

MOD

Società italiana per lo studio
della modernità letteraria

LA MODERNITÀ LETTERARIA
collana di studi e testi

diretta da

Anna Dolfi, Alessandro Maxia, Nicola Merola
Angelo R. Pupino, Giovanna Rosa

[69]

La modernità letteraria e le declinazioni del visivo

Arti, cinema, fotografia e nuove tecnologie

Atti del XIX Convegno Internazionale della MOD
22-24 giugno 2017

a cura di

Riccardo Gasperina Geroni e Filippo Milani

Volume I



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

In copertina:

Paul Klee, *Das offene Buch*, rielaborazione grafica di Jens Kerkemeier

© Copyright 2019

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

Promozione

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884675552-0

PREMESSA: “C’È” DEL VISIVO

Un discorso sulla fortuna della visualità negli studi letterari oggi non può prescindere dal porsi alcune domande intorno alle ragioni di questa stessa fortuna, alle condizioni che la hanno favorita, e soprattutto ai risultati che se ne possono ricavare.

Bisogna subito sgombrare il terreno da un fraintendimento, e cioè che questi discorsi sul visuale siano la riproposizione del vecchio tema del rapporto tra letteratura e arti visive, che può essere sì ricompreso nell’insieme dei nuclei che riguardano la visualità ma che non è assolutamente sufficiente a tener conto delle nuove istanze critiche che emergono oggi sulla scorta di un ripensamento generale che tocca da vicino i problemi legati alla discussione sulla modernità letteraria e culturale in senso ampio.

Il problema deve essere posto a partire dal perché oggi, in un’epoca dove le immagini prevalgono di gran lunga sulla parola, si senta il bisogno di esplorare la parola scritta nella sua tensione verso l’immagine, o meglio nell’interferenza espressiva e cognitiva che la lega all’immagine. Alla base di questa svolta (“turn”, come dicono gli americani) si può ipotizzare la crisi degli strumenti che l’analisi letteraria ha sussunto per alcuni decenni dai paradigmi linguistici e il prevalere progressivo di un’attenzione per il valore dell’immagine intesa come elemento costitutivo del discorso letterario.

Voglio citare – per rendere più esplicito il mio discorso – il divario che passa tra alcune affermazioni dell’ultimo Calvino nelle *Lezioni americane* e il breve intervento che Gianni Celati pubblica su “Alfabeta” nel 1984 con il titolo *Finzioni a cui credere*. Calvino ha un atteggiamento di difesa di fronte al dilagare del mondo delle immagini, che definisce una vera “peste” del pensiero, dal momento che il profluvio immaginativo ha tolto forma agli aspetti dell’espressività e intaccato il linguaggio dal di dentro. La malattia

del linguaggio deriva dunque dalla malattia contagiosa delle immagini. Palomar è colui che tenta di arginare questa epidemia fissando piccole porzioni di mondo non scritto e cercando di trasformarle in mondo scritto (con risultati quasi sempre deludenti per lui). Celati, che legge *Palomar* nel suo aspetto di resistenza strenua alla confusione dei discorsi sul mondo, indica le foto di Luigi Ghirri come via di sperimentazione a una nuova forma di finzione. E questa nuova forma di finzione nasce proprio dal fatto che la letteratura può riconquistare una zona di emotività proprio rinunciando all'enfasi con cui di solito la scrittura cerca di cogliere il sensazionale. «Nelle ultime foto Ghirri è riuscito ad abbassare la soglia d'intensità del suo racconto, fino al punto da poter eliminare ogni richiamo all'insolito e insieme all'attualità».

Qui l'elemento nuovo e interessante (lasciando da parte la poetica con cui Celati apre la sua nuova stagione di narratore) è che il visivo, nella forma della fotografia di Ghirri, sia considerato come veicolo di un pensiero che coinvolge direttamente anche il discorso letterario. Implicitamente, poi, è il discorso letterario che riesce a puntare sulla fotografia una forma di attenzione che da allora è ampiamente cresciuta e ha addirittura creato filoni specifici nell'ambito della ricerca.

Ho citato solo un esempio molto recente di quello che significa l'avvicinamento della letteratura al visivo. Se dovessi però individuare un punto storicamente più lontano, dovrei risalire al momento in cui per varie ragioni una generazione di studiosi italiani ha messo a disposizione dell'analisi dei testi letterari alcune competenze che derivavano da formazioni anche in ambito storico artistico. In un certo senso, possiamo affermare che una svolta visiva molto evidente sia stata presente nella modernità italiana fin dalla seconda metà del '900, quando Vittorini concepisce il «Politecnico» come una rivista dove le parole e le immagini devono collaborare insieme in uno scambio che non significa complementarietà ma messa in atto di strategie di lettura diverse e parallele. O quando Zavattini inizia le prime collaborazioni con i fotografi, e crea quel *reportage* unico che esce con il titolo *Un paese*. Ma potremmo anche risalire all'indietro, e pensare al momento in cui gli scrittori italiani (Mario Soldati, Ennio Flaiano, e poi Giorgio Bassani e Pier Paolo Pasolini) iniziano a scrivere per il cinema e capiscono che le loro parole, in quel caso, sono un appoggio sul quale dovranno poi crescere immagini in movimento che con la scrittura non hanno più a che fare. In ogni caso, senza questo appoggio, e senza un'accensione delle immagini, il racconto cinematografico non riesce a svolgersi.

Volendo poi regredire ancora lungo l'asse cronologico, arriveremmo alla cultura tardo romantica e simbolista, quando gli scrittori (a cominciare da Baudelaire) fanno dell'attenzione per le immagini dipinte un oggetto

specifico con cui mettere a prova la propria abilità di scrittura e intraprendono una vera gara con il visivo per riuscire a trasportarlo all'interno della lingua scritta. L'arco che va da d'Annunzio a Emilio Cecchi o a Soffici e a Roberto Longhi copre una parte importante della modernità, e di sicuro crea i presupposti per tutto quello che verrà lungo il Novecento e oltre.

