

Comparatismi 7 2022

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20222070>

Gli ipertesti, dove sono? E il web, vive forse in eterno? Alla ricerca di una letteratura ipertestuale perduta

Paolo Sordi

Abstract • La letteratura ipertestuale si afferma con l'avvento del world wide web. Debitori delle teorie postmoderniste, autori come Michael Joyce, Stuart Moulthrop, George P. Landow hanno monopolizzato il genere enfatizzando gli *hyperlink* come strumento di sovversione gerarchica delle strutture delle storie. Web 2.0 e definitiva digitalizzazione di ogni esperienza vitale impongono, da una parte, una rivisitazione della definizione di ipertesto; dall'altra, segnano con i social media l'esplosione di una narrativa del quotidiano. In questa prospettiva, un racconto giornalistico come *Snow Fall*, pubblicato sul sito del «New York Times» nel 2012, dimostra la perdurante vitalità di una letteratura ipertestuale disposta a mettere al centro della sua narrazione multimodale il testo, in alternativa a una letteratura elettronica orientata sempre di più verso le piattaforme e gli algoritmi delle app visuali.

Parole chiave • Ipertesto; Letteratura elettronica; Narrazione; Informatica umanistica.

Abstract • Hypertext fiction establishes itself with the advent of the world wide web. Devoted to postmodernist theories, authors such as Michael Joyce, Stuart Moulthrop, George P. Landow have monopolized the genre at the beginning by emphasizing hyperlinks as a tool for hierarchical subversion of storytelling structures. Web 2.0 and the definitive digitization of everyday life require, on the one hand, a review of the definition of hypertext; on the other hand, they mark through social media the explosion of a narrativisation of the everyday. In this perspective, a non fiction story like *Snow Fall*, published on the site of the «New York Times» in 2012, proves the enduring vitality of a hypertextual literature willing to put the text at the center of its multimodal narrative, as an alternative to an electronic oriented literature more and more pushed towards visual social apps and algorithms platforms.

Keywords • Hypertext; Electronic Literature; Storytelling; Digital Humanities.

Gli ipertesti, dove sono? E il web, vive forse in eterno? Alla ricerca di una letteratura ipertestuale perduta

Paolo Sordi

I.

Dalla pagina, una voce ci invita a seguirla. *Follow me*. È il verso di una canzone la cui musica è sospesa tra una giostra in un pomeriggio di agosto e la neve di una notte di Natale, un lasso di tempo in cui ragazze che giocano con lo zucchero filato tra i denti diventano donne sui carri di quelle stesse giostre. Nel frattempo, gira voce che qualcuno sia annegato nel fiume. Seguimi, torna a ripetere questa volta il narratore al lettore, prima che le scelte dei personaggi appena introdotti, ovvero le loro vicende, i loro amori, le loro stagioni, scompaiano. Comincia così, *Twelve Blue*, un racconto in otto parti di Michael Joyce scritto nel 1996.¹ Nelle pagine successive, i protagonisti della storia prendono corpo e nome mentre la trama si muove geograficamente tra Canada, New York, Blue Mountains (nel nord ovest degli Stati Uniti) e California: Lisle, la ragazza con lo zucchero filato di origini canadesi, è ora una virologa impegnata in una relazione con un collega, Javier, divorziato da Aurelie, che a sua volta si è legata, dopo la separazione dal marito, a Lisa, un'ex campionessa di nuoto. L'incrocio di queste relazioni sentimentali si specchia nelle vite di Samantha, figlia di Lisle, e Tevet, figlia di Javier e Aurelie, la cui estate è segnata dall'evento dell'annegamento nel fiume di un ragazzo sordo. Del ragazzo non conosceremo mai il nome. Alla stessa maniera, non sapremo mai il motivo per cui una prostituta chiamata Eleanor ucciderà, accoltellandolo in una vasca da bagno, Ed Stanko, lo sgradevole proprietario di un albergo a Blue Mountain presso il quale è conservata l'unica foto esistente di Mary Reilly, nonna di Tevet e madre di Javier. Il viaggio di Javier e Tevet per recuperare la testimonianza fotografica della amata parente si rivelerà un insuccesso, provocato dalla opposizione di Stanko a cedere la fotografia. Scopriranno dopo la morte violenta di Stanko.

Se è in una certa misura agevole descrivere l'inizio e lo sviluppo della trama di *Twelve Blue*, un intreccio con uno stile di scrittura tra l'onirico e il lirico per il quale ogni episodio è l'occasione di una meditazione che vaga tra la coscienza del narratore esterno e quella dei personaggi, in uno scambio di prospettive che quasi mai si risolve in favore dell'uno o degli altri e rinuncia da subito a un ordine compositivo (che sia cronologico, tematico, geografico...), ben più difficile è raccontare la fine. Perché la pagina fine non esiste, nel racconto di Joyce. Innanzitutto, quelle pagine non sono pagine, ma schermate — dodici schermate blu, come anticipa il titolo, dodici come i capitoli di ognuna delle otto parti. E quel testo narrativo, soprattutto, è un ipertesto del world wide web. L'inesistenza, o meglio sarebbe dire l'indefinitezza, della fine è una delle consolidate caratteristiche assegnate dalla critica all'idea di ipertesto, che ha trovato compiutezza e diffusione nell'applicazione con la quale nel 1991 Tim Berners-Lee consegnò alla storia di internet e dell'informatica le visioni di Vannevar Bush e Ted Nelson. Il web, e in particolare l'HTML (HyperText Markup Language) quale terzo lato di un triangolo di protocolli di rete,² ha trasformato internet

¹ Michael Joyce, *Twelve Blue*, 1996, web, ultimo accesso: 8 maggio 2022, <https://collection.elite-rature.org/1/works/joyce__twelve_blue/Twelve_Blue.html>.

