

Comparatismi 9 2024

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20242675>

Abitare nel labirinto. *Casa di foglie* di Mark Danielewski: un'architettura del disorientamento

Paolo Sordi

Abstract • *Casa di foglie* di Mark Danielewski (2000) è tra i più notevoli esempi di ipertesto a stampa, debitore tanto di Borges quanto dell'ecosistema mediatico introdotto dal world wide web. In questa ultima prospettiva, l'applicazione al testo dei principi dell'architettura dell'informazione come strumento di analisi da un lato ne sottolinea le complesse strutture compositive e la loro somiglianza con quelle del mondo digitale, dall'altra suggerisce un parallelo con l'architettura della casa al centro della narrazione. In entrambi i casi, l'autore gioca a sovvertire la deontologia delle due discipline e a fare a pezzi la familiarità e l'ordine rassicurante cui abitazione e libro dovrebbero rispondere: sia l'uno che l'altro si trasformano in un labirinto dell'orrore, intreccio disorientante in cui si ritrovano intrappolati senza apparente via di uscita sia i protagonisti del romanzo che i lettori del libro.

Parole chiave • ipertesto; architettura dell'informazione; digital humanities; letteratura elettronica

Abstract • *House of Leaves* by Mark Danielewski (2000) is among the most notable examples of printed hypertext, indebted both to Borges and to the media ecosystem introduced by the world wide web. In this last perspective, information architecture as an analysis tool on the one hand underlines the complex narrative and compositional structures and their similarity with those of the digital world, on the other suggests a natural parallel with the architecture of the house at the heart of the story. In both cases, the author plays to subvert the deontology of the two disciplines and to tear apart the familiarity and the reassuring order to which home and book should respond: both one and the other are transformed into a labyrinth of horror, a disorienting plot in which both the protagonists of the novel and the readers of the book find themselves trapped with no apparent way out.

Keywords • hypertext; information architecture; digital humanities; electronic literature

Abitare nel labirinto. *Casa di foglie* di Mark Danielewski: un'architettura del disorientamento

Paolo Sordi

I.

Un lungo, verboso saggio accademico su un documentario cinematografico intitolato *La versione di Navidson*, diretto dal fotografo di guerra Will Navidson nell'aprile del 1990: il cuore narrativo di *Casa di foglie* di Mark Danielewski (2019)¹ segue, attraverso il lavoro critico di Zampanò,² autore del saggio, le vicende autobiografiche della famiglia del regista mentre si trasferisce in una nuova casa nelle campagne della Virginia. Lontano dagli scenari cruenti e rischiosi della sua professione e dalla confusione della città, Navidson intende documentare con la cinepresa e una serie di telecamere installate in diversi punti strategici dell'abitazione un felice ritorno alla vita coniugale con sua moglie Karen, una ex modella con la quale la relazione è in crisi, e i loro due figli, Chad e Daisy. L'accogliente casa in stile coloniale di Ash Tree Lane, però, piuttosto che infondere riconciliazione e pace, si rivelerà fonte di inquietudine e terrore nel momento in cui, di ritorno da un viaggio, Navidson e i suoi scoprono una stanza che non dovrebbe esistere: invisibile dall'esterno, assente dalle planimetrie originali, la stanza si estende e si restringe, si allarga e si comprime in una dinamicità labirintica che contraddice le leggi della fisica e apre un abisso di oscurità che getta un'ombra nera sul futuro della famiglia. Navidson non scappa di fronte alla scoperta, ma organizza un team di esploratori che in una serie di spedizioni proverà a entrare nel labirinto nero e trovare una spiegazione razionale al fenomeno. Da qui in avanti, *La versione di Navidson* è la documentazione filmata non di quanto succede nella casa, bensì di quello che succede *alla* casa.

Con tutta evidenza, la struttura narrativa che sostiene *Casa di foglie* è quella di un romanzo gotico: da Edgar Allan Poe in poi (*The Fall of the House of Usher* [*La caduta della casa degli Usher*], 1839) il *tòpos* della casa infestata ricorre come meccanismo che scatena nel lettore (e nello spettatore)³ l'orrore, facendo leva sul concetto di perturbante che Freud ha collegato etimologicamente alla negazione della familiarità della casa (*heimlich* versus *unheimlich*) e che nel testo di Danielewski è esplicitato con l'ausilio di una citazione dell'Heidegger di *Essere e tempo* a proposito dello spaesamento come “modo esistenziale del non sentirsi a casa propria” (Danielewski 2019, pp. 26-27). La citazione, come ovvio, è una delle tante di cui è costellato il saggio di Zampanò, il cui imponente apparato

¹ *House of Leaves* è stato pubblicato originariamente per Pantheon Books negli Stati Uniti nel 2000. La prima edizione italiana, a cura di Mondadori, è del 2005. L'edizione cui si fa riferimento in questo articolo è quella di 66thand2nd del 2019.

² Omaggio cinefilo (Danielewski è figlio di un regista di origini polacche scomparso nel 1993) al nome del protagonista maschile, interpretato da Anthony Quinn, del film *La strada* di Federico Fellini (1954).

