





# Tirature

'14

Videogiochi e altri racconti

A CURA DI VITTORIO SPINAZZOLA

ilSaggiatore

Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori



[www.ilsaggiatore.com](http://www.ilsaggiatore.com)

[www.fondazionemondadori.it](http://www.fondazionemondadori.it)  
[info@fondazionemondadori.it](mailto:info@fondazionemondadori.it)

© il Saggiatore S.P.A / Fondazione Arnoldo  
e Alberto Mondadori, Milano 2014



# SOMMARIO

## VIDEOGIOCHI E ALTRI RACCONTI

---

Un'altra idea di letteratura <i>di Vittorio Spinazzola</i>	11
«Il videogame è uno strano ibrido». Intervista a Niccolò Ammaniti <i>di Laura Cerutti</i>	18
L'autorità dell'autore in gioco <i>di Mario Barenghi</i>	26
Il migliore tra gli infiniti mondi possibili <i>di Paolo Interdonato</i>	31
Il videogioco come stratificazione narrativa <i>di Tommaso Lomboni</i>	36
Tutti i generi di videogioco <i>di Federico Bona</i>	43
Una combinazione tra risorse grafiche, scrittura e meccanica di gioco <i>di Lorenzo Cardilli</i>	49
Librigame, il protagonista sei tu <i>di Luca Gallarini</i>	56
Ci riguarda. Considerazioni non specialistiche su come ragionare di videogiochi <i>di Bruno Falchetto</i>	64
Narrazione di sé e socialità online <i>di Gianni Turchetta</i>	70

## GLI AUTORI

---

### **Alte Tirature**

Coca, la nuova inchiesta di Saviano-Pollicino <i>di Bruno Pischredda</i>	80
Il dittico romanzesco di Paolo Giordano <i>di Luca Daino</i>	86
Massimo Gramellini, umorismo in salsa patetica <i>di Luca Clerici</i>	93
Chiara Gamberale e l'amore ai tempi del supermarket <i>di Giuseppe Sergio</i>	98
I romanzi del panico da fabbrica <i>di Maria Serena Palieri</i>	109
Quando a scrivere sono i giudici <i>di Laura Lepri</i>	115
Il romanzo di formazione di una ragazza a fumetti <i>di Giuliano Cenati</i>	121
Peppa Pig bambina e maialina <i>di Maria Sofia Petruzzi</i>	126
La canzone tra fiaba, tecnica e poesia <i>di Umberto Fiori</i>	134
I vantaggi della non fiction <i>di Tina Porcelli</i>	142

## GLI EDITORI

---

### **Cronache editoriali**

- «Liberi tutti». I bilanci dei grandi gruppi della varia  
*di Walter Galbiati* 150
- La resistenza dei piccoli editori  
*di Alessandro Terreni* 159
- Una nuova primavera per l'editoria cattolica  
*di Roberto Carnero* 166
- Libri di scuola digitali o misti  
*di Paola Dubini* 171
- Minimum fax: la «start up» più longeva dell'editoria  
*di Ilaria Barbisan* 176
- Gli inquinamenti dell'editoria scientifica  
*di Sylvie Coyaud* 184
- Del finito senza infinito, ossia dell'assenza della saggistica in editoria  
*di Giulio Sapelli* 192

## I LETTORI

---

- Per l'accesso serve una politica rigorosa  
*di Piero Attanasio* 196
- Libri, musica, film nel passaggio al digitale  
*di Luca Barbarito* 202
- BOOKCITY, miracolo a Milano  
*di Dario Moretti* 209

## MONDO LIBRO 2013

---

### **Calendario editoriale**

Tutti scrivono, nessuno legge 216  
*di Roberta Cesana*

### **Almanacco delle classifiche**

Anche i bestseller soffrono 226  
*di Luciano Genta*

### **Diario multimediale**

2013. Storie, start up e formati 234  
*di Cristina Mussinelli*

### **Mappe transnazionali**

*Graphic journalism* e romanzi storici 241  
spagnoli  
*di Sara Sullam*

## VIDEOGIOCHI E ALTRI RACCONTI

---

Un'altra idea di letteratura  
*di Vittorio Spinazzola*

«Il videogame è uno strano ibrido».  
Intervista a Niccolò Ammaniti  
*di Laura Cerutti*

L'autorità dell'autore in gioco  
*di Mario Barengbi*

Il migliore tra gli infiniti mondi possibili  
*di Paolo Interdonato*

Il videogioco come stratificazione  
narrativa  
*di Tommaso Lomboni*

Tutti i generi di videogioco  
*di Federico Bona*

Una combinazione tra risorse grafiche,  
scrittura e meccanica di gioco  
*di Lorenzo Cardilli*

Librigame, il protagonista sei tu  
*di Luca Gallarini*

Ci riguarda. Considerazioni non  
specialistiche  
su come ragionare di videogiochi  
*di Bruno Falchetto*

Narrazione di sé e socialità online  
*di Gianni Turchetta*



## Un'altra idea di letteratura

di Vittorio Spinazzola

*In un'epoca sempre più segnata dal digitale, è necessario ribadire l'importanza non solo del patto fra autore e lettore, che assegna un'utilità psicosociale al piacere della lettura, ma anche del ruolo imprescindibile dell'editore, cui spetta inoltre il compito non semplice di ordinare e rendere utilizzabili i contenuti testuali che affollano la Rete.*

**B**isogna pur ammodernare la nostra idea di letteratura, di fronte all'avanzata epocale delle forme di intrattenimento ludico, supportate dalla tecnologia digitale con i suoi linguaggi multimediali. Un fenomeno che riguarda schiere così sterminate di fruitori esige di per sé che ce ne si occupi analiticamente, senza spocchia, in tutte le sedi disponibili e da tutti i punti di vista, innovativi o passatisti. D'altra parte in tutto il corso del Novecento si è constatato che neanche gli exploit più clamorosi dello sperimentalismo elitario e snobistico portano mutamenti significativi nelle relazioni fra letterati e lettori. Allora, la vera questione da porre oggi è un rilancio delle attività di scrittura e lettura, sulla base di una esaltazione dell'immaginario autoriale, votato alla creazione di prodotti testuali orientati a soddisfare le attese consapevoli o inconsapevoli di un destinatario collettivo, sia largo sia ristretto, sia culturalmente qualificato sia di scarsa competenza. Anche i videogiochi si collocano su questo sfondo istituzionale.