Scrittura e pittura, scrittura e fotografia, scrittura e cinema: sono questi i tre ambiti su cui si è mosso il nostro convegno, anche se (ripeto) il problema del visivo non va ricondotto solamente a questi, e tantomeno è un problema riconducibile ai rapporti diretti della scrittura con la visività.

Forse circola in molte delle relazioni e degli interventi qui raccolti l'idea che gli studi letterari possano muoversi nella direzione del visivo proprio per rinnovare i propri paradigmi critici nel riconoscere il movimento della parola scritta verso l'esterno, verso il rapporto con la realtà, in una tensione che va ben oltre qualunque ipotesi mimetica. Potremmo affermare che sempre più oggi là dove ci sono scritture nuove c'è anche del "visivo", e le scritture spesso entrano in un rapporto dialettico con questa componente che predomina in ogni contesto culturale. Forse anche per questo oggi assistiamo alla traduzione visiva di molte opere del passato, così come abbiamo assistito alla trasposizione cinematografica di tanti classici della letteratura. Ma se guardiamo anche a studi critici recenti (penso a Valerio Magrelli che legge Valéry, a Daniela Brogi che si occupa dei *Promessi Sposi* a partire dalla cultura visiva seicentesca, a Silvano Nigro che riscopre gli appigli artistici del *Gattopardo*, per non parlare delle ricognizioni amplissime di Michele Cometa dalla Germania agli Stati Uniti) ci rendiamo conto che il nostro modo di guardare ai testi letterari è ormai impregnato profondamente di visività. O forse lo è sempre stato, e oggi sono maturate le condizioni che qualche decennio fa erano implicite nelle migliori scuole critiche (Padre Giovanni Pozzi che commenta il Marino, o Ezio Raimondi che fa interagire Longhi, Gadda e Caravaggio, Lea Ritter Santini che legge gli archetipi figurativi della cultura tedesca nel mito di Ganimede).

Nel puntare su Letteratura e mondo delle immagini, sia reali che potenziali, abbiamo voluto dunque tenere insieme quella che ci è sembrata una tappa importante nella cultura critica contemporanea, ma che ci congiunge strettamente con le tradizioni ermeneutiche che abbiamo alle spalle. La modernità letteraria può essere solo un continuo intreccio di visioni e di interpretazioni, un dialogo tra posizioni che non necessariamente coincidono ma che si integrano o correggono a vicenda. sue infinite implicazioni.

I due volumi raccolgono gli Atti del Convegno annuale della MOD, dedicato alla *Modernità letteraria e le declinazioni del visivo* che si è svolto presso

l'Università Alma Mater di Bologna dal 22 al 24 giugno 2017. L'incontro ha visto la partecipazione di numerosi studiosi italiani e internazionali che si sono confrontati sulla centralità del rapporto tra la letteratura, le arti, il cinema, la fotografia e le nuove tecnologie. Nella modernità letteraria lo spazio della pagina si apre a percorsi inediti che accettano le provocazioni del visivo e accolgono nel campo della scrittura l'icasticità dell'immagine. Mai come nel Novecento e negli anni Zero gli artisti hanno cercato un'interazione dialettica, fatta di complementarità o opposizione, tra la parola scritta e il segno visivo. Questa nuova sperimentazione di linguaggi può diventare uno dei nuclei costitutivi della scrittura moderna e irradiarsi nella complessità dei diversi generi letterari e delle loro strutture. La relazione tra immagine e parola, infatti, diventa necessaria o addirittura pervasiva e si ripercuote sulla fisionomia stessa dell'opera letteraria, che può essere accompagnata da immagini, illustrata da esse, tradotta in segno grafico o divenire costruzione filmica.

Le Relazioni presentate al convegno ripensano – alla luce di quello che è stato definito *visual turn* – l'importanza della cultura visuale in tutti i suoi aspetti e nel processo di complessità che investe la produzione dei testi, la loro interpretazione, la loro resa mimetica e il loro contesto di appartenenza.

Chi leggerà questo corposo volume di atti si renderà conto della vita ricchissima di potenzialità che caratterizza generazioni diverse di studiosi, tutti uniti dall'interesse per la parola letteraria e per le suggestioni critiche che un panorama sempre in movimento può offrire.

Così le numerose Comunicazioni suddivise nei rispettivi panel (di cui qui si è mantenuta la struttura) offrono sotto il profilo critico sguardi innovativi ed evidenziano le profonde implicazioni del tema proposto nella cultura attuale e nelle sue origini.

Parole e immagini

Il tema plurisecolare del rapporto simbiotico tra letteratura e arti figurative caratterizza tutta la modernità. In tal senso, l'elaborazione di nuovi linguaggi estetici non può prescindere da una prospettiva interdisciplinare, che intreccia parola e immagine ridefinendo i confini di entrambi i linguaggi. L'ampia gamma delle possibilità compositive va dal paroliberoismo delle avanguardie alla poesia visiva del secondo dopoguerra, dall'interpolazione di testo e immagini alla scrittura fondata sull'*ekphrasis* di quadri e fotografie.

Graphic novel

Di recente il *graphic novel* si è configurata come uno dei generi letterari più efficaci per raggiungere un pubblico ampio e diversificato. Infatti la

narrazione che intreccia parola e disegno consente di rendere più dinamica la narrazione, ibridando i due linguaggi e fondendoli in un unico linguaggio autonomo e fortemente evocativo.

Scritture e nuove tecnologie

Nell'era della "rivoluzione digitale" i nuovi media hanno modificato fortemente le pratiche della scrittura, consentendo di sperimentare vere e proprie opere ipertestuali, come in precedenza non era stato possibile. L'estrema rapidità e volatilità della scrittura sul Web costringe gli scrittori ad adottare nuove soluzioni strutturali ed espressive per dare corpo alle proprie opere.

Scrittori che parlano d'arte

Molti scrittori si sono cimentati nella critica d'arte, alcuni addirittura hanno cominciato la loro carriera come esperti d'arte. Risulta di particolare interesse analizzare sia come gli autori hanno modulato la propria scrittura in funzione dell'indagine artistica sia in che modo la critica d'arte abbia influenzato la loro prosa e il loro immaginario.