³ La collocazione della casa di Navidson in Virginia, presso Ash Tree Lane, richiama nella prima delle sue tre parti il nome del protagonista del più classico dei film horror della contemporaneità, *La casa* (titolo originale *The Evil Dead*) di Sam Raimi (1981) – Ash Williams, interpretato da Bruce Campbell.

paratestuale di note e riferimenti bibliografici testimonia un altro evidente debito del romanzo con il postmoderno e il suo piacere nel mescolare generi letterari nonché gli statuti della realtà e della finzione. Qui il modello archetipico che si impone alla lettura è quello di *Fuoco pallido* di Vladimir Nabokov (2002): come nel romanzo dell'autore russo, al centro della trama c'è un commento a un'opera artistica che diventa un "organismo testuale fluido, molteplice e pluridirezionale che offre diversi percorsi di lettura, tutti altrettanto legittimi" (Bertoni 2018, p. 201). Percorsi che comprendono gli stessi paratesti, perché, come primo lampante esempio, l'introduzione (come del resto la prefazione in *Fuoco pallido*) non è altro che una delle linee narrative del romanzo: a prendere la parola è Johnny Truant, un giovane e brillante perdigiorno che alla fine del 1996 prende in affitto il monolocale in cui a lungo aveva vissuto Zampanò e che afferma di aver rinvenuto lì il suo manoscritto e i suoi appunti inediti:

[...] lì dentro di pagine ce n'erano proprio tante. Grovigli infiniti di parole che contorcendosi andavano a formare un significato, ma più spesso no, e si diramavano in frammenti sempre nuovi in cui mi sarei imbattuto più avanti [...]; non c'era nulla, ma proprio nulla, su cui non fosse scritto qualcosa; tutto era ricoperto di anni e anni di dichiarazioni affidate all'inchiostro, sovrapposte, cancellate, corrette, scritte a macchina, leggibili, illeggibili [...] (Danielewski 2019, p. xvii).

Da quei grovigli infiniti, Truant ricava l'edizione del saggio di Zampanò data alle stampe e presentata al lettore, ma la sua è una curatela invadente e inappropriata. Come il suo omologo nabokoviano Kinbote, Truant è un curatore inattendibile che contamina da subito l'opera con una sua narrazione – altrettanto inattendibile – la quale si dipana attraverso un sistema di note a piè di pagina destinate non tanto far progredire la comprensione del testo principale, quanto piuttosto a *digredire* e costruirne uno nuovo in diretta competizione con quello, invadendo le pagine e le note originali del saggio con aneddoti e racconti autobiografici in odore di millanteria e mischiandosi peraltro con ulteriori note redazionali della casa editrice, che da subito tiene a chiarire di non aver mai conosciuto Truant, se non per corrispondenza (ivi, p. 4). Una macchina metalettica portentosa (Mazzucato 2022), *Casa di foglie*, con le sue oltre 700 pagine che sembrano moltiplicare *ad libitum* il Borges di *Finzioni*: e del resto Zampanò, la figura dell'erudito studioso cieco che genera la storia e muore circondato da una mole babelica di scritti, è un chiaro omaggio all'autore di *Il sentiero dei giardini che si biforcano*, il quale rappresenta senz'altro una delle migliori chiavi di accesso all'interpretazione delle direzioni molteplici che il romanzo assume, tra vicende sentimentali, avventure improbabili, accadimenti fantastici, avvenimenti reali, avvenimenti inventati, disquisizioni dotte, fonti scientifiche vere e fonti scientifiche false, che mettono in pagina un labirinto di storie che ora sembrano avere un senso "ma più spesso no" e che di fatto replicano il labirinto in cui la stanza stregata della casa attira Navidson e i suoi temerari esploratori (D'Ambrosio 2011).

2.

Ma, ponendosi in un'altra prospettiva, una lente altrettanto (se non di più) utile a comprendere a fondo l'operazione di *Casa di foglie* inquadrebbe il testo come un caso paradigmatico di romanzo *postdigitale*. Danielewski, del resto, concepisce la sua opera nel 1993 e la pubblica nel 2000: nel corso di nove anni, a partire dal 1991, anno in cui la sua prima pagina ha visto la luce online, il world wide web è un mezzo di comunicazione globale usato interattivamente da centinaia di milioni di utenti nel mondo; di lì a poco, il web 2.0

