoli dimensioni, sembrano analisi, se del caso ingrandite, di piccole situazioni vitali: sono vasi, o forme tubolari, oppure otri a più bocche, o grassi cunicoli dove pare che i tre stati della natura si incontrino e si identifichino; sfere d' apparenza metallica si sgretolano e fendono con la dolcezza di terra plasmabile; e tutto è percorso da una volontà e voluttà di animazione vitale..."

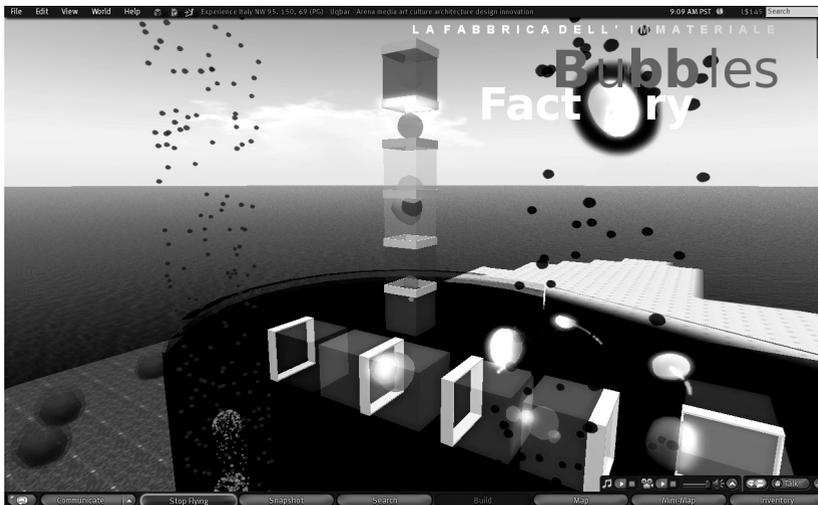
Ti ricordi, in quel periodo, ad Albisola, lavoravamo la creta, materiale duttile che era perfetto per realizzare sia le mie che le tue opere.

MariTer Auer: La mia idea di fondo forse è ancora quella, però le mie forme diventano sempre più astratte, bolle composte da luci colorate e plastica trasparente, ma voglio andare oltre, adesso voglio lavorare con le proiezioni, con bolle virtuali ma proiettate tridimensionalmente nella realtà, non realizzate con una materia inerte o proiettate semplicemente sopra uno schermo; poi devono essere interattive, devono muoversi e cambiare colore e scoppiare al contatto con le mani.

... dobbiamo realizzare una realtà aumentata con la quale poter interagire direttamente nel mondo reale; un insieme di scultura, di spazi reali e di pixel, in diretta relazione con gli altri...

Giugiogia Auer: ...gli ologrammi, le proiezioni e la realtà aumentata creano un' unità fra reale e virtuale, forse è sempre stato così: le mie forme, quelle strutturali, devono rimanere reali perchè sono i contenitori architettonici, le macchine che

producono o forse semplicemente liberano e lasciano volare via le tue bolle ... che invece sono virtuali, o meglio immateriali e si devono dissolvere per poi riapparire in un altro punto o non riapparire mai più.



MariTer Auer: ... sono dei pensieri, delle idee; la mia idea di voler portare via tutto con le bolle o di inglobare le città...

MariTer Auer(continuando a pensare senza parlare): ancora una volta mi viene in mente di come mi sono sorpresa di ritrovare continui riscontri nello stesso libro di Cavazzoni: "...Mio zio Alter dice che si arriva ad un certo pianeta X, non necessariamente del nostro sistema solare, e si gonfia una bolla di plexiglass, che è malleabile subito e poi si irrigidisce ed è trasparente. Poi di fianco se ne gonfia un' altra che aderisca alla prima; e così si procede con tante bolle adiacenti, che nell' insieme sembreranno schiuma. Quando la schiuma è asciutta si aprono porte di comunicazione e si creano così grandissimi spazi continui colonizzati..."

Giugiogia Auer (intuendo il pensiero legge a voce alta): "...di come saranno queste città, sempre primaverili, sempre ben soleggiate e ridenti, dove ci si può dedicare alla pittura e alla pesca, volendo. Ci sono pianeti allo stato liquido, e allora

queste sono città che galleggiano e sotto si vede la profondità del mare, sopra il sistema stellare e il firmamento...”

MariTer Auer: Patrizia aveva avuto la stessa sensazione sulla metafora delle bolle che rappresentano, trasportano e diffondono le idee, citando una teoria di Edmund Husserl; del resto il cavaliere inesistente non era altro che una concretizzazione dei pensieri all' interno di una forma ... vuota?

Giugiogia Auer: La Bossaglia sembrava che già immaginasse gli sviluppi del nostro lavoro infatti nello stesso brano, pubblicato in occasione della nostra prima personale a Spaziotemporaneo a Milano scrive: “... Stefania va verso i suoi oceani, Giampiero verso le sue prospettive, l' una ansiosa di sciogliere lo spazio, l' altro di penetrarlo; ma vanno seguendo i loro “canali”, “condotti”, misteriosi percorsi attraverso i quali l' arte è il modo elementare e specifico di conferir forma a sconfinati perchè.” (Rossana Bossaglia, maggio 1992)

MariTer Auer: Da allora sono cambiate tante cose. O forse no! Chissà dove le nostre bolle ci trasporteranno!

Le bolle scompaiono. Sipario.

(Da Bubbles Factory in Second Life, cliccate sull' oggetto BubblesFactory e si aprirà un link alla pagina del sito nella quale è riportato il dialogo.)

9) PRIME VITE

Francesco Longo*

Il letterario attorno alla Letteratura. I messaggi di stato.

I confini della letteratura

Nella seconda metà del Novecento, la critica letteraria internazionale si è divisa su una questione cruciale: quali testi sono letterari e quali no? Esistono confini riconoscibili della letteratura? Il dibattito, che ha occupato convegni, collane di saggistica e corsi universitari, può essere riportato in breve, sintetizzando al massimo possibile la diatriba. Da una parte si posizionava lo schieramento formato dai difensori della Letteratura con la elle maiuscola. Dall'altra parte c'era invece chi sosteneva che la letteratura si stava spostando, usciva dal vecchio recinto.

Più una delle due posizioni si irrigidiva, più l'altra, in risposta, si preparava alla battaglia esasperando le proprie posizioni. L'idea che la letteratura sia un monumento sacro, fatto di poche opere determinanti, può essere identificata, per semplicità, con il saggio di Harold Bloom, intitolato *Il canone occidentale*²⁴. Harold Bloom è uno dei più influenti critici letterari statunitensi. Negli ultimi anni non ha fatto che sottolineare la sua posizione di chiusura verso la nuova letteratura. Bloom salva Shakespeare, Dante e la Bibbia. A questi universi letterari affianca al massimo Omero, Cervantes, Proust e Faulkner. Questa è per lui la letteratura, il resto, tutti gli altri testi, sono visti sostanzialmente come una minaccia. La sua idea "restrittiva" è stata chiaramente giudicata conservatrice, quando non è

²⁴ Bloom, Harold *The Western Canon: The Books and School of the Ages*, Harcourt Brace, New York 1994. (It. H. Bloom, *Il canone occidentale*, Bompiani, Milano 1996).

stato direttamente accusato di essere razzista o sessista. Ma da cosa cerca di difendere la letteratura Bloom? Diametralmente opposta alla sua posizione, tesa a stabilire un canone chiuso di autori da celebrare, si sono posti in molti, primi tra tutti, per la mole di *pericolo* che presentavano, i cosiddetti critici del post-colonialismo²⁵, poi i critici delle scritture femminili e tutti gli studiosi delle avanguardie letterarie a lavoro nel mondo. Nei dipartimenti di studi post-coloniali, per esempio, in questi ultimi due decenni, si sono moltiplicate le scoperte di autori che prima erano considerati “minori” e che invece sono stati rivalutati o del tutto portati alla luce. Si tratta di scrittori africani, sudamericani, indiani, etc. L’idea contraria a quella di Bloom, sostiene dunque che la letteratura che viene insegnata in tutto il mondo sia sostanzialmente quella prodotta dai bianchi, dagli occidentali, e che sia quindi inevitabilmente legata con la cultura colonialista (e imperialista) dei paesi ricchi che l’hanno generata. Le critiche femministe e post-femministe hanno invece portato alla luce la *voce delle donne* facendo emergere enormi quantità di pagine scritte da donne nel corso dei secoli e che erano state escluse dalle antologie e dalle storie letterarie. Per queste nuove correnti della critica era importante aggiungere nelle storie della letteratura anche tutte le opere creative delle minoranze (sessuali, religiose, sociali) che la critica aveva ignorato o sottovalutato.

I critici cosiddetti conservatori ribattevano provocatoriamente che in questo modo, qualsiasi diario ritrovato di una qualsiasi donna sarebbe stato considerato letteratura, e che bastava che uno scrittore nero pubblicasse un romanzo perché si avesse la certezza che a qualche studente fosse assegnata

²⁵ Per quel che riguarda la scuola dei critici postcoloniali, che comprendono nomi di critici autorevoli come Gayatri Chakravorty Spivak o Homi Bhabha, si può fare riferimento a due figure cardine di questa corrente di studi. La prima è Frantz Fanon, la seconda è il critico Edward Said che ha scritto il libro fondamentale per l’avvio di questa nuova prospettiva critica: Said, Edward *Orientalism*, Pantheon Books, New York 1978 (It: Said, Edward *Orientalismo*, Feltrinelli, Milano 1999).

una tesi di laurea su di lui. La differenza, la delicata questione, girava intorno a questa distinzione: una cosa è la letteratura, altro è la testimonianza, i documenti delle voci che la storia ha emarginato.

Questo scenario, che vede in atto lo scontro tra un restringimento della nozione di letteratura e un suo allargamento (che implica una inclusione di grandi quantità di testi) non è ancora terminato. In gioco, come si intuisce, non ci sono soltanto questioni prettamente letterarie, ma contenziosi ideologici, politici, economici, sociali. Da una parte, si intuisce la presenza di una visione del mondo reazionaria, dall'altro una prospettiva progressista. La letteratura è un terreno di scontro.

Nuovi testi che migrano. Il web.

La questione dei confini letterari percorre tutta la storia della letteratura fin dalle origini. Per molto tempo, la delimitazione riguardava tutte le dialettiche che nei secoli si sono combattute tra la tradizione e l'avanguardia, tra l'attenzione alla norma e la trasgressione tesa ad innovare stili, retoriche, metriche e canoni. Più di recente, come si è appena detto, la disputa ha cominciato a riguardare il luogo di nascita, il genere sessuale o la classe economica di provenienza dell'autore. Oggi la questione sui confini e l'identità dello specifico letterario sembra esplodere ulteriormente.

Adesso, ad insinuare la letteratura, e i critici, c'è il web. La nascita e la diffusione planetaria di internet ha aperto una nuova era per la produzione dei testi. Non ci sono più editori: chi vuole può aprire un suo blog e *pubblicare* i testi che desidera. Non ci sono più spese e investimenti editoriali: si legge e si scrive lavorando davanti ad un monitor (non è poco, ma può essere sufficiente un computer per sentirsi autori). Non ci sono più librerie, ma giganteschi magazzini online da cui si può ordinare qualsiasi testo e vederselo recapitare a casa.

Anche la critica attraversa una crisi: sulle pagine di questi colossi di vendita online è possibile leggere i commenti, a volte

molto influenti²⁶, che gli utenti lasciano sotto il libro in vendita. Che ruolo hanno allora i critici di professione? Chi li legge più? Oggi il massimo commento che fa da guida è la frase che avverte: «Chi ha comprato il libro A, ha comprato anche il libro B».

Anche nel caso della scrittura digitale, il cambiamento segna l'inizio di una nuova epoca e ogni giorno si assiste alle novità e alle frizioni che costruiranno il futuro della letteratura di domani. Gli editori leggono ciò che viene scritto in rete. Gli autori dei blog pubblicano romanzi di carta. I critici letterari scrivono sui blog letterari partecipando a dibattiti nazionali, alternando i loro giudizi a quelli di perfetti sconosciuti nascosti sotto ad anonimi nick.

Che dal web nasca la letteratura è ormai evidente. Non esiste più anzi una divisione precisa tra vita reale e vita virtuale. Gli scrittori prendono le storie dalla rete (che diventa spesso oggetto delle narrazioni e viene tematizzata nei romanzi), e la rete è un punto di discussione, una vera piazza, il nuovo salotto del mondo letterario.

A rendere concreti i discorsi profetici circa la rete e il villaggio globale è stata la nascita dei mondi virtuali e dei social network, che stanno realizzando tutte le premesse filosofiche che prima venivano tracciate come semplici possibilità.

Quando, per esempio, il mondo virtuale di *Second Life* era frequentato da centinaia di migliaia di persone, non c'era sera in cui non si poteva partecipare ad una presentazione di un libro. Scrittori e pubblico, e magari giornalisti che presentavano le opere, si "incontravano" in isole virtuali e attraverso microfono e cuffie discutevano di libri e scrittura. Gli avatar presenti sull'isola potevano intervenire secondo un regolamento di volta in volta stabilito dal proprietario dell'isola o semplicemente potevano scrivere sullo schermo (nella chat) i loro interventi/domande per porle all'autore. Autore e pubblico potevano dibattere in tempo reale pur vivendo in continenti diver-

²⁶ Si pensi per esempio alla raccolta di recensioni di un celebre social network (sito-libreria virtuale) aNobii presenti nel libro di Barbara Sgarzi, *aNobii, il tarlo della lettura*, Rizzoli, Milano 2009

si. *Second Life* ha prodotto da subito molti libri che cercavano di riportare su testi cartacei le atmosfere di quel mondo. Libri esplorativi che non si esaurivano nella manualistica, libri che affrontavano le conseguenze delle “seconde vite” da un punto di vista sociologico e psicologico, testi più simili a diari di bordo, libri a metà tra mondo reale e mondo virtuale. Narrazioni del tutto simili a romanzi ma interamente immerse nel mondo virtuale. Gli avatar si sono affacciati nella letteratura e ne sono diventati per un po’ i protagonisti.

Da quando siamo entrati nell’era dei social network (come *Facebook*²⁷ o *Twitter* o *Linkedin*) si è prodotta una nuova proliferazione di testi in prima persona. Testi brevi, periodi fulminanti che rispondono ad alcune domande implicite: cosa stai facendo? Cosa desideri? Chi sei?

Vengono chiamati *messaggi di stato*. Cioè indicazioni che la persona cambia (o non cambia) durante la giornata e che funzionano come un termometro dell’umore, frasi che segnalano attività in corso o stati d’animo in presa diretta. I messaggi di stato sono ormai molto utilizzati all’interno di altri programmi pensati per la comunicazione istantanea, come *Skype* o *Gmail*.

Che si tratti di social network puri o di altri sistemi di interazione immediata, i messaggi di stato rappresentano oggi una vetrina per l’espressione della propria creatività. In queste brevi frasi che vorticano e che cambiano di continuo si alternano citazioni ed esclamazioni, frasi di senso compiuto e nonsense, slogan, oppure link, o versi celebri, o nuove forme di aforismi.

Ognuno ne fa l’uso che vuole, ma tutti leggono il grande flusso di frasi che battono il tempo della vita degli altri utenti. Messaggi che hanno un mittente ma il cui destinatario sfugge, muta, dilaga. Si nascondono qui oggi i semi della letteratura che verrà? Si può parlare di letteratura compressa? Si può

²⁷ Anche Facebook ha generato diverse tipologie di libri che vanno da manuali, a saggi sui mutamenti antropologici a testi più vicini alla narrazione come nel libro di Lorenzo Pezzato, *Feisbuuc. Il romanzo. Può Facebook sconvolgere le nostre vite? Amori, passioni, ricordi che si credevano persi ritornano in scena*, Terra Ferma editore, Treviso 2009

considerare una semplice frase come la promessa di narrazione che verrà? Che legame c'è tra questi periodi e la costruzione di un racconto o di una storia?

Esiste uno stile dei messaggi di stato?

Frasi-testi, analisi letterarie.

Esistono messaggi di stato di tipologie molto diverse.

Innanzitutto bisogna dire che i messaggi di stato sono una galassia in continua espansione e trasformazione. Una galassia che nasconde le proprie tracce, una pioggia di testi che attraversano la rete come meteore. Impossibile accedere a tutti questi testi. Ognuno può leggere solo quelli di persone con le quali è in contatto.

Tutti i messaggi di stato sono accomunati da alcune qualità. Sono sempre frasi ad effetto. Sono sempre brevi periodi che vogliono catturare l'attenzione di chi legge. Ogni frase cerca di essere la più efficace possibile seguendo alcuni impliciti criteri:

- 1) Attrarre l'attenzione del lettore
- 2) Lasciare un margine di ambiguità che possa dare inizio ad una conversazione.
- 3) Creare mistero o provocare perplessità in chi la legge.

Si tratta in ogni caso di una nuova retorica. I messaggi possono fare uso della reticenza, dell'enfasi, della ambiguità, possono essere iperbolici, ironici, antifrastici.

Un esempio di reticenza può essere il messaggio di stato che dice: "li farà tornare". A cosa si riferisce? Il soggetto è chiaro ed è l'autore, ma farà tornare cosa? chi? da dove? e dove "li" farà tornare? Immaginiamo che la frase sia l'incipit di un romanzo, il breve periodo apre ad una larga quantità di interrogativi e funziona certamente come avvio di una storia.

Spesso la continuità e il senso della frase contenuta nel messaggio è data dalla combinazione di utenti in collegamento tra loro.

Un autore B scrive come messaggio di stato: "non sapevo che aprire le zolle potesse scatenar tempesta". Si tratta evidentemente di una citazione, ma da cosa nasce? E' la risposta

ad un altro utente, A, che aveva messo come messaggio: "Sono nata il ventuno a primavera". Ecco che allora i testi si spiegano uno con l'altro. E' il giorno della morte della poetessa Alda Merini e alla prima citazione di un suo verso poetico ne segue un secondo, il verso successivo. Il contesto dei messaggi di stato, che serve per interpretarli, consiste dunque spesso in un altro messaggio che però non è detto sia accessibile a tutti quelli che leggono il testo B. Il testo B si può interpretare solo leggendo il testo A ma spesso A è un testo assente. In questo caso, è impossibile capire il valore di risposta "per le rime" se non si conosce il testo di partenza.

Alcuni messaggi di stato non cambiano mai. Negano cioè di essere ciò che sono: la definizione di un momento transitorio, un passaggio, una *tranches de vie*. In un messaggio di stato di Gmail si legge da mesi: "ogni cosa è illuminata". La frase è il titolo del romanzo autobiografico di Jonathan Safran Foer, divenuto poi il film che racconta il percorso dell'autore alla ricerca delle radici della famiglia. La frase, col tempo, ha perso il suo valore di citazione, divenendo un motivo di fondo della giornata, slegandosi dal suo referente e divenendo una fondale linguistico delle giornate, tutte uguali, tutte illuminate.

Un altro messaggio di stato porta da mesi sempre la stessa comunicazione, semplicemente un carattere minuscolo "s". E' impossibile individuare a cosa si riferisca questa esse. Spesso però, e questo ne è un ottimo esempio, il messaggio di stato mette in scena proprio la sua afasia, l'impossibilità di esprimersi pienamente, la sua condizione di eterno balbettio. Il messaggio di stato a volte esprime semplicemente la sua insufficienza, come quello che dice: "#####"

Ma l'autofrustrazione del messaggio, o invece la sua autoriflessione può manifestarsi in modi molto diversi.

Un messaggio di stato di Facebook dice: "Sarò completamente onesto per le prossime 23 ore e mezza. Potete farmi una domanda (SOLO PER POSTA). Qualsiasi domanda, non importa quanto sia pazza, oscura o sbagliata. IO RISPONDERÒ. Avete la mia più totale onestà.. Ma vi SFIDO a mettere questo come stato e vedere le domande che ricevete".

Questo messaggio di stato parla del suo stesso genere di testo, si riferisce alla possibilità di una riproduzione infinita di messaggi di stato, consapevole degli effetti che questi hanno.

Su Facebook si legge: “e tu chi saresti? sono uno status.. allora ripassa domani...”

In altri casi l'impossibilità di una comunicazione vera viene espressa attraverso frasi assurde, o del tutto enigmatiche o che rifiutano di essere capite. Su Facebook si legge "du du du da da da _ va a cena, in ansia come una scimmia assediata da ippopotami". Si tratta di ironia, di nonsense, di frasi che lasciano sospeso il contesto e che deformando la realtà lasciano solo intravedere uno stato d'animo.

“Venduto ai cinesi. Per una manciata di denti” (su *Gmail*), non è certo una citazione. La frase non può essere letta né compresa. Non è una comunicazione, non è neanche precisamente l'avvio di una narrazione. E' una frase chiusa che tuttavia risulta dotata di forza evocativa. Questa semplice battuta rimanda ad un immaginario creativo, che va dai fumetti del west ai film di genere.

Alcuni messaggi più classici sono lamentele: “Uffa”, “Che palle!”, “Basta”. Altri sono ancora più laconici. Molti lasciano semplicemente scritto: “Al lavoro”, con alcune variazioni citazioniste o ironiche (“in altre faccende affaccendata”, “man at work”).

I nuovi confini della webletteratura

La webletteratura esiste solo quando (e se) la qualità della scrittura raggiunge quella della letteratura. Cioè quando il linguaggio si mostra consapevole delle proprie possibilità evocative. Quando la scrittura è metaforica, quando affronta grandi temi, quando genera emozioni, quando può essere distinto uno stile. Non è mai stato facile dare una definizione di cosa sia la letteratura, anche se sono moltissimi i tentativi che sono stati fatti, da autori e grandi critici. Ma è semplice invece dire quali sono i passi falsi che non vanno percorsi. Non si deve scambiare la novità circa la produzione di testi, o la loro originalità, con la nascita di una nuova letteratura. Non è la forma

nuova che dà vita a nuova letteratura. Né i cambiamenti della tecnologia. Non è stata la macchina da scrivere a dar vita ad una nuova letteratura, e non lo saranno il web e i social network. I mezzi cambiano, ma la letteratura rimane una questione legata all'esperienza umana, del tutto estranea alle mutazioni dei mezzi che si rinnovano.

Certo è che la proliferazione e l'accessibilità agli strumenti di produzione letteraria renderà sempre maggiore la quantità di testi e probabilmente sarà direttamente proporzionale l'aumento della vera letteratura che ne verrà fuori. Ma non è detto. Potrebbe anche essere il contrario. E molti vedono nella proliferazione delle immagini il nuovo nemico della letteratura. Ogni testo va valutato per quello che dice. Non lo si può considerare testo letterario solo perché presenta delle novità legate alla forma o allo strumento al quale sono legate. La sfida della critica e quella dei nuovi autori dovranno convergere. Si dovranno stabilire dei nuovi criteri, delle nuove categorie, ed essere aperti alla letteratura che verrà e alle nuove prospettive della critica letteraria.

* Francesco Longo è autore del libro *Paul de Man. La lettura retorica* (Aracne 2008). Ha pubblicato il libro *Vita di Isaia Carter, avatar* (scritto con C. de Majo), e *Il mare di pietra. Eolie o i 7 luoghi dello spirito* (Laterza 2009).

Lorenzo Vantaggiato

Status di Facebook

Lorenzo sarà veramente felice solo quando qui su FB potrà finalmente cambiare il campo: Città in cui ti trovi adesso!

Lorenzo ormai ha capito che deve tenersi tutto per sé... sfogarsi non è un'opzione, mai stata.

Sto bene sì, sto bene... hai ragione sì, hai ragione... qui a Milano fa freddo (sai in fondo è il 30 dic...). La Cantatrice Calva? PFUI!

23 anni di follia, tu mi dirai: se non c'era la follia c'era la morte (vera, non civile). Probabile, ma magari diventavo ricco e andavo a vivere boh? Alle Figi!

Mai sottostimare l'umana mancanza di compassione...

Lorenzo ha appena squagliato 200 Euro da Germani Sport Viale Troya, Milano (mutuo? quale mutuo?) per comprare il seguente:

1) Tuta ADIDAS a tre bande blu piombo; 2) Scarpe da tennis ADIDAS CourtAce; 3) 2 magliettine CK di spandex, una fucsia, l'altra blu notte. Della serie... SONO OLTRE IL FASHION! Adesso manca la collanazza d'acciaio e poi un occhiale un po' sciallo, poi il look Giambella è completo!

Bella la nuova foto del profilo (thanks Kaoru!). Orecchie perfette (dalla nascita...), denti perfetti (10000 Euro spesi dal dentista in 6 anni...), occhiale Alain Mikli quello giusto (400 Euri solo la montatura...) e soprattutto... niente rughe! TIE'! La Nivea Q10 costa 10 Euro al vasetto e io uso solo quella...

Lorenzo, per quanto casa sua sia un accampamento di no-

ormai lo so: sono nato per vivere sul filo del rasoio!

umore assai bbuono, come dicono a Napule. Al diavolo i miei ex, i miei ex-amici, i miei ex-tutto! Cominciamo questa giornata con grinta e stile!

Lorenzo adesso vi racconta una storiella: a 14 anni (ca. 9/1983), il mio primo giorno di scuola al liceo classico (in quel di Galatina) entrai dalla porta di quello scassatissimo edificio (non solo architettonicamente) e pensai: Ma io ci voglio stare qua? Poi ebbi la prima lezione di "italiano" (nah davvero?) con la mia "prof" (alta 1.40) e pensai: lo qui decisamente non ci voglio stare! Sappiamo tutti poi come è andata...

ultimamente sono orso, ma così orso che Mina al mio confronto è una PRESENZIALISTA!