Fotografia, scrittura, foto-testo

Negli ultimi anni la sinergia tra fotografia e scrittura diviene sempre più stretta, come si evince dai recenti sviluppi degli studi sulla "foto-testualità". Ormai le foto inserite nel testo si configurano non più come meri documenti da commentare ma come vero e proprio elemento narrativo che completa e amplia semanticamente la parola scritta. Inoltre, risulta fondamentale indagare il metodo di lavoro che viene messo in atto nelle collaborazioni tra scrittori e fotografi.

Scrittori e cinema

Il rapporto tra scrittori e cinema è sempre stato molto stretto fin dall'invenzione della settima arte. Risulta di particolare interesse l'analisi non tanto delle trasposizioni cinematografiche di opere della letteratura italiana, quanto piuttosto delle collaborazioni tra scrittori e registi alla selezione dei soggetti originali e alla stesura delle sceneggiature. La scrittura per il cinema segue regole molto diverse da quella per la prosa narrativa, con particolare attenzione per i dialoghi e i legami semantici tra parola e immagine-movimento.

Ringraziamo i partecipanti, il Direttivo della MOD e i Presidenti dei Panel: Epifanio Ajello (Università di Salerno), Marco Antonio Bazzocchi (Università di Bologna), Maria Cristina Benussi (Università di Trieste), Alberto

Bertoni (Università di Bologna), Stefano Colangelo (Università di Bologna), Ilaria Crotti (Università Ca' Foscari di Venezia), Antonio Lucio Giannone (Università del Salento), Giulio Iacoli (Università di Parma), Giuseppe Langella (Università Cattolica di Milano), Giuseppe Lupo (Università Cattolica del Sacro Cuore – Milano), Niva Lorenzini (Università di Bologna), Clelia Martignoni (Università di Pavia), Elisabetta Mondello (Università Sapienza di Roma), Maria Carla Papini (Università di Firenze), Domenica Perrone (Università di Palermo), Stefania Rimini (Università di Catania), Giovanna Rosa (Università Statale di Milano), Siriana Sgavicchia (Università Straniere di Perugia), Caterina Verbaro (Università di Roma LUMSA), Luigi Weber (Università di Bologna).

Un ringraziamento particolare al Magnifico Rettore dell'Università Alma Mater Studiorum di Bologna, Professor Francesco Ubertini, e al Direttore del Dipartimento FICLIT, Professor Francesco Citti. Si ringrazia inoltre la Fondazione MAST. di Bologna.

*Marco Antonio Bazzocchi
Riccardo Gasperina Geroni
Filippo Milani*

ALBERTO SEBASTIANI (UNIVERSITÀ DI BOLOGNA)

IL FUMETTO TRA LETTERATURA INTERATTIVA
E LIBRI-CONTENITORE.
IL CASO *COME SVANIRE COMPLETAMENTE*
DI ALESSANDRO BARONCIANI

Gli studi che affrontano le narrazioni non lineari che richiedono l'interazione del lettore per la costruzione di una storia si sono a lungo indirizzati agli ipertesti digitali, ma esiste a partire dagli anni settanta una ricca tradizione di ipertesti cartacei nella produzione di consumo, dai "librogame" alla serie dei "Choose Your Own Adventure". Negli ultimi decenni l'uso di strutture narrative ipertestuali si è però riscontrato, sempre in ambito cartaceo e in diverse forme, anche nella letteratura non di consumo e soprattutto nel fumetto. Diversi graphic novel, infatti, si stanno confrontando con questa tecnica, estendendo le dimensioni spaziale e/o temporale del testo, alterando la linearità delle sequenze narrative, moltiplicandone le possibilità combinatorie e coinvolgendo così attivamente il lettore nella (ri)costruzione di una narrazione. Un'operazione che presenta aspetti innovativi, i cui testi divengono spesso una combinazione di elementi formalmente e fisicamente diversi ma confezionati insieme per configurare un ambiente narrativo in cui il lettore agisca. L'intervento intende quindi offrire un quadro storico e attuale della questione, con esempi di recenti graphic novel italiani e americani.

Un oggetto particolare

Alessandro Baronciani, poliedrico artista pesarese¹, è un fumettista il cui *Come svanire completamente* (2016) è stato un vero e proprio caso editoriale. Autoprodotto artigianalmente in mille copie, non si trova nelle librerie,

¹ Per un ritratto di Baronciani si rimanda all'intervista di Andrea Fontana apparsa su «Fumettologica» il 27 settembre 2017. In rete: www.fumettologica.it/2017/09/ragazze-studio-munari-alessandro-baronciani-intervista (consultato il 07/06/2019); il sito ufficiale che riporta anche i suoi lavori non fumettistici è alessandrobaronciani.blogspot.com.

è esaurito e non si prevedono ristampe: era solo pre-ordinabile da un sito dedicato (comesvanirecompletamente.it). Si tratta di un prodotto sperimentale e ha inserito il fumettista in un percorso di ricerca narrativa e grafica internazionale che, tanto nel romanzo quanto nel fumetto, sta modificando il concetto di libro e il ruolo del lettore.

Come svanire completamente è infatti una scatola viola con il titolo serigrafato. Cercando di osservarlo come libro, quindi come oggetto fisico, culturale e testuale, è materialmente un contenitore che ospita 54 tra oggetti e materiali testuali distinti riconducibili a generi e tipologie e di formati e dimensioni diversi; come oggetto culturale è riconducibile alla *pop culture*, ed è senz'altro elitario sia per come è nato, sia per il fatto di essere sperimentale. Come oggetto testuale è infine un testo misto di elementi verbali, iconici e della loro combinazione nel testo sincretico del fumetto, diviso in testi brevi e distinti, internamente coerenti e coesi, connettibili ma quasi sempre senza una successione prestabilita.