In una civiltà modernamente articolata e stratificata, i testi scritti chiedono di essere considerati come una categoria di beni immateriali dotati di una utilità psicosociale riconoscibile. Al contrario di quel che ritenevano gli antichi, l'arte non è *otium* ma

*negotium*. Tra l'individualità dell'io scrivente e la pluralità degli io leggenti sussiste un patto di interesse reciproco: la nostra costituzione antropologica prevede l'aspirazione a compensare i limiti i guasti le pene dell'esistenza con il piacere della lettura. A offrirlo sono gli artefatti a stampa elaborati al fine specifico di costituire una occasione di rasserenamento dalle meschinità disordini fallimenti delle esperienze concrete di vita. Una evasione, dunque, per corroborare la sopravvivenza dell'essere attraverso la acquisizione di un benessere fisiopsichico.

Il compiacimento per l'offerta autoriale è tanto più pieno quanto maggiore è la consapevolezza della laboriosità dell'impegno creativo. Il prodotto testuale chiede gratitudine ai suoi destinatari fruitivi, dei quali l'autore coltivava dentro di sé l'immagine mentre scriveva, sperando di farli contenti: anche e proprio quando sfidava l'abitudinarietà delle loro esigenze con l'originalità della sua invenzione. Ogni scrittore idoleggia il suo pubblico, delinearne la tipologia attraverso i criteri di tecnica espressiva adottati: c'è chi sceglie i procedimenti più semplici e risaputi ma c'è chi si forgia gli idioletti più sofisticatamente estrosi.

Nel mondo delle lettere c'è posto per tutti, modesti mestieranti e gran signori della penna. Tutti partecipano di un grande compito: il soddisfacimento del desiderio universale di godimento dei doni della fantasia. Naturalmente a ogni scrittore va assegnato il posto che gli spetta, a seconda dell'elevatezza e complessità dei suoi metodi di lavoro: non avrebbe senso mettere Salgari al livello di Gadda, Tamaro a fianco di Morante. Resta tuttavia essenziale riconoscere che la modernità letteraria non comprende solo i libri che interessano e piacciono ai lettori specializzati, ossia poi i laureati in Lettere, ma anche a tutti gli altri leggenti, che hanno pieno titolo per ammirare le opere che hanno fatto provare loro le emozioni più vivide, si tratti dei *Tre moschettieri* o di Montalbano.

In ogni caso, il pregio in cui il libro, qualunque libro, viene tenuto dipende dall'apprezzamento che i lettori competenti ne hanno fatto, al rispettivo livello di autorevolezza. S'intende che le valutazioni più accreditate sono quelle provenienti dai lettori di professione, gli iperlettori, studiosi e critici, i quali ambiscono a proiettare le loro sentenze in un cielo empireo di perennità. Ma

in realtà ogni giudizio di valore reca sempre impresso un marchio di origine storico-sociale: e ciò implica un destino di variabilità, discutibilità, contestazione. Persino l'immenso Dante ha potuto nei secoli essere reinterpretedo. D'altronde è pur vero che la perfezione non è di questo mondo, e anche l'opera più impeccabile non può non avere qualche aspetto di fragilità, o di superfluità, così da indurre insoddisfazione alla lettura.

Resta poi normale che da una schiera di mestieranti anonimi possa staccarsi una personalità in grado di sopravanzare i colleghi imponendosi all'attenzione di tutti i frequentatori di un settore di mercato ben identificato: caso esemplare Liala, la regina del rosa, dotata di una capacità d'invenzione spudoratamente ultraromanzesca che ammalia le lettrici come nessuna delle colleghe e rivali è stata in grado di fare. Beninteso, il suo successo non basta a conciliarle la stima dei letterati doc: ma il primato che ha raggiunto comporta pur sempre il riconoscimento di una personalità non comune.

A ogni livello e in ogni circostanza, insomma, l'oggetto letterario viene messo in discussione e sottoposto a trattativa, giudicandolo al paragone con altri oggetti di tipologia analoga. Ciò è reso possibile dal fatto che il testo autoriale è stato pubblicato, trasformandolo in bene librario, cartaceo o elettronico che sia: processo indispensabile per socializzarlo, moltiplicandone le copie. Ma allora, esso è diventato materia di scambio in una dialettica di domanda e offerta. E dove c'è un rapporto di domanda e offerta, lì si costituisce un mercato.

Mercato è un termine impronunciabile nel linguaggio umanistico, peggio ancora del termine industria. Ma senza mercato librario, non c'è letteratura, ci sono solo delle risme di carta inchiostrata che ammuffiscono in uno scantinato. Il punto è che a reggere questo incontro di scambio si fa avanti una terza figura, insieme all'autore e al lettore: che è l'editore. A lui spetta il compito di commercializzare il risultato della creatività autoriale, ricavandone un prodotto concreto, con sistemi di lavorazione complessi e delicati e costosi, al termine dei quali viene stabilito un prezzo di vendita. Così il lettore acquista la fisionomia del cliente: non si può fare diversamente, almeno allo stato attuale delle cose...

Lo scenario della letterarietà assume allora configurazione di un mercato interminabile dove miriadi di offerte turbinano a gara per conquistare allargare prolungare il favore di una utenza in stato di ebollizione permanente. La concorrenzialità ineludibile eguaglia e diversifica i prodotti che si dispongono su innumerevoli scaffali, di continuo disordinati e riordinati. S'intende che nella competizione non è detto che sempre e subito vincano i migliori: ma nessuna vittoria è mai immotivata, e le ragioni di prevalenza vanno comprese senza mai vilipenderle.