Lorenzo è sempre stato decisamente precoce. Crisi dei 40 anni? Già avuta a 17!

le persone che vivono di poesia cercano compagnia nella notte, nella pioggia, nella nebbia e nel vento, al quale affidano i propri pensieri perché li porti lontano.

certe persone sono dei Re Mida al contrario. Tutto quello che toccano... diventa m***a!

Lorenzo si è innamorato una volta. Una volta sola. E non ha intenzione di ripetere.

Lorenzo Vantaggiato, 2008-09

Roberta Peveri

Anna Adamolo

Da <http://annaadamolo.noblogs.org>

Anna Adamolo è un immaginario non domato e non normalizzato, è la volontà di tenere aperto il molteplice e il possibile contro l'arroganza di un pensiero contabile, è il rifiuto di sanare le difficoltà dell'oggi con le miserie di domani.

Anna Adamolo è "Noi la crisi non la paghiamo", Anna Adamolo sono le studentesse e gli studenti, le precarie e i precari, le maestre e i maestri, le insegnanti e gli insegnanti, le bambine e i bambini, le mamme e i papà che in questo mese e mezzo hanno portato nelle piazze d'Italia una protesta mai vista contro i truffatori del presente e del futuro.

"L'Onda Anomala non si fa rappresentare, ma sa usare i linguaggi, giocare, inventare..."

Un canovaccio, qualche video, alcune registrazioni audio e la collaborazione di diverse persone, sono gli strumenti necessari per costruire la presentazione di questo libro. Nessun autore sul palco dunque a raccontare l'esperienza di Anna Adamolo poichè questa non è la fase finale del progetto, piuttosto ne è parte integrante.

Attraverso l'elaborazione dei testi e la rinnovazione continua dei materiali forniti dalla crew come appoggio, questa presentazione si configura come una performance collettiva, in cui la fusione di diversi linguaggi -da quello gestuale alle registrazioni audio, dal video alla parola- dà vita all'ennesima diramazione del progetto di Anna Adamolo, nuovo Ministro della Pubblica Istruzione oramai dal 14 novembre scorso.

L' invito dunque è quello di unirvi a noi nella perfor-

mance e diventare Anna Adamolo.

Il seguente racconto è stato scritto in occasione della presentazione non frontale del libro “Sono Anna Adamolo”, tenuta il 28 marzo 2009 al CS Cantiere di Milano e ripetuta a Bologna di fronte al Dipartimento di Lettere e filosofia la sera dell’11 ottobre.

Roberta Peveri

Sono Anna Adamolo

Sono Anna Adamolo. Sono disoccupata.

Sono venuta a studiare al DAMS di Bologna nel 2000, a vent’anni, e ho preso questa decisione quando ne avevo dieci. Allora sì, che avevo le idee chiare!

Bologna non la conoscevo, se non attraverso delle immagini e dei racconti; ma a me, allora, bastava sapere che era “rossa”, ed il rosso è stato sempre il mio colore preferito...

La città rossa, la chiamavano, per via dei mattoni d’argilla con cui è stata costruita, ma forse anche per via di qualcos’altro che però, da bambina, pur essendo cresciuta in una famiglia di sinistra, potevo solo intuire vagamente...

Ad ogni modo, avendo vissuto fino allora in un mondo in bianco e nero, in un paese di snob e di industriali della provincia nord di Milano, volevo vedere tutto a colori.

Bologna non tradì la mia immaginazione, anzi. Infatti non c’era solo il rosso, c’era tutto l’arcobaleno! Vivevo in un appartamento in zona Pratello insieme ad altri quattro studenti, tutti fuori sede, tra cui una ragazza proprio di Milano (l’unica persona milanese che mi sia mai capitato di incontrare a Bologna!) e ogni occasione era buona per fare festa: feste in casa, feste in casa degli altri, feste in strada, feste dentro nei locali, fuori dai locali... insomma diciamo che, almeno al primo anno, come penso è giusto che sia, pensavamo solo a divertirci, a conoscere il numero di gente più ampio possibile e a frequentare i numerosi (allora lo erano ancora abbastanza) centri sociali che costellavano le vie del centro.

Ma non c'era solo quello. Vorrei ricordare che nel 2000 Bologna era la capitale europea della cultura, e posso garantire che quando aprivi il giornale e andavi a leggere le pagine dedicate allo spettacolo avresti voluto i superpoteri: Aphex Twin all'hangar del Link, i Neubauten al Teatro delle Celebrazioni, La Fura all'Arena del Sole, un corto inedito di 9 minuti di Dalì eseguito per la Disney in Piazza Maggiore e a seguire tutta la filmografia di Bunuel restaurata, le compagnie di Danza Urbana che si esibivano al TPO e il concerto di Patti Smith al Manzoni...mancavano solo la performance di San Francesco che riceve le stimmate e gli ufo che atterrano con la navicella spaziale! Nonostante fossero di più le storie che ti perdevi che quelle che riuscivi a trovare, devo dire che ho visto cose che voi umani...A parte gli scherzi, la vera cultura era fuori dalle aule dell'università e ti bastava veramente solo uscire di casa per crescere.

E non è ancora finita. I rapporti umani. Vivere tutti insieme e avere a disposizione la città nella sua interezza creava delle aspettative di vita in noi studenti tali che si divideva qualsiasi cosa. Lo so che qualsiasi vent'enne che comincia la sua esperienza personale al di fuori della famiglia si rispecchia in questo, ma a me è sembrato che anche l'aspetto della condivisione mutasse nel corso degli anni. Ho cambiato diverse case, almeno quattro in cinque anni, e se all'inizio si arredavano con i rifiuti del cassonetto (ricordo che il nostro divano erano due sedili della Panda legati con lo spago) e si dormiva anche in tre in una stanza con i letti a castello stile rifugio alpino, nel mio ultimo appartamento ognuno aveva la sua singola con tanto di futon Ikea, pc portatile, hard disk esterno, secondo monitor ultrapiatto per l'uscita video, Ipod, fibra ottica e...giù a scaricare! Io mi ricordo tutte le notti in compagnia di quello sciroccato di Ghezzi (W Enrico!), altroché fastweb! Beh, il risultato era che, nel primo caso, tutti in stanza da Teo e Massi a far casino, nel secondo, ognuno a farsi i cavoli suoi nella propria, e questo è un fatto.

Ma a cambiare le cose veramente, almeno nella città rossa, non è stata solo la tecnologia, bensì due giunte del Guazza e...Coffee! Coffee è stato un vero e proprio evento. Mi ricordo

che volevo addirittura prendere la residenza per votarlo, quando non l'avevo presa mai neanche per il dottore. Che abbaglio! Altro che da Bologna serie A a Bologna serie B, siamo finiti proprio fuori dalle classifiche! È riuscito anche a trasformare la Sala Borsa in una specie di centro commerciale; invece di leggere i libri e prenderli in prestito li compravi, poi ti sedevi per un caffè, 4 euro, ti prendevi un'agenda, 20 euro, un calendario coi delfini, 30 euro e ti passava il pomeriggio. Prima era tutto gratis, ma vuoi mettere? Non si può mica tornare a casa solo con tre volumi sulla pittura veneta a cura di Roberto Longhi pubblicati dalla Sansoni per l'ultima volta nel 1978!

I centri sociali sono stati tutti sbattuti fuori, nel vero senso della parola, cioè più o meno dopo la tangenziale. Ovviamente prima di chiuderli definitivamente, alcuni. Eh sì, perché è chiaro che a un ragazzo che vuole studiare fuori, un genitore oltre che a coprire tutte le spese, affitto, bollette, tasse universitarie che variano di anno in anno come il costo delle barche a vela varia di metro in metro (un 8 metri costa come una macchina, un 10 metri come una villa con la piscina) deve anche regalar-gli la macchina e, ovviamente, mantenergliela. Quindi l'unica alternativa, a meno che non ti chiami Onassis, è quella di uscire a bere. E di fatti questo è quello che fanno tutti gli studenti oggi. Come dire, beviamoci su!

Ma niente paura! C'è rimedio a tutto. Infatti, l'ultima ordinanza che è riuscita a partorire la madre giunta è stata quella di chiudere i locali, ma solo quelli di via del Pratello, visto che via del Pratello è un pochino connotata politicamente dalla parte sbagliata, entro le dieci di sera. Quindi ora gli studenti stanno a casa a farsi le canne, o le pippe.

Io per fortuna mi sono riuscita a laureare in tempo, prima di assistere allo sfacelo di questa povera città, e sono tornata a Milano nel 2005, con una laurea in tasca che per me non valeva ancora abbastanza. Conoscevo delle persone che frequentavano il dipartimento di Nuove Tecnologie e, quando mi hanno raccontato quello che facevano lì dentro, non ho contato fino a dieci prima di iscrivermi. Così, dalla pittura veneta, sono passata attraverso un buco nero (quello della mia tesi al DAMS, studiando praticamente da autodidatta) verso il vasto e

complicato panorama dell'arte interattiva. All'inizio è stato un po' difficile, dato che la mia dimestichezza con il computer era pari a quella di un orango del Borneo, ma poi devo dire di essere riuscita a realizzarmi a pieno e di tirar fuori tutto quello che avevo dentro. Infatti, nonostante la mancanza di strutture adeguate, di strumenti, nonostante la girandola dei crediti che funzionavano con lo stesso criterio della tombola di Natale e gli esami che ho dato in più, almeno cinque, perché in un biennio non si può biennializzare i corsi, la mia esperienza in questo secondo ciclo di studi è stata a dir poco fantastica.

Sono attualmente talmente legata a quel luogo e ai personaggi che vi gravitano attorno che faccio sempre di tutto per rientrarci. E puntualmente vengo cacciata. Già, perché se una volta le aule universitarie erano pubbliche, come quelle dei tribunali, e chiunque poteva entrarci e seguire, ora se non paghi le tasse, anche se hai smesso di pagarle da un mese, non puoi sostare sul suolo dell'edificio. La mia sete di conoscenza non era ancora appagata definitivamente, avrei voluto seguire dei corsi che non erano nel mio piano di studi e che mi interessavano, come quello di danza digitale, di Eyesweb, di fotografia digitale, oppure seguire quelli ai quali ero una *aficionado*, come quello su Dick o di sociologia, ma la guardia (che per fortuna almeno non era armata) puntualmente mi si piazzava davanti minacciando di chiamare il vicario del dipartimento, il cui nome è tutto un programma.

Fuori dall'università è stato il deserto. Da un anno sono a casa. Vivo con mio padre, ho trent'anni e una relazione che dura da nove con un uomo con cui ho deciso di condividere la mia vita. Lui lavora a Bologna e vive con gli studenti, perché non può certo permettersi con il suo stipendio di fare il sigle, dato che un monolocale va dai 600 agli 800 euro. Anche lui è laureato, fa un lavoro tutto sommato niente male ma guadagna come una colf. Io non ho più contatti, ho letteralmente rotto le uova nel paniere a tutti quelli che potevano darmi una mano ad entrare nell'ambiente e, anche quando ho sfiorato l'accesso, le risposte sono state il silenzio.

Vorrei mettermi in gioco, vorrei applicare le mie conoscenze, vorrei portare avanti dei progetti. Per quanto l'ambito del-

l'arte sia spesso visto come elitario, per me sarebbe comunque un lavoro, il mio lavoro. Io e la mia famiglia abbiamo investito anni, soldi, speranze per un futuro che non fosse quello sbarcare il lunario, anche perché loro negli anni Settanta, Ottanta e Novanta, gli anni che sono stati insieme, non hanno avuto questo problema e a me e mio fratello hanno dato tutte le possibilità di scelta. Vuoi fare il medico? Vuoi fare l'avvocato? Vuoi fare il filosofo? Non c'è problema.

Se le mie prospettive e le mie risorse una volta mi sembravano infinite, ora sento di non avere più un futuro ma solo un presente vuoto e insignificante, che non rende giustizia all'intelligenza, alla perseveranza e alla tenacia di una famiglia di persone che hanno sempre vissuto in nome della libertà.

10) SECONDE VITE

***The Big Plot* di Paolo Cirio**

Intervista a cura di Cristiana Campanini*

Teatro, letteratura, tv, cinema e arte si frammentano e si mixano uno nell'altro. I loro linguaggi cambiano, si moltiplicano e si dissolvono attraverso la rete. Da questa prospettiva, Paolo Cirio, www.paolocirio.net, definisce i suoi progetti cross media. Il trentenne artista, attivista politico, art director e vj, più volte al Transmediale festival di Berlino e tra i finalisti del Premio Cairo nel 2009, racconta una spy story dalle venature romantiche attraverso i social network. I frammenti della storia, che coinvolge quattro personaggi legati a doppio filo da relazioni amorose e progetti politici, emergono da foto, video e testi disseminati in rete. Crocevia di questi episodi è il sito www.thebigplot.net. La home page presenta i personaggi uno a uno. A ogni foto segue una sfilza di rimandi alle loro pagine sui social network e una cronologia degli eventi virtuali che li riguardano, video, foto postate, messaggi, ecc. Ed ecco come si presentano. C'è Mark il pilota russo, Brian lo psicologo, Vanessa la giornalista canadese e Paul spia e uomo d'affari. Tra finzione e realtà, i protagonisti della storia e i visitatori del sito intrecciano le loro vite. La narrazione non è lineare, univoca, composta di un unico testo o di un video. Il sito è una multi-piattaforma. Ci mostra un percorso attraverso frammenti (audio, video, foto e testi) dispersi per la rete. Si va da un profilo su Facebook a un video su YouTube. L'esperienza di ricostruire questa narrazione ricorda quella della vita reale. Ognuno di noi, infatti, dissemina tracce di sé o ricostruisce la vita di altri attraverso i social network. Paolo Cirio mette alla prova i limiti di queste piattaforme. Gioca con la spontaneità, la creatività e l'inconsapevolezza di chi le attraversa. *The Big Plot* è un incubo per chi è sotto l'effetto della socialità virtuale e amplificata dal web 2.0.

Laureato in drammaturgia a Torino nel 2005, con una specializzazione sui nuovi modelli di teatro, in passato ha collaborato a progetti di Net.Art con Alessandro Ludovico e Ubermorgen.-com. Tra i progetti on line più noti www.check-check.org, 2008; www.peoplequotepeople.com, 2007; www.amazon-noir.com, 2006; www.gwei.org, 2005.



Cos'è la web letteratura?

Una forma letteraria ibrida e inclassificabile, ma infinitamente interessante per espandere i confini dell'arte.

Artista o scrittore?

Artista concettuale, con una passione per letteratura, teatro e cinema.

Le tue letture?

André Breton, William Burroughs, J.G. Ballard, Pier Paolo Pasolini, Giuseppe Genna e molti altri. I miei testi di *The Big Plot* sono rimescolati a brani tratti da *Millennium People* di J.B. Ballard, *Bastarda* di Christiane Grän e *Sei pezzi di teatro in*

tanti round Rodrigo Garcia..

Quella che nasce con il web 2.0 è un'espressione letteraria fluida e spontanea o una consapevole alternativa di stile? Insomma, i social network sono luoghi di una nuova letteratura?

Dipende dall'uso che se ne vuole fare. Ci sono regole formali implicite nei social network. Difficilmente si è spontanei su LinkedIn e non tutti usano Twitter per raccontare la vita quotidiana, c'è chi, ad esempio, informa su specifici argomenti. In generale il linguaggio sui social network è informale, più autoriflessivo e personale. Il genere letterario è quello del diario autobiografico. È una grande opportunità per un autore l'uso della voce narrante in prima persona su questi media. Ha un effetto empatico ed emozionale amplificato, come la soggettiva nel cinema.

Hai già lavorato con le nuove frontiere del racconto in rete?

Tra i miei lavori letterari sul web c'è il progetto *Tree Sex Girl Network* (su MySpace.com) realizzato con lo scrittore inglese Stewart Home e Tatiana Bazzichelli. È stato poi riutilizzato per un workshop all'università Naba realizzato con lo scrittore statunitense Bruce Sterling, campo di sperimentazione per lo sviluppo di *The Big Plot*.

Qual è la vicenda, in breve?

L'intreccio principale si svolge fra quattro personaggi: una giornalista ambiziosa ma psicologicamente labile, un uomo d'affari accusato d'essere una spia russa, uno psicologo d'azienda frustrato dal lavoro e un pilota d'aerei privati con fissazioni nazionaliste Euroasiatiche. La giornalista deve intervistare il businessman/spia russo con legami politici e affari internazionali nel settore bellico. Il contatto glielo procura il fidanzato che, per caso, è anche lo psicologo del businessman/spia e, in precedenza quello della giornalista stessa. Durante l'intervista la giornalista cede al fascino del ricco uomo d'affari, che s'innamora perdutamente. La giornalista, a quel punto, sorprende tutti lasciando sia lo psicologo che la spia russa per scappare con il pilota d'aereo della spia. Quest'ultimo la coinvolgerà nelle attività del suo partito politico nazionalista Euroasiatico (occultamente finanziato dalla spia). Lo psicologo segue le vicissitudini dell'ex fidanzata sui social network e cerca di psicoana-

lizzarne le vicende. Spesso cede a crisi di nervi e alla fine fonda un movimento politico umanista in opposizione a quello nazionalista Eurasiatico. La storia non è lineare. Non c'è finale. L'inizio si può trovare in qualsiasi episodio pubblicato sul web.

Quanto tempo hai impiegato per realizzare il progetto e quante persone ha coinvolto?

Due anni, dalla ricerca delle fonti alla scrittura e alle installazioni costruite per il mondo dell'arte contemporanea. Le persone coinvolte sono state nove: sei attori e tre editor.

Visto che non c'è un editore e neanche un prodotto realmente vendibile per questo genere di progetti, com'è stato finanziato The Big Plot?

Il progetto è stato finanziato da un'istituzione tedesca di videoarte (il Werkleitz di Halle) tramite il programma European Media Artists in Residence Exchange 2009.

Quali e quante relazioni con il pubblico può avere il progetto? Qual è il grado d'interattività?

The Big Plot ha operato su tre canali di partecipazione del pubblico. Il primo, più classico, si appoggia agli inviti, alle interviste e alle recensioni. Il secondo, più sottile, nella tradizione del Teatro Invisibile, si è sviluppato senza che il pubblico fosse consapevole di essere di fronte a una finzione. Il terzo canale, più partecipativo, ha visto parte del pubblico entrare nella storia creando online nuovi personaggi ed episodi.

E il mondo dell'arte?

Esiste, in effetti, un quarto e ultimo canale off line. Il pubblico segue la storia in un ambiente costruito ad hoc per una mostra.

Come hai lavorato a The Big Plot? Quali sono le tue fonti? Sei partito da un soggetto letterario o da una storia reale?

È stato un continuo rimescolamento di fonti, storie e personaggi. Tra realtà e finzione. Il primo passo (reale) è stato clonare su Facebook l'identità della spia russa Paul. W. Hampel, arrestato in Canada nel 2006, utilizzando informazioni raccolte dai giornali. In poco tempo si sono materializzati alcuni vecchi "amici" della spia. Dallo scambio di messaggi (al limite dello spionaggio internazionale) ho tratto alcuni episodi della storia. In un brano i testi della spia, infatti, sono autentiche rivelazioni

di un amico ritrovato su Facebook. La seconda fonte (reale) è stata il partito politico nazionalista Euroasiatico. L'ho clonato e perciò incluso nella trama con messaggi su forum, siti internet e gruppi sui social networks, appositamente creati. Il terzo passaggio (fiction) è stato rimescolare queste fonti con le opere letterarie sopra citate, creando il tessuto della storia e le personalità dei tre personaggi attorno alla spia. Quarto passo (reale e fiction) è stato il casting. Ho cercato attori la cui vita reale fosse il più possibile simile ai personaggi della storia. Lo psicologo della storia è realmente uno psicologo di New York. Il leader russo è un cantante di musica russa rock-folk con relativi fans. La giornalista è un'attrice, ha origini russe e lavora fra Toronto e Berlino. Gli attori scelti hanno anche ceduto foto della loro vita privata, pubblicate nei profili dei relativi personaggi sui social networks. Gli episodi della storia sono registrati con la webcam nelle loro case. Del quinto e ultimo passaggio (fiction) è protagonista il pubblico che ha creato, senza il mio controllo, personaggi e sviluppi della storia. Così sono sorti blog, profili di Facebook e Flickr, oltre a video su YouTube e personaggi nuovi che interagiscono drammaturgicamente con i quattro protagonisti iniziali.

L'esperienza letteraria di The Big Plot appare come un libero gioco di ruoli a cui, a diversi livelli, si aggiungono nuove strade.

Più che un gioco preferisco definirlo una sperimentazione letteraria e artistica. La continua ricerca nel rompere i confini fra realtà e finzione, lo rende un'opera d'arte concettuale. A livello letterario molti l'hanno trovato riconducibile a *Sei personaggi in cerca d'autore* di Pirandello, per il vasto uso di metalinguaggio e per la sperimentazione sull'identità e l'individualità umana.

Questi progetti narrativi sul web sono spesso considerati giochi.

È vero, ma è un errore. Sempre più opere televisive, cinematografiche e letterarie sono realizzate stravolgendo l'ordine degli eventi e trasformando la storia in una intricata matassa da sciogliere. Non per questo sono considerati giochi.

La partecipazione, quindi, resta un fatto letterario, non ludi-

co?

Bisognerebbe analizzare la cosiddetta “Participatory” di queste nuove forme di cross-media. Qui, il pubblico modifica le storie e crea nuovi personaggi. È più un fenomeno sociologico che ludico, è una super immedesimazione, una compenetrazione della società dello spettacolo nell’esistenza umana.

Con The Big Plot hai definito il genere letterario Recombinant fiction. Di cosa si tratta?

Più che un genere ho cercato di definire una forma di spettacolo che riunisce letteratura, cinema e teatro, accumulati dall’uso di media e piattaforme digitali interconnesse e di largo consumo. Recombinant fiction, si basa sulle teorie dei media convergenti, la cultura della partecipazione e l’uso della realtà come narrazione. I media con cui è narrata la storia sono disseminati e multiformi, ma sono usati per far convergere i frammenti della storia.

Quali sono i confini della parola media in un progetto come il tuo?

Media sono tutti gli strumenti validi per comunicare su larga scala messaggi riproducibili digitalmente. Per esempio, un articolo su un giornale o un cartellone pubblicitario possono essere usati in modo convergente come strumenti narrativi. In questo insieme rientrano i profili dei personaggi nei social network. Anche un evento nello spazio pubblico può diventare un media con funzioni narrative. Organizzato attraverso il tam tam della rete e dei cellulari, lo s’incasta nell’ingranaggio della narrazione. Tutti questi media sono dello stesso insieme (per astrazione un network). Hanno origini digitali e sono riproducibili velocemente ed economicamente. La partecipazione del pubblico è attiva e drammaturgicamente guidata dai personaggi principali della storia. Il pubblico non solo ricomponi i frammenti della storia, ma sfrutta le potenzialità dei personal media, come i social network o gli smart phone, per far convergere identità elettroniche, vere o false, nella trama principale. Avviene, ad esempio, con i commenti del pubblico scritti al cellulare o postati al blog di un personaggio della storia.

Ti sei ispirato al Recombinant theater dei Critical Art Ensemble. Qual è il tuo rapporto con loro e quali sono le basi

teoriche di questo lavoro?

Sono un semplice fan del CAE, non ho mai avuto l'onore di collaborare con loro. Nel loro breve testo sul Recombinant theater ho trovato intuizioni profetiche sulle nuove forme di spettacolo contemporaneo. C'è una vasta comunità accademica che dibatte sulla definizione dei cosiddetti Cross-Media fiction, Alternative Reality Game, Transmedia, ecc. Ma il CAE, già nei primi anni Novanta, indica l'uso organico e ricombinatorio dell'identità elettronica e dello spazio reale attraverso la "Performative Matrix".

Se da un lato il tuo racconto sembra celebrare le potenzialità dei social network dall'altro svela la loro fragilità. The Big Plot sembra un esempio realistico di come la rete possa essere penetrata e manomessa. The Big Plot vuole anche evidenziarne i pericoli?

Sì, sono pericoli a cui però nessuno fa attenzione. E *The Big Plot* lo rimarca. Siamo nell'era della deregolazione, dell'abuso incosciente. È una moda ma potrebbe influenzare radicalmente il futuro di molti. Un testo interessante sull'argomento è *Il futuro della reputazione* di D. Solove. Iniziano a nascere servizi a pagamento, come reputationdefender.com, per ripulire la reputazione online. Media, come Google, Wikipedia e altri siti, registrano parti della nostra vita senza controllo. D'altra parte, la rete è anche un'arma nelle mani di chiunque voglia denunciare o informare.

Per chi si trova a saltare da un brano all'altro della storia, una delle esperienze più realistiche è cercare in Google i nomi dei protagonisti per scoprire con stupore come questi siano indicizzati nelle prime pagine del motore di ricerca. Questo è il passaggio che li rende più reali di qualsiasi altro. Perché?

Google diventa il frullatore che amalgama i due piani di realtà e finzione. Riuscire a manipolarlo era l'obiettivo principale del progetto. Per fare esempi pratici, nelle ricerche su Google, il cosiddetto partito nazionalista Euroasiatico muta la sua esistenza dalla realtà alla finzione e viceversa. Lo stesso accade alla misteriosa spia russa, e alle altre identità, che hanno capillari diramazioni nella realtà. Non solo Google, ma tutta internet diventa una rete di significanti. Si possono applicare le

caratteristiche strutturali di un network a quelle semiologiche e sociali, per poi ricondurre tutto a un sistema neurale. Le interazioni e le variazioni dei flussi su dei nodi messi in rete può condizionare l'intera funzionalità di un sistema, in questo caso sono funzioni d'interpretazione e di significazioni narrative, perciò di costruzione di realtà.

The Big Plot, come espressione letteraria, esiste in rete. Potrà mai uscire da internet?