incentiverà la produzione e lo scambio di contenuti in rete, potenziando il grado di partecipazione dei navigatori alla creazione e diffusione di testi che, dall'avvento oramai del personal computer, sono generati nativamente attraverso interfacce grafiche di software come Microsoft Word che, a loro volta, assegnano allo 'scrittore' piena libertà e totale controllo non solo nella ideazione del testo, ma nella sua stessa composizione, impaginazione e contaminazione con altri oggetti testuali appartenenti al reame della digitalizzazione (immagini, in primis). Ebbene, è sufficiente sfogliare le pagine del romanzo per rendersi conto di come Danielewski abbia fatto propria la condizione digitale del testo e come imponga il suo ruolo non tanto e non solo come autore del romanzo, bensì – e prima di tutto – come *autore del libro*. Il layout di impaginazione stravolto dall'invasione e dalla prolissità delle note che spesso e volentieri conquistano tutto il foglio; la messa in pagina del testo principale, *La versione di Navidson*, mai uguale a sé stessa, con le righe di parole che si avvolgono su sé stesse, si ribaltano tornando indietro contromano, si specchiano, ruotano, si spezzano, interrompono, spariscono, moltiplicano, frammentano, finiscono, ricominciano, si dividono; la varietà di caratteri tipografici adottati; le occorrenze della parola 'casa' colorate sempre in blu sono senza ombra di dubbio segni che intendono "includere l'intera dimensione paratestuale nell'universo intradiegetico, di testualizzarla e farla diventare significativa" (D'Ambrosio 2011, p. 94)⁴, ma più ancora, se poi aggiungiamo anche la ricchissima componente visuale fatta di collage, fotografie, documenti, fotogrammi fornita in appendice,⁵ sono – come nota N. Katherine Hayles (2009) – segni evidenti di una presenza immanente di un testo digitale che influenza oramai a fondo i modi cognitivi della scrittura e della lettura, arrivando a produrre un intreccio tecnologico, realizzato nella materialità del prodotto 'libro', così ingarbugliato tra strategie informatiche e strategie tipografiche che diventa quasi impossibile stabilire quale delle due modalità sia quella più rilevante nel determinare gli effetti dell'intreccio romanzenso (Hayles 2009, pp. 175-176). In altre parole, *Casa di foglie* è un testo immerso nel profondo di un tempo in cui la digitalizzazione delle esperienze sociali e culturali (ed economiche) degli esseri umani si avviava a diventare ubiqua, pervasiva e invisibile – connaturata – alla condizione umana.

In particolare, rimarca bene Spencer Jordan (2021), in tutto il romanzo si avverte l'influenza della testualità e della medialità introdotte dal computer e da internet quali supporti e mezzi di produzione e trasmissione della conoscenza. La genesi effettiva del testo, che ha visto una sua prima versione essere pubblicata online prima di essere data alle stampe, e la sua *finzionalizzazione* innestata nella trama stessa del romanzo – le rivelazioni di un preliminare upload di *La versione di Navidson* sulla rete; gli scambi di email tra curatore (Truant) e casa editrice, testimoniati dalle note dei redattori – evocano con premeditazione i processi di composizione di un libro al tempo delle tecnologie informatiche di rete, ma – ancora di più significativamente – è tutta "l'estetica computazionale del web che permea l'intero romanzo" con il segnale cromatico decisivo della parola 'casa' stampata in blu (Jordan 2021, pp. 121-122), a replicare la *nuance* con la quale, milioni di navigatori dal 1991 hanno iniziato a familiarizzare con i collegamenti ipertestuali, distinguendo quella parola con quel colore come *hot word* satura di un senso e un'*agency* diversa rispetto alle altre monocromatiche parole di un testo di una pagina web. È per questo motivo che è impossibile non collegare *Casa di foglie* alla letteratura ipertestuale degli anni Novanta come l'avevano teorizzata, applicata e prodotta, tra computer e web, autori e critici come

⁴ In questo senso: le note acquistano pari dignità narrativa rispetto al testo principale; l'impaginazione del saggio di Zampanò mima le trasformazioni della casa documentate dal film di Navidson; le differenti famiglie di font caratterizzano le voci narranti; il colore blu sottolinea la potenza semantica della casa.

⁵ Appendice, che, in tutta coerenza, reclama a gran voce di non essere considerata come tale.

Michael Joyce, Stuart Moulthrop, George P. Landow, Jay David Bolter: innescata dalla informatizzazione del testo e da un software come Storyspace, la letteratura al computer si configurava come un labirinto ciclomatico di *hyperlink* in cui, messo in trappola dall'autore, "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 orienti i suoi passi nella direzione verso l'uscita, ammesso che un'uscita – ovvero: la fine – ci sia" (Sordi 2022, pp. 546-547). Sulla base di un saggio di Espen Arseth (1997), più di qualcuno (Francalanci 2021; Medaglia 2021; Mazzuccato 2022) ha pensato di iscrivere l'opera di Danielewski nella categoria della "letteratura ergodica", vale a dire una letteratura che richiede al lettore un impegno cognitivo e fisico superiore all'ordinario movimento lineare degli occhi e delle pagine, arrivando a dare vita a forme di narrazione ipermoderne in cui il testo supera i suoi limiti e si estende su più livelli in parallelo (Medaglia 2021). Arseth, in effetti, aveva coniato la sua definizione muovendo da riflessioni preliminari in merito alla non linearità dei testi letterari generati al computer (primo fra tutti, l'opera ipertestuale seminale di Michael Joyce, *afternoon, a story*) per identificarne caratteristiche principali (variabilità, dinamicità, indeterminabilità, transitorietà, manovrabilità [Arseth 1994]) che non sono altro che una variante delle caratteristiche di ogni testo informatico. Nella contaminazione inevitabile tra informatica e stampa, tra digitale e analogico, piuttosto che ricorrere a nuovi vocaboli e nuove tassonomie come tende a fare Arseth,⁶ risulta più fruttuoso attenersi alla categoria della letteratura elettronica e del genere della fiction ipertestuale (Rettberg 2019, pp. 4-5) per comprendere come la supposta *ergodicità* di testi come quello di Danielewski (o di *ilMistero.doc* di Matthew McIntosh [2020]⁷) non sia in realtà altro che il tentativo di oltrepassare le limitazioni costitutive della narrativa convenzionale nel rappresentare mimeticamente la complessità della realtà (Rettberg 2019, p. 60). Detto in un modo che adotta una imprescindibile lente di osservazione mediologica, Danielewski applica al supporto tradizionale della narrativa – il libro – la *disruption* informatica della narrazione provocata dalla letteratura ipertestuale di Joyce e compagnia, per destabilizzare insieme a loro le convinzioni dei lettori che il romanzo sia una forma statica compiuta in un artefatto materiale, immutabile e fisso (Elicker 2020, p. 23) e per negare poeticamente (e crossmedialmente) l'impossibilità di qualsiasi mezzo, non solo del computer e del web, ma anche del libro, di racchiudere in sé un ordine compiuto e afferrabile del mondo o di una sua parte. Riportando la riflessione quanto mai puntuale di Mark C. Taylor, Jordan mette in rilievo che *Casa di foglie* è come il web, e il web è una casa di foglie (Jordan 2021, p. 123). Quella casa infestata, in altri termini, è la metafora che dà corpo letterario al tema sotterraneo – e decisivo nell'interpretazione complessiva dell'operazione romanzesca di Danielewski – di una cultura che non va in fiamme, come vorrebbero gli immancabili apocalittici (Spitzer 2013; Greenfield 2016), ma piuttosto va in bit, ovvero si trasferisce dai supporti analogici ai supporti digitali in un percorso di migrazione che rende sempre più evanescente l'impresa di seguirne le tracce, le direzioni, l'estensione e gli attraversamenti dei confini transmediali. È la letteratura che esce dalla galassia tipografica ed entra nella galassia informatica uno degli ultimi, profondi nuclei tematici di *Casa di foglie*.