I titoli che restano per maggior tempo nel godimento delle élite colte, dei detentori del gusto, assurgono al rango dei classici; quelli che ottengono il successo presso una utenza culturalmente subalterna sono più esposti alle variazioni della sensibilità estetica. L'insegnamento scolastico provvede a sancire la permanenza dei libri di elezione più indiscussa in una biblioteca empirea, concepita come il luogo supremo del disinteresse, della gratuità e infine della estaticità paradisiaca. Al di sotto di questo cielo delle stelle fisse, o presunte tali, c'è il regno delle convenienze, delle opportunità, dei condizionamenti, plausibili o dissennati, leciti o perversi. L'acquisto di un libro letterario si compie sempre in una prospettiva di economicità: che rimanda non solo al valore monetario indicato nel prezzo editoriale, di copertina, ma di là da esso al prestigio che al testo viene attribuito dai competenti, più o meno affidabili.

A commisurare il livello di eccellenza di un'opera provvede la maggiore o minor facilità di scambiarla con un'altra di tipologia analoga. Se sono disponibili molti oggetti della stessa specie, per esempio romanzi gialli di serie, il prestigio del testo in questione sarà limitato. In una civiltà letteraria bene ordinata trova posto una varietà di generi filoni tipi molto dissimili e tutti ben caratterizzati, in rispondenza sia con la natura diversa delle inclinazioni nutrite dall'utenza sia con la molteplicità dei gradi di competenza fruitiva dei quali avvalersi nella lettura.

La modernità letteraria ha reso più evidente la magmaticità dei processi di coimplicazione che hanno luogo nell'attività di scrittura e lettura. Il mercato è agito da un flusso continuo di impulsi operativi che si contrastano a vicenda eppure collaborano

tutti a vivificare la dinamica dei rapporti fra produzione e fruizione, mediati dal sistema editoriale, e garantiti dalle istituzioni della letterarietà libraria. D'altronde tali istituzioni sono gestite in sinergia con quelle extraletterarie della civiltà di appartenenza: la letterarietà ambisce a influire su tutte le modalità convenute della vita associativa, mentre dall'universo dei riti e miti socioculturali provengono gli stimoli che fertilizzano l'operare autoriale.

Il gusto è il terreno ambiguo dell'incontro fra organicità fertile delle pulsioni creative ed esuberanza inquieta dei comportamenti di costume in evoluzione. Il criterio guida nella elaborazione funzionale dei testi è sempre in connessione, per consenso o dissenso, con la *Weltanschauung* dei gruppi e ceti sociali egemoni. La dimensione editoriale è quella in cui si decide la genesi del gusto, come sintesi di sensibilità fra estetico ed extraestetico, economico e diseconomico, originalità imprevedibile e istituzionalità inevitabile. La produttività del rapporto facile e difficile fra autore e editore riverbera su quella eventuale della relazione fra editore e pubblico.

L'editore non può ignorare sistematicamente i desiderata della sua clientela di riferimento, se non vuole portare al tracollo i bilanci aziendali. Da ciò l'importanza e la delicatezza delle attività di ricerca e selezione del nuovo, con il forte rischio d'impresa che caratterizza l'editoria. D'altronde la pura e semplice replicazione pedissequa di successi già esperiti non basta a garantire un consenso di pubblico senza fine: anzi. Quanto più un determinato modulo letterario ha fortuna, tanto più viene logorato dall'uso: e tanto più radicale quindi sarà la differenza di gusto portata dai nuovi prodotti, in antitesi con i precedenti. Nel Novecento alla diffusione immensa del romanzo sentimentale fece seguito una ondata senza precedenti di romanzi audaci. Risalendo di livello nella scala della letterarietà, alla asciuttezza assorta della poesia ermetica subentrò la drammaticità pugnace della prosa neorealista.

Va ribadito comunque che la formulazione del prezzo editoriale non può non avvenire sulla base delle complesse procedure di trasformazione del manoscritto autoriale in oggetto a stampa, atto alla propagazione del testo nello spazio e nel tempo. La fabbricazione del libro, nella sua consistenza materiale, prevede costi

profitti e perdite, preventivi e consuntivi, investimenti vendite e ricavi. Nel mondo moderno questa attività ha promosso una acculturazione massiva, debellando irreversibilmente l'analfabetismo. In parallelo, si è avuto un ingigantimento delle strutture aziendali che ha portato allo sviluppo della cosiddetta industria culturale, come sede di prelettura e valorizzazione dell'elaborato mentale in vista della sua commercializzazione.

Questa operazione non è gratuita, esige che vi si investa del denaro: l'oggetto librario che se ne ricava non può non esser fatto pagare a chi lo acquista; è una merce, e come tale impone un costo a chi vuole comprarla. Ossia ha un valore di mercato. Ma distinguiamo bene tra prezzo e pregio ribadiamolo: il vero e proprio pregio del testo è stabilito *ex post* dalla valutazione che ne danno gli acquirenti, in specie quelli più competenti e autorevoli. La difficoltà peculiare dell'attività editoriale consiste nel margine elevatissimo di insuccesso dell'impresa di mercificazione di un prodotto dell'ingegno individuale, che chiede di essere confezionato come un bene di consumo senza dare garanzia della sua commerciabilità.

Ogni libro è un unicum il cui Dna mescola almeno qualche tratto di originalità peculiare, frammezzo alle riprese di elementi già esperiti con risultati variamente considerabili. Per avere il plauso più ambito, il libro nuovo chiede di apparire inconfondibile e inimitabile. Ma la sua destinazione d'uso ne tradisce la sorte: una volta che sia stato letto lascerà inevitabilmente il passo a un altro libro, analogo o diverso. Quanti più libri si leggono, tanti più altri si desidera leggerne. Il lettore *unius libri* non esiste: ogni libro ha sempre chi lo ha preceduto e chi lo seguirà. D'altronde il libro che sia una copia perfetta, senza alcuna variante, di un altro libro preesistente è solo una astrazione paradossale. Che nessun io leggente mai confermerà.