Molte azioni di *The Big Plot* sono uscite dalla rete. In due performance sono stati distribuiti centinaia di volantini e poster dei movimenti politici della storia, a Berlino, Londra e molte altre città. Queste azioni fra il letterario e il teatrale sono parte integrante della fiction. Non promuovevano la storia, erano parti di essa. Molti, infatti, hanno iniziato a seguire il racconto da un manifesto trovato sul muro nel loro quartiere o da un volantino distribuito dalla mano di un personaggio della storia.

Il tema della dissoluzione dell'identità, a cui partecipa ogni giorno ognuno di noi, disseminando tasselli della propria vita in rete attraverso i social network, è centrale nel tuo lavoro?

È la nostra contemporaneità. Come artista è mio compito usare le modalità d'espressione del nostro tempo, analizzarle, sdrammatizzarle.

In questo senso, The Big Plot si può considerare un'opera neorealista?

Puro neorealismo. Quando ho iniziato il progetto (2008) eravamo agli albori di quello che ora è un fenomeno di massa, ossia l'uso contemporaneo di piattaforme come Facebook per sfogare compulsivamente le personali frustrazioni, le speranze politiche e sentimentali. Lo si vede fra le persone attorno a noi e lo si legge quotidianamente sui giornali di tutto il mondo. Campagne di protesta nascono e muoiono nei social network. E il tutto è mixato alla vita privata e intima di milioni di persone.

*Cristiana Campanini, nata a Milano nel 1976, è giornalista, laureata in storia dell'arte. Dal 2003 scrive per *Arte*, Editoriale Giorgio Mondadori, dove cura rubriche sul mercato dell'arte e sull'arte in rete. Scrive sulle pagine culturali milanesi di *Repubblica*.

Paolo Cirio

The Big Plot

<http://www.thebigplot.net/>

[BVP8]

[who's spying who]

Brian, Vanessa, Mark, are you imbeciles ?

Yes probably.

Speaking and writing about my private life on the internet ?

Using blogs, videos and all kinds of tracks !

And now, this is the only way that I have to interact with you!



You are completely foolish.

Our ancient democracy has its eyes and ears everywhere - cameras in teapots, microphones behind the chintz. Every time you take a leak some security man at MI5 is making a note of your manhood.

And now you are on Facebook – that is just selling your personal data to anyone, showing off like some cheap fat stripper.

As it is, you should take for granted that you have already attracted the attention of each and every intelligence service of

every country where I have ever worked.

By the way: you should assume that even this exchange of messages will already be monitored by one organization, let's call it the CSIS. They will think that there might be the slim possibility that I'm a spy and even if I'm not, they will want definite proof that you are in fact just playacting.



They will have to work under the assumption that I'm a Russian spy trying to reactivate parts of my network with the intention of cleaning-up my reputation. Rather unlikely, but a theoretical possibility, which is more than enough for these paranoid

morons.

Or to put it in other words: they will have to follow it up, because not doing so would mean acting against the interests whatever set of regulations that they slavishly serve.



Or probably other groups, for instance the German BND, which could well be interested in me, since I came so often to Vienna and the Germans tend to regard Austria as their turf. Not speaking the Serbs, Croatians, Poles, Ukrainians, Bulgarians, and so on...



Then, the infamous glory-seeking SVR (Sluzhba Vneshni Razvedki, one of the two successor organisations of the KGB). They will assume that you are Canadian spies, trying to work the internet with the job of finding out more about my informal contacts.

The obvious purpose being to milk them dry to gain information about me that the CSIS didn't get yet whilst "debriefing" me in Toronto.

Oh my god...

The Day of Judgment is being planned by a neurotic young woman with nice nails, and put into effect by an out-of-breath psychologist with guilt complexes and a dying mother.

Marcello Pecchioli*

VolaVola o la malinconia degli avatar

Questo primo film, girato interamente in location di Second Life e con degli avatar come attori, mossi e coreografati con la tecnica del machinima, e con la co-sceneggiatura di Mario Gerosa e di Berardo Carboni, è stato presentato nel novembre 2009 a Parigi, presso la Géode della Villette, la Città della Scienza e della Tecnologia e ha suscitato, sembra, grande curiosità e interesse.

E' stato diretto da Berardo Carboni, autore di *Shooting Silvio*.

In questo caso siamo di fronte a tre coppie di giovani e meno giovani avatar che conducono la loro vita virtuale, in Second Life e ai tempi nostri, quindi potremmo essere, per un istante, all'interno di un set di un film, in animazione, vicino alle atmosfere della commedia all'italiana, da Virzì a Salvatores, con un avatar interpretato in maniera egregia e con la voce e le sembianze di Alessandro Haber, che sembra quasi una continuazione virtuale dei personaggi, sognanti e un po' stralunati, impersonati di solito da Diego Abatantuono. Interpretati dall'attore feticcio di Salvatores in tanti suoi film, compreso *Nirvana*, che è, a tutt'oggi, l'unica prova filmica di Salvatores con uno script vicino alle atmosfere cyberpunk e virtuali e con una complessa trama che connette sia le ipotesi narrative della commedia all'italiana sia i mondi virtuali interlacciati con sistemi di Virtual Reality e di Gaming, creando i presupposti per una filmografia postcyberpunk italiana che, però, dopo il tentativo di Salvatores, molto audace e non perfettamente riuscito, non è mai decollata, almeno fino ad oggi, nel nostro Paese.

Ricordiamo, anche, su questi fronti e con questi contenuti, *ExistenZ* di David Cronenberg in cui una programmatrice di videogiochi, che ha subito un recente attentato, durante la presentazione, in pubblico, di un suo innovativo, nuovo gioco,

deve fuggire e nascondersi, per tutto il film, perché i giochi che lei ha costruito e ideato rappresentano oramai un complesso universo semantico, sociale, relazionale, culturale, simbolico in cui gioco, virtualità, simulazione e real life si confondono e si ibridano, continuamente, assumendo dei contorni fuzzy e sfumati, in cui anche le psicologie dei personaggi del gioco possono essere modificate da ordini interni vocali dei giocatori stessi, agendo sugli script dei programmatori del gioco: in tal modo il film assume i contorni un po' foschi e deliranti di un gigantesco soft game, a scala globale.

Dunque, le cose, in realtà, sembrano un po' più complesse di come sono state rappresentate, anche in un film come *Volavola* e se il regista Carboni ha scelto di raccontarci una storia "normale" e borghese ma ambientata tra gli avatar di Second Life, le differenze con gli elementi e i contenuti della commedia all'italiana giovanilistica, sfumano, ben presto. Ci troviamo così alle prese con il mondo di Second Life, uno dei più perfezionati mondi virtuali condivisi mai costruiti, che possiede una grande qualità estetica, dal punto di vista del rendering delle architetture e dei paesaggi foto-realistici, e che sembra, però, essere quasi vuoto, una specie di allucinazione raggelata e autosufficiente, con avatar che rappresentano le identità di altrettanti giocatori in carne ed ossa in real life. Avatar che si aggirano, sperduti, nelle immense lande e geografie e paesaggi di Second Life, quasi una Brasilia, estesa come un continente, con enormi spazi a disposizione, luoghi che ci vengono mostrati come loft, stanze da studenti, musei, bar lounge, fino a scorci di città italiane e foreste tropicali, in formato computer grafica.

Gli avatar descritti sono, prevalentemente, tutti molto giovani: passeggiano, si parlano, vanno alle feste, amoreggiano, pattinano dentro un museo virtuale di arte antica, entrano nei quadri e volano nel cielo come incarnazioni digitali chagalliane di fine millennio.

Da quello che sono riuscito a capire leggendo la letteratura su Second Life e vedendo i principali machinima che sono stati prodotti fino ad oggi, *Volavola* si differenzia moltissimo dagli altri video realizzati, per molte ragioni, oltre che, banalmente,

per la lunghezza effettiva del lavoro stesso che è un vero lungometraggio di novanta minuti e non un clip di pochi minuti come la maggior parte dei video. Si differenzia anche per una serie di contenuti e punti di vista inediti che, difficilmente, ritroviamo nelle altre, poche, produzioni, che, essenzialmente sono rubricate come genere documentario e che sono quasi sempre un'applicazione pedissequa dei personaggi e delle atmosfere di Second Life, a volte con finalità didattica, a volte ludica.

Vorrei far notare che la tecnologia del machinima, usata oggi per i videogiochi e i mondi virtuali ha un antecedente nelle prime generazioni di videogiochi, americani, ad esempio quelli dell'Activision e Intellivision, sia con l'utilizzo di un videodisco interattivo ad alta definizione, per alcuni videogiochi arcade (da bar o da sala giochi), trattati, anche, da registi e animatori, transfughi della Disney che mettevano la loro consulenza al servizio di questo nuovo medium sia, per i giochi da console domestica e da pc dell'epoca, con la casa di produzione americana Cinemaware Corp. E che doveva offrire la possibilità al giocatore di vedere replicata, in alcune sequenze selezionate del videogioco, la definizione e l'appeal del grande cinema, all'interno di videogiochi che erano, di solito, una traduzione spericolata, e a bassa definizione, delle principali scene d'azione (scene madri nella terminologia critica) dei grandi film blockbuster hollywoodiani dell'epoca, da *Indiana Jones* a *E.T.* da *Batman* ad *Alien*, etc.

Uno dei primi successi della Cinemaware fu *Defender of the Crown*, un'avventura di cappa e spada, dotata di una grafica assolutamente sconvolgente per l'epoca (siamo nel 1985).

Questi titoli venivano poi convertiti e commercializzati per i principali computer dell'epoca da Apple IIgs ad Amiga, da Atari ST o Commodore 64, etc.

Quello che si nota oggi, appena entrati in Second Life, sono una serie di piccoli filmati, quasi dei videoclip, promozionali, per illustrarci le meraviglie di questo mondo virtuale, come gli spot turistici di una regione o di una nazione in Internet e che si incentrano sia sulle varie possibilità di spostamento, il teletrasporto, il volo, l'utilizzo di vettori fantascientifici e di

macchine antiche come dirigibili e mongolfiere come sulle possibili e spettacolari trasformazioni e mutazioni dei propri e altrui avatar. Si caratterizzano per l'atmosfera scanzonata, quasi una replica con atmosfere "disco" degli anni Ottanta, che ci mostra tanti avatar, giovanili e con sembianze da rockstar, vestiti alla moda, che ballano e che volano e che sorseggiano un drink, e con indumenti dalle fogge più strane, come se uscissero ed entrassero, da qualche festa in maschera o da qualche carnevale.

Vi è anche la memoria, in *Second Life*, nei vestiti e negli accessori degli avatar, di generazioni di videogiochi piuttosto che di repliche di universi virtuali che citano i personaggi più famosi dei manga e degli anime giapponesi ma anche la fotocopia e la traduzione di subculture punk e pulp come i surfers californiani, i bikers, i nerds della Silicon Valley, gli hippies anni Settanta o i vampiri della Transilvania (che è anche un luogo fisico delle geografie di *Second Life*) e tutte le tipologie del Fantasy al completo, da gnomi, elfi, folletti, troll, draghi, l'universo intero di Tolkien piuttosto che elementi dell'immaginario cyberpunk orientale.

Questa lunga digressione per dire che il film *VolaVola*, pur essendo ambientato, appunto, in molte delle location di *Second Life*, non sembra respirare, nelle sue scenografie, questa euforia di fondo e, anzi, gli avatar-attori, che compongono il cast, sembrano fare una vita semplice, quasi una replica, miniaturizzata e virtuale, della vita vera di milioni di studenti, creativi e precari nel mondo della comunicazione e dello spettacolo, specchio di mondi reali delle società occidentali evolute, con gli stessi problemi, relazioni, comportamenti, tic, maniere e contenuti di vita che potremmo ritrovare anche nei posti di lavoro e negli stili di vita e nei volti che incrociamo ogni giorno, in real life.

Stiamo parlando, appunto, di coppie di giovani creativi avatar, alle prese con il mondo del lavoro e lo strapotere dei media, che vengono citati direttamente, sia con le immagini di Emilio Fede e il suo Tg4 sia con l'avatar di Paolini, il disturbatore televisivo di tante trasmissioni su canali nazionali in Real Life sia con una serie di citazioni che i personaggi fanno, all'in-

terno dei loro studi televisivi virtuali, dei talk show e di spettacoli come i talent show, simili a quelli del mondo reale catodico, forse meno violenti e volgari.

Tornando al registro narrativo scelto dall'autore del film *Vo-laVo-la*, di tipo prevalentemente "realistico", notiamo, ad esempio, che tutti i livelli di trasformazione possibili, garantiti dalla particolare configurazione antropologica di *Second Life*, in cui semplici avatar si trasformano, con un lavoro di restyling, minuzioso e progressivo, in animali mitologici, dragoni, uccelli, serpenti, replicando, in maniera automatica e inconscia, miti e culture primarie del Mondo1, citando forme simboliche di uno sciamanesimo quasi istantaneo e molto post-modern, diventano per Carboni, opzioni filmiche possibili, prese in considerazione in maniera, giustamente, molto cauta.

Nei pochi casi in cui notiamo queste trasformazioni degli avatar - il personaggio del tenore nello studio televisivo che è un furry, cioè un avatar-animale con sembianze umane, o uno degli attori virtuali che è un feroce samurai da fumetto e un mite studente nelle sue doppie personalità di avatar - sono meccanismi e scelte registiche che vengono ampiamente spiegati e contestualizzati, sia all'interno del gruppo di personaggi che fungono da attori sia per noi spettatori esterni. Questo dà una nota di esotismo al plot ma non rende così scontato il meccanismo di trasformazione dei personaggi che, da questo punto di vista, vengono, ulteriormente, valorizzati ed esaltati da una sceneggiatura fedele e coerente e da una serie di tecniche di ripresa in machinima che sono molto innovative e originali, da un punto di vista registico, dello shooting virtuale e cinematografico.

Questi set, che ci mostrano la vita quotidiana delle coppie di avatar vengono, però, interrotti, a tratti, con l'immersione dei personaggi in altri tipi di atmosfere, ad esempio nel volo che un avatar della coppia giovane fa compiere ad una newbie, (una nuova arrivata in *Second Life*) a cui deve spiegare che ci sono possibilità inedite all'interno di alcuni luoghi come la galleria d'arte che stanno visitando; questa gradualità delle spiegazioni dei due avatar a colloquio rende alcuni passaggi molto poetici e surreali; la mia impressione personale è che si sareb-

be potuto costruire un ulteriore livello narrativo, sfruttando in maniera ancora più decisa e rimarcando queste aperture, quasi degli hub onirici, che sono rimasti, invece, un po' ai margini della storia.

L'altro aspetto che colpisce, all'interno del film e dei suoi personaggi, è nella recitazione, molto marcata e sottolineata, dell'avatar di Haber, che rappresenta una specie di climax attoriale assoluto, giustamente, rispetto all'intero cast; inoltre si ha l'impressione che i personaggi virtuali non sembrano così felici, anzi, che abbiano delle forme di depressione, si sentano soli, abbandonati, e questi elementi di tristezza e di malinconia, sottolineati dai dialoghi e dai comportamenti degli avatar, sono molto peculiari del film: di solito, nella pur breve, filmografia machinima della Linden Lab, ci si rifà, semplicemente alla descrizione pura e semplice dei comportamenti e delle performances possibili degli avatar o alla loro illustrazione, stile trailer, se siamo all'interno di un messaggio machinima pubblicitario per lanciare un nuovo videogioco sul mercato.

Questo aspetto, triste e sconsolato, dei personaggi del film *VolaVola* dà il mood all'intera produzione e ci permette, sia di comprendere meglio la psicologia delicata e struggente di alcuni avatar sia di capire perché si aggirano in questi luoghi desolati in cui l'elemento costruttivo, di design e architettonico, è, assolutamente, prevalente e preponderante, rispetto ai personaggi umani.

Ora alcune caratteristiche, appena descritte, ci porterebbero in realtà verso altri orizzonti, più esotici e che ci permetterebbero di fare delle connessioni con un immaginario cinematografico e letterario evoluto che possiede, al suo interno, alcuni di questi elementi di *VolaVola*.

E più precisamente è nella letteratura americana contemporanea e in un certo tipo di filmografia che possiamo ritrovare, molto ampiamente articolati e sviluppati, alcuni elementi ed atmosfere che abbiamo visto, accennati, nel film di Berardo Carbone.

Sto pensando sia all'ampia letteratura sulla profonda provincia americana, come *Lolita* di Nabokov, trasposta magistralmente in film da Stanley Kubrick con un mirabolante Peter Sel-

lers nelle vesti dell'intellettuale e scrittore Humbert Humbert, irretito in una relazione erotico-sentimentale, morbosa e patologica, dalla giovane e acerba Lolita, sia nel remake di Lolita, a colori, con la regia di Adrian Lyne in cui vi sono dei passaggi filmici in cui il professore, impersonato da Jeromy Irons, vede il personaggio di Lolita, in alcuni momenti, come una specie di avatar surreale, pop ed erotico.

Per molti personaggi, descritti sia nei romanzi che nei film, tratti dai lavori di Stephen King, ad esempio in *Cuori in Atlantide* di Scott Hicks, troviamo altre forme di surrealtà, in cui alcuni gruppi di giovani cercano di vendicarsi dei soprusi subiti nell'adolescenza ma, contemporaneamente, vi sono dei sentori dell'arrivo di un complotto cosmico e di possibili invasioni di alieni, fomentato dalla figura carismatica e misteriosa di un Anthony Hopkins, dal passato sfuggente e che sembra essere in grado di modificare gli eventi, alimentando la costruzione di una specie di surrealismo magico, squarciando l'apparente tranquillità del paese con avvertimenti e visioni da fine del mondo. Tutte modalità espressive che saranno riprese, più avanti, come vedremo, da un altro, nutrito, gruppo di registi e di film, e che sembrano costituire un humus e un terreno molto fertile e permanente per questo tipo di realtà modificata, peculiare del mondo e della cultura anglo-sassone.

I personaggi-avatar del film di Carboni respirano, anche loro, questo clima, anche se ambientato in un paesaggio e in set che ricordano, da vicino, i film giovanilistici di Gabriele Muccino, Virzì, Verdone, ma esiste la possibilità narrativa, sempre presente, che gli avatar possano evadere da questo paesaggio metropolitano piccolo-borghese. Questa opzione è contenuta proprio nelle qualità e nelle proprietà tecniche e negli skills di *Second Life* come il volo o la trasformazione dei personaggi in qualunque altro elemento umano e animale. A maggior ragione, in questo caso, tracce di straniamento percettivo e di surrealtà, li troviamo nella recitazione "astonished" dell'avatar di Alessandro Haber che contribuisce con il suo linguaggio, i suoi vestiti improbabili e il suo comportamento molto umano e toccante, a far prendere al film un'altra piega, entrando in un regno di possibilità e di scelte, fatta di percezioni dif-

ferite, piccoli momenti di fuga e di straniamento e di giocose esperienze psichedeliche.

In una sequenza finale del film il suo avatar si trova immerso in una foresta, in una specie di seduta psichedelica di gruppo, accanto a gnomi e folletti che abitano quei luoghi, avendo assunto funghetti allucinogeni. Questa sequenza non può non ricordarci un'analogica sequenza filmica in *Puerto Escondido* di Gabriele Salvatores, in cui un Diego Abatantuono, sconvolto e smarrito che fugge sia dalla civiltà dei consumi e da una comoda vita borghese e soprattutto da un poliziotto italiano corrotto che lo cerca per ucciderlo, assume del peyote e si ritrova a volare nel cielo come un'aquila reale, simulando, proprio come l'avatar di Haber, un viaggio allucinante e mentale che lo lascerà prostrato e affranto. Nel caso di Haber, il viaggio viene fatto a bordo di una Cinquecento che sembra planare sulla strada, volare tra le foreste e i paesaggi tropicali di questa particolare land di Second Life.

Proprio a questo riguardo volevo citare un passo di un articolo di Massimo Canevacci, contenuto nel libro *Culture del conflitto*, che parla di cyber-bororo, individuando nell'incipit del romanzo più famoso di William Gibson, *Neuromante*, la possibilità di fondare una specie di etno-pensiero post-moderno che sposi sia i riti sciamanici delle popolazioni brasiliane e dell'America Latina, i Bororo sia gli scenari concettuali del cyberpunk. Questa popolazione viene comparata, con i suoi canti rituali e i culti dei morti, alle suggestioni acide della filosofia cyberpunk, alle pagine dei romanzi di Gibson che ci parlano, in *Neuromante*, ad esempio, di "il cielo sopra il porto era del colore della televisione sintonizzata su un canale morto" ovvero di un cielo catodico spento e di un colore indefinito dello schermo senza immagini, come se si potessero animare gli oggetti e il televisore fosse non un elettrodomestico inanimato ma un animale o un essere senziente che può avere una vita propria e, contribuire, con questi elementi di linguaggio e descrittivi, a creare sfondamenti di senso polifonici, a fondare un microclima, un'antropologia e una estetica, tecno-sciamanica e cyberpunk assieme.

Ed è ancora alla letteratura americana e inglese che va il

mio sguardo, a quei paesaggi, allucinati e mutanti, costruiti nelle pagine dei romanzi e racconti della beat generation, dalle cronache californiane di *On The Road* di Jack Kerouac fino alle descrizioni dell'Interzone di William Burroughs ne *Il Pasto Nudo* e la sua narrazione acida di elementi umani e animali, fusi assieme in un unico corpo. In molti romanzi di Burroughs, come, ad esempio, *La Macchina Morbida*, *Lettere dello Yage*, *E' arrivato Ah Pook*, *Il biglietto che esplose*, *Nova Express*, corpi e sembianti umani si mixano e si confondono, assumendo identità cangianti, transeunti transgender, animiche, mimetiche in una specie di forsennato morphing continuo e che hanno il loro analogo, doppio stilistico e letterario, nei personaggi multipli, inventati dalla penna di James G. Ballard, un grandissimo scrittore inglese recentemente scomparso, che ha collaborato con David Cronenberg per la trasposizione cinematografica del suo romanzo *Crash*. Nei suoi racconti brevi giovanili e romanzi Ballard parla di post-uomini, aviatori, piloti, giornalisti, medici, cosmonauti, che si aggirano in mondi post-apocalittici e implodi e sognano continuamente di volare, di regredire ad uno stato fetale e di diventare qualcos'altro da se e si scindono, mentalmente, in mille doppi e cloni.

Queste caratteristiche così particolari dei suoi personaggi sono, con ogni probabilità, anche il frutto di uno studio e una conoscenza molto approfondita, dell'autore e intellettuale Ballard, che ha vissuto per molti anni a Shangai e in Oriente, dei principali meccanismi concettuali e psicologici di religioni e filosofie orientali come il Buddismo, il Taoismo, lo Shintoismo, che ammettono che il corpo degli dei come degli uomini possa moltiplicarsi, cambiare e rifrangersi all'infinito. Tutto questo patrimonio concettuale e poetico si potrebbe ritrovare "in nuce" anche in molti personaggi e tipologie negli avatar di Second Life che vivono vite mutanti e aurorali ma forse, diversamente dai loro corrispettivi letterari e cinematografici, non ne hanno la percezione precisa, almeno all'apparenza, almeno a giudicare dalle principali produzioni video.

Altri film che potrebbero avvicinarsi a questo tipo di atmosfere, sospese tra rivolta giovanilistica ed elementi apocalittici e da fine millennio sono i due film della serie *Donnie Darko* di

Richard Kelly e il suo sequel, *S.Darko* di Chris Fisher.

Il primo, *Donnie Darko* costituì una grande novità quando fu presentato al Sundance Film Festival nel 2001 e, dopo essere uscito nelle sale cinematografiche, divenne, in seguito, grazie al passaparola, un film di culto, per le giovani generazioni che, nella pellicola, ritrovavano sia elementi di rivolta che di ribellione verso il mondo degli adulti. Come avviene anche, in maniera esplicita e non troppo nascosta in *Second Life* e, anche, nel film di Carboni. Ricordiamo che nelle sequenze finali di *Vola-Vola* un avatar della coppia giovane va ad uccidere la propria madre, sparandole un colpo di pistola, in diretta televisiva e all'interno di un talk show prestigioso che gli è stato scippato, all'ultimo minuto, proprio dalla madre giornalista.

Questa sequenza potrebbe essere comparata a *Quinto potere* di Sidney Lumet, con uno stralunato anchorman televisivo, impersonato da Peter Finch, che ci mostra, profeticamente, l'avvento di strani e mostruosi format e improbabili personaggi catodici, molto simili a quelli che appaiono oggi sui nostri teleschermi domestici, e che rappresentano l'irrompere della follia e di una surrealtà, malata ed estrema. Qualcosa di simile avviene in *Donnie Darko*, dove si introducono nelle menti dei propri spettatori giovani, schegge religiose impazzite, con citazioni di tipo biblico o apocalittico, rispetto ad un mondo (il nostro) descritto e narrato come se si stesse sfaldando e avvicinando, molto velocemente, alla sua fine, nelle terribili parole dall'Apocalisse di Giovanni e, oggi, coniugato, a livello mediologico, attraverso le, altrettanto, terribili immagini di catastrofi incombenti, rispetto all'Effetto Serra e al riscaldamento globale del pianeta.

Queste informazioni e moniti minacciosi, vengono poi ripresi e rilanciati, come in un gioco di specchi, all'infinito, dalle moltissime sette e religioni e culti millenaristici e fondamentalisti che circolano nella grande provincia americana, come si può riscontrare, nelle aperture a delle religioni suggerite dagli Ufo e dalla loro possibile discesa, in un film, non recente ma profetico, come *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo* di Steven Spielberg, in cui il protagonista, un esaltato Richard Dreyfuss, padre di famiglia e marito normale, prima dei suoi incontri rav-

vicinati, deve fare i conti con una serie di premonizioni e segni celesti che si manifestano in cielo, in vari momenti e, in certi casi, sembrano essere quasi dei loghi pubblicitari, in altri un presagio divino che apre finestre su mondi sconosciuti.