² Il primo è l'URI (Uniform Resource Identifier), il secondo l'HTTP (HyperText Transfer Protocol).

in una estensione accessibile della memoria umana che archivia ricordi, dati, eventi, informazioni provenienti da una pluralità di fonti senza un ordine prestabilito³ e li associa secondo una molteplicità di relazioni e legami incontenibile dal supporto tradizionale del testo, la carta.⁴ Complessità, indeterminatezza e dispositivo informatico (collegato, non dimentichiamolo, a una rete di altri dispositivi informatici) si riverberano in quelli che Domenico Fiormonte chiamava i «principi ispiratori»⁵ dell'ipertesto: l'interattività, innanzitutto, quindi la multisequenzialità, la ricombinazione associativa, la fruizione quale itinerario e processo, l'apertura.

Esposto alla libertà del lettore/utente di agire con e nell'opera, organizzato in un ordine compositivo sostituibile da un altro, equivalente ordine, esplorato come un percorso che suggerisce strade alternative e aggiorna dinamicamente le indicazioni per raggiungere la conoscenza, il testo che diventa ipertesto non si chiuderebbe con il senso della fine del viaggio, semmai si aprirebbe al senso di *una* fine, una tra le tante altre possibili, per parafrasare il titolo di un romanzo di Julian Barnes⁶ che fa esplicito riferimento a Frank Kermode.⁷ La lettura di *Twelve Blue*, una delle prime opere narrative ipertestuali scritte per il world wide web, sembra confermarlo: eccettuato l'inizio o, per essere più precisi, la *home page*, ogni sequenza di lettura delle pagine del racconto, dalla prima fino a quella che sarà l'ultima, è rimessa alla facoltà di scelta di ogni singolo lettore che interagirà con l'ipertesto e le opzioni di collegamenti e relazioni tra le pagine così come progettate dall'autore. Solo nella pagina iniziale si contano otto possibili incipit, corrispondenti agli otto 'capitoli' della storia, tutti differenti gli uni dagli altri e refrattari a qualsiasi logica di ordinamento sequenziale, nonostante i numeri progressivi dai quali sono indicati. Ogni capitolo, a esclusione del primo, è composto da dodici sottocapitoli, i cui collegamenti, rappresentati graficamente come fili colorati di un intreccio, sono organizzati in una barra di navigazione alla sinistra delle relative pagine. Quasi tutti i testi del racconto contengono almeno un link ipertestuale interno al testo stesso, una o più parole della narrazione che rimandano ad altre parti della storia. La progettazione dei collegamenti tra le parti appare pensata per depistare piuttosto che per indirizzare: ogni volta che il lettore accarezza la sensazione di una continuità o di una coerenza tra le parti unite da uno dei link a disposizione sullo schermo, puntuale arriva lo spiazzamento di un salto logico o il cul-de-sac di un brano già letto.

La concezione della letteratura che scaturisce dall'opera di Joyce, e dalla gran parte della prima produzione di ipertesti letterari a cavallo tra la seconda metà degli anni Novanta e i primi anni Duemila, è quella di un labirinto in cui il lettore entra senza l'aiuto del filo di Arianna: un labirinto ciclomatico in cui la ramificazione dei percorsi prevede bivi, certo, ma anche la possibilità di saltare da un ramo a un altro, con la conseguente formazione di isole attorno alle quali l'esploratore può girare e tornare in continuazione, restando intrappolato in un ciclo senza uscita.⁸ Messo in trappola, al lettore non resta che scegliere una strategia di esplorazione: addentrarsi in ogni bivio, approfondire ogni traccia, oppure provare a capire l'architettura del labirinto, disegnare una mappa che fissi gli incroci e i bivi e

³ Cfr. Vannevar Bush, *As We May Think*, «The Atlantic», luglio 1945, web, ultimo accesso: 25 settembre 2013, <<http://www.theatlantic.com/ideastour/technology/bush-full.html>>.

⁴ Theodor H. Nelson, *A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate*, in *Association for Computing Machinery. Proceedings Of the 20th National Conference (Cleveland 24-26 agosto)*, a cura di L. Winner, New York, Acm Press, 1965.

⁵ Domenico Fiormonte, *Scrittura e filologia nell'era digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003, pp. 83-84.

⁶ Julian Barnes, *Il senso di una fine*, trad. di Susanna Basso, Torino, Einaudi, 2012.

⁷ Frank Kermode, *Il senso della fine. Studi sulla teoria del romanzo* [1972], trad. di Giorgio Montefoschi e Roberta Zuppet, Milano, Il Saggiatore, 2020.

⁸ Giulio Lughì, *Iperesti letterari e labirinti narrativi. Interactive Storytelling*, «Igitur», 2, 1993.

orienti i suoi passi nella direzione verso l'uscita, ammesso che un'uscita — ovvero: la fine — ci sia. Perché, come notava Marie-Laure Ryan citando *Afternoon*, il primo romanzo ipertestuale di Joyce pubblicato quando il web non aveva ancora raggiunto una diffusione mondiale, la fine non avviene nel momento in cui la trama si risolve, il Minotauro ucciso, il filo riavvolto, l'uscita raggiunta e il senso della storia “conquistato”, bensì quando il lettore decide di concludere il suo itinerario e tanto più sarà stato paziente e determinato nella sua esplorazione, tanto maggiore sarà la ricompensa derivante dalla lettura e dalla scoperta dei rami del labirinto e dei bivi del racconto.⁹