Non per nulla, il fascino vero del lavoro editoriale sta nella dose di intuizione che richiede, come capacità di prevedere gli orientamenti di sensibilità consapevole e inconsapevole determinanti per il buon esito dell'inedito da mandare in stampa. E non è detto che necessiti l'attrezzatura di una grande industria per selezionare i manoscritti più promettenti. Come in tutte le operazio-

ni di disamina e valutazione qualitativa, in qualsiasi campo, nelle attività del mercato librario non tutto è riconducibile a criteri di razionalità impersonale.

La vera e propria missione dell'editoria contemporanea è di conciliare le istanze della letterarietà con quelle della leggibilità, dopo il lungo periodo di una conflittualità dissennata, quando i veri libri dovevano essere sofisticati, esoterici, astrusi: mentre gli scritti alla portata di tutti erano perciò stesso esclusi dal rango delle letture degne di rispetto o anche solo di considerazione attenta. Così è accaduto che la categoria dei lettori professionisti si sia rin-serrata in un *hortus conclusus*, dove l'importante era non già aprire sempre più l'area degli oggetti meritevoli di studio devoto, ma al contrario restringersi al culto della sacralità di un canone librario da non contaminare.

È vero infine che gli sviluppi della tecnologia digitale stanno dischiudendo prospettive entusiasmanti e insieme ponendo problemi di portata epocale: basti pensare al dibattito planetario sulla questione dei diritti, così decisiva da ogni punto di vista. Ma l'essenziale è che sempre e comunque tra l'io autoriale e il destinatario collettivo non potranno non esserci delle figure di mediazione che riconoscano ordinino distribuiscono la quantità incommensurabile di oggetti librari sparsi nell'infinità della Rete: e li propongano alla lettura, rendendoli visibili, quindi utilizzabili. Con ciò stesso, il tema della responsabilità nella gestione dei rapporti fra domanda e offerta di beni creativi si ripresenta nella sua più inquietante evidenza.

«Il videogame è uno  
strano ibrido».  
Intervista a Niccolò  
Ammaniti  
di Laura Cerutti

*Lo scorso ottobre, mentre a Francoforte l'Aie dichiarava il 2013 annus horribilis quanto allo stato dell'editoria in Italia, Grand Theft Auto v incassava nel suo primo giorno di vendite negli Stati Uniti e in Europa 800 milioni di dollari, entrando difilato nel Guinness dei primati non solo come il videogioco che può vantare le maggiori vendite nell'arco di ventiquattro ore, ma anche, poco più tardi, come il prodotto d'intrattenimento ad aver incassato più velocemente un miliardo di dollari.*

**N**el settembre 2013, la società di consulenza PwC, nel suo rapporto su intrattenimento e media in Italia (*E&M in Italy 2013-2017*), evidenziava come «nonostante il difficile clima economico, la spesa totale per media e intrattenimento ha continuato a crescere, in gran parte grazie al consistente aumento della spesa lorda destinata al gioco» (assai più tranchant il titolo dell'articolo di Luca Tremolada con cui «Il Sole 24 Ore» riprendeva la notizia: *Giochi, videogiochi e web salvano il mercato di media e entertainment italiano*). In particolare, il settore dei videogiochi ha generato lo scorso anno un giro d'affari di quasi un miliardo di euro (959 milioni di euro, per la precisione), con un tasso di crescita annuo stimato fino al 2017 al 5,9%. Ora, sebbene sia chiaro che non avrebbe alcun senso stabilire una relazione diretta fra i due dati, se diamo velocemente uno sguardo ai libri, possiamo accorgerci che nei primi otto mesi del 2013 si registra un peggioramento del 5,4% nei canali trade (dati Nielsen). E poiché, secondo molti e autorevoli pareri, la sfida futura degli editori sarà la competizione non tanto fra case editrici diverse quanto, più in generale, fra i vari soggetti del settore dell'intrattenimento (sempre più legato, peraltro, a quello tecnologico), ci siamo chiesti

come si stia trasformando il nostro inestinguibile bisogno di storie, adesso che a fianco della figura del lettore (e dello spettatore) non si può fare a meno di considerare anche quella del giocatore (secondo il «Financial Times» questa è l'«era del gioco di massa»). E soprattutto lo abbiamo chiesto a Niccolò Ammaniti, scrittore, lettore ed ex giocatore, da sempre curioso nello sperimentare forme di narrazione al di là del libro.

*Quali erano i tuoi videogame preferiti quando eri un giocatore «forte»?*

Vuoi dire quando ero un giocatore compulsivo? Giocavo principalmente a *World of Warcraft*, un gioco online [si tratta di un Massively Multiplayer Online Game, ossia di una modalità di gioco online capace di supportare anche migliaia di giocatori contemporaneamente], un mondo popolato di elfi, nani, orchi... era un po' come stare in un libro di Tolkien.

*Cosa ti affascinava in questo gioco?*

Gli aspetti affascinanti erano molti: prima di tutto, le persone con cui facevi amicizia, perché combattevi con e contro persone vere, e poi era un gioco complesso, in evoluzione. Vivevi un'avventura con altri giocatori, stringevi amicizie forti, altrettanto importanti di quelle che avevi con gente che conoscevi nel mondo reale.

*Qualcuno potrebbe pensare che ai videogame si dedichino soprattutto i ragazzini, ma l'età media dei videogiocatori in tutto il mondo è in continuo aumento, vuoi perché invecchia quella che alcuni hanno chiamato la «Nintendo Generation», i nati intorno alla metà degli anni settanta, vuoi perché molti genitori utilizzano i videogame come uno strumento per interagire e trascorrere del tempo con i propri figli.*

È capitato anche di incontrarci e conoscerci di persona con alcuni fra quelli con cui giocavo di più, s'era formato come un gruppo. Non erano affatto ragazzini, e spesso m'è capitato anche di giocare con italiani che vivevano e lavoravano all'estero.

