



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Giulio Lughì

Tra generi e stili:

forme di (in)stabilità nei new media.

This is an author version of the contribution published on:

Questa è la versione dell'autore dell'opera pubblicata in:

[Canoni liquidi. Variazione culturale e stabilità testuale dalla Bibbia a Internet, ScriptaWeb, Napoli]

The definitive version is available at:

La versione definitiva è disponibile alla URL:

[<http://scriptaweb.it/Catalogo>]

1 Premessa mediologica

In questo contributo intendo proporre qualche riflessione sulla instabilità testuale dei new-media come loro condizione di base, costitutiva e fondante, e quindi non accessoria, né temporanea in quanto dovuta alla loro relativa giovinezza, né provvisoria in quanto dovuta a carenze tecniche od organizzative da sanare. I new-media sono instabili in quanto riprendono forme culturali già esistenti prima dell'età della stampa e le ripropongono secondo modalità che si adattano fisiologicamente all'evoluzione dell'innovazione tecnologica.

Una premessa: parlando di stabilità e instabilità del sistema testuale in generale occorre tener presente che esiste una stabilità (e instabilità) sia del singolo testo, sia degli insiemi di testi che compongono una lingua e una letteratura. In questo senso la nozione di Canone presenta una duplicità, in quanto il Canone è garante della stabilità del sistema testuale in entrambi i modi, tra loro complementari: all'interno del testo il Canone agisce attraverso la filologia e la critica letteraria, e il suo scopo è giungere alla fissazione ultima del testo, a quel punto di stabilità e non ritorno segnato dal *ne varietur*, dal "Finito di stampare"; all'esterno del testo agisce invece attraverso le antologie, le biblioteche, le riviste specializzate, i premi letterari, le enciclopedie, le Accademie, le collane editoriali, i programmi scolastici, etc., tutti strumenti che determinano l'insieme dei testi che possono essere definiti appunto come Canone.

Con una sorta di equilibrismo epistemologico, quindi, il Canone fissa sia il contenuto sia il contenente; stabilisce come deve essere il singolo testo, ma anche il catalogo entro cui tutti i testi - appunto "canonici" - vengono raccolti.

Da quanto detto finora è chiaro che questa doppia chiusura del sistema testuale (e quindi la sua stabilità) è un fenomeno peculiare dell'età della stampa, come del resto è emerso chiaramente dagli interventi interdisciplinari al simposio "Canoni Liquidi" (tenuto a Roma nel giugno 2010, entro cui questo stesso scritto si colloca), e come appare evidente ad una lettura attenta del lavoro di Walter Ong (1982). Più si ragiona su questi aspetti in termini mediologici, più risulta naturale "vedere" l'universo della stampa come un periodo storicamente determinato, come un'età che porta a compimento una sorta di blindatura del sistema testuale e culturale, rispetto alla quale l'età chirografica precedente appare ancora come un sistema fortemente instabile, fluttuante, molto più vicino alle caratteristiche intrinseche dell'oralità. La blindatura dell'età della stampa agisce soprattutto nella sua dimensione interna, dentro il testo, che viene definito nella sua spazialità e nella sua forma definitiva; mentre la definizione esterna del sistema testuale in fondo non cambia molto rispetto all'Antichità, quando il numero di manoscritti circolanti era talmente ridotto che uno studioso poteva ragionevolmente pensare di leggere nell'arco della sua vita tutti o quasi i testi esistenti. Potremmo affermare che nell'Antichità - così come nell'età della stampa - il Canone è un dato di fatto, uno stato "naturale" più che in progetto culturale.

Come vedremo non sarà così invece per la testualità dei new-media, dove la blindatura della stampa viene vanificata su entrambi i piani, sia al livello interno del testo, che appare di nuovo come instabile e fluttuante; sia al livello esterno, dove il sistema testuale trova nuove forme di stabilità.

Sempre da una prospettiva mediologica è importante però "vedere" l'altra cesura forte, quella che separa i primi secoli dell'età della stampa (da Gutenberg alla Rivoluzione Francese) dalla successiva

età dei mass-media, che possiamo far iniziare con la nascita del giornale quotidiano, alla metà dell'Ottocento, e quindi con l'avvento della seconda rivoluzione industriale. Per restare nel campo del libro, la possibilità di stampare grandi quantità di testi in tempi ridotti e a prezzi molto bassi impatta immediatamente sulla diffusione del libro e quindi sulla definizione stessa del Canone: mentre fino a tutto il Settecento una biblioteca ricca e completa poteva essere contenuta tranquillamente in un paio di armadi, con l'età industriale il concetto stesso di Canone comincia a perdere senso, anche se permane ancora a lungo grazie alla vischiosità delle sovrastrutture istituzionali e alla persistenza di una concezione classicista, non antropologica, della cultura.