Addio ad Aristotele e benvenuto al nuovo potere del lettore. Stava in un commiato e in un saluto di accoglienza il cuore della narrativa riconfigurata dall'ipertesto informatico, perlomeno come l'avevano immaginata George P. Landow, Jay David Bolter e Stuart Moulthrop, primi tra tutti gli altri. Niente più ordine prefissato per le vicende da raccontare, nessuna sequenza di principio-mezzo-fine, impossibilità di misurare un'estensione, irriducibilità a un'idea unitaria, compiuta e totalizzante di racconto: nel vuoto lasciato dall'abbandono dei principi aristotelici e dalla dissolvenza dell'autore che si trasforma in una figura ibridata da quelle del curatore e dello sviluppatore,¹⁰ entra il lettore, responsabile del destino della storia ogni volta che decide di seguire un collegamento piuttosto che un altro e imporre una svolta alla trama, sebbene la sua facoltà di interagire con il testo si espliciti sempre e comunque nel novero delle diramazioni configurate dal creatore dell'opera. Eppure, sarebbe proprio il sovraccarico di nuove responsabilità che ricadono dall'autore sul lettore una delle cause che avrebbero circoscritto la letteratura ipertestuale a una serie di sperimentazioni che non sono mai usciti dalla marginalità dell'attenzione di una ristretta cerchia accademica e dall'archiviazione su siti specializzati come quello dell'*Electronic Literature Organization*.¹¹ Pur ammettendo che lo sforzo di fare clic su un link non sia così diverso da quello di usare un dito per voltare pagina, Bolter aveva già riflettuto su come quel gesto minimo di interazione sia in effetti un richiamo sulla «coscienza delle circostanze tecniche del medium elettronico» e in ultima analisi una distrazione dall'illusione del mondo immaginario creato dalla narrazione, un mondo che si dissolverebbe anche solo per un istante — quello del clic — ma un istante sufficiente a interrompere lo sguardo «attraverso la prosa» ed essere costretti invece «a guardare la prosa».¹² Ma ci sarebbe di più, oltre all'invasiva *messa a schermo del procedimento* alla quale l'ipertesto piegherebbe ogni forma di narrazione. Gli ipertesti sarebbero incompatibili con la narratività, o quantomeno con i piaceri derivanti dalla lettura della narrativa, troppo impegnati a promuovere processi di attenzione rivolti ai meccanismi di funzionamento del testo, piuttosto che immergere il lettore in quel coinvolgimento che giustifica il valore dell'esperienza letteraria,¹³ un assoggettamento emotivo incompatibile con la sovversione gerarchica provocata dall'ipertesto nei rapporti tra autore e lettore: troppi link, troppe scelte concesse nella gestione della sequenza narrativa (*Follow me*), troppe interruzioni di un flusso di lettura che si misura

⁹ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins Univ Press, 2001.

¹⁰ George P. Landow, *L'ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, a cura di Paolo Ferri, trad. di Viviana Musumeci, Milano, Bruno Mondadori, 1998, p. 154.

¹¹ «Electronic Literature Organization», web, ultimo accesso: 29 novembre 2022, <<https://eliterature.org/>>.

¹² Jay David Bolter, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, trad. di Stefano Galli, Milano, Vita e Pensiero, 2002, p. 183.

¹³ David S. Miall e Teresa Dobson, *Reading Hypertext and the Experience of Literature*, «Journal of Digital Information», 1, 2001, web, ultimo accesso: 19 maggio 2022, <<https://jodi-ojs-tdl.tdl.org/jodi/article/view/jodi-36>>.

peraltro con un'interfaccia tecnologica sconosciuta e controintuitiva.¹⁴ Il lettore aspira alla passività, chiede solo di essere testimone e spettatore immobile, guidato da un demiurgo che avoca a sé ogni forma di controllo, per credere, senza distrazioni né funzionali né tantomeno tecnologiche, al potere dispotico della storia.¹⁵

2.

Rivoluzione fallita, gli ipertesti letterari? Tentativo goffo di dare applicazione informatica a un'idea decostruzionista della letteratura? Patto scellerato tra postmodernismo, computer e web? A guardare dalla prospettiva attuale, la prospettiva di un internet in cui le storie sono al centro dell'esperienza socializzata e socializzante della rete, il favore tende verso tre consecutive risposte di segno negativo: no, la rivoluzione è qui di fronte a noi; no, la letteratura è un tentativo continuo di assumere forme cangianti correndo il rischio della frammentazione; no, a meno che non si consideri folle l'apertura del senso alla molteplicità di percorsi che nascono dal matrimonio tra tecnologie e dispositivi digitali. Senza ombra di dubbio, la prima corrente letteraria ipertestuale deriva da una tradizione che data almeno dai tempi di Lawrence Sterne e unisce scienziati, filosofi e fisici come Vannevar Bush, J.C.R. Licklider, Douglas Engelbart, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Ted Nelson, Tim Berners-Lee, ad autori come Thomas Pynchon, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, John Barth, Italo Calvino, Raymond Queneau, tanto per fare qualche nome.¹⁶ Liquidare gli ipertesti letterari come “illeggibili” o antitetici al piacere letterario equivale a cancellare via con un colpo di spugna un'intera tendenza della letteratura.¹⁷ Gli ipertesti narrativi di Michael Joyce, Stuart Moulthrop,¹⁸ Shelley Jackson,¹⁹ Mark Amerika²⁰ non hanno fatto altro che migrare sul nuovo medium l'indagine ontologica di matrice postmoderna sulla costruzione del mondo e la compresenza di mondi molteplici e in apparenza incompatibili tra di loro,²¹ aggiungendosi internet e il world wide web alla lista di quei “mondi fittizi” verso i quali diventava possibile intraprendere viaggi di andata e ritorno e affiancare, alterare, combinare «lo spazio fisico della pagina, lo spazio concettuale del linguaggio e lo spazio

¹⁴ James Pope, *Where Do We Go from Here? Readers' Responses to Interactive Fiction: Narrative Structures, Reading Pleasure and the Impact of Interface Design*, «Convergence», 1, 2010, pp. 75-94, web, ultimo accesso: 1 giugno 2022, <<https://doi.org/10.1177/1354856509348774>>.