⁶ In una sorta di irrefrenabile tic genettiano che, ad esempio, lo spinge a fare a meno del termine di *lessia* (Barthes 1973) adottato da George P. Landow per definire all'interno della teoria dell'ipertesto un frammento unitario di un blocco testuale (Landow 1998, p. 11) e utilizzare invece l'oscuro e intraducibile *texton* (Arseth 1994).

⁷ Sul romanzo di McIntosh, cfr. Sordi 2024, pp. 147-165.

3.

Dopo più di due settimane dall'inizio di quella che sarà la sua ultima, solitaria esplorazione, l'Esplorazione n. 5, di quelle stanze e di quei corridoi inspiegabili, Navidson si scopre nel cuore di tenebra della casa. Infortunato a una gamba dopo una caduta dalla bicicletta che aveva usato come mezzo di trasporto, quasi esaurite le batterie, i nastri e i rullini degli strumenti di registrazione video e documentazione fotografica che aveva portato con sé, terminate le razioni alimentari di sopravvivenza, scaricata la torcia elettrica, il protagonista e autore del documentario a quel punto può fare solo affidamento su un registratore audio a microcassette, una scatola di fiammiferi e un libro. Sempre più disorientato, in preda alla nausea, incapace di capire se nel suo viaggio disperato e straziante procede fluttuando, cadendo o salendo, la videocamera – prima di spegnersi per sempre - lo coglie nei suoi ultimi gesti, illuminati dall'unico fiammifero rimasto a sua disposizione:

Dopo aver bevuto un veloce sorso d'acqua ed essersi avvolto meglio nel sacco a pelo, si dedica all'ultima attività possibile, la lettura del solo libro che ha: *Casa di foglie* (Danielewski 2019, p. 485).

Come commenta Zampanò in nota (ivi, p. 488), siamo di fronte al climax del film, di lì a poco seguiranno immagini di Navidson che brucia il libro prima di ascoltare la sua voce mentre inizia a morire assiderato. Ma siamo di fronte anche al climax della concentrica *mise en abyme* progettata dal romanzo, il momento in cui appare chiaro il gioco orchestrato dall'autore sin dal titolo, a sua volta un gioco di parole. Quella casa di foglie, l'edificio mostruoso che sfugge alle leggi della fisica, è il supporto con il quale abbiamo assicurato per oltre cinque secoli la fissazione, la conservazione e la comunicazione dei testi e della conoscenza: la casa di foglie è la *casa di fogli*.⁸ È il libro. O meglio ciò che ne resta dopo la *mediamorfosi* del world wide web. Una casa nella quale non ritrovarsi, ma perdersi.