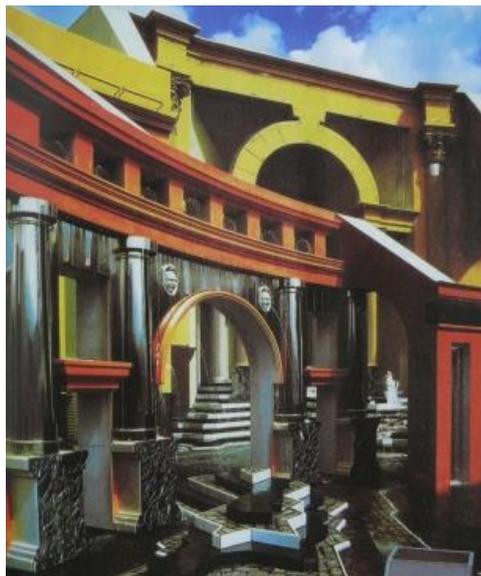
Questa perdita di senso si esercita in entrambe le direzioni sopra indicate, internamente ed esternamente. Internamente perché il testo del libro stampato entra in compresenza/concorrenza con le testualità dei mass-media, più fluide e meno controllate come il testo dei giornali, o addirittura intrinsecamente orali come quelle della radio e della televisione. Esternamente perché siamo davanti ad uno di quei casi in cui il quantitativo diventa qualitativo: con l'età industriale dei mass-media il numero di testi circolanti è tale (libri stampati compresi) da vanificare di fatto il progetto di costruire, definire, difendere, conservare un Canone testuale. In termini benjaminiani, quella stessa riproducibilità tecnica che nell'età artigianale della stampa garantisce la stabilità del Canone poi, a partire dall'età industriale dei mass-media, ne determina o co-determina la dissoluzione.

Va osservato inoltre che i canoni non sono dati in partenza, ma sono il risultato di *processi di canonizzazione*, su cui agiscono giudizi e pregiudizi, anticipazioni e ritardi, uomini e istituzioni, i quali si muovono come vettori di un campo di forze che si accavallano e intrecciano ognuna con ritmi e modalità di sviluppo diversi nello spazio e nel tempo. Molti anni fa ho provato (Lughi 1981) ad esplorare in che modo la forma culturale "grammatica" contribuisce a costruire il canone letterario attraverso la semplice scelta degli "esempi" che nelle grammatiche vengono citati a supporto delle regole. Nel processo di canonizzazione infatti anche la grammatica occupa un suo posto preciso: in quanto forma del sapere che poggia su una tradizione millenaria, costituisce da sempre un cardine fondamentale nella Bildung dell'uomo occidentale; implacabilmente uguale a se stessa rappresenta il veicolo ideale per qualsiasi contenuto, sancisce quasi automaticamente come corretto tutto ciò che ingloba nei suoi schemi: in teoria, quindi, l'insieme degli esempi letterari delle grammatiche dovrebbe in filigrana rappresentare una sorta di radiografia del Canone letterario. Eppure, esaminando gli esempi letterari citati in sei grammatiche scolastiche a cavallo tra Otto e Novecento (Morandi - Cappuccini, Goidanich, Trabalza, Devoto, Migliorini, Battaglia - Pernicone) emerge chiaramente una dinamica di processo, non di sistema: a seconda delle spinte culturali, politiche, geografiche, dottrinali, ecc. che avevano ispirato e mosso i sei grammatici considerati, il panorama della lingua e della letteratura italiana sembra mutare completamente: dal manzonismo del Morandi al rigore ascoliano del Goidanich, dall'universalismo totalitario e fascista del Trabalza alla scelta minimalista e funzionalista di Devoto che cita solo Manzoni, fino alle aperture neopuriste di Migliorini e allo storicismo di Battaglia. Ogni grammatica offre quindi l'immagine di una lingua e di una letteratura diversa, il Canone anche qui risulta assente, o per lo meno frantumato e variabile a seconda delle spinte culturali che contribuiscono a determinarlo.

2 I new media

Con i new-media questo processo di frantumazione e instabilità prosegue e diventa sempre più marcato, per un insieme di ragioni: alcune più generali, e riconducibili a macro-cambiamenti in atto nella nostra civiltà, altre strettamente legate agli aspetti peculiari, anche tecnologici, di funzionamento del sistema dei new-media.