Il testo di superficie, l'interfaccia con cui *Come svanire completamente* si presenta al lettore che apre la scatola, rivela un insieme fascicoli spillati di fumetti e storie illustrate, a colori e in bianco e nero, opuscoli pubblicitari, finte fotografie e cartoline, buste, mappe, scontrini, la cui disposizione nel packaging (la scatola, ma anche i loro raggruppamenti tramite fascette cartacee o buste) è del tutto insignificante per la cronologia degli eventi e per la storia, ma dettato dallo spazio fisico a disposizione nella scatola. La trama non è data, come la storia, e in fondo nemmeno l'ambientazione: potrebbe essere un'isola, ma forse non la è. Tanto gli oggetti quanto i materiali testuali sono considerabili frammenti di una vicenda, da combinare nell'ordine stabilito dal lettore, in modo tale da generare il plot e ottenere una storia.

La progettazione di tutto ciò prefigura un autore che ha ideato più narrazioni frammentabili in lessie combinabili e scritte su supporti diversi, i quali ne sono veicolo o parte (es. ci sono oggetti che provano la "veridicità" di certi eventi raccontati nei fumetti), grazie a numerosi legami grafici o verbali interni ai fumetti e tra questi e gli altri oggetti, rinvii di tipo anaforico (o cataforico) e deittico². La lettura è di conseguenza un processo non lineare, combinatorio di frammenti da configurare in una storia, che rendono quindi l'azione del lettore interattiva e determinante rispetto alla costruzione del plot. Consideriamo inoltre che, a seconda di tale costruzione, la vicenda di un giovane che incontra una ragazza, misteriosamente arrivata sull'isola e

² Con rinvio anaforico si intende una forma di ripresa di un referente testuale menzionato precedentemente (successivamente per quello cataforico), con rinvio deittico il riferimento alla situazione e/o al contesto comunicativo; cfr. M. PALERMO, *Linguistica testuale dell'italiano*, Bologna, il Mulino, 2013, pp. 75-142.

che desidera scomparire, può risultare un sogno, o una vicenda realistica con intermezzi onirici, o una narrazione fantastica, o una favola. Tutto ciò a seconda ad esempio del momento in cui viene letto il fascicolo dell'incontro tra il ragazzo, diventato anziano, e la protagonista femminile rimasta giovane, o di come si interpreta la leggenda della sirena che andava in una chiesa ad ascoltare il canto di un giovane di cui era innamorata, o di una tempesta in mare che rischia di affondare la barca del protagonista.

Inoltre, la ripetizione in due fascicoli della sequenza a fumetti che trasporta la ripresa di un video rimanda a una caratteristica dell'esperienza onirica, la reiterazione, e costringe il lettore a chiedersi il perché di una simile soluzione. Il ruolo del lettore è quindi esperire il libro affrontandone i testi per costruire concretamente il racconto, scegliendo l'ordine in cui disporre i fumetti e farli interagire con gli altri oggetti (o viceversa), e così generare la storia. L'atto di lettura, l'interpretazione, diventa quindi motore della costruzione del plot, seguendo la domanda "che cosa è successo?". La risposta, però, non è data univocamente.

Ipertesti cartacei: da proto-ipertesti a libri contenitore

Per comprendere *Come svanire completamente* è necessario recuperare il concetto di "ipertesto"³, di solito associato alla produzione digitale. Un testo che, come è noto, ha determinate caratteristiche costitutive e modalità di fruizione; nasce da un progetto, con una mappa grafica e un'organizzazione per frammenti testuali (lessie, nodi, topic, blocchi costitutivi)⁴ per una lettura che costruisca il testo attivando collegamenti discrezionali per elaborare sequenze⁵. Testi interattivi, quindi, la cui interattività è legata al medium e intrinseca all'opera stessa, e può avere diverse finalità: nel caso narrativo determinare il plot, cambiare prospettiva sul mondo testuale, esplorare possibilità, costruire la storia stessa⁶. Il testo di solito è organizzato

³ Come è noto, il termine è stato introdotto da Theodor Nelson, ma si riconduce ai memex di Vannevar Bush l'apparizione del concetto per il quale, in una ormai vastissima bibliografia, si rimanda a G. COSENZA, *Semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari, Laterza, 2008, pp. 98-115.

⁴ Il termine "lessie" è stato originariamente tratto da R. BARTHES, *S/Z*, Paris, Édition du Seuil, 1970 (trad. it. di L. Lonzi, *S/Z*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 17-18), ma indicava un'operazione di scomposizione propria della lettura e non della stesura, ragione per cui sono state poi preferite le altre espressioni.

⁵ Cfr. A. CADIOLI, *Il critico navigante. Saggio sull'ipertesto e la critica letteraria*, Genova, Marietti, 1998, pp. 90-103; G. BETTETINI ET AL., *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani, 1999.

⁶ Cfr. M.-L. RYAN, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 205-212.

in strutture gerarchiche o reticolari, concepito non per una fruizione sequenziale, e permette o richiede una lettura parimenti non lineare. Gli ipertesti quindi possono essere estremamente diversi tra di loro⁷, ma caratterizzati dalla condizione di interattività, di non linearità, di multilinearità e multi-sequenzialità, e soprattutto di apertura, in quanto modificabili nei contenuti e nella struttura⁸.

In questa sede ci confrontiamo però con un ipertesto cartaceo, o meglio un “libro cartaceo ipertestuale di narrativa”. Esso, in quanto libro, è un oggetto fisico (fatto di materia: la carta) testuale e culturale, ed è un ipertesto per il quale è stata ideata, progettata e scritta una storia da uno o più autori secondo una tecnica specifica, e alla cui costruzione il lettore coopera attivamente. *Come svanire completamente* è appunto riconducibile a questa tipologia e quindi appartiene a una tradizione che nel Novecento può vantare nomi importanti. Infatti nel secolo scorso sono state lanciate diverse sfide ai limiti oggettivi del libro cartaceo, cioè la linearità del significante e l’essere un’unità autonoma e chiusa, che proprio in quanto tale tende a soddisfare lo spirito teleologico che anima la narrazione⁹. Contro questa “tirannia” hanno agito autorevoli sperimentatori letterari come Raymond Queneau, Marc Saporta, Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Vladimir Nabokov: hanno riflettuto sul problema della linearità della storia, agito nell’ambito combinatorio, affrontato il superamento della pagina nel formato, elaborato stratagemmi per interrompere la linearità della lettura. Alcuni hanno prodotto “proto-ipertesti”¹⁰, in cui il lettore può o deve scegliere la sequenza con cui costruire una narrazione, alternativa come in *Rayuela* di Julio Cortázar (1963) o possibile come in *Derrière la porte* di Alina Reyes (1995), o scegliere un finale

⁷ Cfr. E.J. AARSETH, *Nonlinear and Literary Theory*, in *The New Media Reader*, Cambridge-London, MIT Press, 2003.