¹⁵ Anne Mangen e Adriaan van der Weel, *Why Don't We Read Hypertext Novels?*, «Convergence», 2, 2017, pp. 166-181, web, ultimo accesso: 31 maggio 2022, <<https://doi.org/10.1177/1354856515586042>>.

¹⁶ Un parterre di informatici, designer, architetti, scrittori, artisti e studiosi ricomposto nell'antologia *The New Media Reader*, curata da Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort, che è stata il trait d'union ideologico tra la letteratura della complessità, della mutevolezza e dell'indeterminatezza e l'informatica del computer, delle interfacce utente e dei nuovi media: Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort (a cura di), *The NewMedia Reader*, Cambridge, MIT Press, 2003.

¹⁷ Per un vademecum ampio ed esteso sul tema, Remo Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.

¹⁸ Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, 1991. Una versione aggiornata al 2022 è disponibile su <<https://www.victory-garden2022.com/>>.

¹⁹ Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, 1995.

²⁰ Mark Amerika, *Grammatron*, 1997, web, ultimo accesso: 5 giugno 2022, <<http://www.grammatron.com/>>.

²¹ Cfr. Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, Routledge, London-New York, 1987; Id., *Constructing Postmodernism*, Routledge, London-New York, 1992.

intertestuale dei rimandi citazionali»,²² con la cruciale innovazione della resa applicativa e interattiva dell'attraversamento dei confini e delle transizioni tra reale e virtuale. La verità è che non si può comprendere la letteratura ipertestuale (né gli ipertesti stessi) degli anni Novanta, né quella che si dà oramai con una regolarità e varietà degna di maggiore attenzione critica dagli anni Dieci del Ventunesimo secolo²³ – e oramai emancipata dal monopolio di quella prima corrente poetica²⁴ – se non si ammette in via preliminare che l'oggetto della *disruption* informatica, prima ancora della letteratura come la intendiamo (o ci piace intenderla), è il testo *in primis* e, *in secundis*, il supporto sul quale e per il quale il testo viene concepito, composto, trattato, distribuito e fruito, un cambiamento dirompente che ha costretto e costringe la letteratura, inevitabilmente, a confrontarsi con un nuovo campo digitale fatto di testi informatizzati, di applicazioni che elaborano i testi e di dispositivi che ne consentono la lettura.²⁵

La prima domanda (una domanda ontologica, *ça va sans dire*) alla quale rispondere è: che cosa diventa il testo quando passa nel reame dell'informatica? È una domanda che, filologicamente, Raul Mordenti poneva in termini diversi con riferimento ai concetti di 'testo archetipico' e 'testo originale': la questione è quanto ci sia di «intrinsecamente guttemberghiano» in un'idea di testo che, dal *tessuto* orale dell'arte oratoria di Quintiliano, si è «fusa con l'idea di scrittura» fino a che il testo è diventato «solo *il testo scritto*», l'area semantica della parola stessa ha perso ogni legame con gli elementi orali e iconici che erano ricompresi con il concetto di 'testo/tessuto' e ha azzerato i gradi di una pluridimensionalità intrinseca che enfatizzava, piuttosto che la linearità, i richiami e i collegamenti interni.²⁶ Ora, nel dissolvere il testo a stampa, il testo al computer recupera la dimensione multimodale estromessa dalla tecnologia (e dall'economia) tipografica, sintetizzandola nella discrezione di un linguaggio binario che tratta i segni dell'alfabeto come i segni iconografici, siano statici (immagini, fotografie) oppure in movimento (animazioni, video), e come quelli acustici. All'interno della multimodalità della galassia digitale, la compresenza di media e linguaggi diversi moltiplica le potenzialità di strutturazione del testo fornite da un supporto che separa alla nascita lo spazio fisico di memorizzazione da quello di organizzazione. In altre parole, nel libro, il supporto privilegiato della letteratura la cui idea moderna di "arte del linguaggio" inizia a prendere forma verso la fine del Seicento per assumere statuto definitivo all'alba del XIX secolo, si impone agli occhi stessi del lettore un ordine dipendente dalla natura di un dispositivo che richiede di mettere (una volta e per sempre) i dati in una sequenza lineare di pagine. Nel computer, al contrario, e ancora di più nel computer collegato alla rete, il dispositivo è sì lo spazio della memoria, ma non lo spazio della disposizione. Qui, la logica è demandata alle decisioni di un autore – non più guttemberghiano – al quale si presenta un ventaglio di opzioni, tutte praticabili e implementabili anche contemporaneamente, fornite dai programmi o dai linguaggi che sono installati o eseguibili nello stesso spazio in cui sono depositati i dati testuali: «sullo schermo del computer

²² Paolo Simonetti, *Postmoderno / Postmodernismi: Appunti bibliografici di teoria e letteratura dagli Stati Uniti*, «Status Quaestionis», 1, 2011, web, ultimo accesso: 21 luglio 2020, <<https://ojs.uniroma1.it/index.php/statusquaestionis/article/view/9636>>.

²³ Cfr. Pope, *Further on Down the Digital Road: Narrative Design and Reading Pleasure in Five New Media Writing Prize Narratives*, «Convergence», 1, 2020, pp. 35-54, web, ultimo accesso: 31 maggio 2022, <<https://doi.org/10.1177/1354856517726603>>.

²⁴ Cfr. Scott Rettberg, *Electronic Literature*, Cambridge-Medford, Polity Press, 2019, p. 86.