Però mi sono poi accorto che, quando smetti di giocare, quei legami a poco a poco si allentano fino a svanire, sono come amicizie centrate su un unico interesse.

*Adesso non giochi più?*

No, da qualche anno. Il fatto è che, quando ti allontani da quel mondo per un po', tornarci è complicato – perché nel tempo c'è un'evoluzione dei videogiochi e dunque anche dei videogiocatori (voglio dire, io sono partito con *Pac-Man*...) – e, se rimani indietro, perdi l'abilità, non riesci più a stare al passo, persino le parti più semplici per te diventano troppo difficili. E poi perdi la velocità... in fondo, è anche un modo per misurare il proprio invecchiamento!

*Quali sono le caratteristiche principali della narrazione videoludica e quali le differenze significative rispetto alla narrazione dei romanzi?*

Di videogame ce ne sono di tantissimi tipi, perciò in generale è impossibile rispondere alla domanda, ma si può affermare senza dubbio che quello che più si avvicina ai libri, con cui condivide le ambientazioni, è il videogioco di avventura (che richiama, per l'appunto, i romanzi d'avventura).

A ogni modo, non penso che il videogioco sia interessante quanto più somiglia alla letteratura o ai film, ma piuttosto quanto più somiglia alla vita.

In alcuni giochi, come per esempio *Resident Evil* o *The Last of Us*, che ha avuto un grande successo lo scorso anno, a un certo punto la trama scorre come se fosse un film, i personaggi si bloccano e tu puoi agire poco o niente: in quel momento è il gioco che ti determina [si tratta di quelle che gli studiosi di videogame chiamano *cutscenes*]. Ecco, secondo me è questo il limite dei videogiochi: sei dentro una sorta di territorio dove devi camminare per una strada già tracciata (per esempio prendi un sentiero nascosto e allora cadi in un burrone e poi devi attraversare un ponte e così via). C'è una strana tensione fra l'abilità che ti richiede il gioco, che è l'abilità di superare degli ostacoli e risolvere dei problemi, e

quanto ha già predeterminato lo sviluppatore del gioco stesso, che è come un binario unico, uno scenario che ti viene imposto.

Certo, non è sempre così: ci sono dei giochi, soprattutto online, talmente ampi che hai la possibilità di muoverti su migliaia di binari che s'intersecano, e allora hai l'impressione di camminare su un piano, anziché sopra una retta.

Questo accade, per fare un esempio, in *Grand Theft Auto*, dove puoi anche compiere azioni inutili rispetto agli obiettivi del gioco in senso stretto. Per dire, ti viene in mente di ammazzare quel gruppo di vecchietti che attraversa la strada? Puoi farlo. Anche solo perché ti va, senza che questo rientri in alcun modo nella tua missione di gioco.

Però rimane sempre una sensazione di libertà relativa.

*Quanto è diverso, di conseguenza, scrivere per un videogame o scrivere un romanzo? Tu hai provato entrambe le esperienze, giusto?*

In realtà non ho mai scritto per un videogioco. Ho lavorato per una casa di produzione di videogame di San Francisco [Mondo Media], ma era il 2001, il digitale era un ambito piuttosto nuovo, perciò ho lavorato a questa sceneggiatura senza avere un'idea così precisa di dove saremmo andati a finire e infatti *Gone Bad*, che inizialmente doveva essere un videogame, è diventato un corto digitale.

Posso solo immaginare il tipo di lavoro che sta dietro alla realizzazione di un videogioco, ma tutto sommato mi pare che abbia più a che fare con il mondo del cinema che con quello dei libri.

*I videogiochi richiedono attenzione in un ambito che è territorio prediletto della lettura, dove dimora il racconto e si esprime l'immaginazione: quale differenza hai riscontrato fra leggere e giocare?*

Per quanto mi riguarda, è molto meglio leggere, è più interessante, presuppone uno spazio in cui il lettore reinterpreta e reinventa le parole scritte.

Il videogame è uno strano ibrido, l'incontro fra un esercizio di abilità e la fruizione di un oggetto visivo e sonoro che ti viene dato.

Il libro invece è questione di immaginazione, ciascuno ha un'idea personale del libro che legge, ciascuno se ne fa un'idea e un'interpretazione proprie.

*Gli appassionati di videogame, però, sostengono esattamente l'opposto...*

Mah, per come la vedo io, nei videogame in fondo fai sempre lo stesso gioco.

*Anni fa, i libri hanno provato ad avvicinarsi alla struttura per «cicli sovrapposti di scelte e conseguenze» di moltissimi videogiochi con i librigame, che però non hanno riscosso grande successo. Perché secondo te?*

A ben vedere, lì tutto si riduceva a scegliere fra un finale A e un finale B, o poco più di questo, ma in fondo avvertivi una sensazione di disagio perché non potevi rintracciare nessun senso, sotto non sentivi alcuna necessità di costruire qualcosa... quei libri difficilmente ti emozionano.

Un videogame, al contrario, ti può emozionare: per esempio, se giochi online puoi interagire con persone reali, avere uno scambio con chi magari sta giocando all'altro capo del pianeta e ha una vita diversissima dalla tua; oppure mi emozionava quando mi capitava di andare in aiuto di mia sorella, del suo personaggio intendendo. Tutto ciò che mi ha più emozionato giocando con i videogame, insomma, ha a che fare principalmente con l'interazione con i giocatori... la cosa più interessante per me restano le reazioni umane. Se incontri un personaggio grande e grosso che ti pesta gratuitamente e tu gliene chiedi il motivo e scopri che gli andava semplicemente di picchiarti, così, per il gusto di farlo, allora quella è una forma di violenza gratuita che ti richiama alla vita, a quanto succede nella vita.

E tuttavia un videogame non ti trasmette quelle sensazioni primarie che riesce a trasmetterti, con il senso di solitudine della lettura, il libro.