⁸ Cfr. M. PALERMO, *Linguistica testuale dell’italiano* cit., pp. 70-74; ID., *Italiano scritto 2.0. Testi e ipertesti*, Roma, Carocci, 2017, pp. 78-82.

⁹ Cfr. G. GENETTE, *Figures III*, Paris, Édition du Seuil, 1972 (trad. it. di L. Zecchi, *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1976, p. 82); J.D. BOLTER, *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Associates, 2001 (trad. it. di S. Galli, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Milano, Vita e pensiero, 2010, pp. 53-54); A. MAZZARELLA, *La grande rete della scrittura. La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008. Sul rapporto tra ipertesto e spirito teleologico cfr. E. MARZI, *Tra linearità e causalità. Le caratteristiche dell’ipertesto nella letteratura digitale*, in S. ULRICH-V. PIGNAGNOLI (a cura di), *Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino, «QuadRI» Quaderni di RICOGNIZIONI, IV (2016), pp. 131-150.

¹⁰ Nella ormai vasta bibliografia cfr. A. CADIOLI, *Il critico navigante. Saggio sull’ipertesto e la critica letteraria* cit., pp. 95-96; D. NORRIS, *Vonnegut, Pynchon, and Cortazar: A Generation of Proto-Hypertext Authors*. In rete: archive.org/stream/dukeuniversityli08ezze/dukeuniversityli08ezze_djvu.txt (consultato il 07/06/2019).

tra più alternative, come in *Tante storie per giocare* di Gianni Rodari (1971).

Nell'ambito della letteratura popolare di genere, l'ipertesto ha avuto particolare successo con la *second person fiction* dei romanzi a bivio, prodotti editoriali considerati per ragazzi: in alcuni casi facevano esperire il testo all'interno dei limiti fisici del libro, come nella collana "Choose Your Own Adventure" ideata dalla Bantam Books alla fine degli anni settanta; in altri invece superandoli, come con la serie *Lone Wolf* apparsa nel 1984 e ideata dallo scrittore inglese Joe Dever, in quanto il lettore doveva munirsi di dadi, fogli e matita per procedere nell'avventura¹¹.

Questo elenco mostra l'esistenza di una tradizione di ipertesti narrativi cartacei, in ambito letterario "alto" e *pop*. Testimonianze inoltre un processo di rielaborazione critica del concetto di pagina, testo e libro. Infatti, il (proto-)ipertesto cartaceo novecentesco come oggetto fisico è un libro unitario e con pagine non per forza rilegate; come oggetto culturale è un prodotto sperimentale elitario, in quanto non destinato, almeno nelle intenzioni, a chi cerca un mero intrattenimento, ma a chi è disposto a faticare nella lettura. Come oggetto testuale è composto da più testi potenziali (coerenti e coesi se attualizzati)¹², frammentati in e rigenerabili da lessie interconnesse e collegabili, che offrono nell'insieme un testo di superficie in cui tali lessie non sono in successione cronologica né logica, e la cui combinazione in una possibile sequenza, scelta o pilotata dal testo stesso, genera un racconto da cui emerge la storia. Essa però risulta essere *una* tra le possibili esperibili nel libro. Ciò implica a livello di produzione una progettazione per cui l'autore (singolo o plurale) deve ideare storie frammentabili e ricombinabili, e l'atto della scrittura deve procedere a una composizione particolarmente attenta ai legami anaforici (o cataforici) e dettici tra le parti. A livello di ricezione, quindi, è richiesta una lettura che attivi un processo combinatorio, per cui l'azione del lettore passa da attiva ma ininfluenza a interattiva e determinante rispetto al

¹¹ Per conoscere il fenomeno editoriale in Italia, cfr. www.librogame.net. "Scegli la tua avventura" uscì in edicola per la Arnoldo Mondadori tra il 1986 e il 1988 (cfr. in rete: www.nijirain.com/Lady-Bookshelf-libri80-3.htm; www.librogame.net/index.php/enciclopedia/serie?view=booklist&sid=41 [consultati il 04/08/2012]). Sul librogame, la cui serie italiana fu diretta da Giulio Lughini, cfr. inoltre L. SOSSI, *EL: metafore d'infanzia. Evoluzione della letteratura per ragazzi in Italia attraverso la storia di una casa editrice*, Trieste, Einaudi ragazzi, 1998, pp. 71-75; M. SALVADOR, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano-Udine, Mimesis, 2015, pp. 95-106.

¹² Usiamo qui i termini coerenza (unità di senso di un testo costruita nel processo di interpretazione) e coesione (le funzioni sintattiche o grammaticali utilizzabili per collegare fra loro le componenti di un testo) con il significato con cui sono usati normalmente in linguistica testuale; cfr. M. PALERMO, *Linguistica testuale dell'italiano* cit.; C. ANDORNO, *Linguistica testuale. Un'introduzione*, Roma, Carocci, 2003; R.-A. DE BEAUGRANDE, W.U. DRESSLER, *Einführung in die Textlinguistik*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1981 (trad. it. S. Muscas, *Introduzione alla linguistica testuale*, Bologna, il Mulino, 1994); M.-E. CONTE (a cura di), *La linguistica testuale*, Milano, Feltrinelli, 1977.

plot, con la conseguente modificazione del ruolo lettore, il cui atto di interpretazione e quindi scelta combinatoria istituisce il testo, ne attualizza uno.