Se pensiamo alla ricostruzione storica, sociale e culturale che Luca Molinari fa delle abitazioni domestiche, “la casa è l'inizio di un universo di tecniche e sperimentazioni che abbiamo chiamato nel tempo architettura” (Molinari 2016, p. 91): una disciplina chiamata, da quando nel XVIII secolo l'Abate Laugier ne ha identificato l'inizio con la costruzione di una capanna di legno, a dare misura, ordine razionale, efficiente e soddisfacente a un insieme di mura e materiali resistenti nel tempo che deve assolvere ad alcune irrinunciabili funzioni: proteggere dall'esterno, accogliere le attività vitali dell'esistenza (mangiare, dormire, riposarsi), distinguere tra una parte pubblica e una parte privata, disporre stanze e arredamento in uno spazio chiuso e finito che dà luogo a rappresentazioni di un incontro continuo di individui che lo abitano, dando forma a un certo modo di stare al mondo. La casa moderna è un artefatto che, lungo tutto il corso della sua evoluzione tecnologica e progettuale, non ha mai perso la sua connotazione fondamentale, ovvero quella di rifugio dalla minaccia della sua somma – “il labirinto necessario e insieme pericoloso che rispecchia l'immagine dei primi agglomerati urbani” (ivi, p. 92) –, è lo spazio felice all'interno del quale “si è costruita e rafforzata l'opposizione radicale tra l'umano e il non umano, tra la città e la foresta, tra il “civile” e il selvaggio” (Coccia 2021, p. 26).

Ciò che la casa fa per i suoi abitanti, il libro gutemberghiano fa per i suoi autori e i suoi lettori. Dopo la tabula, il rotolo, il codice, la forma moderna preparata nel XV secolo

⁸ Nella traduzione in italiano, che sconta la traduzione al femminile dell'originale radice *leaf* di *House of Leaves*, il gioco di parole sfuma, anche se nel linguaggio tipografico non è raro imbatcersi nella *fogli*a come equivalente di *foglio* quale unità fisica standard e minima di carta sulla quale stampare (nel caso del libro) una pagina su ciascun lato.

dall'introduzione dei caratteri mobili dà vita a un artefatto che si impone come oggetto materiale (e riproducibile a costi relativamente economici) che è dotato di una sua specifica architettura sostanziale: è diviso in spazi funzionali e separati (il "frontespizio" – evidente prestito dal linguaggio architettonico –, l'indice, il testo) ed è dotato di indicatori persistenti (la numerazione di ogni pagina) che orientano la sua fruizione accompagnando, senza lasciarlo mai, il lettore nella sua esplorazione di lettura (Cursi 2016, pp. 207-208). Contro le intemperie, i pericoli di evanescenza e i rischi di inaffidabilità dell'oralità – e contro i costi di produzione di un manoscritto –, il libro a stampa offre una struttura chiusa, protetta, accogliente, economica e replicabile, e assicura riparo, da una parte, a saperi, storie, autori, personaggi ed eventi che altrimenti sarebbero andati perduti o rimasti sconosciuti; dall'altra parte, organizza in quello spazio finito di pagine un incontro tra quei saperi, quelle storie, quegli autori, quei personaggi, quegli eventi e un pubblico nuovo di lettori, che beneficia a sua volta di un rifugio sicuro, intimo e privato per vivere l'esperienza della lettura e della narrazione. Strutturare, organizzare: sono le due operazioni cruciali di ogni buona architettura, che comunica la propria efficacia nella funzionalità intrinseca e nella forma estrinseca – quest'ultima a sua volta interdipendente dalla funzione. Con la definitiva industrializzazione della tecnologia di Gutenberg e la standardizzazione su larga scala dei processi di composizione tipografica, che implica tra le altre cose controllo del testo, produzione di copie uniformi, "esprit du système" (Sanfilippo e Matera, p. 65), il libro acquisisce uno statuto di architettura perfetta e a bassissimo costo cognitivo, la quale comunica la propria funzione con la sua sola presenza di oggetto fisicamente progettato, composto e prodotto, come ci ha insegnato Bruno Munari con *Prelibri* (1980). Pensata per bambini non ancora alfabetizzati, la raccolta di libri in miniatura verificava come la materialità di un libro, anche privata del suo contenuto – le parole stampate – comunicasse da sé e in sé e restasse comunque piena di informazioni visive e tattili (Campagnaro 2019, p. 94).

Quando le pagine, dai fogli di carta, entrano nello schermo di un computer e nella finestra di un software come il browser web, strutturare e organizzare l'oggetto nello spazio – un oggetto e uno spazio che hanno perso ogni traccia di materialità e ogni appiglio tattile – non basta più. Per gli artefatti culturali immateriali della rete c'è un bisogno disperato e ineludibile di etichettare, indicare, guidare verso le funzioni dell'oggetto. Nella dimensione della rete, in altre parole, tutto l'apparato della paratestualità è quantomai irrinunciabile e, piuttosto che ruotare attorno al testo, lo deve accompagnare allo stesso livello, sia in termini quantitativi che cognitivi, fino a ribaltare il ruolo ausiliario che da Genette la critica letteraria tradizionalmente attribuisce al paratesto. Online, le componenti paratestuali assolvono a una serie inderogabile di operazioni pragmatiche rivolte alla effettiva fruizione del testo digitale: prime fra tutte, le operazioni descrittive (le indicazioni per la navigazione) e le operazioni dialogiche/trasformative (il link ipertestuale) (Fiormonte 2018, pp. 58-62). Per percorrere le stanze di quella nuova complessa, indeterminata, molteplice, sconfinata e labirintica casa ipertestuale che è un sito web, il quale non è peraltro mai isolato dagli altri siti, ma si colloca costitutivamente dentro una ragnatela di case interconnesse in una città ampia quanto il mondo – il world wide web – serve una nuova architettura: l'architettura dell'informazione.

4.

