

Per una letteratura della partecipazione

Prefazione di Tatiana Bazzichelli per *Parla come navighi. Antologia della webletteratura italiana* (Il Foglio Letterario, 2010).

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 messaggerie 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, visti come spazi sociali”².

Nei media sociali e nelle forme partecipative di *webletteratura*, 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.

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.

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, *Gomorra* di Roberto Saviano, *I viaggi di Mel* di Marco Philopat, *Dies*

Pur se le opere di cui 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 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

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.

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

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 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. Iper testi 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.

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

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 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 immodificabile. 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.

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

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.

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 superfluo 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

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 democraticità dei media sociali.

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

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.

Tatiana Bazzichelli

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.

www.tatianabazzichelli.com