Questa tradizione ha avuto in anni molto recenti una nuova spinta: sono apparsi prodotti editoriali, riconducibili al romanzo e al cosiddetto “graphic novel”, che analogamente superano al tempo stesso la struttura narrativa e i limiti fisici del libro tradizionali, discostandosi da scrittura e lettura lineare attraverso soluzioni innovative. Stiamo parlando, nell’ambito fumettistico, di *Here* di Richard McGuire (Pantheon Books, 2014) e *Building Stories* di Chris Ware (Pantheon Books, 2012), in quello letterario di *S.* di J.J. Abrams e Doug Dorst (Mulholland Books, 2013)¹³. Tre produzioni statunitensi alle quali si accoda appunto *Come svanire completamente* di Alessandro Baronciani. Se il primo è considerabile un “proto-ipertesto” in quanto, anche se richiede interazione da parte del lettore e una lettura non lineare, mantiene una storia data che il lettore deve ricostruire, negli altri casi abbiamo testi che aprono una nuova fase: il libro diventa un libro-contenitore di più narrazioni potenziali frammentate su più supporti fisici, istituibili attraverso connessioni non vincolate a priori¹⁴.

Il lettore come prosumer

In questi titoli il libro si modifica, si presenta come contenitore, spaesando il lettore, a cui è richiesto uno sforzo notevole per la lettura. I frammenti possono essere coerenti e coesi in sé, ma in tutti i casi, se interconnessi, acquisiscono nuova coerenza e coesione nonché un senso più ampio. Essi mettono il lettore nelle condizioni di attualizzare un suo testo finale, per quanto poi modificabile. Il lettore deve “agire”: si muove fisicamente nel libro, avanti e indietro tra le pagine e tra gli oggetti più disparati, che vengono estratti per essere letti, ma anche osservati, se non addirittura usati. La loro

¹³ *Building Stories* non è ancora stato tradotto in italiano, ma per la sua rilevanza cfr. HAMELIN (a cura di), *Chris Ware. Il palazzo della memoria. Scritti, disegni, interviste*, Roma, Fandango, 2016. L’edizione italiana di *Here*, intitolata *Qui*, è uscita per Rizzoli Lizard nel 2015 (trad. it. S. Piccolo); per la storia e l’analisi del libro cfr. M. CARACCIOLLO, *Qui e allora. Narrazione e temporalità cosmica in Here di Richard McGuire*, in S. COLAONE-L. QUAQUARELLI (a cura di), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini, 2016, pp. 177-191. Per l’edizione italiana di *S.*, cfr. J.J. ABRAMS, D. DORST, *S. La nave di Teseo di V.M. Straka*, trad. it. E. Budetta, Milano, Rizzoli Lizard, 2013; sulla genesi del libro cfr. J. ROTHMAN, *The Story of “S”*. *Talking With J.J. Abrams and Doug Dorst*, in «The New Yorker», 23 novembre 2013. In rete: www.newyorker.com/books/page-turner/the-story-of-s-talking-with-j-j-abrams-and-doug-dorst (consultato il 07/06/2019).

¹⁴ Per un’analisi dei testi elencati e delle loro interrelazioni cfr. A. SEBASTIANI, *Libri cartacei ipertestuali di narrativa, oggi. Testi geneticamente modificati tra fumetto e letteratura, verso l’arte*, in «Contemporanea. Rivista di studi sulla letteratura e sulla comunicazione», 15 (2017), pp. 119-135.

composizione materiale, la forma e le caratteristiche grafiche ed estetiche hanno una specifica funzione narrativa: sono infatti indizi necessari per comprendere i mondi possibili e procedervi, facendo così proseguire la macchina testuale in una direzione. A differenza però dei libri cartacei ipertestuali di narrativa tradizionali, la combinazione che istituisce le sequenze narrative non segue tracciati vincolanti: nell'esperire il testo il lettore non ha bivi definiti, ma sceglie come procedere autonomamente, seguendo legami anaforici e non collegamenti numerici: è l'interpretazione che permette di decidere la successione. Il lettore si muove in libertà all'interno di una struttura reticolare nello spazio del libro-contenitore. Esso non richiede materiale estraneo a sé (come i dadi e le matite), offre tutto ciò di cui si ha bisogno per costruire un racconto e trovare una storia, quindi mantiene il lettore all'interno del libro (analogamente ai proto-ipertesti e ai "Choose Your Own Adventure"), che però è frammentato, esteso fisicamente, reso modificabile nella struttura e aperto a più letture: di fatto supera i suoi tradizionali limiti. Lo spazio delimitato del libro-contenitore ospita infatti molteplici testi potenziali negli oggetti e materiali testuali che contiene.

In conclusione, si tratta di una modificazione concettuale e materiale del libro tradizionale, che diventa un contenitore e apre uno spazio in cui il lettore esperisce testi vari per formato, genere e tipologia, ma interconnettibili, che acquisiscono (nuova) coerenza e coesione combinati in un racconto da farsi per generare una storia. Questa però non è mai conclusa, nel senso di definitiva (a parte *Here*), perché il processo di interpretazione può portare ogni volta in direzioni diverse. Rispetto alla questione dello spirito teleologico, quindi, se da un lato esso resta nella tensione del lettore a cercare l'unità, questi però giunge a trovare *una* unità possibile, modificabile a ogni nuova lettura, quindi a ogni attualizzazione del testo. Tutto ciò mostra anche una modificazione concettuale e materiale dell'ipertesto cartaceo: la scelta del lettore non è né guidata né legata a una struttura prestabilita vincolante. Siamo quindi di fronte a un ipertesto ricco e complesso per linguaggi, struttura linguistica e varietà stilistica, ma soprattutto modificabile, grazie all'azione del lettore. Se infatti è ovvio che un testo non esista senza la cooperazione del lettore, perché essa avvenga in libri quali *Come svanire completamente* è prima di tutto necessario che sia accettata l'idea di esperire un ipertesto, di costruire un testo finale dotato di coesione e coerenza, e ciò a fronte di tutti gli elementi di disturbo (es. la moltiplicazione degli oggetti, il packaging...) ¹⁵. Il lettore così non è più solo cooperatore, ma anche un autore. È