²⁵ Sul tema, cfr. Gino Roncaglia, *La rivoluzione digitale non sono gli ebook, ma internet*, «L'INDISCRETO», 24 gennaio 2022, web, ultimo accesso: 29 marzo 2022, <<https://www.indiscreto.org/la-rivoluzione-digitale-non-sono-gli-ebook-ma-internet>>.

²⁶ Raul Mordenti, *Informatica e critica dei testi*, Roma, Bulzoni, 2001, pp. 104-106.

[...] ciò che vedo non è il supporto fisico che contiene l'informazione: è la rappresentazione, virtuale e provvisoria, della struttura logica che ho deciso di dare ai dati». ²⁷ Oltre a incatenare il testo a una dimensione logocentrica, l'universo tipografico sottomette il testo a un principio organizzativo su tutti gli altri, la linearità delle pagine, dei capitoli e dei paragrafi, una dittatura che, nella migrazione del testo verso il computer, diventa un triumvirato con gli altri due principi della gerarchia e della rete, pronti a mettere in luce altre possibilità associative intrinseche al testo. Possibilità ricombinabili tra loro, peraltro, all'interno della identica rappresentazione sullo schermo, così come sono ricombinabili i media da utilizzare, mentre le pagine del libro non possono mai tornare indietro dalla scelta messa in stampa.

Nei *new media* agli inizi degli anni Duemila, ovvero al tempo in cui prendevamo atto di un ecosistema della produzione culturale rotante in via definitiva intorno al computer e alle diramazioni delle tecnologie digitali (internet, world wide web, CD-ROM, DVD, realtà virtuale, giochi interattivi...), ²⁸ il testo letterario si digitalizza, ma non nel senso di neutrale trasferimento di un testo da un supporto (il libro) a un altro supporto (il computer), né nel senso della letterale traduzione da una tipologia di documento a un'altra tipologia documentale. I nuovi media producono un atto generativo che avviene attraverso la riduzione del testo a dato digitale che può essere trattato dal software alla stessa stregua di ogni altro dato, un oggetto che entra in fusione con una struttura di dati e si sottopone alle procedure possibili degli algoritmi per essere manipolato secondo tecniche che sono anche preesistenti, ma applicabili in tempi molto più rapidi e, soprattutto, indifferenti alla natura di provenienza del dato. Il testo diventa un oggetto che si presta a essere rappresentato in interfacce che adottano progressivamente convenzioni di interazione con il lettore (se possiamo chiamarlo ancora 'lettore') distanti dai *vecchi media*, fino a delineare, dalle norme della *Human Computer Interaction*, una estetica propria. ²⁹ Se allora assumiamo come culturalmente decisivo il ruolo del software ³⁰ e torniamo indietro con la macchina del tempo alla letteratura di *Twelve Blue* e Michael Joyce, capiamo come, in quella fase storica dell'evoluzione di internet, l'ipertesto dell'applicazione *world wide web* apparisse come una versione limitata al confronto con l'ipertesto dell'applicazione *Storyspace*: ³¹ da un lato, una rete di testi e risorse da navigare ed esplorare; dall'altro, una rete di testi e risorse da navigare, esplorare e *creare*. Era lo stesso Joyce a proporre una distinzione tra "ipertesti esplorativi" e "ipertesti costruttivi". I primi relegano l'utente in una posizione passiva di colui che sfoglia materiali informativi altrui seguendone e mettendone a confronto le trasformazioni, le versioni e gli aggiornamenti delle strutture organizzative dei dati, mentre i secondi danno al "pubblico" il potere di agire, ovvero costruire, contestualmente all'operazione di esplorazione e scoperta di altri ipertesti, un corpus di informazioni personalizzato secondo i propri bisogni, interessi, le proprie idee e rappresentarlo, in ragione di una estensione che si annunciava programmatica – al pari della condivisione con altri autori –

²⁷ Lughì, *op. cit.*

²⁸ Lev Manovich, *New Media from Borges to HTML*, in *The New Media Reader*, Cambridge, MIT Press, 2003, pp. 13-25.

²⁹ Franco Carlini, *Lo stile del Web. Parole e immagini nelle comunicazioni di rete*, Torino, Einaudi, 1999.

³⁰ Lev Manovich, *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, New York-London, Bloomsbury, 2013.

³¹ Il software di scrittura degli ipertesti narrativi, ideato e prodotto nella seconda metà degli anni Ottanta da Michael Joyce stesso insieme a J.D. Bolter e John B. Smith: <<http://www.eastgate.com/storyspace>>.

in una mappa visuale della conoscenza.³² Ma dal 2005, l'anno convenzionalmente assunto come data di nascita del web 2.0,³³ l'applicazione 'esplorativa' di Tim Berners-Lee si evolve in un'interfaccia compiuta di lettura/scrittura, una macchina in cui l'HTML non è più soltanto il linguaggio che collega pagine separate tra loro, che associa documenti, unisce risorse, crea percorsi imprevedibili di esplorazione, ma un linguaggio che insieme ad altri (XML, Javascript, PHP...) aiuta le stesse applicazioni a leggere e a capire, a costruire relazioni di senso tra i *tòpoi* nella carta geografica della conoscenza in rete, tra i dati delle app e tra gli uomini e le donne che per quei luoghi transitano lasciando tracce, appunti, note, riflessioni, proprio come volevano Bush, Nelson, Joyce. La scrittura diventa nativa alla piattaforma e si produce nelle stesse interfacce dove si legge.³⁴ Due anni dopo il *platform switch*, nel 2007, l'arrivo sul mercato dell'iPhone avvia la transizione definitiva alla digitalizzazione (e interconnessione) della vita quotidiana.³⁵

3.