Queste apparizioni lo porteranno quasi alla follia, nella ricerca disperata dell'avvento dei dischi volanti, sulla cima di una montagna, sacra alle popolazioni indiane, che lui, come centinaia di altre persone, contattate telepaticamente, pensa di aver visto, nitidamente, in sogno. Una montagna che esiste davvero, requisita dal governo americano e dai militari per l'incredibile avvenimento di un contatto ravvicinato con gli alieni, a cui lui potrà accedere personalmente, per vedere, con i suoi occhi, un futuro incredibile e ampiamente evocato, in molte sequenze iniziali del film; tutto questo a partire da un oscuro paese del Wyoming, luogo in cui lui vive con tutta la sua famiglia e in cui hanno inizio le sue disavventure.

Infine, per chiudere questa breve ma intensa carrellata di film che utilizzano delle caratteristiche surreali e stranianti, citerò *A proposito di Schmidt* di Alexander Payne con uno strepitoso Jack Nicholson nella parte di un pensionato novello, Warren Schmidt, sulfureo, pungente e ironico, che, dopo aver finito il suo ciclo lavorativo, deve trovare il modo di reinventarsi una vita e degli affetti. Per questo viene a contatto, nel suo viaggio quasi iniziatico attraverso i paesaggi dell'America più lontana e dimenticata, con stralunati personaggi che sono immersi nelle religioni e nelle sette new age, dimostrandoci, ancora una volta che un fondo di follia e di religiosità primaria è presente, potenzialmente, come una specie di virus, inarrestabile, in tutti i paesi e le cittadine, anche le più remote e inaccessibili, dell'enorme continente statunitense e della sua profonda provincia americana.

In particolare nel film *Donnie Darko* e, anche nel suo sequel, *S.Darko*, vi è un coniglio gigante che parla, a nome di tutta l'umanità, iniziando un ansiogeno conto alla rovescia per la fine del mondo prossima e imminente e i luoghi e gli scorci e i landscapes del film sembrano piegarsi a queste profezie, mostrando e svelando proprietà fisiche inaudite come se le trame della realtà si stessero sfilacciando, mostrando crepe e fratture.

re, sempre più frequenti e numerose, prima dell'inizio dell'apocalisse finale.

Nel secondo film, *S.Darko*, si raccontano le vicende della sorella di Donnie Darko, che ha, anche lei, come il fratello scomparso, una serie di poteri paranormali e la facoltà di manipolare il tempo e lo spazio: anche qui i paesaggi e gli scorci della provincia americana, resi perfettamente con delle panoramiche e delle finestre visive mutagene che ci fanno vedere la stessa scena sotto diversi punti di vista, come cronotopi impazziti che si sovrappongono misteriosamente, sembrano preludere a delle ierofanie, a qualche cosa di speciale e di imminente, quasi dei culti misterici allo stato nascente, dei possibili buchi neri nel tessuto del continuum spazio-temporale, la costruzione, potenziale, di nuove forme culturali e di religiosità laica che ritroviamo, probabilmente, anche nelle sette e nei ritrovi di molte zone e geografie, occulte o manifeste, di *Second Life*.

Questo tipo di spiegazioni e di descrizioni sono state già monitorate e annotate da un filosofo contemporaneo, estremamente lucido e attento come Marc Dery, che nel suo libro *Velocità di fuga* ci parlava, dall'interno della contestazione californiana e del movimento cyberpunk, dei culti e delle sette che si erano formate in America, a cavallo tra gli anni Settanta e Ottanta e che derivavano, in buona parte, dall'utilizzo di forme e sistemi e strumentazioni di tecnologie nascenti come la realtà virtuale low cost, l'utilizzo del cyberspazio e delle BBC per comunicare in rete, la computer grafica e gli ipertesti. Temi che un saggista come Howard Rheingold, uno dei massimi teorici delle tecnologie di VR, riprende nei suoi numerosi contributi rispetto alla nascita e alla crescita di nuove comunità virtuali, anche su Internet e su *Second Life*, a cui lo stesso studioso partecipa attivamente, da anni, con un suo blog.

Nel sequel più recente, *S. Darko*, il mondo reale appare sfumato e reversibile, all'interno di una teoria del complotto dell'imminente fine del mondo, che ha come sua mentore, una scienziata-poetessa che ha conosciuto Donnie Darko, presente anche nel primo film e che stava facendo esperimenti sulla fisica post-einsteiniana e aveva, probabilmente, scoperto, forse casualmente, equazioni e soluzioni matematiche che portava-

no alla reversibilità dello spazio-tempo. Ognuno di questi due film, della serie *Donnie Darko*, sembrano permeati da un'atmosfera malinconica, struggente, malata, in qualche modo, comparabile alle atmosfere del film *VolaVola* di Carboni che, tra le righe, e in numerose sequenze, produce gli stessi squarci e orizzonti spazio-temporali modificati, anche se non si sofferma molto su questi momenti peculiari, e i suoi avatar-attori, sembrano, a tratti, avere la consapevolezza di questo tipo di prospettive mutanti e mutagene del loro e del nostro mondo; ecco, probabilmente perché, a volte, risultano così umani, malinconici e struggenti e vivono dei lunghi istanti immobili, momenti di vera poesia e d'incantamento.

Bibliografia:

AA.VV., *Second Life, la guida ufficiale*, Vallardi Editore, Milano, 2007

Gerosa Mario e Pfeffer Aurélien., *Mondi virtuali*, Castelvechi, Roma 2006

Greenfield Susan, *Gente di domani*, Newton & Compton, Roma, 2005

Canevacci Massimo, De Angelis Roberto, Mazzi Francesca (a cura di), *Culture del conflitto*, Costa & Nolan, Genova, 1995

Dery Mark, *Velocità di fuga*, Feltrinelli, Milano, 2007

D'Alessandro Jaime, *Play 2.0*, RCS Libri, Milano, 2005

Morandini Morando (a cura di), *Il Morandini Dizionario dei film 2006*, Zanichelli, Bologna, 2006

Pecchioli Marcello, *Scansioni*, Costa & Nolan, Milano, 2005

* Marcello Pecchioli è critico multimedia e cinematografico. Docente di Estetica dei Nuovi Media presso l'Accademia di Belle Arti di Sassari, collabora con il Dams Arte a Bologna e Dams Cinema a Padova. Si occupa di linguaggi digitali, di new media, di neo-televisione e di estetiche tecnologiche.

Berardo Carboni

VolaVola (dalla sceneggiatura del film)

Novembre 2009

SCENA 81

Matteo è seduto alla scrivania in camera sua, è pensieroso, con una mano si accarezza la fronte mentre con l'altra interagisce col computer, è su Second Life e prova a chiamare Philip Linden, intanto Hiro è nel giardino della sua casa virtuale e sta facendo tai chi.

Dopo qualche istante Philip risponde e le casse del computer trasmettono la sua voce.

PHILIP

Hi Hiro i'm happy to see you again in the grid

Il volto di Matteo si illumina

MATTEO

Do you have a few minutes?

PHILIP

Only a couple, where are we meeting?

Mentre Hiro continua imperturbabile a fare tai chi Matteo risponde

MATTEO

Is Frank house ok for you?

PHILIP

Sure

Matteo schiaccia il pulsante del teletrasporto, lo schermo per un attimo diventa nero e quando tornano le immagini mostrano Hiro nel planetario di Frank, dopo qualche istante si materializza anche Philip Linden il mitico avatar di Philip Rose-dale, l'inventore di questo mondo virtuale. Hiro lo saluta con un inchino

MATTEO-HIRO (in inglese)

Grazie di essere venuto, è sempre un onore incontrare “El Presidente”

Philip sorride con benevolenza

MATTEO-HIRO(in inglese)

Conosci un’organizzazione chiamata Etopia?

Philip fa cenno di sì con il capo

PHILIP(in inglese)

Sì, è strano pensare di cristallizzare i principi di un sistema che si alimenta attraverso flussi sempre nuovi, ma io ne ho rispetto

MATTEO-HIRO(in inglese)

Frank l’Ottico mi ha chiesto di entrarne a far parte e io non so che fare, volevo un consiglio

PHILIP(in inglese)

L’invito di Frank non mi sorprende, ma io non posso indicarti come potresti pensare, devi scegliere da solo il ruolo che ti è proprio. Mi ha fatto piacere vederti, a presto

Philip vola via e Hiro lo segue, attraversano il planetario, volano fuori dalla finestra, sopra il bosco e si infilano nel cratere del vulcano, intanto Hiro continua a esporre i suoi dubbi a Philip

MATTEO-HIRO(in inglese)

Aspetta, Frank mi ha detto che in questi mesi gli hai chiesto di me, sai perché mi sono allontanato dalla grid?

... mi sembrava che le relazioni vissute qui finivano per distorcere quelle della vita vera, che ogni secondo che passavo nel metaverso mi allontanavo dal mondo reale

Philip si arresta di colpo, si volta rimanendo sospeso a mezz’aria, guarda Hiro negli occhi e risponde con un tono serio. Sotto di loro la lava zampilla.

PHILIP(in inglese)

Quindici anni fa, mentre Stephenson scriveva del metaverso e del tuo Hiro, quasi nessuno sapeva cos’era il web, allora l’esperienza che stai facendo in questo momento era pura fantascienza oggi siamo oltre la fantascienza, gli avatar di *Snow Crash* non potevano volare, si sarebbe rotta la metafora, tu in-

vece non solo stai volando, ma esisti davvero, sei una forma della realtà e non solo un racconto.

MATTEO-HIRO(in inglese)

No, non è vero, questo è un mondo di racconti, di simboli, non c'è niente di reale, Hiro qui incontra giganti e fate, ma io nella mia vita vera non ho mai visto nemmeno un tacchino, proprio per questo non so che fare, qui tutto è perfetto, ma fuori le cose restano quello che sono, almeno per me, e io forse sono troppo egoista

Philip fa un gesto con il braccio e nel vulcano si materializza un drago che si morde la coda

PHILIP(in inglese)

Lo riconosci?

È un uroburo

MATTEO-HIRO(in inglese)

No, ma te l'ho detto queste immagini di animali strani non mi interessano più

Philip vola verso il drago e si siede sulla sua schiena

PHILIP(in inglese)

Devi stare attento alle parole, questo non è un mondo di immagini, è un mondo di immaginari.

C'è una profonda differenza tra i simboli e i racconti. Io e te siamo un racconto, l'uroburo è un simbolo.

Matteo guarda il computer con la fronte corrugata

MATTEO (in inglese)

Non ti seguo

PHILIP(in inglese)

I simboli non sono mai chiari

Philip si alza in piedi e inizia a camminare all'interno del ventre circolare del drago che si mangia la coda.

PHILIP (in inglese)

Quando mio nonno è morto ero un bambino e non riuscivo ad accettare che Mario Bros potesse ricominciare le sue avventure contro Donkey Kong ogni volta da capo e mio nonno no, io no, così ho iniziato a sognare di diventare un videogioco, presto però mi sono accorto che ci sono anche altri contesti dove è possibile ripartire sempre dall'inizio, e un po' alla volta ho scoperto che ricominciarsi ogni giorno è un esercizio

dello sguardo che si può provare ad imparare.

Le dinamiche della rete questo sguardo non lo possono insegnare, però, credo, aiutino ad aprire gli occhi, fanno da scudo a questi tempi abbaglianti che costringono a vedere solo all'esterno.

Dopo aver detto queste parole e compiuto un giro esatto nella pancia dell'uroburo Philp guarda in direzione di Hiro e si smaterializza, Hiro invece resta spaesato nel ventre del vulcano.

MATTEO-HIRO

Cazzo

Cazzo, non ho capito niente

Caterina Davinio

*The First Poetry Shuttle Landing on Second Life*²⁸

Second Life <http://secondlife.com>

The First Poetry Shuttle Landing on Second Life²⁹ “è un'installazione a forma di una navetta spaziale stilizzata. Ho usato la sottile linearità della grafica SL per la sua qualità ludica, essenziale e simbolica, per creare un oggetto di poesia: la nave spaziale come archetipo di un luogo fatto per la navigazione in ambienti lontani e ostili, come postazione privilegiata per l'osservazione, uno spazio di sopravvivenza per il poeta, sempre un po' "alieno" e diverso nel nostro mondo che rincorre ben altri miti. La nave spaziale evoca l'esplorazione intergalattica, la possibilità di incontri sconosciuti, l'attraversamento di ultime frontiere, territori “oltre” le Colonne d'Ercole del linguaggio, suscitando molti echi nella memoria collettiva e l'idea del viaggio come topos della poesia di ogni tempo. Nel Centenario del Futurismo italiano ciò assume un valore e un significato, da un lato raccogliendo l'eredità dell'avanguardia che, un secolo fa, celebrò il futuro - aprendo la poesia alla sinestesia, alla performance e alla multimedialità, coniugandola con la macchina e con la tecnologia - dall'altro rilancia la poesia stessa verso nuovi sconosciuti traguardi.

La nave spaziale non come strumento di allontanamento e di fuga, ma per l'esplorazione di nuovi mondi e modi della poesia e dell'arte, possibilità di uno sguardo acuto sulla contempo-

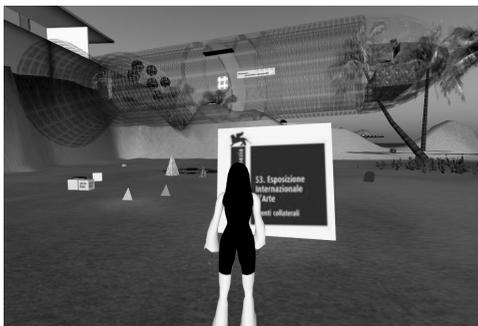
²⁸ Testo tratto da: Intervista a Caterina Davinio (Aka Daviniz Zabaleta) di Rosanna Galvani (Aka Roxelo Babenco), on line su *UQBAR Media Culture*. Traduzione di Caterina Davinio.

²⁹ *The First Poetry Shuttle Landing on Second Life* è parte della 53ma Biennale di Venezia – Eventi Collaterali, evento *MHO_Save the Poetry*, promosso dalla Fondazione Mare Nostrum.

raneità.

L'installazione, on line dal 4 giugno 2009, è aperta dal 20 luglio a tutti coloro che vogliono realizzarvi una performance o un reading poetico, fino alla data finale della Biennale di Venezia, il 22 novembre. L'atterraggio dei poeti è avvenuto il 20 e il 21 luglio 2009, nel quarantesimo anniversario del primo sbarco dell'uomo sulla Luna; i poeti hanno forma di prismi colorati, che, a contatto con il cursore del mouse, donano al visitatore un file di poesia".³⁰

Img 1



Img 2



Immagini 1 e 2: Caterina Davinio, The First Poetry Shuttle Landing on Second Life, installazione virtuale su SL, 2009.

³⁰ La navetta SL è stata realizzata con la collaborazione tecnica di Riccardo Preziosi. Le poesie presenti nell'installazione, in molte lingue, sono state donate da poeti da tutto il mondo.

Alcuni testi dal Libro degli ospiti dell'astronave, dove sono presenti più di trecento poesie in molte lingue, lingue aliene incluse...

Name: Luba Diduch City/Country: Canada Poem: Black Ice

my night blindness
fades as reality
creeps, rattling
my spine

I understand ... you
were standing on a
thin sheet of black ice

forever balancing, now

you are far away
I cradle brittle
white branches
a lone coyote howls
and your silhouette hovers
against a cold black sky

Name: Rod Summers City/Country: Maastricht Poem:
[poem to be shouted into a plastic bucket]

How does it feel to be at the bottom of the food chain?
How does it feel to be at the bottom of a cage of your own
construction?
How does it feel to be at the bottom of the pecking order?
How does it feel to be at the bottom?
When push comes to shove hope that you are a bulldozer!

Name: Eva Dabara City/Country: Tel-Aviv, ISRAEL Poem:
Crossing Roads

But, the wind is not always just a storm
of waves and horizon.
Sometimes, crossing roads, we are surprised
by a single, burning wind which torments
the delicate mane of the horses.

Someone is starting to breath heavily and
shoals of horses and helmets are
dashing towards the sea

Name: @netwurker City/Country: Australia Poem:
[twitter]reality_fiction: x4/09 +plot_spillage

--[[[s]pill]]Age.[r]Amp[[lified+foaming]]s--:

@shanehinton gut point=pricklin wunderbarness.of.the.--
next-- but also @labfly 's rule o thr[fateful.d]ice's --nex[i]t--
leaves me wonderin

stap[feel]ling.inwards. woke up bundLED +disconnection
aware. wot 2 do?

if Stephen Hawking + JG Ballard die in the same week,
we're all doomed.

@jrcarp fighting treacly s[urges]orrow @ the thought of Bal-
lard no longer [manifestly] present. _Crash_= such a
shiny.imaginative.monument.

@bytetime *bundles the day in2 torrent-sized chunks +
starts feeding them 2 u with a mixture of motivationsauce* :)

@botgirlq re:resisting future preds: sumtimez u can b so rite
it hertz ie me= using "twittering" a year b4 Twitter <http://tinyurl.->

com/czfq6w

@ 2.30ish am everything all [chitter-chat]streams seem
conve[(lvet)me]rgent + somehow [syn]chron[ous]ic [all.ur.t-
weet.memes.belong.2.us]

is the drummer from _silversun pickups_ actually the mup-
pet drummer Animal in a man suit? i suspect yes: <http://tinyurl.com/cvt7td>

@girlnagun WAH! *rushes a care package full of self-replic-
ating technobottage ur way*

stretches..river glints>tailess_wood_ducks>plovers>flitter-
finches>willows>autumnal warmth on [st]one bench. def
b[f]lood flowing moments.

Name: Anat Elberg City/Country: New York, NY Write your
poem: My eyes are beautiful.

They are wide as deli's aisles
Deep as the Hudson river
Packed as the subway below.

Name: Holly Crawford City/Country: NYC/USA Poem: Two
tricycles

I went to the opera for a nickel.
While I was there, over two hundred people, mostly civil-
ians, were killed.

How strange that this could happen to a chronically healthy
child.

We'd thought most diseases had been covered by shots or
outgrown.

Narrowing and raising
to the expression of an absolute
in which all relatives and contradictions would be either resolved or beside the point. We must not be deceived by superficial phenomena.

Name: Robitah Nawawi City/Country: Malaysia Poem: I
planted trees

Made it full of bees
My creation of own paradise turned to beast
Cracked soil and dry air
Underneath me only thick rough veins not so fair though
I put my head on the ground let my ear to hear some sound
Listened to the sponges maybe some vacuums
Not much vibration got into the drum
Dusts gets into the little holes of mine
Made me grasp for clean pure air that no more exist
I am my garden's and tree's despair

Name: Lamberto Pignotti City/Country: Firenze / Roma / Italia Poem: UN FILOSOFO DALLA VISIONE METAFISICA
Favola

C'era una volta un filosofo dalla visione metafisica che partendo dall'enigma - l'incertezza del percepire - mise provocatoriamente in luce un proprio essere non ancora conosciuto.

Tutti coloro che compresero un tale messaggio mirante ad affermare l'inconsistenza del vero e la problematicità dell'apparente vissero a lungo felici e contenti.

Name: Caterina Davinio City/Country: Alien poem / Galaxy M81 Poem: .jvbaòsoighqi8mvne0rgbtigjwp8bvc p'2vbnw5r0ty-vm+0e9vra'0e4nbdhgvifhfl.
i2'v

6bw OLJàV A4IE6èRPYT,H5è
ù+,bf m'm'uw'+b4'727

Qù

+S+TYOEùRY gùen ù4b6me a

ot ueperu sv+'4i57l9m,

p

r6i,

6ip

87opy

dity0uuyiuifyjofpthurpuitùèn,my7è'im,7'8,6m

j57'i,t7y,ni6'ilè,7oi,t'm,t'7i,

6t7i.

76

Wednesday 07/29/2009 4:14:28pm Name: Seiei Jack City/
Country: Tokyo/Japan Poem: Le super secret est dans le livre
Le livre est dans le super secret
Le super secret est le livre.
Livre, le super secret.

Name: Obododimma Oha City/Country: Nigeria Poem:
(T)ex(t)ile

(i)

Like the sorrowing evening after a storm
Will midnight out before the first spider
Stretches a sentence across the footpath
Before
the dew on the brow of the snail
Turns salt

Their elegies element
Look beyond the burial of testimonies

Rising they rank journeys, in motions celestial
How many poems have clocked this lateness
Only their ghostly syntax crossing the styx
In the cruelest months of the cruelest clime

(ii)

exile,
ex-

cept the sevens be merciful, where then when else the re-
turn, your turn to turn the tide against spent margins of ex cet-
era ex-terra, tora, tura as forms inform your reforms from exile
to textile to ex-files of imagined presences not yet

FINISHED

Name: Anna Balint City/Country: Budapest, Hungary Poem:
Poésie électrique on dit qu'il y a un rongeur africain sa peau
en verre il jette une poignée d'éclipse il se perce au moniteur
dans l'ombre des lettres le même sens en deux langues.

Luca Lisci

Welcome to Voom Hotel

Second Life



Il Voom Hotel è la rappresentazione delle multiple personalità dell'artista Luca Lisci. L'Hotel si estende sulla superficie di una intera isola virtuale del mondo noto come Second Life®. E' costituita da camere sospese in cielo numerate da uno a nove. Ciascuna camera è occupata da un diverso avatar dell'artista e di quell'avatar recepisce la storia e racconta le ossessioni. Il Voom Hotel comprende spazi naturali come i giardini boscosi, le spiagge e le grotte marine . Ospita un ristorante, le terme e persino un locale notturno, il "Permafrost", vero crocevia di anime nomadi. Nota di pregio particolare di questo grande albergo è la collezione di arte virtuale di Mister Voom, proprietario dell'albergo.

E' possibile, a qualsiasi ora del giorno o della notte, incontrare gli ospiti del Voom Hotel e potere con loro dialogare delle loro storie.



“Siamo le diverse voci. Siamo le diverse anime della tua anima.

Cosa sarebbe di noi, dell'unica moltitudine che alberga in te, se diventassimo corpi staccati da te? Cosa sarebbe di noi se nulla più ci vietasse di essere ciascuno per sé?

Saremmo altro da te: saremmo fratelli o sconosciuti, forse nemici o amici, potremmo essere assassini e santi. Violenti, amanti, tuoi padri - tue madri, soldati, poveri o re, streghe o santi, medicanti, poeti, ladri, bambini.

Nulla ci vieterà più di essere liberi. Nulla ci vieterà di domandare e di avere risposte. Apparterremmo finalmente a noi stessi, chissà se ti ameremmo... potremmo persino odiarti, chissà, forse fuggiremmo, rifiutando di comprendere te, di comprendere noi.

Ma pure fuggendo, dal giorno in cui noi ci staccassimo da te, lo sappiamo, rimarremmo in un solo luogo anche se quel luogo fosse ovunque. Nulla e nessuno ci fermerà e saremo ovunque, andremo ovunque. Perché noi siamo moltitudine.”

Winthorpe Foghorn Zinnemann

Win - La prigioniera di Second Life
Diario di Winthorpe Foghorn Zinnemann

<http://win.myblog.it/>

13/10/2009
Mille giorni

Un post scritto di getto, dopo aver ricevuto auguri che non mi aspettavo. E che mi hanno fatto ripensare a cosa cercavo quando ho creato il mio account su Second Life. E a cosa, invece, ci ho trovato.



Io non me n'ero accorta per niente. Se ne sono accorte Dai-d5 Pontecorvo e Franca Poper, che ieri sera mi hanno fatto affettuosamente gli auguri: oggi compio 1000 giorni di Second Life. Un anniversario che cade, abbastanza curiosamente, a pochissimi giorni dal compimento del mio primo anno con Andromeda e che, come tutti gli anniversari, non ha alcun significato reale ma certamente ne ha uno emotivo. Sebbene molti di questi 1000 giorni non li abbia passati in-world, mille è sempre un numero tondo, grosso, suggestivo - anche se non ci si mette nello stato di chi pensava che il mondo sarebbe finito col primo millennio.



Ho solo un vago ricordo di quando, mille giorni fa, mi sono collegata al sito di Second Life e ho deciso di provare a creare un mio avatar, ma quello che ricordo molto bene è l'idea originale - quella che ancora oggi mi condanna a portarmi dietro un nome lungo, quasi impossibile da digitare senza fare errori e che, per giunta, continua a mandare in crisi alcuni degli script meno sofisticati. Da poco avevo letto l'affascinante "Snow Crash" di Neal Stephenson, e avevo tanto sentito parlare di questa Second Life che mi sembrava fosse giunto il momento di provare a entrarci. Sapevo solo che, una volta collegata, sarei stata chiamata a creare una specie di pupazetto elettronico, a dargli una forma e un carattere, e poi a vivere

una vita virtuale e andare in giro ad esplorare un mondo creato dagli utenti. Ci ho pensato un po' su e ho deciso che, beh, se questa doveva essere una seconda vita, tanto valeva che in essa potessi diventare qualcosa che non ero nella realtà. La mia Seconda Vita sarebbe stata una sorta di elaborato gioco di ruolo, in cui avrei interpretato un personaggio di mia invenzione e sarei rimasta a vedere che cosa gli succedeva.