¹⁵ In ciò la questione è analoga per l'ipertesto cartaceo e digitale; cfr. M. PALERMO, *Italiano scritto 2.0* cit., p. 78: «Le riflessioni sul lettore cooperativo avanzate a partire dagli anni Settanta hanno trovato una piena realizzazione in rete: in particolare gli sviluppi recenti del web 2.0 sollecitano la

un *wreader*, o un *prosumer*¹⁶, figura ormai nota che ritroviamo così anche nell'ambito del libro cartaceo, tanto letterario quanto fumettistico, grazie proprio all'ipertesto narrativo.

cooperazione del ricevente alla costruzione del testo e il lettore entra in campo come soggetto attivo. Il lettore diventa talmente cooperativo da invadere il campo dell'autore e partecipare alla stesura del testo o alla sua integrazione attraverso commenti e reazioni: per questo motivo è stato coniato il neologismo scrittore (ingl. *wreader*)».

¹⁶ Il neologismo si deve a *The Third Wave* (1980) di Alvin Toffler, ed è una crasi di *producer* e *consumer* che «indica un consumatore che è a sua volta produttore o, nell'atto stesso che consuma, contribuisce alla produzione». Per una sintesi dell'evoluzione di questa figura, cfr. E. MENDUNI, *Prosumer*, in *Enciclopedia della Scienza e della Tecnica* (2008). In rete: www.treccani.it/enciclopedia/prosumer_%28Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica%29 (consultato il 07/06/2019).

INDICE

Premessa: “c’è” del visivo 5

TOMO I

RELAZIONI

- Claudio Marra*
Il riscatto dell’impassibilità. Pirandello e lo sviluppo del cine-fotografico 13
- Teresa Spignoli*
“Un bel muro di calce spenta”. Pagine d’artista
nel secondo Novecento italiano* 27
- Maria Rizzarelli*
Camere con vista. Lo spazio del corpo fra letteratura e fotografia 51
- Massimo Riva*
Scrittura elettronica: una breve preistoria 69
- Giuliana Benvenuti*
Il Graphic Novel: una *quaestio de centauris*? 83

COMUNICAZIONI

PARTE I

PAROLE E IMMAGINI

- Francesca Bianco*
Ut pictura poesis: il pennello del poeta nelle “Iliadi” di Cesarotti 107
- Roberto Riso*
«*Il resto era cenere e carboni*». Oggetti violati, nascosti e trafugati
nella narrativa italiana ottocentesca: Manzoni, Verga, Pirandello 115
- Francesca Golia*
L'Alfabeto a sorpresa: l'invenzione futurista di Francesco Cangiullo 123
- Davide Savio*
«Sua moglie è scesa dal quadro».
Immagine e ritorno dei morti in alcune novelle di Pirandello 129
- Simona Onorii*
D'annuncio, De Carolis e il libro adornato 137
- Maria Chiara Provenzano*
Profondo Rosso: La cultura visuale nel teatro di Rosso di San Secondo
dall'Espressionismo alla Neue Sachlichkeit 145
- Angelo Panico*
I circumvisionisti e la rappresentazione «globale del vero» 153
- Paolo Desogus*
Il velo di Agamennone e il dolore di Cavalcante.
Alcune questioni sul rapporto tra arte e letteratura
nei *Quaderni del carcere* di Gramsci 159
- Chiara Coppin*
Quadri biblici in *Monte Igroso* di Paola Masino 167
- Francesca Rubini*
L'«immagine-racconto» di Pavese. Una lettura de *La bella estate* 175
- Maria Cristina Di Cioccio*
Il diavolo sulle colline: un «nuovo linguaggio» tra cinema e letteratura 183

Francesca Riva

Il volto del divino: poesia e pittura
nel romanzo inedito di Luigi Fallacara *L'occhio simile al sole* 191

Sara Laudiero

Sfumature di pennello nella penna di Paolo Ricci 199

Virna Brigatti

La pittura di Cézanne come modello letterario nella poetica
di Elio Vittorini 205

Elena Arnone

Il «laboratorio comune». Parole e immagini tra le carte di Lalla Romano 215

Silvia T. Zangrandi

«Un racconto che si vede». Prime ricognizioni attorno alle influenze
tra parola scritta e segno dipinto in Dino Buzzati 223

Luigi Ernesto Arrigoni

L'India visiva di Pasolini 231

Cecilia Spaziani

Descrivere con le parole, descrivere con le immagini.
le città di Pier Paolo Pasolini 239

Luca Gallarini

«Non esistono soltanto missili e aeroplani»:
Giuseppe Eugenio Luraghi tra pittura, fotografia e letteratura 247

Rodolfo Sacchetti

La «scrittura scenica» nel nuovo teatro italiano:
azione, suono, immagine e corpo 255

Andrea Agliozzo

Una «ossessione divenuta linguaggio».
La passeggera di Andrzej Munk nella poesia di Antonio Porta 263

Marco Daniele

Letteratura, civiltà tecnologica e mass-media:
la poesia visiva di Michele Perfetti negli anni tarantini 271