Non si tratta più di connettersi a un mondo virtuale, di entrare in territori al di là del confine con la realtà. Joshua Cohen, autore di una raccolta di racconti³⁶ e di un voluminoso romanzo³⁷ che eleggono entrambi la rete come sfondo tematico di riflessione, ricorda la dissociazione della vita offline e online,³⁸ il tempo in cui unire i due mondi passava per l'accensione di un modem, la composizione di un numero di telefono e l'attesa del segnale acustico dell'avvenuto aggancio a internet, un'operazione che allestiva un incontro ancora «personale e intimo» con una realtà misteriosa, separata dal mondo reale. Quando invece esistono quasi cinque miliardi di persone nel mondo connesse in pianta stabile a internet tramite il possesso di uno smartphone, e quasi tutte utenti attivi nei social media,³⁹ siamo di fronte a una condizione in cui tra vita offline e vita online non residua alcun grado di separazione, la contrapposizione tra digitale interconnesso e non digitale sconnesso è un'antinomia che ha senso solo in un trattamento clinico del nostro attuale status di «esseri digitali»⁴⁰ oppure in una forma di resistenza intellettuale (e fisica, a questo punto) strenua.⁴¹

³² Michael Joyce, *Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts*, in Id., *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy and Poetics*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1995, pp. 39-59.

³³ Tim O'Reilly, *What Is Web 2.0*, «O'Reilly Media», 30 settembre 2005, web, ultimo accesso: 1 giugno 2012, <<http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

³⁴ Basti pensare alle interfacce delle social app, dove non esiste separazione funzionale tra modalità di fruizione e modalità di creazione di contenuti, racchiuse all'interno della medesima esperienza dell'utente.

³⁵ Janet Kraynak, *Contemporary Art and the Digitization of Everyday Life*, Oakland, University of California Press, 2020.

³⁶ Joshua Cohen, *Quattro nuovi messaggi*, trad. di Claudia Durastanti, Torino, Codice, 2021.

³⁷ Id., *Il libro dei numeri*, trad. di Claudia Durastanti, Torino, Codice, 2019.

³⁸ Sofia Mattioli, *Joshua Cohen e l'inganno della vita online*, «Rivista Studio», 10 novembre 2021, web, ultimo accesso: 23 novembre 2021, <<https://www.rivistastudio.com/joshua-cohen>>.

³⁹ We Are Social – Hootsuite, *Digital 2022 - I dati globali*, 26 gennaio 2022, web, ultimo accesso: 12 maggio 2022, <<https://wearesocial.com/it/blog/2022/01/digital-2022-i-dati-globali/>>.

⁴⁰ «Digital Detox», web, ultimo accesso: 29 novembre 2022, <<https://www.digitaldetox.com/>>.

⁴¹ Una resistenza a sua volta passibile di uno sfruttamento commerciale del ritorno nostalgico a una supposta origine di autenticità: v. Trine Syvertsen e Gunn Enli, *Digital detox: Media resistance And the Promise Of Authenticity*, «Convergence», 5-6, 2020, pp. 1269-1283, web, ultimo accesso: 19 luglio 2021, <<https://doi.org/10.1177/1354856519847325>>.

Se insomma Michael Joyce ci invitava a seguirlo, a immergerci con lui in un'altra dimensione, fino a correre il rischio di affogare come il ragazzo al centro (se ne esiste uno) delle vicende di *Twelve Blue*, oggi è quel mondo a essere venuto verso di noi, a inondarci, fluidificando la realtà fino a rendere indistinguibile il dominio del virtuale dal dominio del reale. Non esiste via di fuga, non esiste numero di telefono da chiamare per dirsi fuori da una "condizione postdigitale" nella quale è la scrittura per prima a darsi solo tramite strumenti informatici e a inserirsi in un mondo in cui il digitale è ubiquo e, in quanto ubiquo, invisibile, connaturato alla realtà.⁴² Nella nuova condizione, la letteratura ipertestuale come genere della letteratura elettronica si trova a fare i conti, oltre che un ecosistema di software e hardware di produzione e consumo di contenuti di massa (content management systems, social app, dispositivi mobili), con mezzi di comunicazione per i quali la linea di demarcazione tra finzione e realtà, verità e verosimiglianza è cancellata da un palcoscenico dove è la vita quotidiana a essere l'oggetto primario di una rappresentazione⁴³ che attraverso il *social sharing* mira a costruire essa stessa una narrazione credibile della realtà.⁴⁴

È forse per questo motivo che l'ipertesto letterario più notevole della "terza generazione"⁴⁵ non è una fiction, è un racconto giornalistico.

4.

Nel tempo sottile di un sibilo, la neve diventa una valanga, come mille auto lanciate a una velocità di centodieci chilometri all'ora lungo una vallata del Parco Nazionale delle North Cascades nello stato di Washington, Stati Uniti. Travolge alberi secolari e tutto quanto trova lungo la sua corsa iniziata più in alto sulla montagna. Lassù, la neve si è frantumata e ha iniziato a rovesciarsi spinta dalla forza di gravità, quando il terreno si è spaccato e ha formato una cicatrice larga duecento metri. Elyse fa appena in tempo a sentire il grido di Chris, *Valanga!* L'onda la abbatte, la inghiotte e, terminata la sua discesa, la immobilizza nel ghiaccio, solo il viso e le mani a sporgere da quella gigantesca bocca serrata fatta di neve. La sciatrice guarda il cielo, respira con calma, confida nei soccorsi e nota il silenzio. Del suo gruppo di sedici persone, sciatori e snowboarder esperti come lei, tre non avranno la fortuna di sopravvivere. Chris, il leader della spedizione, sarà uno dei tre.

Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek è il racconto di una maledetta domenica di febbraio del 2012 pubblicato online dal «New York Times» nel dicembre dello stesso anno.⁴⁶ Il lavoro firmato dal giornalista Jim Branch e coordinato dall'editor grafico del quotidiano di New York, Joe Sexton, ha ricevuto l'anno dopo la sua pubblicazione il Premio Pulitzer per una scrittura evocativa e potenziata dall'integrazione della

⁴² Spencer Jordan, *Postdigital Storytelling: Poetics, Praxis, Research*, London New York, Routledge, 2021, pp. 10-11.

⁴³ Erving Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione* [1969], trad. di Margherita Ciacci, Bologna, Il Mulino, 2021.

⁴⁴ Nicoletta Vittadini, *Social media studies. I social media alla soglia della maturità: storia, teorie e temi*, Milano, Franco Angeli, 2018, pp. 109-113.

⁴⁵ Una periodizzazione di Leonardo Flores per distinguere l'attuale fase, successiva al web 2.0, da due fasi anteriori, la prima antecedente e la seconda coincidente con la nascita del world wide web. Cfr. Leonardo Flores, *Third Generation Electronic Literature*, «electronic book review», 6 aprile 2019, web, ultimo accesso: 5 febbraio 2021, <<http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature>>.

⁴⁶ Jim Branch, *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*, «The New York Times», dicembre 2012, web, ultimo accesso: 19 giugno 2022, <<https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall>>.

multimedialità.⁴⁷ Un'integrazione spettacolare, a partire dalle "copertine" di ognuno dei sei capitoli in cui è suddivisa la narrazione di quel giorno: cinque foto a tutto schermo a fare da sfondo al titolo del capitolo, tre delle quali animate in brevissimi, muti video *loop* della montagna innevata, ora buia e scossa dal vento, ora illuminata dal sole, e un mosaico dei volti dei sedici esploratori coinvolti nella vicenda.⁴⁸ Ad aggiungere effetto drammatico, la copertina, così come gli altri elementi mediali, si compone cinematicamente al caricamento della pagina, ogni elemento entra letteralmente in scena, con dissolvenze che aprono e chiudono le immagini, sostituite dal testo, dalle foto e dai video successivi allo scorrimento della finestra. *Snow Fall* ha segnato un *prima* e un *dopo* nel giornalismo, tanto da diventare nel settore un neologismo indicativo di un genere⁴⁹ e un punto di riferimento obbligato per un impegno rinnovato dei giornali nella costruzione letteraria di grandi narrazioni al tempo dei social media.⁵⁰

Ma il confine superato vale anche e soprattutto per una letteratura ipertestuale che intenda lasciarsi alle spalle una volta per tutte il futuro labirintico di *Storyspace*, per quanto seminale, oppure resistere alla piattaformaizzazione delle social app che, sebbene siano un ulteriore spazio di rinnovamento delle forme narrative, spingono verso una conformazione televisiva della rete, nonché verso una chiusura applicativa omologante e antitetica all'apertura del web. Dal primo punto di vista, *Snow Fall* abbraccia un'architettura lineare della narrazione, i collegamenti ai capitoli sono funzionali a una sequenza che mette in ordine i luoghi e i tempi dei fatti avvenuti e le vite dei protagonisti della storia. Dal secondo punto di vista, il progetto del «New York Times» dimostra l'originalità della potenza creativa dell'ipertesto nell'uso della multimedialità audiovisiva: i quindici video,⁵¹ le quindici fotografie e i venti slideshow fotografici,⁵² le cinque registrazioni audio⁵³ non sommano media molteplici, ma moltiplicano i collegamenti tra i (e nei) media, dando vita a una narrazione aumentata nella quale l'ipertesto diventa ipermedia. Basti pensare alla occorrenza nel testo del primo capitolo, «[Elyse] Saugstad was mummified», come *trigger* della riproduzione del video della sua intervista, incorporata accanto al paragrafo corrispondente; oppure alla ricostruzione del percorso compiuto dal gruppo per scendere dalla vetta della montagna seguendo la pista di Tunnel Creek, dopo la fine della tempesta di neve che li aveva sorpresi in cima, e prima dell'incontro tragico con la valanga: mentre leggiamo le testimonianze dei sopravvissuti, li seguiamo attraverso le loro parole sciare in coppie sulla via del ritorno, una grande mappa disegnata sullo sfondo del testo rappresenta graficamente i percorsi degli sciatori, tracciando con un'animazione la discesa nel momento esatto in cui il testimone parla sulla pagina. In quello stesso frangente, sulla mappa appare il ritratto

⁴⁷ 2013 Pulitzer Prize, in «Wikipedia», web, ultimo accesso: 6 giugno 2022, <https://en.wikipedia.org/wiki/2013_Pulitzer_Prize>.

⁴⁸ Mosaico che è anche un elemento nel menu di navigazione nel sito di *Snow Fall*: accanto ai link ai sei capitoli ('Tunnel Creek', 'To the peak', 'Descent begins', 'Blur of white', 'Discovery', 'Word spreads'), le voci 'The Group' e 'The Map' offrono una contestualizzazione persistente del *chi* e del *dove* dei fatti.

⁴⁹ David Dowling e Travis Vogan, *Can We "Snowfall" This?*, «Digital Journalism», 2, 2015, pp. 209-224, web, ultimo accesso: 6 novembre 2020, <<https://doi.org/10.1080/21670811.2014.930250>>.

⁵⁰ Dowling, *Literary Journalism in the Digital Age*, in *The Routledge Companion to American Literary Journalism*, New York-Abingdon, Routledge, 2019.

⁵¹ Tra interviste ai sopravvissuti e ricostruzioni animate degli avvenimenti.

⁵² Sedici di questi sono dedicati alle tre donne e ai tredici uomini della spedizione, in una serie di ritratti fotografici che usa materiale proveniente dagli album di famiglia.