Ricostruendo le origini di quella che chiamano, piuttosto che una scienza, un'arte applicata⁹, Andrea Resmini e Luca Rosati rintracciano le origini della locuzione in un paper

⁹ Cfr. Veen 2001.

IBM del 1964 all'interno del quale, seppure rinvii – giocoforza, data l'epoca del documento – a concetti di organizzazione di flussi di dati, di progettazione logica e di implementazioni fisiche in stretta correlazione con la componente hardware di un computer, la definizione di *information architecture* (IA) è quella sulla quale si baserà tutta la sua estensione nei decenni successivi (Resmini, Rosati 2011, p. 33), quando personal computer, interfacce grafiche, internet e world wide web occuperanno il campo dell'informatica consacrandone una diffusione globale e popolare. In questo progressivo ampliamento semantico, l'IA si distanzia dall'originale ambito dell'*information systems*, tutto concentrato sui problemi logistici della gestione dell'informazione in un ambito *corporate*, per acquisire una connotazione che la indirizza a lavorare con le informazioni quali materiali e risorse, sia statiche che dinamiche, per produrre artefatti digitali secondo due direttive disciplinari principali (ivi, p. 36). La prima direzione è quella dell'*information design*, l'approccio che si deve in gran parte al designer Richard Saul Wurman (1997) e che più manifesta il proprio debito con la disciplina dell'architettura, dedicando la sua attenzione – proprio come fanno gli architetti tramite la progettazione e la costruzione – a organizzare i dati in uno spazio fisico per rendere chiaro ciò che appare oscuro e strutturare quegli stessi dati in una mappa tramite la quale gli utenti possano trovare la strada che porta alla conoscenza; la seconda è quella dell'*information science*, che prende il via con la definitiva affermazione del world wide web come medium globale di informazioni e si canonizza con il testo fondamentale di Louis Rosenfeld e Peter Morville, *Information Architecture for the World Wide Web* (1998), un vero e proprio manuale di progettazione delle informazioni nell'inedito (e smaterializzato) prodotto culturale che prendeva il nome di “sito web”. Posizionandosi in un terreno che contempla aree grigie di confine con discipline quali l'architettura e la biblioteconomia, come è ovvio, ma anche ingegneria industriale, urbanistica, comunicazione, marketing, graphic design, content management, sviluppo software e usabilità, l'architettura dell'informazione nasce dall'esigenza di neutralizzare il sovraccarico informativo derivante dalla presenza di miliardi di pagine web in competizione tra loro per conquistare l'attenzione degli utenti e mettere ordine in quell'unitario e ipertestuale oggetto di comunicazione che è un sito web, attraverso la progettazione del suo ambiente informativo, l'organizzazione e l'etichettatura dei suoi sistemi di navigazione, la modellazione delle informazioni in funzione della loro usabilità e *findability*, l'applicazione di una logica architettonica e di design all'ambiente digitale (Rosenfeld, Morville 1998, p. 4). Uno degli obiettivi cruciali dell'IA, in questo quadro, è evitare che l'utente possa perdersi nel mare sconfinato che sta navigando e andare alla deriva confuso, frustrato e impaurito: se la struttura e l'organizzazione servono a costruire le stanze delle informazioni, i sistemi di navigazione prevedono allora porte e finestre facendo attenzione a fornire in ogni momento al navigatore un riscontro contestuale sulla sua posizione attuale, come le mappe nei cartelloni delle città che indicano *Tu sei qui*, e sul percorso a ritroso verso il punto di partenza della navigazione, come la strategia delle molliche di pane che Hansel e Gretel utilizzano per ritrovare la strada che li riporta a casa (ivi, pp. 115-131) – la loro *home, sweet home*(page).

Nel momento in cui riafferma il legame artistico inscindibile tra il piano contenutistico del romanzo e il piano materiale del libro,¹⁰ Danielewski fa a pezzi con *Casa di foglie* l'architettura delle informazioni del medium tipografico, trascinandolo nel reame estetico di un web ipertestuale, dinamico, multimediale e animato, un web per il quale però adotta poeticamente la negazione di ogni sistematizzazione possibile teorizzata dagli ipertesti della letteratura elettronica di prima e seconda generazione (Flores 2019), secondo la quale ogni narrazione è una rappresentazione flessibile e instabile di storie, eventi, pensieri

¹⁰ Va qui ricordato e sottolineato che di *Casa di foglie* non esiste una versione e-book.