*Dunque nei videogame la parte più interessante secondo te è la narrazione intesa come interazione... Credi che nei videogiochi*

*esista un rapporto inversamente proporzionale fra una ricca sceneggiatura e l'interattività? Voglio dire, ritieni che più il videogame si fa immersivo ed emotivamente coinvolgente e più la necessità di dover agire diventa un ostacolo, un impiccio all'esperienza emotiva e conoscitiva?*

Mi ricordo di un videogame, uno dei più riusciti, che viene unanimemente riconosciuto come un capolavoro del genere: *Ico* [videogame d'avventura dinamica in 3D]. Non richiedeva abilità particolarmente affinate e questo ti permetteva di vivere dentro il gioco con molta più libertà, potevi soffermarti a guardare i paesaggi, per dirne una.

*Fra i teorici del settore, in effetti, sono in molti a sostenere che nei videogame più della storia importi il sentimento di essere in un certo luogo, «the feeling of being somewhere».*

In effetti un altro aspetto emozionante dei videogame ben progettati e disegnati è l'ambientazione: continuo a ricordarmi di posti digitali che esistono nella mia mente proprio a fianco alla memoria di paesaggi reali. Ricordo per esempio quando andavo sul bordo di quel tale laghetto ad ammazzare i pesci e lì incontravo altri personaggi. Era un luogo bellissimo, e me ne ricordo come ricorderei un'esperienza fatta realmente. In quel caso l'immedesimazione è totale. Ma normalmente un videogame quest'effetto non lo produce.

*Dunque sembra si debba ancora trovare un equilibrio fra la necessità di dover agire all'interno del gioco e la complessità/libertà della storia...*

C'è un grande limite di cui mi sono reso conto giocando, cioè il fatto che nei videogiochi finora in circolazione non esista né un oggi né un domani. Se per esempio radi al suolo un castello, il giorno dopo o anche soltanto dopo due minuti quel castello rispunta come se niente fosse, e sarà sempre uguale, sempre con la stessa pianta esagonale, per dire. Nella vita non è così.

Secondo me chi realizza videogame troverà questo equilibrio solo quando riuscirà a fare in modo che il videogiocatore

possa trasformare completamente il mondo digitale intorno a sé. In sostanza, quando riuscirà a inserire il tempo all'interno della dimensione del gioco: quando il personaggio non potrà morire con la facilità con cui muore adesso, quando le azioni del protagonista avranno una ricaduta su di lui e sul mondo circostante (quando anziché distruggere un castello che poi il giorno dopo rispunta tale quale, quel castello diroccato potrò costruirlo, sistemarlo, cambiarlo come piace a me, e così poi resterà in futuro), e viceversa quando le cose che accadono in quel mondo avranno un effetto duraturo su di te, come personaggio protagonista del gioco.

*Se dovessi scegliere un tuo romanzo o racconto per trarne un videogame, quale sceglieresti?*

Sicuramente *Branchie*.

*Hai risposto senza esitazione. Perché Branchie?*

Riducendo ai minimi termini la struttura di un videogame si può dire che il risultato è una storia a senso unico, in cui un personaggio deve attraversare una serie di luoghi e, se all'inizio sembra impossibile, poi impara che ci sono dei posti nascosti o degli oggetti che possono aiutarlo.

In *Branchie* è un po' così: il protagonista è in difficoltà, si ritrova in India, incontra vari personaggi, viene rapito, finisce in un castello e deve ammazzare i cattivi.

Ora che ci penso, in quel periodo giocavo molto e questo ha senza dubbio influenzato la scrittura del libro: il protagonista per esempio, proprio come i personaggi nei videogiochi, a un certo punto trova per terra una cassetta di primo soccorso per curarsi.

*E se dovessi scrivere un libro ispirandoti a un videogame?*

In realtà, non è un'operazione che m'interessa particolarmente, ma diciamo che, se proprio dovessi, sceglierei *Silent Hill* [un survival horror]. Lo sceglierei per l'atmosfera di quella storia [un padre cerca di ritrovare la figlia per le strade della spettrale città di Silent Hill, abitata da creature mostruose]. Sì, credo che

per trasformare un videogame in un romanzo la cosa principale sia l'atmosfera che riesce a evocare e con cui ti colpisce.

*So che adesso stai scrivendo per un progetto di serie televisiva. Cosa ti spinge a sperimentare forme di narrazione diverse dal romanzo o dal racconto?*

Film ne ho scritti parecchi, basati sui miei romanzi, ma si tratta pur sempre di un'opera di adattamento, non è un lavoro particolarmente creativo... certo, durante la lavorazione emergono delle novità, ma sono diventato piuttosto insofferente a questo tipo di scrittura, in fondo si tratta soprattutto di comprimere o espandere qualcosa che è già definito.

Le fiction tv, invece, grazie ai tempi più lunghi in cui si dipanano, ti concedono una maggiore libertà nella narrazione, la storia non si articola in maniera troppo progressiva e questo ti permette di soffermarti anche sulle storie e sui personaggi secondari. Assomiglia di più a quanto succede in letteratura.

## L'autorità dell'autore in gioco

di Mario Barenghi

*Nel 2012 il MoMA ha acquisito alcuni videogiochi «storici», sancendo l'ingresso del medium nel canone artistico e confermando la preferenza della creatività contemporanea per l'interattività. Ma come si declina, nei videogiochi, la «funzione autore»? Il ruolo del game designer è quello di stabilire le regole della partita, fabbricando la fabbrica delle storie.*

**I** videogame si possono considerare opere d'arte? Secondo il MoMA sì. Il 29 novembre 2012 Paola Antonelli, curatrice del dipartimento di Architettura e design, ha annunciato l'acquisizione da parte del Museo di Arte Moderna di New York di quattordici videogiochi «storici» (*Pac-Man, Tetris, Another World, Myst, SimCity, Vib-Ribbon, The Sims, Katamari Damacy, eve Online, Dwarf Fortress, Portal, flOw, Passage, Canabalt*), ai quali nel giugno 2013 se ne sono aggiunti altri sei (*Pong, Space Invaders, Asteroids, Tempest, Yars' Revenge, Minecraft*), più una *game console* (Magnavox Odyssey). Secondo il programma ne dovrebbero seguire altrettanti, fino a un totale di quaranta opere. Difficile sottovalutare l'importanza di questo riconoscimento: un'istituzione culturale di grande prestigio decreta ufficialmente l'ingresso del disegno interattivo nel canone artistico contemporaneo. E, come spesso avviene, le vicende artistiche e quelle economiche vanno di pari passo: lo scorso settembre la casa di produzione scozzese Rockstar ha annunciato che la realizzazione della quinta puntata della saga *Grand Theft Auto* costerà 265 milioni di dollari, 30 in più di *Avatar*, il film di James Cameron che dal 2009 detiene il record hollywoodiano di costi (nonché di incassi, oltre 3 miliardi).