Fra le ragioni più generali, esterne, della crisi del concetto di Canone vanno sicuramente citati la nascita, la diffusione e il consolidamento di uno "sguardo antropologico" sui processi culturali che prende avvio fin dagli anni a cavallo tra Otto e Novecento. L'interesse per le culture "altre" apre la strada ad una considerazione reticolare, dialogica, paritaria della cultura che sfocerà successivamente nel decostruzionismo, nel postcolonialismo e nel postmodernismo, dove l'idea stessa di gerarchizzazione, di centro, di priorità, di potere culturale, insita nel concetto di Canone non può trovare posto. In particolare, l'atteggiamento stilistico del postmodernismo appare come la negazione stessa dell'idea di Canone, incentrato com'è sullo sperimentalismo combinatorio, sull'equilibrio della contaminazione, sul citazionismo trasversale, storico e transfunzionale come nella celebre Piazza d'Italia realizzata nel 1978 a New Orleans dall'architetto Charles Moore, e che viene considerata l'inizio di questo fenomeno culturale.



In secondo luogo vanno citati i fenomeni di globalizzazione, che nel corso degli ultimi anni del Novecento hanno assunto forme diverse e variamente complesse, ma che certamente spingono verso uno spostamento della centralità economica, produttiva e finanziaria verso un Non-Occidente che al momento della stesura di questo contributo viene definito ad esempio come BRIC (Brasile, Russia, India, Cina), la cui avanzata nei rapporti internazionali progressivamente erode il pregiudizio eurocentrico ed occidentale della cultura, e di conseguenza la base geo-storico-politica su cui per secoli si è fondata la nozione stessa di Canone.

Potremmo ancora aggiungere la complessità e la riflessività della cultura contemporanea (Giddens 1994: 52-59), che obbligano a processi costanti di riorganizzazione e di riposizionamento che vanificano di fatto il concetto di Canone.

O ancora considerare la presenza sempre maggiore dell'attività ludica nell'attuale panorama new-mediatico, presenza ormai sganciata dalla monopolizzazione che il videogioco (soprattutto nelle sue forme più crude) ha esercitato su questo tema; il gioco viene visto sempre più come attività modellizzante, come allenamento a situazioni complesse, come attività dinamica che rompe le forme consolidate della cultura per introdurre un costante elemento di sperimentazione ed esplorazione del possibile (Pecchinenda 2004; Bittanti 2008), svelando connessioni profonde con i meccanismi-guida dei processi psicologici, sociali, economici, culturali, di apprendimento, oltre che naturalmente di svago e di gestione del tempo libero.

Volendo raccogliere sinotticamente alcuni elementi oppositivi che caratterizzano i new-media rispetto alla stagione precedente, vediamo che si tratta di una sistematica opposizione fra elementi di stabilità ed elementi di instabilità:

atomi	bit
industriale	ICT
modern	postmodern
broadcast	interattività
tv	web
gerarchia	reticolarità
stanziale	mobile

Ma al di là di queste caratteristiche esterne, cui si è rapidamente accennato, va rilevato che i new-media sono intrinsecamente instabili in quanto basati su un'incessante attività di transcodifica in tempo reale che genera il testo superficiale - quello che vediamo sullo schermo o su altro supporto - a partire da un testo profondo, sottostante, nascosto alla vista del lettore.

Chi usa i new-media sa - a diversi livelli di consapevolezza - che tutti gli eventi testuali (lettura, visione di un'immagine o di un filmato, ascolto di un brano musicale, etc.) non solo altro che la traduzione di un testo scritto un altro linguaggio, quello di codifica e programmazione, formalizzato e dotato di sue regole proprie.

Sotto il mondo esperienziale esiste un altro mondo, quello gestionale, al quale è affidata la conduzione di ciò che accade sulla superficie del testo. Questo linguaggio sottostante risponde alle regole di ogni sistema linguistico, e si basa quindi su una doppia organizzazione, di sistema e di processo: in termini di linguistica saussuriana potremmo parlare di *paradigmi* e *sintagmi*, in termini informatici parliamo di *database* e *algoritmi*. Il risultato complessivo di questo sistema è una destrutturazione delle unità di largo respiro in unità minime, dotate di riconoscibilità, modularità, programmabilità; in termini culturali questo significa il venir meno dell'unità dei grandi discorsi, delle grandi rappresentazioni per lasciare il posto a insiemi strutturati di frammenti da ricomporre.