⁵³ Le telefonate al 911, il numero di telefono delle emergenze negli Stati Uniti.

fotografico del protagonista corrispondente, a sua volta link ipertestuale all'album fotografico che apre un'altra linea della storia.

Cinematografica (o televisiva, se si vuole) nella concezione multimediale del montaggio, l'ipermedialità di *Snow Fall* si qualifica come caratteristica precipua però del web, e non soltanto per la capacità di stabilire (e offrire al lettore) collegamenti con i quali interagire a tutti i livelli, ma anche perché conserva (e valorizza) sullo schermo il concetto di *pagina* da scorrere in verticale, in contrasto con il concetto orizzontale di *slide*, che già univa i capitoli di *Twelve Blue* e ora domina la configurazione e la fruizione delle *stories* delle social app.⁵⁴ È lo scrolling a guidare lo sviluppo della narrazione: il lettore muove le sue dita sul trackpad o sullo schermo e il testo, le immagini e i video si svelano davanti ai suoi occhi come il palco, la scenografia e gli attori appaiono sulla scena mentre il sipario si alza.⁵⁵ In un format che qualcuno ha chiamato “scrollytelling”,⁵⁶ risulta cruciale, se non dominante, la funzione del testo scritto, che non soffre la sudditanza delle immagini come accade nelle piattaforme social oramai tutte, sulla scia di YouTube, deliberatamente sempre più audiovisive.⁵⁷ Al contrario, nella rivalorizzazione dell'ipertestualità del web, la parola scritta si ribella all'espulsione dai social media, nei quali è ridotta ad ancella a sua volta “iconizzata” tra video brevi, reels, emoji e screenshot,⁵⁸ e contravviene al broccardo della brevità, la legge secondo la quale gli utenti del web non leggono ma “scannerizzano”.⁵⁹ Una legge che ha dato vita, oltre che alla tendenza trasformativa della rete in televisione, a generazioni di testi online telegrafici, spezzati in cinguettii *à la* Twitter più ancora che in lessie barthesiane, quando è oramai dimostrato che gli utenti che leggono, leggono sul serio anche quando devono scrollare uno schermo piuttosto che sfogliare una pagina di carta, specie se il testo è un testo narrativo.⁶⁰ Il capitolo più corposo di *Twelve Blue* non superava le quattromila battute, *Snow Fall* è un racconto di oltre sedicimila parole il cui capitolo più breve (quello di chiusura) arriva a contare comunque diecimila caratteri, ogni sua parte un

⁵⁴ La scomposizione in diapositive (o, al limite, in pagine web separate) di un singolo contenuto rende più agevole l'inserimento di “interruzioni pubblicitarie” durante la visione o lettura, moltiplicando peraltro i numeri di visualizzazioni per ogni parte dell'unità contenutistica.

⁵⁵ Dowling e Vogan, *op. cit.*, p. 214.

⁵⁶ Doris Seyser e Michael Zeiller, *Scrollytelling – An Analysis of Visual Storytelling in Online Journalism*, in *2018 22nd International Conference Information Visualisation (IV)*, 2018, pp. 401-406.

⁵⁷ Basti pensare al successo di TikTok. E non dimenticando come Facebook da anni promuova, fino a truccare i dati di engagement, il video come contenuto privilegiato per le interazioni nel proprio ecosistema applicativo. Si veda al proposito, e dalla prospettiva delle conseguenze sul settore del giornalismo, Alexis C. Madrigal e Meyer Robinson, *How Facebook's Chaotic Push Into Video Cost Hundreds Of Journalists Their Jobs*, «The Atlantic», 18 ottobre 2018, web, ultimo accesso: 23 settembre 2020, <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/10/facebook-driven-video-push-may-have-cost-483-journalists-their-jobs/573403>>.

⁵⁸ Si pensi all'esempio, peraltro narrativamente straordinario, di *How To Rob a Bank*, vincitore nel 2017 del Robert Coover Award. Alan Bigelow racconta la storia di due novelli Bonnie e Clyde facendo uso di un testo che è catturato dallo schermo dello smartphone dei protagonisti, punto di vista esclusivo della narrazione tra chat WhatsApp, ricerche su Google, acquisti online, navigazioni su siti di informazione: Alan Bigelow, *How To Rob a Bank*, 2016, web, ultimo accesso: 20 maggio 2022, <<https://webyarns.com/howto/howto.html>>.

⁵⁹ Jakob Nielsen, *How Users Read on the Web*, «Nielsen Norman Group», 30 settembre 1997, web, ultimo accesso: 12 febbraio 2018, <<https://www.nngroup.com/articles/how-users-read-on-the-web>>.

⁶⁰ Enrico Meglioli, *Sfogliare o scrollare? Il futuro della lettura, tra mondo cartaceo e digitale*, «Testo e Senso», 23, 2021, pp. 215-231, web, ultimo accesso: 3 gennaio 2022, <<https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/article/view/530>>.

longform che configura l'ipertesto come *super* testo, stratificazione e combinazione di *layer* in cui si sovrappongono e collegano in una forma nuova linguaggi, codici e storie.

Lontano dal disorientamento labirintico dei primordi, alternativo alla *gamification*, resistente alla sottomissione imposta dalle interfacce preconfezionate delle social app, l'ipertesto del web si dimostra tuttora un'innovativa composizione "d'autore" in grado di restituire, aumentata, la letterarietà della narrazione: alla letteratura, all'inseguimento della multimodalità sulla carta,⁶¹ non resta che (ri)scoprirne la forza.

⁶¹ Brad Elicker, *Reading and Seeing: The Artistic Use of Visual Features in Contemporary Novels*, «Philosophy and Literature», 1, 2020, pp. 19-34, web, ultimo accesso: 10 maggio 2021, <<https://muse.jhu.edu/article/754506>>.