(Joyce 1995), un'esplorazione senza mappa che conduce il lettore a "vagare in una nebbia testuale da cui a tratti emergono luoghi e oggetti conosciuti, ma tra i quali è difficile identificare legami e rapporti" (Lughi 1993). Niente *breadcrumbs* in *Casa di foglie*, nessun filo di Arianna a rilegare il testo di un labirinto del caos che però, al pari della Biblioteca di Babele di Borges (1996), nasconde nella ripetizione illimitata e periodica di stanze e corridoi della casa di Navidson un ordine ultimo: un'architettura ultima del disorientamento realizzata nel libro, che cita e replica i paradossi percettivi delle litografie di Maurits Cornelis Escher. Come in *Relatività* (1953), nella quale una scala appare appartenere allo stesso tempo al pavimento e al soffitto e sembra percorsa da persone sia sopra che sotto i gradini, oppure come in *Salire e scendere* (1960), in cui la circolarità delle due azioni è ottenuta disegnando una scala su un piano invece che in salita, *Casa di foglie* risponde a leggi percettive precise e ottiene il suo paradosso non tanto sul piano della fisica quanto su quello della logica: come osserva Odifreddi a proposito di Escher, l'esempio più calzante in merito è il paradosso del mentitore che dice "questa frase è falsa", affermazione nella quale l'aspetto cruciale è l'autoreferenzialità, ovvero la frase parla di sé stessa (Odifreddi 2023). Il libro di Danielewski parla del libro, vale a dire riflette metatestualmente sulla propria residuale identità fisica di supporto catapultato in un mondo di *device* che spazzano via ogni forma di riparo progettata dai media della modernità occidentale, come avverte Truant sin dalla sua introduzione al saggio di Zampanò:

I vecchi rifugi – la televisione, i giornali, i film – non vi proteggeranno più. Proverete a scribacchiare su un diario, un fazzoletto, forse anche sui margini di questo libro. E sarà allora che scoprirete di non fidarvi più nemmeno delle quattro mura che avete sempre dato per scontate. Perfino i corridoi che avete percorso così tante volte vi sembreranno più lunghi, molto più lunghi, e le ombre, tutte le ombre, vi appariranno più intense, molto, molto più intense (Danielewski 2019, p. xxiv).

Tutti gli attributi di cui si connota l'architettura di un libro – ordine delle pagine, rigore dell'impaginazione, coerenza dello stile tipografico, compiutezza del discorso, finitezza della storia – sono come infestati dall'invasione di un dominio digitale che porta il labirinto dentro le stanze e i corridoi composti da quegli strati di fogli di carta e con il labirinto porta l'impossibilità di dare un senso compiuto all'esperienza della conoscenza. In ansia per le direzioni sempre imprevedute, confuso dall'assenza di un orientamento inequivocabile, frustrato da una completamento che sposta sempre in avanti o di lato la sua ultima, promessa tappa, il lettore tipografico, al pari di Navidson perso nella oscurità fredda della casa, si trova dentro lo spaesamento e l'orrore di un libro mostruoso che lo inghiotte, lo contorce, lo tortura, lo seziona, lo immola, come fanno ai loro osservatori gli edifici di Coop Himmelblau, esempi di un'architettura non addomesticata né tantomeno familiare che mira a partecipare "attivamente all'autosmembramento del soggetto, riflettendone lo sconvolgimento interno o persino precipitandone la disgregazione" (Vidler 2006, p. 90).

Nelle ultime pagine del saggio di Zampanò, scopriamo che Navidson è vivo, tratto in salvo da sua moglie Karen, la quale, dopo essersi decisa a varcare la soglia della stanza maledetta, se lo ritroverà tra le braccia privo di sensi nel giardino della casa, senza alcuna razionale spiegazione ed evidenza documentale (Danielewski, pp. 543-545). L'epilogo è un quadro domestico idilliaco in una nuova casa nel Vermont un anno e mezzo dopo gli eventi, alla fine di ottobre: la famiglia riunita a colazione, i preparativi per la festa di Halloween, i sorrisi e le attenzioni reciproche di ogni membro del nucleo familiare. Ma l'*happy ending* è una consolazione cui la videocamera manovrata da Navidson non può dare credito fino in fondo. Ancora devastato fisicamente dall'esperienza di Ash Tree Lane, "la benda che gli copre l'occhio sinistro, la mano mancante e la grucciona incastrata sotto l'ascella",

turbato dal tumore al seno diagnosticato a Karen, in convalescenza dall'intervento di mastectomia, il film si chiude con un'inquadratura rivolta all'esterno verso un bosco dove tutto è immobile: "La luce del lampione tremola, infine si spegne, e l'oscurità fa il suo ingresso trionfale, come una mano" (ivi, p. 548). Il libro è salvo, ma oramai, anche se non è ancora finito, sappiamo già che è orbo, amputato, zoppo e malato.