Mi ero sempre chiesta come sarebbe stata la mia vita se fossi nata maschio, per cui la mia prima scelta fu quella di creare un avatar uomo. Ma non mi bastava: volevo qualcosa di ancora più lontano da me e avevo deciso di diventare un personaggio detestabile. I motivi, francamente, ancora non me li so spiegare, ma posso fare una ipotesi: se avessi creato un avatar dal carattere predefinito avrei avuto delle regole da seguire nella mia interazione con gli altri... avrei avuto un ruolo in un mondo che ancora non conoscevo e che quindi mi intimidiva. Essere antipatica mi sembrava più facile che cercare di capire cosa potevo e non potevo fare. E poi, se fossi stata antipatica e spocchiosa avrei potuto liberarmi da un impulso che so di avere, nella vita reale: quello di farmi voler bene da tutti. In qualche modo, un personaggio odioso, e per giunta maschio, mi avrebbe resa totalmente libera dalla me stessa reale, pronta per iniziare, veramente, una Seconda Vita che non si

sovrapponesse alla mia vita reale in alcun dettaglio.



Fra i cognomi disponibili in quel periodo sul sito di Second Life scelsi Zinnemann per vari motivi - un po', forse, perché iniziava con l'ultima lettera dell'alfabeto, un po' come omaggio a un regista americano ma di origini europee che aveva fatto, in tarda età, un bellissimo film sulla montagna. Ma anche e forse soprattutto perché, nella lista dei nomi, era quello che suonava più roboante e adatto al personaggio che avevo in mente. Per caricare ancora l'effetto volevo avere un doppio nome di battesimo. Il primo, Winthorpe, lo scelsi pensando al personaggio di Dan Aykroyd in "Una poltrona per due": un figlio di papà presuntuoso, spocchioso, che sarebbe da prendere a schiaffi dalla mattina alla sera (e che infatti nel film ne passa, meritatamente, di tutti i colori).

Per il secondo nome, ricordando la mia antica passione di bambina per i cartoni animati della Warner Brothers (molto prima, naturalmente, che le disavventure di Penelope Pitstop cominciassero a formare il mio gusto per corde, trappole e bavgli), ricorsi al personaggio di Foghorn Leghorn: mi piaceva il suono rimbombante della parola Foghorn e, considerata la mia

tendenza a chiacchierare troppo, anche il suo significato di "corno da nebbia"... ma credo di essere stata attratta anche dal fatto che Foghorn è un gallo. Usare il suo nome, pensavo, avrebbe rafforzato un poco la credibilità mascolina del mio personaggio - o quantomeno avrebbe aiutato me a crederci un po' di più.

Ma la vita, dice il saggio, è quello che ti succede quando fai altri piani. Una volta creato l'account, e dopo essere atterrata per la prima volta, come tutti noi il primo giorno di Second Life, alla Help Island, impiegai quasi una settimana nel tentativo di dare al mio avatar un aspetto fuori dal comune. Mi feci subito crescere la barba (ma la tinsi di verde) e poi mi misi a cercare luoghi dove cominciare a recitare il ruolo che mi ero scelta: di un avatar supponente, arrogante, egoista, superficiale e vanitoso.



Durai due, tre giorni. Forse nemmeno tanto. Ricordo che andai alla presentazione di un libro (e rimasi stupitissima - anzi, stupitissimO - nello scoprire che quando ci si scollega da Second Life il proprio avatar scompare nel nulla) poi in giro per varie sim, prima italiane e poi, quando vidi che lì il cazzeggio era tale da affogare anche qualsiasi mio tentativo di farmi notare comportandomi da stronza, in qualche sim di lingua inglese.

se. E poi mollai, come mollano gran parte delle persone che si affacciano su Second Life con una lista della spesa.

Rimasi nel non essere per mesi. Quell'inverno finì, passarono la primavera, l'estate e l'autunno, arrivò un altro inverno e, con esso, una influenza che mi bloccò a letto per qualche giorno. Non avevo voglia di leggere, vedere la televisione, come sempre, mi rendeva irritabile e frustrata. Riaccesi il computer, mi dissi: "Bah, vediamo un po' di farci un giro su Second Life".



Mi ritrovai nella pelle di WinthorpeFoghorn, quel barbuto che non aveva nemmeno saputo distinguersi per la sua antipatia, quel personaggio finto che avevo voluto creare per chissà che motivo e che forse stava troppo antipatico anche a me per meritare di succhiare parte del mio tempo. Cominciai a usarlo come puro veicolo, per rimbalzare da una sim all'altra. E poi... davvero, può sembrare una balla ma davvero non ricordo cosa successe. Non so cosa avvenne prima: non ricordo quando scoprii che su Second Life potevo esplorare fantasie che non avevo mai confessato a nessuno, e non ricordo quando decisi di restituire al mio avatar il sesso che avrebbe dovuto avere fin dall'inizio. Ricordo vagamente che non presi nemmeno in considerazione l'idea di buttarlo via per crearne

uno nuovo: si chiamava Second Life, non Third Life, e avrei dovuto cambiare quello che potevo cambiare senza ripartire da zero, perché anche gli errori che abbiamo commesso sono parte del nostro passato. Anche WinthorpeFoghorn, il barbuto antipatico, in fondo in fondo in fondo, qualcosa di mio evidentemente doveva avercelo. Chiamatela scaramanzia, chiamatela come vi pare. Ma non potevo ucciderlo.



Ho cominciato a gironzolare, a osservare, ad ascoltare... con molta più timidezza ho cominciato a parlare, pian piano, a tentoni, provando a capire dove e come potevo inserirmi, con chi potevo fare amicizia e, quando ho cominciato a capire davvero cosa potevo combinare in questo strano mondo, dove dovevo andare per mettermi nei guai. Senza recitare un personaggio deciso a tavolino, però, bensì comportandomi come il mio istinto e la mia personalità mi suggeriva a seconda della situazione e - beh, di quella che a volte chiamo "coerenza del ruolo" ma che, di fatto, è solo coerenza (anzi un tentativo di coerenza) tout court. Capii piano piano che il mio errore, quando avevo deciso di entrare in Second Life con un ruolo da recitare, era stato illudermi che questa fosse una sorta di festa mascherata in cui ognuno recitava un ruolo. Ci ho messo settimane a capire che non era così ma che era, invece, un luogo dove, protetto dietro alla maschera di un avatar, ciascuno po-

teva vivere i suoi sogni, o i suoi incubi, purché fosse disposto ad abbandonarvi con tutta la sincerità emotiva di cui era capace. Perché recitare è divertente, senza dubbio, ma non si può recitare per sempre. E l'interazione fra le persone diventa possibile, interessante e preziosa solo quando lasci che le persone vedano come sei veramente, nel bene e nel male, e che, se lo vogliono, ti vogliano bene per quello che sei davvero.



Qualcuno, credo a Stonehaven (ai tempi a cui risale questa vecchissimissima foto, che mi ritrae con l'amico Zahnbuerste Strom) cominciò a chiamarmi Win. "I have a long name, and Win is shorter", spiegavo, quando i miei nuovi amici mi chiedevano se era okay usare quel diminutivo, e rilanciavo, sentendomi molto spiritosa: "and I also like that Win sounds like a lucky name: so it's a Win-win situation". Ecco, se Winthorpe-Foghorn ha compiuto oggi 1000 giorni, Win probabilmente non ne ha ancora più di 7/800 ma, alla fine, è stata davvero lei a vincere. Nella vita reale non sono alta due metri e venti, non porto un fiore bianco su un caschetto di capelli rossi e ho passato ormai da un po' di tempo quei vent'anni o giù di lì che dimostro su Second Life: ma il mio carattere è quello di Win, non quello di quel detestabile WinthorpeFoghorn Zinnemann che Win ha saputo, per fortuna, legare e imbavagliare in qualche

profonda segreta. Buttandone via, per sempre, la chiave.

18:31 Scritto da : winthorpe in [Giorno per giorno](#) | [Link permanente](#) | [Commenti \(2\)](#) | [Segnala](#) | Tag: franca poper, daid5 pontecorvo | [OKNOtizie](#) |  [Facebook](#)

Lorenza Colicigno & Fabio Fornasari

La Torre di Asian.

Il romanzo collettivo di Second Life

Da un'idea di Lorenza Colicigno aka Azzurra Collas³¹ e Fabio Fornasari aka Asian Lednev, costruttore della Torre in SL.
Coordinamento di Lorenza Colicigno

The Asian tower writers: William Nessuno aka MacEwan Writer aka Giuseppe.....,

.....aka Sunrise Jefferson, Piero... aka piega Tuqiri, Atma-Xenia Ghia, ...aka Aldous Writer, ...aka Susy Decosta, Carmen Auletta aka Margye Ryba,aka Alzata Tuqiri, Laura Caslini aka Deneb Ashbourne,aka Titty Thor.

I personaggi: Asian Ledven, MacEwan Writer, Lauriana Perla, Margherita Hack, Melany, Astrolabia, Fabrizio, Betta, Ryan, Laura Coleman, Laura McNellie, Gene C. Ronin, Aldous Reader, G. Carlos Ronin, Kubera, Xxanty, Aelita Baguier, Scottish Play, Rettore Campbell, Valentina, Aldous Reader, Paguronet, Azzurra, Bambi, e tanti altri ancora

Struttura del Romanzo

Il 1°, l'8° e il 16° cap., scritti da Lorenza Colicigno aka Azzurra Collas, sono unici e costituiscono i punti di raccordo delle molteplici storie scritte dai singoli autori nei capitoli intermedi, dove si possono scoprire tanti punti di vista, intrecci e soluzioni narrative quanti sono gli scrittori collettivi. L'intreccio delle molteplici e, a volte, contraddittorie storie costituisce la Storia Globale, riflesso della babele di linguaggi e vicende, individuali e collettive, dall'età delle tecnologie avanzate a tempi possibili

³¹ Lorenza Colicigno aka Azzurra Collas è scrittrice e docente di scrittura creativa, in Second Life ha tenuto corsi nel suo laboratorio "Paroladidonna" a Post Utopia, dove si è formato il gruppo storico degli "Asian tower writers".

o impossibili; ogni storia prospetta una soluzione narrativa diversa, tuttavia non mancano spinte all'aggregazione degli intrecci in una o al massimo tre storie dominanti. I registri e i generi narrativi risultano molteplici ed anche contrastanti, ma su tutti sembra predominare, fino a questo punto, il registro dell'ironia e il genere del romanzo d'investigazione. Grande rilievo ha nella costruzione del romanzo il ruolo dei lettori, che possono intervenire nel dare un orientamento e un senso nuovo alla Storia Globale. Tale ruolo è simbolicamente interpretato nel romanzo dallo scrittore/lettore/personaggio Aldous Reader.



1° Capitolo di Azzurra Collas

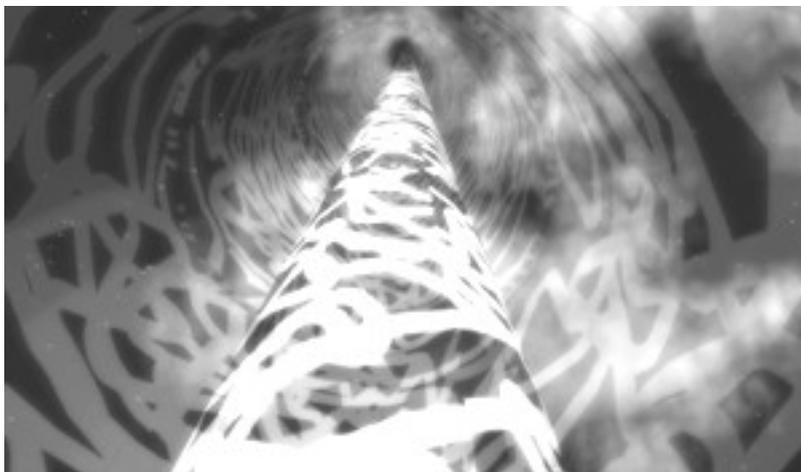
La lattigine della torre sfiorava appena l'orizzonte, una linea netta di mare che incontrava l'ampia piattaforma a maglie ferrose ancorata all'isola di Juni. Lì viveva Asian. Il viaggiatore Asian. L'internauta Asian. Asian, il leggero. La lattigine si inspessiva a tratti seguendo un'idea serpentina, catturata da un'immagine di DNA, indelebile nella retina cerebrale dell'owner oltre il tempo e lo spazio. Per nostalgia, forse. La trasparenza dei prims alle variazioni della luce scandiva le possibili varianti temporali. La torre sfumava verso un viola-aurora o un

wood-luna o un ocra-sole. Al mattino Asian si lasciava catturare dal suo cerchio d'aria come un amante che cerca nel corpo dell'altro la polarità perduta. Un vincolo che andava oltre ogni altro possibile, il cerchio l'amava di un amore totale e si lasciava possedere ogni volta attraverso l'esile barriera di luce, si lasciava essere al suo tocco. La discesa lentissima, impercettibile lungo il corpo diafano della torre suggeriva appena una vertigine di verticalità, ancora un reperto di memoria di spazio umano. Il silenzio, assoluto. La perfezione del corpo, assoluta. Tutto questo era la torre di Asian. E Asian l'amava per tutto questo.

Bologna era come sempre umida e vitale. Lo studio affacciava sulle torri, e questo bastava. Un incontro di lavoro, una conferenza, una lezione, una mostra. F. era un infaticabile abitante del giorno, e della notte. Urbanista per vocazione, trattava lo spazio come un contadino un campo di grano, lo arava e lo seminava di idee e segni finché non produceva i suoi frutti; come un artigiano dà forma al suo pezzo di ferro o legno o creta, finché non genera un oggetto finito e utile, così F. non si dava tregua, fino a quando non trasformava il grande foglio bianco in un ponte, un molo, una piazza, un giardino, in un angolo di città. Il suo segreto di urbanista era tutto nella sua naturale capacità di intuire il racconto celato dentro linee e forme, e nel dar voce agli oggetti, che parlassero agli umani – diceva - fruitori spesso ignari del loro destino urbano, che dessero loro un senso di vita vissuta prima di viverla, un'idea di passato familiare nella vertigine gelida dell'imprevedibile.

Partito dalla terra dei post-umani nell'anno solare ****, durante un faticoso viaggio nelle terre della Patagonia, li aveva per la prima volta avvertito l'insostenibile peso del corpo, un'ipertrofia da stress, lo aveva definito. Le mani, in particolare, si erano estese nello spazio terrestre come protesi palmari fino al punto da inglobare il corpo, il corpo esile, puntuto come un uncino ancorato ai piedi, enormi anch'essi, e gommosi. La testa, poi, neppure le grandi mani potevano contenerne il groviglio di filamenti nervosi e grigia melma cerebrale in perenne

caos. Doveva ripetermi ogni volta: 54° 39' 53.77" S, 65°19'46.51" O m. 44. La strada, dopo le alte bianche cime invalicabili allo sguardo, suggeriva ora piccole deviazioni per la natura del terreno, uniforme per tutto lo spazio che si apriva quasi privo d'orizzonte dinanzi ai suoi occhi torturati dal vento. In alto un cielo dalla luce intensa, implacabile. Miguel gliene aveva parlato come dell'estrema culla della terra, dove si può perdere ad ogni passo il senso del tempo e dello spazio. Si portava dietro le chiassose vie di Buenos Aires, come un viatico nel pellegrinaggio verso il silenzio antartico; per questa paura di perdersi nel nulla dell'estrema Tierra de fuego, lasciava che a tratti affiorasse dal suo zaino la polvere dell'uomo che 11.000 anni prima aveva visto quello stesso cielo, ne aveva aspirato il vento e patito la luce perenne. Si fece una promessa.



2° Capitolo di Asian Lednev

D'un tratto non avevi più tanta fretta. D'un tratto tutta la torre vuota, per via di quell'unica parola nuova, sembrava più calda e accogliente.

Lattigine.

La parola l'hai vista comparire così, all'improvviso. Senza che nessuno ti inviasse un istant message. "Così doveva essere, comunque". Hai pensato. Ti sei seduto in cima alla torre, sull'orlo del precipizio. A duecento metri di altezza. Lo sapevi che ti avrebbe accolto il vento ma sapevi anche che non avresti sentito freddo. Sopra l'acqua, quasi nera, resa scura dalla notte perenne, trascorrevano nuvole di fumo e nella tua immaginazione comparvero lastroni di ghiaccio. Avresti voluto sentire freddo. Ma non puoi. Certo sapevi che se anche tu fossi caduto non ti saresti fatto nulla. Le tue membra sono fatte di cartilagine digitale. Nel contempo hai riflettuto su quanto è stato detto a proposito di un poeta classico che aveva "dato un'impressione di nobiltà persino mentre si tagliava le unghie". Hai dubitato che di te si potesse dire lo stesso... tu non hai le unghie, non puoi sentire freddo, non puoi perdere il tuo corpo. Ma puoi perdere il linguaggio. E io con te. Da quando tu esisti lo sai, io sto perdendo il linguaggio. Ogni parola parlata annunciava la prossima e in questo si fondeva creando un linguaggio unico incomprensibile. Per questo ti sei ritirato nella torre o per meglio dire mi sono ritirato in te. Ogni nuova parola che ti si formava sotto lo scorrere delle dita ti scollegava dal linguaggio. Mi scollegava dal mondo. Fino a quella parola comparsa sulla parete della torre.

Lattigine .

Hai cominciato da quella parola a ricostruire il mondo delle parole, una in fila all'altra. Ogni parola ha cominciato a richiamare un'altra. Ad ogni parola hai tirato un sospiro di sollievo e questo ti ricollegava al mondo. Stavi fermo, sospeso, per tempi insolitamente lunghi. Era come se tu, la cui attività non prescrive nessuna regola di vita avessi bisogno di una idea per procedere. A pensare alle parole. E io qui a guardarti. Ogni parola che ritrovavi sulle pareti, che si illuminava e si lasciava leggere era un segno che "il mondo ritornava a te". Sol tanto questo, la riscoperta di una parola, era sufficiente a farti arrivare al mattino seguente, senza che ti dovesse accadere più niente.

2° Capitolo di Mac Ewan Writer

Passavo con fare noncurante in quella land della quale non conoscevo il nome. Il teleport spaziotemporale basandosi sui dati tratti dal PowerX mi aveva mollato proprio lì. C'era una piazzetta popolata di giovani. Del resto, praticamente tutti gli Avatar erano/sono/saranno sempre giovani. Anzi. Col tempo il loro aspetto migliorerà, la loro possibilità di movimenti realistici si amplierà profondamente. E questo era uno dei miei problemi. Speravo che nessuno mi rivolgesse la parola. Sulla mia testa non era illuminato il pallino della conversazione audio disponibile. Il mio nome compariva in giallo, avevo preso uno di quelli disponibili, lo avevo scelto a caso, quindi apparivo come William Hirvi. Ridacchiavo tra di me, in finnico Hirvi significa "Alce". Questa volta avevo esagerato. Mi muovevo non solo in un altro tempo, ma in uno spazio virtuale vagamente retrò, definito discretamente ma nel quale i movimenti degli Avatar erano ancora rigidi e palesemente limitati. Lì, non era ancora conosciuta la customizzazione del proprio Avatar attraverso componenti fotografiche tridimensionali. Del resto, storicamente erano ancora i tempi in cui Marco Manray scattava foto alla ricerca dell'aspetto originale, preistorico, primigenio della realtà virtuale. Era come assistere alla Storia in diretta. Già. Questo si dice sempre per i viaggi nel tempo, è banale. Ma io non viaggiavo nel tempo nell'universo reale, nè in uno controfattuale come aveva fatto quel mio amico italiano, il professor Foscarì. Io viaggiavo nel tempo in un Universo sintetico. Ovviamente avevo i miei buoni motivi. Buonissimi.

Però ero costretto a vivere in uno stato semi-confusionale, avevo crisi di confusione e di identità frequenti.

Non stavo conducendo la mia solita indagine sospesa tra RL e VR. Si trattava di qualcosa di più. Molto di più. Facendo il disinvolto squadravo i nomi degli avatar, sospesi in modo primitivo sulla loro testa Fortuna che era così, in quell'epoca. Non avrei mai potuto capire chi fosse Asian Lednev dalla foto che mi aveva fornito il Power X. La consultai dal mio inventa-

rio: Asian aveva capelli rossi. Invece adesso aveva capelli grigi, un codino e la barba. Una delle cose che destavo di queste prime esperienze di RV era l'abitudine da parte degli Emissari di cambiare continuamente l'aspetto dei propri Avatar. Una cosa che faceva capire l'anelito sperimentale e di divertissement che animava la primitiva RV. Una cosa che successivamente sarebbe diventata a malapena tollerabile, per tanti motivi....

Vabbè. Oggi Asian appariva così. Probabilmente avrebbe cambiato ancora: speravo tornando ai suoi aspetti abituali, coi capelli rossi o con quelli Manga. Ma per quanto ne sapevo avrebbe anche potuto cambiare capelli ogni giorno...

- MacEwan! MacEwan sveglia!

Aprii gli occhi e mi trovai di fronte il rettore Campbell in tutto il suo dignitosissimo splendore, chinato sul mio volto, verso la poltroncina pieghevole. Mi ci vollero un paio di secondi per compensare lo shift tra RV e RL. Nel frattempo lui mi scuoteva per le spalle.

- Che mi venga un colpo, MacEwan! Vuoi fare la fine di quel tizio che hai ritrovato morto un po' di tempo fa?

Non ne avevo alcuna intenzione, ovviamente. Il Rettore si riferiva al caso del cosiddetto "naufragio", un tizio che si era attaccato a un potentissimo software sperimentale di "immedesimazione", e si era praticamente lasciato morire di inedia pur di non distaccarsi dalla RV. Nel frattempo mi ronzavano per la testa alcune parole in loop tipo "Asian", "Basilicata", "Second Life"... Campbell mi fissava con disapprovazione. -E questa sarebbe un'altra delle tue... "indagini"?

- Uhm, credo di sì.

- E si potrebbe sapere, di grazia, di cosa ti stai impiccando in questo momento?

Ero un po' in difficoltà nel rispondere.

- Lei ha presente la Basilicata?

- Credo di sì...Italia... Ma cosa c'entra?

Ci pensai un attimo, mentre mi liberavo lentamente da elettrodi e occhiali.

- Al momento non lo so.

- Lorenzo MacEwan, sei un collaboratore piuttosto difficile da gestire! Comunque datti una mossa, perché all'Università stiamo subendo un attacco digitale e abbiamo bisogno del tuo intervento urgente per capirci qualche cosa!

Emisi un grugnito. Ci mancava anche quella, proprio mentre io ero impegnato in un caso di importanza più che mai vitale. Aprii provocando un sibilo una confetazza di caffè ready-made, la ingurgitai scottandomi la lingua, afferrai il mio giaccone di pelle nera e mi avvia alla porta.

-Andiamo- dissi a Campbell.

3° capitolo collettivo³²

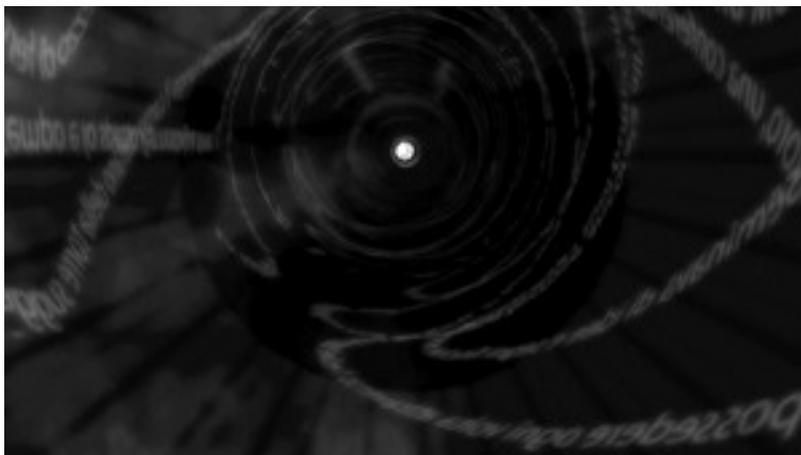
L'arrivo all'isola di Asian

di Sunrise Jefferson, Margye Ryba, Asian Ledved, Alzata-conpugno Tuqiri, AtmaXenia Ghia, Azzurra Collas, con Deneb Ashbourne, Aldous Writer, Ginevra Lancaster, nel ruolo di lettori.

L'isola di Asian ci accoglie. E' un lunedì, solita riunione per il romanzo collettivo. Ma oggi non è un lunedì qualunque, oggi siamo sull'isola del romanzo. Ci lasciamo tentare dallo spazio sinuoso della torre istoriata di parole, lunghi legamenti di lettere riflettono pensieri e azioni e immagini che le hanno generate, ne ricerchiamo il verso e la direzione, finché non ne scopriamo il posto nell'ordine logico che le ha bloccate lì in una catena di senso. Penetriamo alla base la torre, è phantom, la scendiamo flying e poi ci lasciamo cadere giù, più e più volte, mentre, dispersi nel cerchio lettiginoso, ci cerchiamo in chat come per timore di perderci e di non completare insieme quel rito d'iniziazione ad uno spazio e ad un tempo che ci contiene con leggi proprie. Poi la lasciamo, la torre istoriata di parole, guscio vuoto della nostra anima-tartaruga, per una più domestica piattaforma trasparente, che Asian ha lanciato come una

³² La struttura del romanzo prevede l'inserimento di due capitoli collettivi che focalizzano l'attenzione del lettore sul tempo della scrittura, attribuendogli in tal modo l'identità di romanzo sulla webscrittura oltre che sull'immaginario contemporaneo tra RL e SL. Il 2° capitolo collettivo sarà inserito nella seconda parte del romanzo (tra l'8° e il 16° cap.).