Dunque, il giapponese Toru Iwatani, il russo Aleksej Leonidovič Pažitnov, il francese Éric Chahi, gli americani Rand e Robyn Miller, l'altro americano Will Wright, il giapponese Masaya Matsuura ecc., cioè gli ideatori dei giochi esposti al MoMA, nati professionalmente come programmatori o *software developers*, possono a buon diritto fregiarsi del titolo di «autori». Questo, s'intende, nell'ambito delle arti visuali, settore disegno applicato (*applied design*). Non è un mistero che la nozione di autore si declini in maniera differente a seconda dei casi. Il ruolo del pittore che lavora con tela, pennello e tavolozza non è quello del regista che, governando uno staff di centinaia di persone (i titoli di coda di *Avatar* durano un quarto d'ora), traduce in immagini uno script ideato da altri, o insieme ad altri. Ma non c'è dubbio che un film, come un romanzo, racconta una storia: e che quindi, a parte gli esseri umani in carne e ossa che l'hanno inventato e realizzato, si dia, nell'opera, una «funzione autore». Come si mettono le cose per un videogame?

Una premessa. Narrare è una delle possibili modalità discorsive; ossia – secondo la terminologia da tempo accreditata – un «gioco linguistico». Il termine «gioco» sta qui a indicare che le azioni non sono compiute in maniera casuale o arbitraria, ma osservano una serie di norme, tanto più condivise quanto più implicite, le quali conferiscono all'agire senso, legittimità, efficacia. Come accade, appunto, nei giochi propriamente intesi: non c'è gioco senza regole. In una partita di scacchi non si può muovere più di un pezzo alla volta, né (per contro) saltare una mossa; a un tavolo di bridge si può dichiarare «un picche» o «due fiori», non «otto fiori» o «due azalee». Nel caso del racconto le norme sono meno cogenti che in altri ambiti, e tuttavia non meno decisive. Per esempio, non si può narrare senza evocare dei personaggi e mettere in sequenza degli avvenimenti: se si esce da questo perimetro, il «gioco» cambia. Una narrazione non è composta di enunciati in libertà, proferiti e disposti a casaccio, ma segue alcune regole, tanto più ferree quanto meno dichiarate: che, secondo il genere (o il sottogenere), potranno anche essere piuttosto minuziose (tipo: se all'inizio del film compare una pistola, prima o poi qualcuno la userà). E valga il vero: se si può parlare di nar-

rativa sperimentale è solo perché esistono procedure invalse e comunemente rispettate.

I rapporti fra gioco e narrazione non si esauriscono qui. Se narrare è – sul piano pragmatico – un gioco, la maggior parte dei giochi in senso stretto è poi intrinsecamente «narrabile». Racconti avvincenti, com'è noto, possono essere tessuti su qualunque gara sportiva. Servono esempi? Il ciclismo abbonda di storie epiche, talvolta comprensive di memorabili sentenze: «Un uomo solo al comando, la sua maglia è bianco-celeste, il suo nome è Fausto Coppi» scandì Mario Ferretti il 10 giugno 1949, cominciando la radiocronaca della diciassettesima tappa del Giro d'Italia, Cuneo-Pinerolo. Così per il calcio: Gianni Brera è stato, prima e più che un competente commentatore, un grande inventore di personaggi. E così per tanti giochi e sport, a cominciare (Hollywood *docet*) dal pugilato, dal biliardo, dal poker. In occasione dei Giochi di Londra del 2012 qualcuno ha scritto che le Olimpiadi sono soprattutto una macchina che produce storie. E che dire della finale di Reykjavik 1972, Bobby Fisher contro Boris Spassky? Ma si possono raccontare in maniera altrettanto efficace e godibile anche fatti più dimessi e domestici: che so, un torneo di bocce, una serata di Risiko.

Riassumiamo. Ogni gioco, e quindi anche ogni videogioco, è opera di un autore (uno o più, non importa), cioè di chi l'ha ideato e realizzato. Ogni partita costituisce poi una vicenda suscettibile di essere, a posteriori, narrata. Inoltre – e qui sta il punto di maggior interesse – chi partecipa al gioco lo può vivere direttamente come racconto, dall'interno e dal vivo, proprio come avviene durante la partecipazione a un evento teatrale. Rispetto a questo modello vi sono però due importanti differenze. La prima consiste nel fatto che il racconto inscenato dal videogame ha carattere interattivo: lungi dall'essere un semplice destinatario, il giocatore determina (o meglio, contribuisce a determinare) il corso degli avvenimenti. La seconda consiste nella ripetitività: un gioco è fatto per essere replicato, ogni partita ha un decorso differente. Evidentemente l'«opera» – o l'equivalente dell'opera – non è la singola partita, bensì l'insieme di regole che la rendono possibile. Se insomma narrare è un gioco linguistico, e se un gioco è una macchina che

fabbrica storie, allora l'autore del gioco è colui che pratica il gioco linguistico di fabbricare la macchina che fabbrica storie. Ma è un autore davvero, un autore implicito (*implied author*) secondo la teoria del racconto?