È quella che Manovich (2000) ha chiamato la "logica del database", che ormai presiede all'organizzazione generalizzata degli archivi new-mediali e di cui si possono trovare esempi in tutti i campi della cultura. È chiaro che in questo contesto la nozione stessa di stabilità testuale perde di senso: se i testi di cui abbiamo esperienza non sono in realtà unità consolidate, ma assemblaggi provvisori di microtesti pronti a riaggregarsi secondo regole diverse, con finalità diverse, per contesti diversi, l'idea stessa di testo, oltre che quella di Canone, ne risulta incrinata.

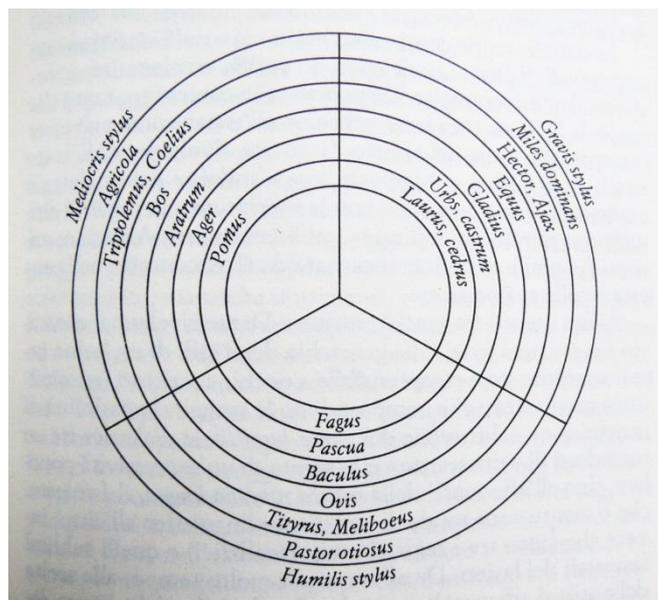
D'altra parte è la macchina produttiva dei new-media a funzionare in questo modo: cinema e videogiochi - per fare un esempio - ormai condividono a livello produttivo tutta una serie di microelementi (sabbie mosse dal vento, tremolio di foglie, balenare di luce sulle superfici metalliche, riverbero del tramonto sul mare, etc.) che possono essere usati in maniera combinatoria per generare macrotesti a loro volta parzialmente combinabili e integrabili. L'effetto è quello di una stabilità relativa, generata da una sostanziale instabilità di fondo: una condizione che è percettiva, estetica, cognitiva, e rappresenta ormai la condizione normale dei processi di costruzione new-mediatica. Non esistono Canoni testuali; esistono repertori micro-testuali sulla base dei quali vengono incessantemente generate e decostruite provvisorie entità fenomeniche.

3 Generi e stili

Vorrei quindi riprendere l'apparente contraddittorietà della formula "canoni liquidi" per proiettarla sull'opposizione genere/stile, che appare come la più utile per esplorare i fenomeni di stabilità / instabilità dei new-media.

Genere e stile sono due termini che sembrano indicare l'uno la stabilità delle strutture sovrapersonali; l'altro la mobilità di un tratto fortemente individuale. In termini generali, osservando qualche aspetto di questa coppia oppositiva, vediamo che il Genere rappresenta sempre in qualche modo il principio di differenziazione (ad esempio nel senso di "sesso") e/0 di classificazione (nel senso di "stirpe"), mentre lo Stile rappresenta il principio di individuazione, di identità caratteristica ("Lo stile è l'uomo"). Osservando l'opposizione da un'altra angolazione potremmo aggiungere che il Genere rappresenta la classificazione relativa *alla realtà esterna* (e al modo di interpretarla), mentre lo Stile rappresenta la classificazione relativa *all'identità interna* (di un'opera, di una persona, di un gruppo, di un luogo, di una nazione); che il Genere svolge una *funzione pragmatica* (se padroneggi il Genere sai cosa fare), mentre lo Stile svolge una *funzione identitaria* (se padroneggi lo Stile sai chi sei); o ancora che il Genere rappresenta *l'organizzazione*, lo Stile la *libertà*.

Ad una osservazione più attenta, tuttavia, l'opposizione fra genere e stile si rivela meno solida e meno "stabile" di quanto appaia. Si consideri ad esempio la celebre Rota Vergilii, che rappresenta, esemplifica e articola le differenze fra gli stili *humilis*, *mediocris*, *gravis* su cui tradizionalmente si classificano le opere di Virgilio.