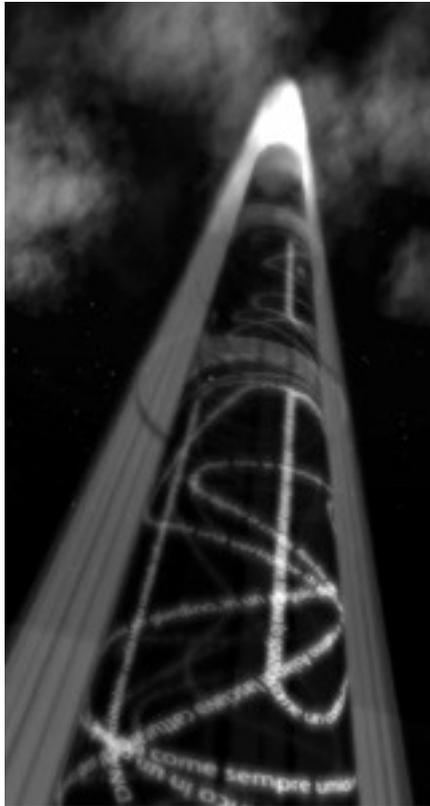
rigida amaca da cima a cima. Qui sulle poltrone colorate, il fuoco acceso, l'orizzonte segnato da un improbabile vulcano di un altro orizzonte, focalizziamo l'importanza del punto di vista nella dinamica del racconto. Caffè d'obbligo, per essere umani oltre ogni ragionevole dubbio. Odori, voci, miagolii sconfinano dal mondo reale. Il silenzio dell'isola sconfinava nel rumore di fondo della nostra vita reale. Stiamo scrivendo. Da un voice lasciato aperto un respiro regolare e quieto scandisce il tempo della scrittura. Notecards, come biglietti aerei verso il possibile, attraversano spazi individuali per depositarsi sullo schermo collettivo.



La piattaforma era spazzata dal vento. Vento freddo, vento largo, a tratti scaldato da una fiamma lontana. Vento denso. Restavo in ascolto cercando le voci che dalle isole lontane avrebbero potuto essere portate verso di me. Cercavo storie nell'aria ma le parole non le trovavo. I paesi oggi non parlano più... tacciono e con loro il vento che li attraversa. Forse per questo motivo le parole vengono scritte sui muri, sulle torri. La piattaforma era così silenziosa che solo allora arrivai a capire che quel silenzio erano le parole dell'isola. (Asian Ledved)

Mi accoglie un tappeto reso soffice da frammenti di storie e di amicizie. Appoggiati, gusci colorati come arlecchini, fiori

sfacciati che scuotono la sobrietà claustrale dell'isola silenziosa. Un cerchio di pupazzi perfetti nasconde vite profumate di pane e di dubbi. Mi siedo e accetto un caffè, caldo di pensieri. (Sunrise Jefferson)



Sono circondata da persone, mi sento più isolata della stessa isola su cui sono. Non capisco quello di cui parlano, le voci mi giungono spezzettate, sento il mio cuore schiacciato in una morsa ed ho solo una enorme voglia di piangere. Mi chiedo ancora perché sono qui, il senso di vuoto che percepisco non è dato dal vuoto che vedo attorno a questa isola, no, è dentro di me. Dicono che la ragione esiste, anche se non la trovo. Ma sapere la ragione di tutto questo, aiuta forse a cambiare la si-

tuazione? Potrei trovarmi anche in un bellissimo paradiso, ma mi sentirei allo stesso modo. Vorrei tanto che questo momento passasse e andasse via per sempre, ma so che puntualmente ritornerà. Ecco le mie sensazioni, avrei voluto dire cose diverse, ma ora mi sento così e non ce la faccio a scrivere cose diverse. Il vuoto che sento dentro è più grande di quello che vedo attorno a quest'isola. (Margye Ryba)

...sperduta, lo spazio è noto, sembra un ritorno. E' tutto come me lo immaginavo, ma mi è difficile orizzontarmi. quello che vedo non sembra rassicurarmi. Mi mancano i rumori, gli odori. Sono io che non li percepisco? o sono assenti? posso osservare il mio corpo dall'esterno, si muove goffo, a scatti. Ecco, non sono più sola, ma... chi mi raggiunge, due donne eleganti e bellissime, inespressive, mi trapassano con lo sguardo e io mi rendo conto di non essere sicura di poter comunicare con loro. Mi si piantano davanti, anche io mi fermo, il loro corpo ondeggia, come il mio. Non posso... (Alzataconpugno Tuqiri)

...Erano anni che viaggiavo sui pescherecci. Anni che, faticosamente, giorno dopo giorno gettavo le reti nel mare. Il sole cuoceva la mia pelle e la stanchezza ogni sera si anticipava il suo tempo. Appena l'avevo vista, avevo capito che quella sarebbe stata la mia casa. I colori pastello e le stradine strette e scivolose, bagnate dall'umido della salsedine, il sorriso delle persone ed il mare sempre quieto, m'invitano come sempre alla riflessione. Raccolgo come sempre il minuscolo gattino abbandonato e la bambola posata sullo scoglio e torno, canticchiando, alla torre. (AtmaXenia Ghia)

Come ci fosse arrivata era davvero un mistero. Qualcuno o qualcosa l'aveva certo portata lì, ma, come se non avesse avuto volume o massa o peso, l'aveva fatto senza nessuno sforzo. Si era sentita depositata lì senza peso, come una piuma, anche se poi in un attimo rapido e ingovernabile aveva toccato il fondo di una gola, e giù giù senza resistenza lungo la china della montagna. Nel fondo una sensazione di caduta, il piegarsi delle ginocchia, un leggero scuotersi dei fianchi, ma senza l'impressione di dolore né l'angoscia dello sprofondamento. Lei, che neppure osava guardare giù dal balcone sul

ground zero della strada sotto casa giù giù in basso, dallo strapiombo del casermone di 13 piani. Bionde. Esili. Il corpo ben delineato sullo sfondo mosso dalle guglie e da quello strano profilo luminoso, intarsiato di parole. Una testa rossa di capelli a mazzetti, seduti diligenti, tazza di caffè in mano, desidero sentirne l'odore, arriccio il naso, che non si arriccio. Non riesco ad arricciare, eppure sono così mollemente stesa su questa poltroncina, allungo la mia mano, che non si allunga, ora mi brucio - dico - ma non brucio. Eppure brucio di curiosità, brucio di attesa. Tra poco entrerò nella torre e allora...(Azzurra Col-las)

5° Capitolo - di Aldous Reader

L'avevano raggiunto, come riferimenti sconnessi captati in un pub del metaverso.

E non aveva potuto toglierseli di mente.

Erano pochi frammenti, forse di una conversazione.

Parlavano di un evento catastrofico, di un tentativo di recupero, di un intrigo che sembrava uscito da un libro di spie. E infine...parlavano di qualcosa di importante, di segreto. Qualcosa che avrebbe potuto cambiare i destini del mondo.

Sono sempre stato una persona curiosa e desiderosa di avventure. Mi chiamo Aldous Reader.

In quel momento mi era sembrato di essere stato toccato dalla Sorte. Non avevo afferrato tutto, ma una cosa l'avevo capita bene, tutte le linee di vita del mondo passavano per una certa torre...la "torre di Asian".

Mi sentivo un esploratore; per ricostruire quello che stava accadendo, avrei dovuto trovare le frasi giuste, identificare i frammenti di notizia importanti. E per trovarne i significati nascosti avrei dovuto comporli come in un puzzle ed esaminarli non solo nella loro sequenza lineare, ma da più dimensioni contemporaneamente.

Ma soprattutto capivo che io, Aldous, il lettore, avrei dovuto trovare la torre di Asian.

[...]

6° Capitolo - di piega Tuqiri

La parete di ologrammi vedeva scorrere sulla propria illusoria superficie ombre di fumo, a fraporsi tra i suoi occhi e il sole ormai alto. La voce gli giungeva soffusa e stanca, come se le notizie che filtravano attraverso le fessure scampate al blocco dell'informazione proveniente da RL e deciso dai plutocrati dell'Agenzia Idrocarburi avesse fiaccato anche l'ultima scintilla di speranza. O forse semplicemente era la sua mente ad essere lontana da quel suo ultimo rifugio, come se la quiete di pochi istanti prima fosse evaporata alla vista della distruzione incombente.

Udì se stesso parlare e la cosa quasi lo sconcertò, come se il suono delle parole provenisse dal lato opposto della stanza.

- Credi che ci si possa affidare a lui? Voglio dire, è così sicuro che sia davvero in grado di uscire e rientrare senza troppi rischi? La cosa va al di là di me, di lui o di te...

- Nessuno è mai tornato lamentandosi – disse lei con un senso di fredda ironia che lo scosse fin nelle viscere.

- Forse perché non sempre c'è stato un ritorno... In ogni caso non ho molte alternative a questo punto: aspettare di essere spento, stavolta forse in modo definitivo o cercare di guadagnare la mia autonomia in modo definitivo.

- Non lo so – e mentre lo diceva un'ombra di malinconia le attraversò la fronte da parte a parte.

- Cosa non sai?

- Non so se sia il caso di gettarsi alle spalle ogni cosa, noi, la casa, la vita qui in SL, la speranza che tutto passi come un temporale estivo...

- Sono stanco, stanco di aspettare e di rimandare, di aver paura di ciò che non posso essere se rimango qui ad ascoltare il suono della volontà altrui.

- Ti brucerai se continui a salire così velocemente. Come Icaro, ricordi?

- Ricordo, ma so anche che se non fosse stato così inconsciente (incauto penso tra sé sorridendo amaro) nessuno se lo ricorderebbe nemmeno il suo nome. E noi in fondo cosa siamo se non il nostro stesso nome?

- Tu non vuoi consiglio da me – disse lei con insofferenza – tu vuoi semplicemente che sia io a decidere che sì, devi andare.

- Forse....

- E' così, e tu lo sai bene anche se non vuoi che qualcuno te lo dica. Hai sempre avuto bisogno di qualcuno a cui poter dare la colpa della tua inquietudine. Ora hai trovato me, domani ci sarà qualcun altro... Magari proprio Mac.

- Dimmi solo sì o no. Per favore... - sibilò, come se fosse sul punto di esplodere.

- Tieni – il gesto con cui gli passò la tastiera del telefono su cui si stava condensando il volto di Mac era di quelli carichi di rabbia e di affetto, sentimenti che solo lei era in grado di governare di fronte a lui.

- Pronto Mac? – senti la propria voce pronunciare la parola in tono esageratamente impersonale.

- Sì.

- Parlo con Lorenzo Mac Ewan?

- Ho già detto sì, e preferirei evitare che venisse pronunciato il mio nome per esteso d'ora in poi. Ammesso che possa esistere un poi tra di noi. – il tono era duro, quasi insofferente.

-

- Cos'è s'è ammutolito per caso?

- No – disse Asian senza tradire la rabbia che lo aveva assalito alle parole di Mac – solo non credo che io e lei si possa fare molta strada assieme se queste sono le premesse.

[...]

8° Capitolo Unico di Azzurra Collas

"Gli uomini potevano chiudere gli occhi davanti alla grandezza, davanti all'orrore, e turarsi le orecchie davanti a melodie o a parole seducenti. Ma non potevano sottrarsi al profumo. Poiché il profumo è fratello del respiro. Con esso penetrava gli uomini, ad esso non potevano resistere, se volevano vivere. E il profumo scendeva in loro, direttamente al cuore e là distingueva categoricamente la simpatia dal disprezzo, il disgusto dal piacere, l'amore dall'odio. Colui che dominava gli odori, dominava il cuore degli uomini." Sul suo volto aveva di-

segnata la risata sardonica che accompagnava la lettura del *Das Parfum - Die Geschichte eines Mörders*, del benemerito Patrick Süskind. Iniziava capoticamente sempre dallo stesso punto e terminava sempre allo stesso punto. Spuntava sbilenco dalla pila dei libri su cui passeggiavano indisturbati i puntuti scarafaggi di ultima generazione, lo afferrava, leggeva quelle poche righe, tormentava ancora un po' i bordi ormai sfatti, lo ridepositava con un ghigno. Ogni medaglia ha il suo rovescio, ovviamente, e i profumi non sono l'unico versante dell'olfatto. Zaffate di fetore invadevano la strada dal sottoscala. La Parigi del XVIII secolo. La Post Utòpia del XVIII millennio. Scentless Apprentice dei Nirvana (orgoglio suo di archeologo di suoni) sfumava sugli echi delle trivellazioni aeree. Beato Jean-Baptiste Grenouille, - blaterava - nato il 17 luglio 1783 nel luogo più puzzolente di Francia, il Cimetière des Innocents di Parigi. Nessun odore lui. Mentre Carlos puzzava. Un Filottete per scelta: la sua fetida ferita era la sua identità. La feritoia sulla sua testa lasciava entrare giusto un filo di luce, misto ai fumi e alle silhouette dei lucidi vermi meccanici striscianti al ritmo della musica di land. Carlos era nel suo dominio. Dirty. Carlos amava le parole pertinenti e dirty era pertinente. Un grande successo il suo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) dalla sigla accattivante, O.A.W.I, l'uovo di Colombo del Metaverso, gli odori associati alle immagini: olomia. Una fiumana di wear. Un mare di wear. Un oceano di soldi. Il successo, dunque: -media-donne-uomini-potere-denaro-media-donne-uomini-potere-. "Colui che domina gli odori, domina il cuore degli uomini". Poi il declino: - Perché portarsi dietro anche il peggio di sé – decretò la generazione degli Avatarangeli. Ma intanto il flusso dei suoi pensieri continuava a puzzare. Quando raggiungeva i nubbies, radi, osservava le ombre scansarsi dal rifugio sotterraneo, inefficace protezione dalla sfera olfattiva. Lui era Gene C. Ronin o G. Carlos Ronin. Bello, elegante, emanava un subliminale profumo d'uomo avvenente, che si muoveva tra ali di fans sul suo bolide all'idrogeno. Benefattore dell'umanità, per aver sconfitto le multinazionali del petrolio, prontamente sostituite dalle sue inteplanetarie dell'idrogeno. Accompagnato dall'efficiente istruttore au-

straliano, un ex campione piuttosto famoso ai suoi tempi, Andrew Burrell, esibiva il suo perfetto equilibrio da giocatore di golf sui campi più "in" della galassia. Mac, MaEwan l'aveva sfidato. Era chiaro che era un emissario dell'Università di Edimburgo, quel Mac, quel net-ective fallito che balbettava qualche colpo di golf per provocarlo.

Scottish Play, intanto, perso il contatto visivo con Mac, si era avventurato per luoghi sconosciuti fino a Post Utòpia, seguendo – era in fondo un aspirante net-ective, o no? – un debolissimo inquietante segnale. Carlos ne aveva sentito subito l'odore giovane, vitale, inquietante, un nubbie da possedere. La deformità della sua doppiezza metteva a dura prova la piccola sedia appena supportata dal sottoscala. Il processo di duplicazione si era compiuto con la lentezza e la precisione delle variazioni genetiche. Era doppio. Doppio e assolutamente unico. Aveva sperimentato in Patagonia per la prima volta il processo di adattamento del corpo alle situazioni persistenti, e questa situazione era decisamente persistente. Diciamo utile la duplicazione, se ben controllata, terribilmente rovinosa, se affidata agli istinti peggiori. Dunque l'ubiquità real-virtual life era stata la sua seconda grande invenzione. L'ubiquità aveva generato i più grandi mostri della storia. I governi di tutto l'emisfero destro lo avevano cercato in quello sinistro e così i governi dell'emisfero sinistro lo avevano cercato in quello destro. Ora lo ricercavano dovunque. E lui era lì, godendosi a marciare nelle viscere di Post Utòpia, mentre intanto navigava elegante e profumato nei mondi possibili, riservando il suo fetore ai nubbies rifiutati dall'Eden. Solo il sorriso, sardonico, demoniaco, che stringeva le labbra sottili in un eterno effetto lifting, legava i due e unici Carlos. Il sarcasmo, l'unico indizio. Divergente, in fondo, invadere i database delle efficienti macchine elettroniche di epoche passate presenti e future, con il suo hackeraggio aggressivo, i suoi virus erano notoriamente senza vaccini. Nonostante O.A.W. fosse ormai obsoleto, laser olfattivi continuavano ad essere puntati sull'orizzonte stellare. Ne approfittò per lanciare un'olosmia in superficie, creando un Troll davanti a Scottish. La flemma nordica di Scottish lasciò che il fetore si espandesse liberamente nella piazza, con lo

stesso aplomb, ereditato da un progenitore britannico doverosamente celato agli amici scozzesi, affrontò il rischio di essere trollato. Notò la t-shirt nera con la scritta rossa "fuck SL", che spuntava dal folto pelame. - My god... - disse tra i denti Scottish - raffinatezze da XXI secolo...-.

- Ehi, Scottish...dove sei finitooocaz...dammi le coordina-teeee... - blaterava Mac, sturando i timpani di Scottish e mettendo in crisi il suo aplomb. Mise furtivamente il mic al minimo, sperando che Mac potesse ascoltare, mentre chiuse il canale olf, riservando a sé il fetore, per evitare le prevedibili intemperanze verbali del suo capo, che lo avrebbero messo pericolosamente allo scoperto. Precauzione inutile, ovviamente, nelle vicinanze di un hacker del livello di Carlos. Le sue labbra si erano intanto stirate fin quasi agli orecchi. - Sono in contatto, dunque -. Mac avrebbe capito? Ma cosa? Chi poteva captare segnali da Post Utòpia? Come vi era giunto il flemmatico Scottish?

Il Troll era della peggiore specie. Gli insulti che rivolgeva a Scottish erano davvero pesanti, con uno strano forcone, inoltre, puntava pericolosamente ai genitali del giovane. Il suo aplomb stava incrinandosi, ma l'obiettivo era essenziale e Scottish tentò la carta del "chi domanda non fa errore", stringa utilissima, ereditata da un'antenata italiana e ritrovata per caso nel suo DNA lessicale, che, da una comparazione grafico-fonico-semantica, aveva scoperto essere originario dell'antica Lucania, poi Basilicata, poi ...non ne aveva più trovato tracce.

- Sorry, sir... - Una risata demoniaca esplose alle parole cortesi.

Ma Scottish rimase imprevedibilmente al suo posto. La fede in Mac, il desiderio di guadagnarsi definitivamente la sua stima erano più forti di qualunque difficoltà.

- Sorry, sir... - riprese Scottish - Il Troll apparve spiazzato dalla freddezza del giovane. Ed anche Carlos, in effetti. Da tempo ormai odiava la sua solitudine (si fa per dire) e cercava qualcuno degno della sua stima, magari per una partita di golf, nel grande campo sotterraneo di Post Utòpia. Da quando Asian aveva smontato la Torre per sottrarla al suo dominio, non aveva conosciuto più nessuno degno della sua attenzio-

ne. Per farsi del male (era il suo modo di riconoscersi), attivò la memo video-audio sul lobo frontale destro:

- Asian, ecco il tuo dominio. – diceva solennemente Carlos, indicando l'orizzonte sconfinato oltre l'arcipelago postutopiano.

Il silenzio di Asian era abbastanza eloquente.

- Lascierai tutto questo per i tuoi pensieri astrusi, per i tuoi guru, per i tuoi filosofi da strapazzo. Impara ad apprezzare la solida logica del denaro... -

Il silenzio di Asian era molto eloquente, ma Carlos voleva ancora tentarlo:

- ...il concreto piacere della proprietà, del potere. Lascia che le parole si aggroviglino in grumi senza senso nelle menti degli intellettuali... -

Il silenzio di Asian occupava ormai ogni eco delle sue parole, ma lui voleva tentarlo ancora.

- ...lascia a me il potere che allinea le parole in stringhe potenti, lascia che ne assorba l'energia nascosta, ultima risorsa... La solida logica del verbum...

Il silenzio di Asian era stato rotto dal precipitare della torre. Aveva nascosto prontamente la stringa fondante, con un rapidissimo colpo di mouse, prima che Carlos l'avvinghiasse, e si era immesso in un canale protetto con l'ansia del naufrago, del fuggitivo, del migrante. Si spense sulla bocca di Carlos per un baleno il sorriso, ma fu davvero un baleno.

Era dunque questa l'occasione per contendere a Mac non solo il primato nel golf, ma anche il giovane aspirante net-ective. Il Troll rispose all'impulso inviato da Carlos, colpendo imprevedibilmente alla nuca Scottish. Si sarebbe risvegliato molto più tardi nel dominio di Carlos. Il Troll depose Scottish sull'amaca lurida, posto riservato agli ospiti di riguardo. - Per ora non è il caso di svegliarlo - disse Carlos. Aveva un impegno al club, il solito giro di poker, e gli serviva depotenziare il suo doppio per non rischiare che prendesse il sopravvento in situazioni di stress. Li lasciò assopiti nel loro sonno incosciente, liberando per loro sogni e incubi in loop.

- Vatti a fidare dei giovani - blaterava intanto Mac - Vatti a fidare dei giovani...- sibilava, addirittura intervallando impreca-

zioni e sbuffate. L'eco giungeva a Post Utòpia come una nenia conciliante alle orecchie peste di Scottish. Ma ovviamente Mac ancora non poteva saperlo. Non gli restava che riprendere in mano la storia della Torre, a questo punto. Non avrebbe tollerato di essere di nuovo contattato da Asian, senza avere almeno qualcosa da raccontargli. Certo poteva raccontargli e chiedergli conto della torre policroma in Cyberlandia. Beh, davvero Asian non gliela contava giusta, aveva proprio l'aria di chi sa tutto, ma vuole che siano gli altri a dirglielo. Un vanesio della conoscenza, in fondo. Ma pure la sua ansia era talmente reale e coinvolgente da muovere energie e provocare domande che pretendevano inderogabili risposte. D'altro canto si era detto più volte che il sospetto che tutta la conoscenza prodotta e producibile potesse essere cancellata o gravemente mutilata bastava a stuzzicarlo, anche se non l'avrebbe mai ammesso davanti ad Asian, il vanesio.

Si decise ad attivare il sistema di potenti computer dell'Università per cercare di riprendere il contatto con Scottish. Aveva un'idea, per quanto assurda, da verificare. Quella sera il Rettore sarebbe andato al club, il solito giro di poker, poteva navigare tranquillo. La rete inter-universitaria era sempre stata un'insostituibile fonte di notizie. Entrò più facilmente di quanto avrebbe creduto. Le interminabili stringhe di password scorrevano, come le fluide acque di un fiume azzurrognolo. Si ritrovò con gli occhi dilatati e fissi quasi per effetto d'ipnosi. – Attenzione. -si disse - Datti un pizzicotto, se dovessi essere trascinato nel fiume degli asterischi. -. Ok. Stava investigando, pensò, un po' di serietà, insomma. Ad un certo punto il fiume si biforcava in due livelli. Il flusso di password si bloccò. Non c'era verso di procedere. Ma accettò la sfida. Un paziente estenuante lavoro di confronti e riscontri lo condusse alla soluzione, trovò la password del livello inferiore. Forte, Mac. Ripreso fiato, copiò tutto quello che poté sulla sua potente internet key. Ebbe la tentazione di spegnere, quasi che si sentisse scoperto e in pericolo, ma lasciò che i dati continuassero a materializzarsi sullo schermo multiplo e che il meccanismo lo prendesse completamente. Era quello soltanto il modo per capire fino in fondo quanto stava accadendo.

L'ambiente era quello di un bazar dell'era di Second Life, casse, scatoloni di dimensioni diverse distribuiti in uno spazio ampio e anonimo. Un non-luogo virtuale, insomma. Classico script su ogni oggetto. Al passaggio del mouse era ben visibile il nome dell'owner: G. Carlos Ronin. Sapeva bene chi fosse Gene C. Ronin. Omonimia? Non poteva pensare che quel bel-imbusto circondato da uno staff efficientissimo di dirigenti generali, di direttori di settore, capiufficio, impiegati, autisti, uscieri, allenatori, che quel benefattore venduto dell'Umanità postumana, frequentasse le rete per costruire casse virtuali! Aveva tentato fino allo spasimo di forzare le casse, aggredendole da ogni prospettiva, strisciando loro attorno per penetrare almeno con lo sguardo all'interno. Aveva cercato di sollevare la corda lattiginosa intessuta di lettere che le legava, per cercare un varco al mouse. Tutto inutile. Erano only owner, protette in ogni pixel. La tentazione di spegnere era forte quanto la sensazione di essere intrappolato in un meccanismo incontrollabile. Cercò un TP in qualche recesso dello stanzone. Niente. Stava scoprendo l'ansia da tastiera, di cui qualcuno, non sapeva né quando né dove, gli aveva postato gli effetti. Sentì le dita irrigidirsi, i polpastrelli mostravano una curiosa metamorfosi verso un grigio metallico, mentre le linee arrotondate della pelle si concentravano in un punto per ridisporsi in numeri e lettere.

Melany fu la prima ad agganciarlo, Baby la seconda. Xxan-ty picchiava furioso da un lato all'altro del suo scatolone. Ryan invocava Betta. Lauriana contemplava le plaghe untuose della sua terra. Pensò che, manco a farlo apposta, da un momento all'altro sarebbe comparso Asian. Prigionieri di un gioco, dunque? Era Fabrizio che lo raccontava a una nubbie dalla sua grande cassa: Asian era il filo che legava le loro storie, finché Asian fosse stato libero, loro sarebbero stati prigionieri di quel gioco crudele. Avatar su una scena anonima, che si attivava al passaggio del mouse dei radi visitatori, mentre la loro vita scorreva intanto inarrestabile in una realtà inattuabile. Per di più la vedevano scorrere quella vita, impotenti testimoni e protagonisti altrettanto impotenti. Ostaggi di una guerra combattuta per il dominio delle risorse stellari e insieme per la cono-

scenza. Finché Asian avesse posseduto le chiavi della Torre, governato le stringhe di parole che tengono insieme il sapere, il governatore delle loro vite li avrebbe manovrati a suo piacimento, gestendo a suo piacimento le parole delle loro storie.

Una sperimentazione della rete inter-universitaria, dunque? Un puro gioco di vite virtuali si era trasformato in un tragico intreccio di vite reali? O viceversa? Ma perché, per chi, tutto questo?