Claudia Dell'Uomo d'Arme

Sanguineti e la pittura nucleare: tra Baj e la *Materia atomica* 279

- Clara Allasia*
Sanguineti's Wunderkammer. Un cantiere aperto a Torino fra letteratura, teatro, cinema, televisione e radio 287
- Alessandro Cinquegrani*
 «Una sfida alla ragione»: su un disegno di Primo Levi nella *Bestia nel tempio* 295
- Rosalba Galvagno*
 «Murió la verdad» «Murìu 'a virità»: i traumi del desiderio e i traumi della storia. Dai *desastres* di Francisco Goya alle *ecfrasi* di Vincenzo Consolo 303
- Marco Carmello*
 Scrittura dell'immagine, immagine della scrittura: considerazioni intorno a *Salons* di Giorgio Manganelli 311
- Barbara Distefano*
 L'archivio scolastico visuale di Umberto Eco. la calligrafia sfocata di Bodoni nella *Misteriosa fiamma della regina Loana* 319
- Francesca Fistetti*
 Una memoria illustrata. *La misteriosa fiamma della regina Loana* di Umberto Eco 327
- Mario Cianfoni*
 «La gabbia dei segni non limita niente»: la pittura come paradigma nella poesia di Guido Ceronetti 335
- Michela Manente*
 I libri "visivi" di Maria Luisa Spaziani: poesie in edizioni d'arte 343
- Elena Rondena*
 «Un racconto per immagini»: *L'isola del paradiso* di Eugenio Corti. dalla letteratura al fumetto verso la televisione 351
- Francesca Medaglia*
 L'importanza del segno visivo all'interno della pagina scritta: il caso di *Acqua in bocca* di A. Camilleri e C. Lucarelli 359
- Loredana Palma*
 Dal web al libro. L'interazione parole-immagini nel caso di *Storie di Napoli* 367

GRAPHIC NOVEL

- Lorenzo Di Paola*
Salammbô e la rivolta delle immagini 375
- Letizia Cristina Margiotta*
 Il “dottor Pirandello” nell’*Enrico IV*: un esempio di metateatro
 nell’adattamento dal dramma pirandelliano alla *graphicnovel* 385
- Elena Rampazzo*
 Da Tonio l’orsacchiotto a Orfi citaredo, ossia Dino Buzzati
 dal ‘romanzo con immagini’ al ‘romanzo per immagini’ 393
- Antonia Virone*
Unastoria nuova al Premio Strega 403
- Alberto Sebastiani*
 Il fumetto tra letteratura interattiva e libri-contenitore.
 Il caso *Come svanire completamente* di Alessandro Baronciani 411

SCRITTURE E NUOVE TECNOLOGIE

- Giulia Falistocco*
 La tragedia del quotidiano: il caso *Sopranos* nella nuova serialità televisiva 421
- Alessia Scacchi*
 Da *Branchie* all’acquario di Facebook.
 Sperimentalismo, *New Italian Epic* e storytelling 429
- Filippo Pennacchio*
 Reperti visivi e dinamiche transmediali nella narrativa di Tommaso Pincio 439
- Gilda Policastro*
 Dal *cut-up* al *googlism*: la pratica del montaggio nella poesia contemporanea 447
- Dragana Kazandjiovska*
 C’è spazio per lo spazio nella letteratura nata dal web?
 (Un’analisi narratologica dello spazio nel romanzo *Alice senza niente*) 455

L'elenco completo delle pubblicazioni
è consultabile sul sito

www.edizioniets.com

alla pagina

<http://www.edizioniets.com/view-Collana.asp?Col=MOD%20La%20modernita%27%20letteraria>



Pubblicazioni recenti

69. RICCARDO GASPERINA GERONI, FILIPPO MILANI [a cura di], *La modernità letteraria e le declinazioni del visivo. Arti, cinema, fotografia e nuove tecnologie*, 2019, 2 tomi: tomo I, pp. 472 - tomo II, pp. 440.
68. MASSIMO SCHILIRÒ, *Tornare alla casa della madre. Vittorini Morante Celati*, 2019, pp. 188.
67. MARINA PAINO, MARIA RIZZARELLI, ANTONIO SICHERA [a cura di], *Scritture del corpo*, 2018, pp. 832.
66. MARIA CARLA PAPINI, FEDERICO FASTELLI, TERESA SPIGNOLI [a cura di], «*La vita o è stile o è errore*». *L'opera di Giovanni Arpino*, 2018, pp. 120.
65. GIUSEPPE PALAZZOLO, *Nascondimento e rivelazione. Parole di Manzoni poeta*, 2018, pp. 136.
64. GIUSEPPE LO CASTRO, *Costellazioni siciliane. Undici visioni da Verga a Camilleri*, 2018, pp. 196.
63. ALBERTO CARLI, *L'occhio e la voce. Pier Paolo Pasolini e Italo Calvino fra letteratura e antropologia*, 2018, pp. 224.
62. VIRNA BRIGATTI, SILVIA CAVALLI [a cura di], *Vittorini nella città politecnica*. Premessa di Alberto Cadioli e Giuseppe Lupo, 2017, pp. 164.
61. VITTORIO SPINAZZOLA, *Il romanzo d'amore*, 2017, pp. 108.
60. FRANCESCA RIVA [a cura di], *Insegnare letteratura nell'era digitale*, 2017, pp. 164.
59. FRANCESCO VENTURI, *Genesi e storia della «trilogia» di Andrea Zanzotto*, 2016, pp. 276.
58. FRANCESCO SIELO, *Montale anglista. Il critico, il traduttore e la «fine del mondo»*, 2016, pp. 200.
57. SIRIANA SGAVICCHIA, MASSIMILIANO TORTORA [a cura di], *Geografie della modernità letteraria*, 2016, 2 tomi: tomo I, pp. 660 - tomo II, pp. 732.
56. ALDO MARIA MORACE, ALESSIO GIANNANTI [a cura di], *La letteratura della letteratura*, 2016, 2 tomi: tomo I, pp. 644 - tomo II, pp. 620.
55. FRANCESCO LUCIOLI [a cura di], *Giulio Piccini (Jarro) tra Risorgimento e Grande Guerra (1849-1915)*, 2016, pp. 272.
54. PAOLO MARTINO, CATERINA VERBARO [a cura di], *Pasolini e le periferie del mondo*, 2016, pp. 184.
53. VIRGINIA DI MARTINO, *Tra cielo e inferno. Arrigo Boito e il mito di Faust*, 2016, pp. 144.
52. PATRIZIA BERTINI MALGARINI, NICOLA MEROLA, CATERINA VERBARO [a cura di], *La funzione Dante e i paradigmi della modernità*, 2015, pp. 920.

Edizioni ETS
Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa
info@edizioniets.com - www.edizioniets.com
Finito di stampare nel mese di luglio 2019