Riflettendo un attimo, tuttavia, potremmo chiederci: si tratta di Stili o di Generi? Da un punto di vista più vicino alla nostra sensibilità moderna la differenziazione proposta dalla Rota Vergilii sembra più vicina alle differenze che oggi identifichiamo entro la "letteratura di genere" (poliziesco, horror, western, commedia sentimentale, nero, etc.): in questa prospettiva Genere e Stile si ritrovano ad essere in un certo senso strettamente connessi, in quanto la scelta di un genere determina "a cascata" tutta una serie di scelte stilistiche: di ambientazione, di personaggi, di trame, di lessico, di registro, etc.

Questa connessione è importante sul piano metodologico in quanto ci introduce immediatamente in quella che a mio giudizio è una delle caratteristiche peculiari dei new-media: una ciclicità estremamente forte fra elementi stabili ed elementi dinamici. "Ciclicità forte" nel senso che è estremamente marcata la polarizzazione fra elementi stabili ed elementi dinamici, e contemporaneamente è forte la velocità con cui gli elementi stabili possono diventare instabili e viceversa; e anche nel senso che è forte la velocità con cui gli aspetti dinamici agiscono sulle strutture stabili obbligandole a riorganizzarsi.

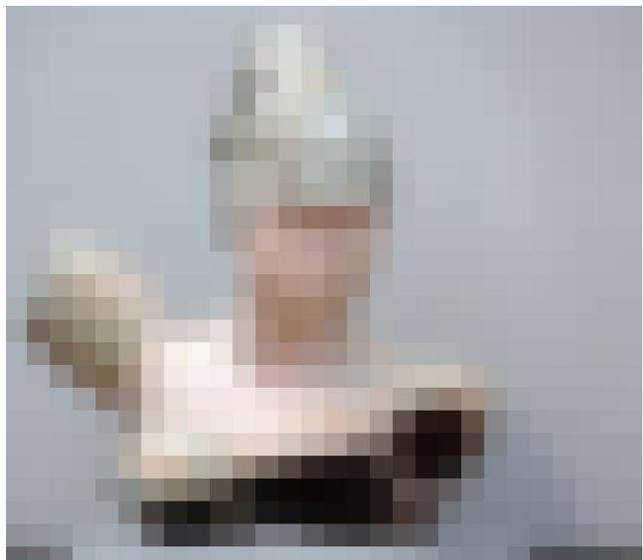
Ho insistito altrove più in dettaglio sulle caratteristiche di questa ciclicità (Lughi 2006). Nell'universo dei mass-media le macrostrutture (i *powerful media*) sono stabili in quanto organizzate in filiere industriali pesanti (i giornali, l'editoria libraria, l'editoria musicale, il cinema, la radio, la televisione); contemporaneamente i flussi ciclici di ritorno dall'audience alle strutture produttive sono estremamente lenti, se non nulli: le lettere al direttore, l'Auditel, l'"effetto onda" di cui parla De Fleur (1989: 330, 346).

Nei new-media le strutture stabili tendono a diventare ancora più stabili e potenti, fino ad assumere lo status di quasi-monopoli (Microsoft nei sistemi operativi e nei pacchetti applicativi di ufficio; Adobe nella grafica e nell'audio video; Google nei motori di ricerca; Wikipedia nel settore enciclopedico; etc.); ma contemporaneamente la velocità del flusso ciclico con cui gli utenti aggrediscono queste strutture è tale da determinarne il costante aggiornamento e riconfigurazione. Gli strumenti tecnologici oggi in mano ai singoli hanno acquistato un potenza e una complessità tali

da rischiare di far perdere di vista la differenza intrinseca che invece continua a separare la macrostrutture forti dalle potenzialità individuali, i *media editoriali* dai *media interpersonali*, i Generi dagli Stili.

Considerando rapidamente qualche esempio, vediamo che nel campo dei *social network* si è assistito al declino di MySpace e al contemporaneo successo di Facebook, che sta diventando lo standard di fatto per questo tipo di attività. Uno degli aspetti che ne hanno determinato il successo (oltre all'estrema potenza, complessità ed efficienza del suo sistema di database relazionale) è stata la stabilizzazione dell'interfaccia grafica e cognitiva: mentre MySpace consente ai suoi utenti di sbizzarrirsi nella personalizzazione di una griglia di impostazione di base, fissata nelle sue linee generali ma in fondo ampiamente modificabile, Facebook offre una pagina di estrema rigidità, uguale per tutti nell'impianto generale (il Genere), all'interno della quale però è possibile manifestare attraverso la pubblicazione dei contenuti (testi, immagini, link, etc.) la propria identità e la propria immagine pubblica o semi-pubblica (lo Stile). Non diversamente da quanto avviene da sempre nel campo delle attività espressive, quindi, la presenza di una gabbia rigida non impedisce, anzi favorisce le possibilità di manifestazione individuale.