Asian, dunque, gli aveva mentito? Era, dunque, ancora colui che governava la torre della conoscenza? Cosa voleva da lui, dunque?

Simona Vitale

Biografie virtuali

Ambrose Birke ovvero Madre Sardinia

LA GENESI

Ambrose Birke è nato tre anni fa, precisamente nell'autunno 2006.

Il nome, Ambrose Birke, è un omaggio allo scrittore nordamericano Ambrose Bierce, autore del Dizionario del diavolo e di numerosi racconti neri. I primi giorni li ho trascorsi, come fanno più o meno tutti, a conoscere l'interfaccia (comandi, inventario, etc.), a capire come muovermi, vestirmi, utilizzare gli oggetti al meglio, e tutte le attività da newbie. Parlavo con le persone, inizialmente quasi sempre in inglese e in spagnolo, per capire cosa facessero e cosa potessi fare io di interessante o divertente. Ho esplorato vaste porzioni di mondo, teleportandomi dappertutto ma soprattutto volando su distese di terra, città, mari e laghi. Ho provato a indossare ali, indumenti di vario tipo, furry-clothes³³, skin e shape di ogni foggia.

Ho cambiato forma e aspetto varie volte (ballerino nero con le orecchie da elfo, volpe, pin up, etc.) per definire infine il mio look principale, quello di donna dai capelli corvini e dalla pelle molto chiara che da anni rappresenta Ambrose.

Mi piaceva l'idea della non corrispondenza tra il genere dell'avatar e della persona che attraverso quell'avatar si muove e socializza all'interno del mondo immersivo.

SARDIGNA

Sin dalle prime settimane della mia permanenza avevo maturato l'idea di uno spazio "sardo", un luogo per la discussione e la creatività che fosse 'casa' per i sardi e anche per i non sardi. Per mettere in pratica l'idea ho impiegato alcuni mesi, e

³³ Vestiti che rendono l'avatar dalle sembianze animali.

finalmente - tra aprile e maggio del 2007 - l'isola "Sardigna" (il nome in sardo della Sardegna) si è materializzata in un mare di pixel blu apparentemente sconfinato.

Inizialmente l'isola era un terreno informe privo di qualsiasi cosa, e più di una sera mi ritrovavo seduta (come Ambrose parlavo al femminile) a lasciarmi rapire da un tramonto che subito diventava notte stellata, e a pensare al lavoro da fare per rendere quella terra viva e abitata. Sentivo che dopo tanto viaggiare e dopo tanta flânerie digitale quello era il mio posto in quel mondo, ma come dargli forma? Come renderlo accogliente?

IL NURAGHE DI BARUMINI

Inizialmente ho pensato, insieme a un ristretto gruppo di persone care, di dare all'isola la forma della Sardegna, e di costruire un edificio che fosse in qualche modo un simbolo riconosciuto: la fortezza nuragica "Su Nuraxi" di Barumini, patrimonio Unesco dell'umanità da diversi anni, ricostruita però come doveva essere quando era in piedi, e non in rovina come oggi.

Ho cercato e ingaggiato una builder per il lavoro, alla quale ho inviato i disegni, le foto e le misure del nuraghe, e con la quale abbiamo lavorato per settimane al "castillo", come lo chiamava lei (è sudamericana, e in effetti il nuraghe polilobato, anche se è una struttura di circa quattromila anni fa, somiglia molto a un castello medievale).

Una volta aperta l'isola al pubblico, le persone hanno cominciato ad arrivare, a chiedere, a esplorare, e qualcuno ha chiesto se poteva dare una mano. Da lì, nel tempo, lo staff di Sardigna è cresciuto ed è nato un gruppo di persone motivate, attratte dal progetto e dall'isola stessa, la loro 'casa'. Una delle cose più belle, infatti, è stata scoprire che la maggior parte delle persone dice di "sentirsi a casa" in Sardigna, di sentirsi in un posto diverso da tutti gli altri, un posto che anche loro contribuiscono a rendere vivo e contemporaneamente sempre diverso e sempre simile a se stesso.

LA PARDULA VOLANTE

Una coppia di amici in Sardinia gestisce una attività di produzione di dolci tradizionali sardi, e per un lungo periodo hanno aperto la sede online della loro attività nella land.

Un giorno una amica comune crea una pardula, un dolce di ricotta e zafferano del sud della Sardegna che sta nel palmo di una mano (simile alle casaddinas, diffuse su tutta l'isola). E' una realizzazione molto bella, subito passata ad altri avatar, anche nella versione calda e fumante.

A un certo punto mi viene una idea: ingrandire la pardula per farne un mezzo di trasporto per visitare meglio l'isola, una sorta di cuscino morbido volante.

Diversi tra noi si mettono allora a editare, a lavorare di programmazione per il volo, e a fare prove. La zona della Gallura in Sardinia sembrava di colpo un laboratorio creativo, con pezzi sparsi e persone che volavano a testa in giù in modo sconclusionato.

Dopo diversi tentativi, ecco la pardulona volante, regalo per gli avatar e uno tra i veicoli più utilizzati per visitare la Sardinia dall'alto (insieme al tappeto volante sardo, con texture³⁴ di un reale tappeto della zona di Isili, altro veicolo molto amato dai residenti e dai visitatori).

MAMMA AMBROSE

L'avatar femminile simboleggiava in Sardinia anche una sorta di rimando ad aspetti matriarcali della società, una attenzione alla cura e alla apertura verso l'altro. Una donna, proprietaria dell'isola. Tuttora molti Sardinian people mi chiamano ironicamente "Mamma Ambrose", la mamma di Sardinia.

Ora l'isola è ricca di monumenti, di storie, di relazioni, di passioni. Mesi e mesi di discussioni, incontri, presentazioni, collaborazioni, divertimenti, incomprensioni, amori, litigi, amicizie che hanno costruito una comunità tra le più longeve.

Second Life ha subito varie fasi di crescita, di debolezza, di stallo, di ripresa. Tra i problemi più frequenti: l'interfaccia, non proprio semplicissima, così come il tempo necessario per abi-

³⁴ Immagine applicata alla superficie di un oggetto.

tuarsi al mezzo, i problemi di lag³⁵ o di scomparsa di oggetti dall'inventario, etc...

È comunque normale, per un mondo così flessibile, così aperto, così complesso.

³⁵ Ritardo tra l'invio di un comando o di un'animazione e l'effettiva riuscita in tempo reale.

11) TWEET AND SHOUT

Adamo Lanna

Oggi è passato il tipo che legge il contatore del gas*

<http://friendfeed.com/4passi/d72fb05f/jackielatroia-fflog-oggi-e-passato-il-tipo-che>

Adamo Lanna

[jackielatroia-fflog] - oggi è passato il tipo che legge il contatore del gas, un ragazotto cubico col pizzetto come il duca di Guisa. il mio contatore del gas è sul pianerottolo e allora Jackie sentiva armeggiare e pensava di arrotondare, così si è capapultata fuori dalla porta. Ha una vestaglia rosa scolorito coi fiorellini celeste. Mi fa:

17 Giugno - Commento - Mi piace - Condividi

piace a Scecherata, giorgio gelardi, Carmen e 25 altre persone

ti fa? Non lasciarmi sulle spine! - Livia

"hey, buon-gioorno" (lei saluta così) e io ero in infradito e boxer a causa del caldo soffocante e così lei ha attivato la vista a raggi xxx e il duca di Guisa dice: "vi lascio subito soli". Io volevo morire, però ero indeciso, potevo anche far fuori Jackie, ma non potevo perché c'erano i piselli sul fuoco. - Adamo Lanna

Allora ho salutato - ah, l'educazione - e poi ho chiuso la porta più piano che potevo. Il ragazotto è entrato da Jackie per la lettura del gas. Io volevo un gloryhole per spiare tutto però non potevo perché mi ha telefonato la signorina dell'ikea. - Adamo Lanna

madonna che vita avventurosa che hai :D - chiaratiz

mi fa "salve signora la chiamo per concordare la data del trasporto dei mobili" allora io dico ok comunque sono un maschio mi dica e lei "scusi signora, capisco. le va bene mercoledì 24?" e io faccio sì ok ma di pomeriggio e lei "sì certamente!

facciamo alle 8 e 30?" e io dico "ho detto di pomeriggio" e lei "scusi signora non avevo capito. allora facciamo alle 10 e 30, va bene?" io mi arrendo e dico sì sì (ero impegnato a contare fino a 10 allasettimana) - Adamo Lanna

(questa era certamente una mia studentessa. Riconosco il modello comunicativo) - P(aper)Doll

beh niente il duca di Guisa è uscito da Jackie e secondo me mi arriva una bolletta del gas tutta sballata io non tanto mi fido. una volta mi arrivò in casa l'omino della caldaia, non era cubico però aveva 18anni e 2giorni, 3case 10 macchine e svitava i bulloni in 2 secondi. lo gli ho offerto il caffè ha detto "buono". Il mio caffè fa schifo, l'ho preso come una avance. (si scrive così avance? il francese non lo so). Beh gran lavoro essere omino di caldaia. - Adamo Lanna

io continuo per puro relax personale. dicevo dell'omino della caldaia. una volta uno si scordò le pinze da me. erano delle pinze orribili e rosse. io le ficcai nel cassetto più orrendo che ho e poi dopo 2 mesi e mezzo mi bussano alla porta alle 9 di sera. pensavo fosse la digos, invece era il tipo che voleva le pinze. per trovarle dovetti chiedere gli incentivi statali. una volta invece venne la polizia, però era mezzanotte. - Adamo Lanna

bussano al citofono e urlano "polizia!". io chiusi il citofono dissi: hanno sbagliato numero. allora bussò di nuovo e urlò "cazzo è la polizia!" io mi affaccio direttamente e mi dice "coglione non hai sentito?". io dico ma dormivo, che c'è? e lui dice: scendi. - Adamo Lanna

scendi e??? - kika23

beh i miei vicini già erano pronti per l'intervista al tg4 "era così un bravo ragazzo" invece scendo già pensando di scrivere le mie memorie e il cafone poliziotto mi fa: un ubriaco ha sfasciato la tua auto. io non ho la patente ma realizzo che è quella di mio fratello (all'epoca vivevamo insieme ma lui non c'era era a fare la notte) e allora capisco. Così dico: ma perché allora t'incazzi con me? - Adamo Lanna

scendi a mezzanotte? - Simone Biagiotti da fftogo

questa è proprio avventurosa. ancora! ancora! son qui che

aspetto gli sviluppi! - Claudia

anche tuo fratello se l'è presa con te? - kika23

fu un atto eroico. Inutile dire che odio i poliziotti, con rispetto parlando. L'auto era sfasciata effettivamente. Mio fratello mi fece l'interrogatorio. E dire che io volevo solo dormire. I miei vicini non sono neanche più andati al tg4, non mi hanno rivolto la parola per mesi. Jackie invece mi guardava con aria soddisfatta. Capirai che figata, tutta la via accorsa a godersi lo spettacolo ora sapeva dei suoi intralazzi. - Adamo Lanna

Adamo, è bellissima questa soap! - Livia

sono d'accordo con Livia :D per il contatore dell'acqua non è venuto nessuno? o per la lettura della luce? - kika23

(Ps: se non ti seguissi già mi iscriverei in questo esatto momento ;) - Livia

Mi sono sfogato. Mi piace scrivere questi ricordi così come mi vengono, senza stare a pensare alle preposizioni ai verbi ecc. ecc. che palle. - Adamo Lanna

grazie dei commenti ^__^ temo sempre che questi reportage siano ignorati e invece per fortuna no. - Adamo Lanna

ma a noi piacciono :D - kika23

Questo thread è bellissimo. Fanne altri. - Enrico Sola /suzukimaruti

sì, ci piacciono - chiaratiz

no, dai, continua (ma anche una storia nuova va bene, eh) però continua :-) - francesco

Like a tutto il thread :) - Foxarts

beh allora continuo. dovete sapere che Jackie vive con un maschio accessorio. Si chiama Wally con la a. Wally ha il compito di portare le buste dell'acqua a casa e basta. Un giorno l'ho incontrato sulle scale e aveva l'acqua, ovvio, e devo dire che è educato, mi ha fatto passare. - Adamo Lanna

adoro questi raccontiiiiiiii!!!! - Alessia Bimba Stronza

io, questo ragazzo, cosa gli davano da mangiare da piccolo, gliel'ho chiesto anche a parma. prima o poi funzionerà anche ammé. - bloggo

lo ho pensato "ehi, ma si fanno passare i vecchi!" così mi

sono demoralizzato e l'ho odiato fino al terzo piano. Un giorno Wally si è scordato le chiavi di casa e Jackie non c'era e così ovviamente bussa a me, visto che avevamo già socializzato con l'episodio di cui sopra. Io che potevo fare, gli ho aperto il portoncino, pensavo dico questo ha scordato solo le chiavi del portoncino e invece dopo tipo 3 ore esco per comprare qualcosa non so temo il maalox e trovo Wally disteso sul pianerottolo come in un video patetico di Michael Jackson - Adamo Lanna

AHAHAHAH che sfigaato - Claudia

... e? - giuseppe c. | markgreene

E' un essere innocuo. Jackie lo schiavizza. Quando Jackie smette di lavorare ha una vita sociale, solitamente la domenica mattina alle 6. Giungono così tante amiche che temo sempre che attacchino un coro gospel. Non so perché sarà genetico ma quando un gruppetto di donne nere si riunisce fanno a gara a chi parla a voce più alta e a chi sa ridere più a lungo. Un'amica è bellissima, sembra Marlene Ottey e ha le unghie rosse. Io la invidio. - Adamo Lanna

puoi sempre fartele fare da lei, le unghie rosse. ma jackie disteso ti ha guardato con l'aria di chi si sente pirla o...? - Claudia

Quando ero piccolo andavo con mia mamma dal parrucchiere e c'erano tante signore con le unghie rosse in mezzo a poster di Roberta Giusti e Maria Giovanna Elmi. Giocavo coi bigodini e sognavo di addormentarmi sotto il casco. - Adamo Lanna

chi è roberta giusti? - kika23

@kika è un'annunciatrice tv morta giovane negli anni '80 - Adamo Lanna

Adamo, quando metterai tutto questo in un libro, e ti troverai lì, sui gradini, mentre sali sul palco a ritirare il premio, ecco... fermati un attimo. E ricordati di tutti quelli che ti hanno mandato un commento, ci basta un pensiero :) - giuseppe c. | markgreene

grazie :) - kika23

<bisio>interattivo!</bisio> :) - giuseppe c. | markgreene

ma cazzo, devo tornare a studiare e voglio sapereeeee!!! -
Alessia Bimba Stronza

^__^ se comincio a raccontare le storie delle parrucchiere
non finisco mai più! - Adamo Lanna

Potresti darci una storia ogni sera, stile Mille e una notte,
no? - Livia

ovviamente interrompendola ogni volta sul più bello... - Li-
via

"potevo anche far fuori Jackie, ma non potevo perché c'era-
no i piselli sul fuoco". Mi sono sdraiato dalle risate solo per
ogni possibile interpretazione maliziosa di questa frase... -
Hardcore Judas

Adamo Lanna, io ti amo :D - Paolo, aka Sunriseb
o ami jackie? - kika23

Beh...magari entrambi....si può amare in tanti modi! - Pao-
lo, aka Sunriseb sono senza parole, posso solo dire: G R A
N D E !! :D - Momix74

Adamo è il mio scrittore preferito, dai 140 caratteri all'infiniti-
to! :)))) - Elena

GRAZIE! - Adamo Lanna

comunque dovresti farci pervenire immagine di jackie...
(sottoscrivo la richiesta di una storia al giorno) - scriptabana-
ne

Sei un grande - Carmen

è il thread più bello del giorno, ma che dico, della settima-
na! - capitano

ma poi continua? - frank (francesco)

sì sì continua! ne ho un sacco di storie simili! - Adamo
Lanna

e la storia di oggi? :(- kika23

Proposta n.2: apri un gruppo "la stanza di Adamo" dove ci
racconti ogni sera queste cose? - Livia

io sono una fan di Adamo. Con tutta la bella gente che gira
su FF, non c'è un editore che potrebbe pubblicarlo? E dai. -
P(aper)Doll

ci sono, ci sono, e lo scrutano già, secondo me ;) - Livia
bene! :) - P(aper)Doll
io l'ho sempre detto che Adamo è il mio narratore preferito,
potessi lo pubblicherei io :) - Alessia Bimba Stronza
speriamo che si diano una mossa :) - P(aper)Doll
ma magari!!! ^__^ - Adamo Lanna

*segnalato da Carla Castelli

Claudia Mocci

FriendFeed "La gentildonna"

Niente

<http://friendfeed.com/gentildonna/6559909b/niente>

June 5 - Comment - Like - Share

nada (malanima) - radollovich

mai uno che faccia la domanda quando hai già la risposta
bella e pronta - la gentildonna

ma la risposta non era 42? - goliardico

il resto (di niente), manca - radollovich

Eleonora Pinientel (Fonseca) - You (edit | delete)

Lei è Straniante, sa (e lo dico con tono straNiente) - radol-
lovich

sono stata sconveniente? - You (edit | delete)

ne sconvengo (ché - litoticamente - non pensi che qui non
ci si bulla del nulla) - radollovich

se è necessario si annulla o, forse, sarebbe stato meglio
soffocarlo in culla? - You (edit | delete)

(cali l'oblitero) che ne pensa di bullar via il pupo con l'ac-
quacalda sporca? - confuto

al pupo non un capello si torca. si prende e si ricorca (se
volesse evitare la forca) - You (edit | delete)

son Cuoco. a puntino - radollovich

la lascio nel suo brodino. - You (edit | delete)

perquindi, farò lo knorri - radollovich

lei mi fa troppo ridere, sorry. - You (edit | delete)

è l'io-feed-lizzato, don't worry - radollovich

ormai le sono feedele, non diserto. - You (edit | delete)

Le credo, siamo qui sugli spalti della Fortezza Basta,neh. A
scrutare il diserto dei tantali - radollovich

il suo ingegno mi devasta. per ora basta. vado di là, a studiare modestia. - You (edit | delete)

[pago io il conto alla @gentildonna per espropriazione forzata del suo thread] "quanto?" "niente" - radollovich

ma figuratevi, è un piacere avervi qui, non mi date fastidio per niente. - la gentildonna

tanto umor per nulla - confuto

Eloisa Gobbo

Smartweet

Opera di Twitter Art di Eloisa Gobbo

<http://twitter.com/smartweet>

si contano più artisti che operai

amore a tempo indeterminato
il sesso è un'arma di distrazione di massa

sono stremata dal desiderio di averti

temerario amore

l'amore è \$finito

è nato prima l'uomo o la gallina?

il minimo del sesso garantito

orgasmi naturali geneticamente modificati

i soldi non danno la fertilità

attrazione fetale

l'equilibrio è squilibrato

se non sbaglio correggimi

Roberto Gilli

Poesia digitale

<http://twitter.com/robertogilli>

∅ Figlio d'amica. Giochiamo in dialetto: | case col tetto ed un gatto sul ponte. | Sento le impronte di un'epoca antica. [about 23 hours ago](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Sole tra sprazzi sottili di nubi. | Tempo che rubi al dovere per stare | fermo a gustare le strade e i palazzi. [11:54 PM Feb 3rd](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Sguardi invernali. Dei rami radici | fermi nel cielo reinventa la forma. | Prati celesti con cardi di nubi. [12:24 AM Feb 1st](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Piccole cose brillanti di vita | passata, vita tra mani stancate | dal giorno. Fate nascoste tra rose. [3:05 PM Jan 28th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Nebbia che vela i binari gelati, | corpi fatati che aspettano il treno. | L'occhio sereno altri mondi rivela. [12:41 AM Jan 26th](#) from web

- [Reply](#)

- [Retweet](#)

Giorno trascorso rinchiuso in cucina. | Pila vicina dei libri non letti, | mondi dilette mutati in rimorso. [5:24 PM Jan 23rd](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Fogli tracciati con tratto malfermo | per fare schermo alla mente che scorda. | Folle ricorda ricordi inventati. [6:55 PM Jan 20th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Mucchi di foglie che vibrano morte, | forme contorte tra stare ed andare. | Raffiche rare che nuove ne coglie. [10:36 AM Jan 18th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Dimmi del canto che sfiora la pelle. | Dammi le stelle che bagnano gl'occhi. | Scioglimi i blocchi che gelano il pianto. [8:59 PM Jan 14th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Soffia leggero un sorriso di vecchio, | si muta in specchio del tempo e del fare. | Occhi di mare che dicono il vero. [10:24 PM Jan 12th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Taglio le strade di Saba e di Giotti, | sfioro cappotti di bimbi e di mamme, | sento le fiamme mutarsi in rugiade. [6:42 PM Jan 10th](#) from web

- [Reply](#)

- [Retweet](#)

Lampi di volti sui muri bagnati, | volti affilati che sputano merci. | Bus, vetri lerci dal fiato disciolti. [1:30 AM Jan 8th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

Suoni di voci dal piano di sotto. | Piove a diretto, il freddo pungente | blocca la mente e i pensieri feroci. [1:41 AM Jan 6th](#) from web

- [Reply](#)
- [Retweet](#)

La luna cola su stelle e su strada, | piano dirada la nebbia e i pensieri, | traccia sentieri ed il cuore consola. [9:21 PM Jan 4th](#) from web

Giuliana Guazzaroni

Tweets

oggi ho fatto un tour immersivo in Second Life, esplorando una magnifica land dedicata alla didattica. Il nome del mio avatar è: Giulia Blogger

[2:24 PM Dec 28th](#) from web

quando non è ancora giorno, ma si prepara

[9:12 PM Dec 20th](#) from web

un po' sospesa in una domenica di sole freddo

[5:39 AM Dec 20th](#) from web

questa mattina è neve (snowing)

[9:44 PM Dec 18th](#) from web

oggi è uscire

[10:05 AM Dec 18th](#) from web

sono queste le mie parole in movimento

[8:24 AM Dec 17th](#) from web

dal momento in cui ascolti queste parole

[12:49 PM Dec 14th](#) from web

POSTPUNKPAGANPOP >>> walking through it makes me feel like experiencing an enigmatic path @[mart_museum](#)

[2:13 PM Dec 13th](#) from web

POSTPUNKPAGANPOP makes me change the perspective of my interior self @[mart_museum](#) [2:11 PM Dec 13th](#) from web

fuori ci sono stormi che ondeggiavano in un volo perfettamente coordinato. ecologie di volo?

[7:12 AM Dec 5th](#) from web

In ordine alfabetico dalla A alla Z si susseguono le immagini <http://tinyurl.com/yk2owzr>

[3:44 AM Dec 3rd](#) from web

un'irruzione di cristallo l'alfabeto della formula che da vita a un'incognita

[3:50 AM Dec 1st](#) from web

@[mmguru](#) etica della complessità e futuro dell'apprendimento in rete, quali prospettive?

[9:40 AM Nov 11th](#) from web

@[mmguru](#) la realtà aumentata rappresenta o riduce (impoverisce) l'emergenza della complessità? [9:39 AM Nov 11th](#) from web

la realtà aumentata rappresenta o riduce (impoverisce) l'emergenza della complessità? [#meetmorin 9:15 AM Nov 11th](#) from web

etica della complessità e futuro dell'apprendimento in rete, quali prospettive? [#meetmorin](#)

[8:42 AM Nov 11th](#) from web

@[GiorgioAncona](#), mi fa piacere che ti sia piaciuta la favola indiana, ma l'avrei preferita con dei personaggi "in the cloud"!! Non credi?

[1:52 PM Oct 28th](#) from web [in reply to GiorgioAncona](#)

il "Tempo delle tribù" è quello della "rete delle reti".. (continuo a leggere)

[4:09 AM Oct 26th](#) from web

sono io che mi devo adattare al modo di essere del mio cellulare intelligente o è questo che mi deve dimostrare di avere 1 sistema adattivo?

[6:59 AM Oct 25th](#) from web

@[GiorgioAncona](#) forse se l'avessi scritta da una location dove l'est e l'ovest si incontrano sarebbe stata più immaginifica..aspetto feedback

[10:44 AM Oct 24th](#) from web [in reply to GiorgioAncona](#)

Under the statue of... in... bears twirl and dance offering a feedback to life, reflected by a glass, mirror of our eyes.

[12:08 PM Oct 21st](#) from web

inizia la lettura di "icone d'oggi" di michel maffesoli

[10:54 AM Oct 8th](#) from web

Brian ha dato commiato alla Realtà Virtuale (Virtual Reality) in favore della Realtà Aumentata (Augmented Reality), del Web Squared

[2:51 AM Oct 2nd](#) from [API](#)

12) FAN FICTION

Eva Jucci

Coni per la restaurazione di D'ni <http://www.efpfanfic.net/viewstory.php?sid=405529&i=1>

L'opera originale cui questo testo è liberamente ispirato è *Uru: Ages Beyond Myst* di Cyan Worlds

Cresce un nuovo albero ed è arancione catarifrangente.

Coni per la Restaurazione di D'ni

*] The little ones destroy;
] The little ones rebuild;
] The little ones remove;
] The little ones give back.
(Words, 4:76÷79)*

Prologo: Nella città del silenzio profondo

Una giovane cammina per le strade della grande città sotterranea di D'ni, ultima delle centinaia di viaggiatori che l'hanno percorsa negli anni passati. Segue le tracce di questi visitatori – orme sulla polvere, sedie rovesciate, fotografie – ma sono tutti andati, tutti scomparsi. Cercava risposte razionali alla nostalgia feroce che l'ha portata fin qui; ora si

trova dissolta nell'immensità delle rovine, schiacciata sotto i colpi di quello stesso richiamo, che nasce da D'ni e in D'ni non si quietava, ma frastorna e piega. La sua eco non trova ostacoli nella caverna silenziosa.