Bibliografia

- Aarseth, E.J. (1994), *Nonlinearity and literary theory*, in *Hyper/text/theory*, Baltimore, Johns Hopkins Univ Press, pp. 51–86.
- Aarseth, E.J. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. (1973), *S/Z*, trad. di Lonzi L., Torino, Einaudi.
- Bertoni, F. (2018), *Letteratura. Teorie, metodi, strumenti*, Roma, Carocci.
- Borges, J.L. (1996), *Finzioni*, a cura di Melis A., Milano, Adelphi.
- Campagnaro, M. (2019), *Do touch! How Bruno Munari's Picturebooks work*, "Rivista di Storia dell'educazione", 6, 1, pp. 81–96, <https://doi.org/10.4454/rse.v6i1.194>.
- Coccia, E. (2021), *Filosofia della casa. Lo spazio domestico e la felicità*, Torino, Einaudi.
- Cursi, M. (2016), *Le forme del libro. Dalla tavoletta cerata all'e-book*, Bologna, Il Mulino.
- D'Ambrosio, M. (2011), *Un libro-labirinto. Echi di Borges in "House of Leaves" di Mark Z. Danielewski*, "Parole rubate", 4, pp. 89–109, <https://www.repository.unipr.it/handle/1889/1707>, ultimo accesso: 26 giugno 2023.
- Danielewski, M.Z. (2019), *Casa di foglie*, trad. di Reggiani S. e Taiuti L., Roma, 66thand2nd.
- Davidson, T. (2014), *The Spatio-Temporal Dimensions of Mark Z. Danielewski's House of Leaves: "Real Virtuality" and the "Ontological Indifference" of the Information Age*, "Word & Text: A Journal of Literary Studies & Linguistics", 4, 1, pp. 70–82.
- Flores, L. (2019), *Third Generation Electronic Literature*, "electronic book review", <https://doi.org/10.7273/axyj-3574>.
- Greenfield, S. (2016), *Mind change. Cambiamento mentale. Come le tecnologie digitali stanno lasciando un'impronta sui nostri cervelli*, Roma, Giovanni Fioriti Editore.
- Hayles, N.K. (2008), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, Indiana, University of Notre Dame Press.
- Jordan, S. (2021), *Postdigital Storytelling: Poetics, Praxis, Research*, London, New York, Routledge.
- Joyce, M. (1995), *Siren shapes: Exploratory and constructive hypertexts*, in Id., *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy and Poetics*, Ann Arbor, University of Michigan Press, pp. 39–59.
- Landow, G.P. (1998), *L'ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, trad. di Musumeci V., Milano, B. Mondadori.

- Lughi, G. (1993), *Ipertesti letterari e labirinti narrativi*. *Interactive Storytelling*, “Igitur”, 5, 2.
- Mazzucato, N. (2022), *La macchina metalettica. Figure della rimediazione in ‘House of Leaves’ di Mark Z. Danielewski*, Tesi di Laurea magistrale, Università degli Studi di Padova, <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/46601>, ultimo accesso: 19 giugno 2023.
- McIntosh, M. (2020), *ilMistero.doc*, trad. di Fusari L., Milano, Il saggiatore.
- Medaglia, F. (2021) *La letteratura ergodica come manifestazione della metamodernità narrativa*, “Poli-Femo”, 22.
- Miall, D.S., Dobson, T. (2001), *Reading Hypertext and the Experience of Literature*, “Journal of Digital Information”, 2, 1, <https://jodi-ojs-tdl.tdl.org/jodi/article/view/jodi-36>, ultimo accesso: 19 agosto 2024.
- Molinari, L. (2020), *Le case che siamo*, Milano, Nottetempo.
- Munari, B. (1980), *Prelibri*, Milano, Danese.
- Nabokov, V. (2002), *Fuoco pallido*, trad. di Pece F., Raffetto A., Milano, Adelphi.
- Odifreddi, P. (2023), *Arte del puzzle e puzzle dell’arte*, in Giudiceandrea F. e Veldhuysen M. (a cura di), *Escher*, catalogo della mostra, Milano, Skira, pp. 11–23.
- Pohlmann, S. (2012), *Revolutionary Leaves: The Fiction of Mark Z. Danielewski*, Newcastle upon Tyne, UK, Cambridge Scholars Publishing.
- Resmini, A., Rosati, L. (2011), *A Brief History of Information Architecture*, “Journal of Information Architecture”, 3, 2, pp. 33–46, <https://doi.org/10.55135/1015060901/112.006/3.024>.
- Rettberg, S. (2019), *Electronic Literature*, Cambridge, UK ; Medford, MA, USA, Polity Press.
- Rosenfeld, L., Morville, P. (1998), *Information architecture for the World Wide Web*, Cambridge, Massachusetts, O’Reilly.
- Sanfilippo, M., Matera, V. (1995), *Da Omero ai cyberpunk. Teoria e storia della comunicazione in Canada e negli Stati Uniti (1940-1994)*, Roma, Castelvecchi.
- Sankar, N.R., Alexander, V.N. (2021), *The War That Never Happened: Horror and History in Mark Z. Danielewski’s House of Leaves*, “English Language Notes”, 59, 2, pp. 35–49, <https://doi.org/10.1215/00138282-9277249>.
- Sordi, P. (2022), *Gli ipertesti, dove sono? E il web vive forse in eterno? Alla ricerca di una letteratura ipertestuale perduta*, “Comparatismi”, 7, <https://doi.org/10.14672/20222070>.
- Sordi, P. (2024), *Letteratura in bit. Computer, web, social media e libri*, Roma, Tab edizioni.
- Spitzer, M. (2013), *Demenza digitale. Come la nuova tecnologia ci rende stupidi*, trad. di Petrelli M.A., Milano, Corbaccio.
- Veen, J. (2001), *Web design arte & scienza*, Milano, Apogeo Editore.

Vidler, A. (2006), *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*. trad. di Del Mercato B., Torino, Einaudi.

Wittmershaus, E. (2000), *Profile: Mark Z. Danielewski*, "Flak Magazine", 6 maggio, <https://web.archive.org/web/20110629020408/http://www.themodernword.com/borges/Flak%20Magazine-Danielewski.html>, ultimo accesso: 4 giugno 2024.

Wurman, R.S. (1997), *Information Architects*, New York, Graphis Inc.