Un altro esempio può essere ricavato dal settore della grafica e dell'audiovideo, dove negli ultimi anni una azienda specializzata, la Adobe, ha progressivamente assorbito tutti i principali concorrenti (soprattutto Macromedia) diventando monopolista *de facto* nel settore. Uno degli aspetti di questa monopolizzazione è l'omologazione e la standardizzazione dei cosiddetti "effetti", interventi grafici che si possono attuare sull'immagine fissa oppure sul video e che consistono nel modificare espressivamente l'immagine esaltandone o spegnendone le caratteristiche di tratto o di colore. Un esempio può essere considerata la cosiddetta pixelizzazione:



ma altri effetti possono essere ottenuti virando i colori verso il seppia, modificando i livelli di grigio, simulando i tratti di pennellata della pittura ad olio, ricoprendo l'immagine di goccioline d'acqua, sfocandola o solarizzandola, ecc.

Si tratta di veri e propri "repertori" di effetti, sempre più ampi e sempre più articolati e suggestivi, che l'utente può impiegare per esprimere il suo Stile grafico. La scelta dell'utente è tuttavia una scelta

limitata all'interno del repertorio. Teoricamente un utente con buone conoscenze di programmazione potrebbe elaborare i propri effetti grafici, in modo da esprimere in maniera totalmente originale, ma di fatto così non accade: l'attività produttiva professionale, così come la produzione individuale a livello di UGC (*user generated content*) ritaglia il proprio Stile all'interno del Genere "effetti" muovendosi dentro le librerie esistenti.

Per concludere questo breve intervento, possiamo dire che il contributo offerto dallo studio dei new-media alle problematiche di definizione o non definizione del Canone consiste proprio nella relativizzazione e storicizzazione del concetto stesso, un concetto che viene definito e consolidato nell'età della stampa; che eredita dalle età precedenti un'idea di stabilità del patrimonio culturale derivante dal limitato numero di testi circolanti; che entra in crisi già con l'impatto dei mass-media, sia per le nuove modalità testuali che i mass-media elaborano al proprio interno, sia per l'enorme aumento di testi in circolazione dovuto alla semplificazione dei processi produttivi e al conseguente abbassamento dei prezzi. Un concetto che andrebbe eventualmente sostituito con la coppia dinamica Genere /Stile, più elastica e quindi più produttiva come strumento interpretativo.

Per chi voglia oggi affrontare i problemi della stabilità /instabilità testuale, guardando indietro dalla specola dei new-media, lo sguardo "salta" l'età della stampa per collegare il magma testuale dell'oralità e della chirografia alle pratiche odierne, in cui il visitatore di Wikipedia esplora territori testuali in continua evoluzione con la disposizione mentale di chi è sempre pronto ad aggiungere una glossa, a riscrivere la mappa.

4 Biblio

- Bittanti Matteo (2008). *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. Milano: Unicopli.
- Bourdieu Pierre (1979), *La distinction*. Paris: Minuit. Trad. it. *La distinzione*. Bologna: Il Mulino, 1983
- DeFleur Melvin L. - Ball-Rockeach Sandra J (1989). *Theories of Mass Communication*. New York: Longman. Trad. it. *Teorie delle comunicazioni di massa*. Bologna: Il Mulino, 1995
- Giddens Anthony (1994). *Le conseguenze della modernità*. Bologna: il Mulino, 1994.
- Lughi Giulio (1981). *Grammatica come forma della canonizzazione*. In *(I) canoni letterari. Storia e dinamica*, a cura di Giuseppe Petronio e Ulrich Schulz-Buschhaus. Trieste: LINDT.
- Lughi Giulio (2006). *Cultura dei nuovi media*. Milano: Guerini
- Manovich Lev (2000). *The Language of new media*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Ong Walter J. (1982). *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London and New York: Methuen. Trad. it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*. Bologna: Il Mulino, 1986.
- Pecchinenda Gianfranco (2004). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*. Bari-Roma: Laterza.
- Segre Cesare(1985). *Avviamento allo studio del testo letterario*. Torino: Einaudi.