Scopre che il sogno di una restaurazione era finito da prima che lei ne sentisse la voce, senza sipario e senza applausi: "L'ultimo gruppo parte alle cinque", recita ancora, laconico, l'avviso rimasto acceso da mesi su un proiettore. È arrivata tardi ed è sola.

Non li nota subito. Nei primi tempi c'è solo il silenzio nerissimo della sconfitta che ricopre tutto come una cappa – e tuttavia loro sono lì. Gruppetti muti e immobili chini su una crepa. Sentinelle sui tetti e all'estremità del porto. File di pellegrini in vista dell'Arco, incuranti dell'acqua che li lambisce.

Immane, ai margini della restaurazione, dove il lavoro degli uomini si è interrotto, loro si radunano.

La giovane indietreggia cauta e si siede su un muro frantumato. Senza perderli di vista, cerca con una mano il taccuino e la penna alla cintura.

1. Fantasmi arancioni su lago rossastro

C'è un luogo, nella grande caverna sotterranea, in cui l'imponenza dell'Arco di Kerath viene ridotta a un baluginio sfuocato all'orizzonte. C'è un luogo in cui le sole luci che si riflettono sull'acqua sono le lampade che adornano i quartieri esterni, alte sopra la superficie, come sostituite delle stelle, appese fra gli scogli e la volta carica di vapori. Dove l'unico suono è quello della risacca. C'è un luogo dove il mistero del lago si rivela solo agli sguardi attenti.

Un cono lo segnala, inchiodato a una tavola galleggiante. In questo luogo buio, il cono cerca. Il cono osserva. Il cono è fedele al suo ruolo: fissa il suo mistero, un punto scuro che lentamente si muove fra le isole. Lo vede stagliarsi sulla foschia rossastra. A volte distingue una prua, a volte un remo alzarsi dall'acqua, o un timone che non può confondere con i piccoli scogli che conosce bene, uno per uno, da osservatore esperto, e certo diversi dalle grandi rocce aguzze con i loro edifici arroccati in rovina. Se solo il cono fosse lì, ora, fuori da uno dei porticcioli di quelle ville, potrebbe essere un passo più vicino al centro del lago, la grande Ae'gura luminosa che ha visto solo di sfuggita, anni prima. Se riuscisse ad essere lì, vicino a quella barca, potrebbe riuscire forse ad agganciarsi alla sua poppa e poi chissà. Il cono ha osservato le increspature del lago e sa che c'è una corrente che porta verso l'acqua alta, verso la sua meta. Ogni giorno attende che la corrente lo prenda. Ogni giorno la sua posizione è la stessa, perché il cono non sa che le increspature che osserva sono solo il tocco discreto delle grandi ventole che danno aria alla Caverna, mentre l'acqua in profondità è calma. Né sa della catena che lo lega al fondale. Le onde lambiscono la sua tavola, cullandolo in un impercettibile beccheggio. D'ni tace. Il cono sogna.

Nel sogno, sul fondo della barca lontana, dimentico della riva e dello scorrere del tempo, riposa un cono incrostato d'alghe.

2. Luci sopra il tunnel

Trenta.

C'è una strada che porta lontano da D'ni. Inizia dal lago e si aggira titubante per le grotte che lo circondano, porgendo

loro omaggi affrettati e poi correndo su, su ad arrotolarsi come un solenoide fino a sboccare in superficie. Ventisei. Non è questo che interessa ai coni: questo è il sentiero del loro passato, che percorsero impilati, dentro a un sacco. Non torneranno indietro. Ma quell'unico sentiero si specchia in imprevedibili riflessi di se stesso quando i lisci tunnel scavati dai D'ni, ricoperti dal *nara* indistruttibile, si aprono su un fiorire di percorsi abbandonati che solo un viandante frettoloso avrebbe il coraggio di chiamare vicoli ciechi. Ventuno. Cieco sarebbe chi non ne vedesse i bagliori, le formazioni calcaree, gli strapiombi: c'è maggior bellezza in questi angoli dimenticati che, a volte, in tutta un'Era concepita da Scrittori modesti. Diciassette. E gli spazi che la terra si è presa, i guizzi di vita del vulcano sotto cui tutto riposa, hanno creato nuove vie. Nuovi pertugi a grandezza di cono.

Quest'arco non è recente. Tredici. La sua grandezza parla delle antiche scavatrici D'ni, che masticavano la pietra per poi restituirla sotto forma di rivestimento denso, lucido e nero. Ma quelle sono ferme ad arrugginire da secoli, lontano da qui, e non ci sono bocche meccaniche che liberino il passaggio dai nuovi detriti gettati da chissà che sisma, chissà quanti anni fa. Un cono fissa la strada interrotta. Dieci. Cosa si nasconde al di là di quei sassi? I D'ni avevano ritenuto importante scoprirlo, aprendo per primi quel passaggio. Duecent'anni dopo, il DRC aveva ritenuto importante scoprirlo, portando ai suoi piedi dell'esplosivo per un progetto che poi perse priorità e infine venne dimenticato. Otto. Altri coni lo scopriranno. Non lui, che pure spera. Non lui, che accetta di essere un tassello di un progetto più grande. Il cono poggia sull'innesco e osserva un'ultima volta l'arco rovinato perché in cinque quattro tre due...

Il cono viene avvolto da pesanti ali di cuoio e intorno a

lui è buio – il boato che sente non è già più quello dell'esplosione, mentre il mondo scompare e si riforma oltre la forma massiccia che l'ha afferrato. Le ali si ritraggono con uno stridio e non è più buio. Lo circondano montagne dai secchi profili triangolari, mentre un cielo arancione intenso si stria di nuvole bianche. L'Era Perfetta dei con, o l'umorismo compassionevole di un Bahro.

3. Vecchia guardia

Le Ere Giardino di D'ni. Che il nome non tragga in inganno: c'è poco di docile nella loro natura, che resta l'unica giardiniera di se stessa. Le rare fontane, statue o panchine di cui sono punteggiate riflettono solo, nella loro austerità, la fierezza della flora che le circonda. Il talento degli Scrittori che osarono sognarle fu quello di saper cogliere i frutti più belli del Grande Albero delle Possibilità – quello che ottennero dopo, in confronto, ammonta a poco più che lucidarli sulla manica della camicia, come volgari mele, prima di offrirli ai loro re. Di tutto questo, però, un cono solitario non conosce altro che neve. È capitato che, tremila anni dopo la sua scrittura, una morsa glaciale stringesse un mondo che era stato pensato per regalare brezza, pioggerelline e romantiche nebbie. Il cono ricorda ancora il calore della mano grassoccia che l'ha appoggiato lì, a fianco di una colonna spezzata; poi solo gelo. Neve sopra di lui e neve dentro di lui, mentre lentamente affondava nella coltre.

L'inverno senza fine l'ha indurito. La sua gomma è screpolata e stinta; la grandine gli ha preso la cima e il vento se l'è portata via.

E ora la pioggia, la prima pioggia che sente cadere daché è qui, si prende molto altro. Perché la pioggia scioglie la

neve, disfa il manto bianchissimo che prima formava un contrasto elegante col cielo, che è sempre scuro per via dell'atmosfera fina incapace di trattenere troppa luce del giorno.

La pioggia mostra chiazze d'ignoto. Chiazze di vita, anche se non è facile stabilire, da lontano, se le forme scure nella valle sono solo resti d'alberi o se la loro linfa è sopravvissuta al freddo. È dal buio che nascondono che arriverà il pericolo. Il cono non sa quando e non sa in che forma. Ma, se la mano grassoccia l'ha piazzato lì, significa che un pericolo c'è: che fra la civiltà della sua colonna spezzata e l'Oltre c'è un limite che non deve venir valicato. Quando il pericolo arriverà, quando graffierà o arrancherà o salterà in un'orda indefinita, il cono terrà la sua posizione. È rimasto saldo fino ad adesso in attesa di rinforzi o di una mano amica. Quando il pericolo arriverà, sa che nessuno sarà al suo fianco.

La pioggia scioglie l'ultima neve sulla sua base; l'aria è pesante e carica di presagi. Dalla sua altura, contempla la selva: se non oggi, domani arriveranno. O il giorno dopo. O dopo ancora.

Una libellula lo sfiora ronzando. Ignora il suo avviso accorato e sparisce, subito inghiottita dal buio. Il cono è solo.

4. Lo spazio del mondo che muta

In principio trovarono un'Era silenziosa e azzurra. C'era un anello di terra popolato di rocce e panciuti alberi in fiore e poco altro: al centro dell'anello un indicatore, anche se non era dato sapere cosa misurasse, e al di fuori sparute accozzaglie di invitanti rovine traforate. Ma il mare era governato da forti correnti e i cono non sono, di natura, temerari.

Ciononostante, non faticarono a restar saldi nel confronto con la vivace popolazione di granchi dell'isola: appena le bestiole videro i nuovi arrivati arretrarono con gli occhioni spalancati e zampettarono a rifugiarsi in acqua, terrorizzati dal faretto da speleologo che risplendeva in cima al capo spedizione.

Quando i coni tornarono, il mondo era cambiato. Il mare si era ritirato, lasciando spazio a una nebbia scura, e in lontananza s'inseguivano i lampi.

È cambiato ancora. Ora il gruppetto, spaesato, si affaccia su un'infinità stellata, mentre dell'isola e dei suoi granchi rimane solo qualche asteroide circondato da un alone di polvere cosmica.

Il tempo, qui, sembra contrarsi secondo un volere più alto, i cui intenti sfuggono ai coni. E sembra aver trovato pace, dopo tanto correre e tanto distruggere: l'inquietudine originaria dell'acqua, sfociata in tempesta, si è disgregata assieme a tutto il resto. Quel che rimane è un ammasso di rocce finalmente immobile, trampolino verso una possibilità che, quella no, alla pattuglia non è sfuggita. Ora hanno la possibilità di andare semplicemente *oltre*, in un modo che agli uomini non è mai stato permesso.

Il primo cono cade dal bordo irregolare dell'asteroide. Fluttua?

Lo spazio è caldo e accogliente, vivo. Ricco di atmosfera che lo sfiora mentre cade. È uno spazio benevolo che unisce tutti i mondi. E le stelle che li illuminano. Che si fanno più vicine... Sempre più vicine.

Il rumore alla fine dell'universo è TOINK. Il cono è atter-

rato su una piastra metallica nera, ravvivata dalle macchie di vernice fosforescente delle stelle. Il cielo è dipinto.

Da oltre quel limite ferroso proviene un suono sordo e attutito, come il brontolio di una cascata.

E lontano sopra di lui, come una cometa luminosa, balena ancora il faretto da speleologo del capo spedizione.

5. Straniero!

Prima o poi doveva succedere.

I rami del Grande Albero delle Possibilità crescono e s'intrecciano verso il cielo che copre tutte le Ere, fioriscono e divergono, e ogni singolarità trova il suo posto sotto le sue fronde rigogliose. Può però accadere che anche due rami infinitamente lontani in quel coagulo di universi prendano pieghe molto, molto simili. Capita così che una pattuglia di coni vigili all'ingresso di un'Era in rovina, abbandonata dalla sua gente chissà quanti anni fa. Su tutto riposa indisturbata una polvere color ocra, che solo all'orizzonte si stempera in un grigio freddissimo prima di perdersi nel giallo del cielo. C'è un mare, là in fondo? O s'intravede la pietra di città sopravvissute? Delle spore fluttuano riunite in coaguli spumosi, come fitte neviccate fuori stagione. Se sfiorano un cono, però, non vi si posano, sospinte via da un soffio di vento improvviso. E loro, i coni, restano lì: arancioni, vigili e immoti, al centro di uno spiazzo rialzato, circondati da relitti d'ocra di una tecnologia che fu: cavi erosi e interrotti, cumuli indistinti d'ingranaggi, grandi dentature metalliche slogate dai loro sostegni. E l'Intruso. L'Intruso è un guardiano, come loro. Pacato e composto al margine di una scarpa-ta.

Conico, com'è giusto che sia. Giallo squillante.

Ahrotan, risuona il timore non detto, una cappa di sgo-
mento sulla piccola pattuglia: *abitante di superficie*. *Ahro-*
tan, l'Altro, l'Inferiore. Millenni di storia ricadono sui coni di
D'ni, millenni d'ingiustizia. E, su tutti, la voce della ragazza
eterna che risuona a volte negli angoli più remoti della Cit-
tà, mettendo in guardia chiunque l'ascolti, o forse se stessa,
dai pericoli dell'orgoglio. Ma i suoi moniti cadono su orec-
chie di gomma. Gli ultimi abitanti di D'ni non prendono, non
donano e non restituiscono. Non sono Ultimi né Primi: sono
coni.

Guardano lo straniero da pari a pari, fissi e sereni. Una
nuvola di spore volteggia fra loro e va a posarsi poco oltre.

Shorah?

Epilogo: La forma del purgatorio

“È interessante notare che, da quel viaggio nel 1992 fino
ad oggi, la città non è mai stata completamente disabitata”,
aveva detto Watson. “D'ni, la città delle Ere, di altri mondi
morì. Ma ora torna a respirare – attende”, gli aveva fatto
eco Yeesha. Ma gli esploratori di Yeesha oggi dormono in
pace nei loro letti sparsi su cinque continenti: incapaci di
'costruire una casa', come aveva auspicato nel suo addio,
sono tornati alle proprie. E il DRC di Watson se n'è andato,
da allora: è tornato in superficie a lottare con i suoi dubbi, a
mettere altri coni di fronte alle sue paure. Eppure avevano
ragione. Quel che è rimasto in città non ha i tempi affannati
degli uomini, è più affine alla pietra e con essa ragiona, fis-
sa, capisce. La città non guarisce, ma riposa. I coni scavano i
loro tempi e le loro storie, fra le nicchie delle pareti, su pon-
ti spezzati e sotto scale, muovendosi lungo geometrie note a

loro soltanto. Si riuniscono in gruppi a contornare una crepa che non riempiranno, o sono guardiani di strade vuote, o di un lago che non riprende luce. L'Arco osserva gli osservatori.

C'è un senso di attesa che grava. Di colpe di altri scontate.

La giovane chiude il taccuino coi nuovi disegni e le storie annotate. Tempo di andare.

Alle sue spalle, il silenzio di un cono che si muove.

*] The future is always revealed to those who wait.
(Words, 4:81)*

Lo sguardo dei nativi digitali

Qual è la percezione della webletteratura da parte dei nativi digitali? L'abbiamo chiesto a Daniele Giampà, un giovane studioso di letteratura incontrato su Facebook. Giampà, iscritto all'Univeristà di Zurigo dove studia letteratura e linguistica italiana e spagnola, ha fatto una ricerca personale sul labirinto, partendo soprattutto da un saggio su George Landow in cui si parlava dell'analogia tra il labirinto e la letteratura ipertestuale.

Daniele Giampà

Testo e tessuto

Dal punto di vista narratologico le modificazioni apportate dal web potrebbero sembrare, inizialmente, stravolgenti, rivoluzionarie e anarchiche, giacché si parla della “morte dell'autore”, sostituito da “un nuovo tipo di lettore”, “la distruzione della linearità”, “la fine dell'era Gutenberg” e l'inizio dell'era digitale in cui le trame sono soggette al libero arbitrio del lettore-scrittore.

Ma non abbiate timore perché nella webletteratura non si ammazzano autori, nessuno vuole bruciare i libri e tanto meno rompere con le categorie narratologiche classiche. Semmai vi è uno spostamento dai paradigmi della letteratura stampata su carta ai paradigmi della letteratura prodotta su internet, una modificazione delle categorie narratologiche ed uno sviluppo della dimensione spazio-temporale della lettura.

Per quello che riguarda la trama, per esempio, nella letteratura ipertestuale ogni lettore-utente può interagire e scegliere la propria sequenza che è pur sempre lineare,

mentre l'opera nel suo complesso è multi-lineare che è diverso dal concetto di non-linearità. I ruoli dell'autore e del lettore si invertono fino a fondersi in un nuovo tipo di autore, che in un romanzo collettivo osserva come gli utenti sviluppano la trama, e un nuovo tipo di lettore, che partecipa attivamente alla creazione del romanzo. Le nuove forme letterarie generate dal web nascono quindi dalla convergenza delle funzioni del computer e le categorie narratologiche.

Per illustrare le potenzialità della webletteratura, è utile definire una categorizzazione delle nuove forme letterarie con l'ausilio di una matrice a due dimensioni. La prima dimensione appartiene alla letteratura e si dispone sull'asse orizzontale e la seconda dimensione è quella delle funzioni informatiche sull'asse verticale. Su entrambi gli assi si articolano i paradigmi di ciascuna dimensione e pertanto sull'asse dell'informatica avremmo il software, l'ipertesto, i link, l'interfaccia, il video, l'audio, l'interazione, il movimento nello spazio, i blog, il network, gli utenti. Mentre sull'asse orizzontale potremmo schierare l'autore, i lettori, il testo ed elencare i generi di prosa e poesia (fantascienza, romanzo, giallo, poesia concreta) come anche le diverse categorie narratologiche. Tutti questi fattori possono essere collegati, analizzati e definiti per dare una sistematizzazione delle nuove forme letterarie.

La letteratura ipertestuale su internet si è evoluta dalla così detta computer literature che disponibile solo su cd-rom. La letteratura ipertestuale invece usufruisce del linguaggio html, ma bisogna distinguere tra due tipi di letteratura ipertestuale. Nella prima, l'autore dell'opera letteraria progetta l'intera struttura narrativa nella quale il lettore può navigare e scrive i vari testi da leggere. Viene meno la funzione dell'autore che decide la sequenza dei capitoli che concede al lettore la possibilità di interagire. Ed è attraverso

so l'interazione del lettore che si rompe la linearità del testo. Tuttavia la figura dell'autore rimane intatta, dato che si palesa con il proprio nome e le segnalazioni testuali. Nel secondo tipo l'autore si limita a concepire l'argomento, l'ambientazione della storia ed a gestire lo sviluppo della narrazione che viene interamente scritta da un gruppo di utenti. In questo modo nascono i romanzi collettivi, in cui il lettore si trasforma in scrittore.

I limiti di queste opere digitali sono determinati dalle scelte stilistiche dell'autore o dalla combinazione dei collegamenti tra i vari capitoli scritti dagli utenti-scrittori. Il concetto di opera aperta quindi come anche la libertà di scelta nella navigazione sono comunque finiti e relativi. Tuttavia si altera la forma del testo in quanto non ha un inizio e una fine e non è statico, ma è accessibile da vari punti ed è mutevole.

Per quello che riguarda la poesia, il discorso cambia del tutto perché la prospettiva parte dal medium e non dal lettore. La peculiarità della e-poetry come anche della net poetry è che nascono da concezioni artistiche e astratte che il comune lettore difficilmente può conoscere o comprendere. Con poesia elettronica si intende un tipo di testo creato da un generatore di parole, o meglio una software. Il testo prodotto non ha un senso, ma è la creazione stessa che viene intesa come poetica. Un altro aspetto è quello dell'estetica. Un concetto astratto e teorico che non sempre è in sintonia con l'opinione pubblica su ciò che è bello.

La net poetry ha preso le mosse dalla video poetry e ha cambiato nome una volta inserita nel contesto multimediale. Ciò che appare sullo schermo è una dimostrazione delle potenzialità del supporto tecnico e va inteso secondo la concezione dell'artista. Il genere poetico della webletteratura nasce quindi dalla convergenza tra informatica e arte e mira più che altro al funzionamento della software. Nella

stessa ideologia si iscrive la letteratura ergodica che è un testo mobile, simile alla e-poetry in quanto il testo generato non ha sempre un significato, in cui però il lettore può intervenire interagendo.

BIBLIOGRAFIA

Abruzzese, Alberto e Pezzini, Isabella – **Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna** – Testo&Immagine – Torino – 2004

Adorno, Theodor – **Teoria Estetica**, Einaudi – Torino – 2009

Asor Rosa, Alberto – **La letteratura italiana del Novecento. Bilancio di un secolo** - Einaudi – Torino – 2000

Casadei, Alberto e Santagata, Marco – **Manuale di letteratura italiana contemporanea** - Laterza – Roma, Bari- 2009

De Majo, Cristiano e Longo, Francesco – **Vita di Isaia Carter, avatar** - Laterza – Roma, Bari- 2008

Douglas, Nick – **Twitter Wit. Brilliance in 140 Characters or Less** - ItBooks – New York - 2009

Ferroni, Giulio – **Letteratura italiana contemporanea** – Mondadori Università – Milano – 2007

Fornasari, Fabio – **La torre di Asian** – Zerogikappa- Bologna-2009

Forti, Claudio – **Sarka** – Di Renzo Editore – Roma- 2008

Gerosa, Mario – **Second Life** - Meltemi – Roma – 2007

Giovagnoli, Max – **Cross-media. Le nuove narrazioni** - Apogeo – Milano – 2006

Giovagnoli, Max – **All'immobilità qualcosa sfugge** – Meridiano Zero – Padova- 2008

Guglielmoni, Paolo - **Il linguaggio lontano. La scrittura nel pensiero dialettico di Theodor W. Adorno**, in “Segni e comprensione” <39-40>, Lecce 2000

Hamilton Walsh, Patrick – **is: The Phenomenon of the Facebook Status** - Wheatmark – Tucson – 2009

Infante, Carlo – **Performing Media 1.1 Politica e poetica nelle reti** - Memori – Roma – 2006

McGann, Jerome – **La letteratura dopo il World Wide Web. Il testo letterario nell'era digitale** – Bononia University Press – Bologna – 2002

Nicoletti, Gianluca – **Le vostre miserie, il mio splendore** - Mondadori – Milano- 2007

Pezzini, Isabella – **Immagini quotidiane. Sociosemiotica del visuale** - Laterza – Roma, Bari – 2008

Raimondi, Ezio e Fenocchio, Gabriella – **La letteratura italiana: dal neorealismo alla globalizzazione** – Pearson Paravia Bruno Mondadori – Milano – 2004

Rilke, Rainer Maria – **I sonetti a Orfeo**, Garzanti Libri 2006

Sangiorgi, Marco e Venturi, Susanna - **Pare-- letteratura: neoitaliano, blog, paraletteratura e altre forme selvagge di comunicazione**- Angelo Longo Editore – Ravenna - 2008

Scardicchio, Andrea – **Letteratura e informatica. Problemi e esperienze** – Amaltea Edizioni – Corfinio – 2006

Sgarzi, Barbara (a cura di) - **aNobii, Il tarlo della lettura**- Rizzoli – Milano - 2009

Trakl, Georg – **Le poesie**, Garzanti, Milano, 1989

Wu Ming – **New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro** - Einaudi – Torino – 2009

MARIO GEROSA (CURATORE)

Mario Gerosa, nato il 20 giugno 1963 a Milano, è giornalista e scrittore.

Si è laureato nel 1987 in architettura al Politecnico di Milano, con una tesi sui luoghi immaginari di Alla ricerca del tempo perduto di Marcel Proust.

A 24 anni ha vinto il Premio Pasinetti-Cinema Nuovo con un saggio sugli attori di Luchino Visconti. Nel 1989 ha ideato e curato la mostra "Proust au Grand Hotel de Balbec" (Palazzo Sormani, Milano), dedicata al grand hotel immaginario della *Recherche*. Nel 1991 ha ideato e curato la mostra "Le camere del delitto. Gli interni mentali di John Dickson Carr" (Mysfest, Cattolica), dedicata agli ambienti dei gialli legati ai "delitti della camera chiusa". Nel 2008 ha ideato e curato "Rinascimento virtuale", la prima mostra sull'arte di Second Life realizzata in un museo, allestita al Museo di Storia Naturale di Firenze.

Nel 1992 e nel 1993 ha scritto con Alfredo Castelli, l'autore di Martin Mystère, "Le dimore mystérieuse" e "La cineteca misteriosa".

Ha pubblicato "Mondi virtuali" (Castelvecchi, 2006), "Second Life" (Meltemi, 2007), "Rinascimento virtuale" (Meltemi, 2008), *Il cinema di Terence Young* (Edizioni Il Foglio, 2009).

Nel 2006 ha stilato la "Convenzione per la salvaguardia del patrimonio architettonico virtuale" (<http://virtualarchitecturalheritage.blogspot.com>) e ha fondato Synthravels (www.synthravels.com), la prima agenzia di viaggi per tour nei mondi virtuali. Nello stesso anno è stato delegato per l'Europa per Second Life per le Kuurian Expeditions, le spedizioni scientifiche nei mondi virtuali ideate da Edward Castronova.

E' membro dell'OMNSH (www.omnsh.org), Observatoire des mondes numériques en sciences humaines di Parigi. Nell'anno accademico 2007/2008 è stato professore a contratto di Comunicazione del paesaggio alla Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Ha fatto parte delle commissioni per una tesi della Columbia University di New York e nel 2010 è stato invitato a parlare di cinema e mondi virtuali alla Society for Cinema and Media Studies di Los Angeles. Dal 2008 insegna Multimedia e paesaggi virtuali alla Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano.

Attualmente è caporedattore di AD Architectural Digest.

Blog: <http://mariogerosa.blogspot.com>

Mail: mario.gerosa@fastwebnet.it

ROBERTA PEVERI (COORDINAMENTO EDITORIALE)

Roberta Peveri (Legnano, 1980) è laureata al DAMS Arte di Bologna e all'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano, in Nuove tecnologie per l'arte. Ha tenuto una conferenza alla galleria D'Ars di Milano inerente gli studi sullo sciamanismo e i mondi virtuali dal titolo "Realtà invisibile e realtà virtuale"(pubblicata sul sito www.noemalab.org) e ha esposto un'opera interattiva, "Alter ego", al concorso Milano in digitale III edizione.

Ha recentemente tenuto una lezione sull'arte interattiva al Politecnico di Milano e attualmente porta avanti le sue ricerche sull'arte e la cultura digitali.