L'autore del videogame, distinto dalla persona del programmatore, svolge il medesimo ruolo di chiunque decida le regole di un gioco. Non determina lo svolgimento di una partita, ma definisce le coordinate entro le quali essa si svolge. Allestisce uno scenario, definisce spazi e tempi, assegna ruoli; dà forma ai personaggi e alle loro relazioni, ne decide obiettivi e potenzialità; configura elementi, ripartisce risorse, perfeziona dettagli, sancisce limiti. Il riferimento allo sport è abbastanza eloquente. Quando la Fia delibera in merito al cambio gomme nelle gare di F1, mette a punto, con ogni evidenza, un congegno narrativo; idem quando la sua omologa calcistica, la Fifa, regola le sostituzioni dei giocatori o decreta l'espulsione per fallo da ultimo uomo. Il repertorio delle cose che potranno accadere durante una corsa o una partita è vasto, ma non illimitato; anzi, in linea di massima è molto più ristretto di quanto non appaia: tipicamente nei giochi di percorso, spesso sagaci varianti multimediali dell'indimenticabile gioco dell'oca (come le serie *King's Quest* o *Monkey Island*, che temo non saranno ammesse al MoMA). Un gioco è tale in quanto consente una serie di atti, negando possibilità di esistenza a tutti gli altri: sì che la variabilità delle possibili combinazioni rimanga compresa all'interno di uno spazio rigidamente strutturato. Un «sistema» che, per rendere possibile e valorizzare un complesso di eventi e di gesti, codifica il mondo in termini tra grammaticali e liturgici. Il che significa, in buona sostanza, che a ogni gioco – come a ogni rito – sottostà un'immagine del reale. Questo vale, *mutatis mutandis*, per l'uso del latino nella messa tridentina, opzione molto italiana e molto cattolica; per il cerimoniale dei saluti nel judo (saluto all'avversario e saluto al *tatami*, cioè al tappeto), autentico distillato di spirito nipponico; per la struttura squisitamente britannica del punteggio del tennis, per cui il tennista che ha fatto 71 punti di fila senza perderne nemmeno uno (ha cioè vinto i primi due set 6-0, 6-0, nel terzo è in vantaggio 5-0 ed è sul 40 a 0 nel sesto game) può ancora perdere la partita.

Quali conclusioni possiamo trarre? Che cosa comporta, per gli studi letterari, il successo dei videogame e la loro canonizzazione nel campo dell'*applied design*? Non credo che sarebbe appropriato proporre una canonizzazione analoga sul versante della letteratura. Il giapponese Keita Takahashi, gli americani Tarn e Zach Adams, il gruppo islandese della Ccp Games, il cinese Xinghan Chen, per continuare (senza esaurirlo) l'elenco dei quattordici magnifici del MoMA, non rientrano nel novero dei grandi romanzieri contemporanei. Possiamo tuttavia fare un paio di osservazioni minime. In primo luogo, prendiamo atto che la creatività contemporanea mostra una predilezione per le modalità interattive: e questo, data la quantità di operazioni che compiamo quotidianamente online (dall'acquisto di un biglietto alla disposizione di un bonifico), in puntuale sintonia con lo *Zeitgeist*. In secondo luogo rimane confermato che il dominio della narritività è molto più esteso rispetto all'arte della parola, e che ogni epoca e ogni cultura racconta e si racconta in una quantità di forme diverse: nelle celebrazioni sacre e profane, nei festeggiamenti, nei piccoli e grandi riti sociali, nel modo di divertirsi e di gareggiare. Rispetto a questa galassia di narrazioni, la rappresentazione letteraria è insieme subordinata (è un modo di narrare fra tanti altri) e sovraordinata (per quanto sconfinato e metamorfico, l'universo del racconto non comprende nulla che non possa diventare materia di un'opera d'arte). Non che questo sia un privilegio esclusivo, naturalmente: anche in un film o in un videogioco può entrare, in linea di principio, qualunque aspetto della vita. La qualità specifica della letteratura – sua vocazione, vincolo, vanto – consiste nell'operare attraverso il linguaggio (nel linguaggio e sul linguaggio), facendo della parola la misura di tutte le cose: riferimento e criterio, giudizio e metro. Tu chiamalo, se vuoi, *format*.

## Il migliore tra gli infiniti mondi possibili

di Paolo Interdonato

*Se i videogiochi dei primordi si poggiavano su idee elementari, non dissimili da quelle alla base del flipper, le generazioni successive hanno iniziato a sviluppare pulsioni narrative e a elaborare ambienti di gioco sempre più complessi e raffinati, con l'obiettivo di fornire all'utente la sensazione di un controllo illimitato sul mondo virtuale.*

**L**a distesa sterminata di zeri e di uni entro cui si compongono i titoli di testa di *Matrix* dei fratelli Wachowski è una rappresentazione piuttosto precisa della memoria di un calcolatore. Tradurre quella pianura binaria, composta da miliardi di interruttori che possono essere solo accesi (1) o spenti (0), in un videogioco è una faccenda che ha a che fare con la progettazione della UX, cioè con il disegno di metafore e di ambienti.

UX è l'acronimo di *User eXperience* e si riferisce all'interazione tra gli esseri umani, gli utenti appunto, e i calcolatori. Con questa sigla si indica un campo della progettazione che, a quasi settant'anni dalla nascita dell'Eniac (il primo calcolatore *general purpose*) e a oltre venti dalla rivoluzione *www*, continua a essere una questione estremamente affascinante.

In fondo, un computer è una macchina programmabile in grado di eseguire semplici operazioni logiche e aritmetiche. Queste operazioni – combinate tra loro ed eseguite molto velocemente e in parallelo – producono la deliziosa complessità che ci troviamo tra le mani ogni volta che navighiamo in Rete, vediamo un film in streaming, usiamo una app sullo smartphone o giochiamo un videogioco.

La necessità di agire su informazioni binarie, custodite in memoria ed elaborate attraverso processori sempre più potenti, ha richiesto l'ideazione di metafore che fornissero una rappresentazione di oggetti informatici, altrimenti gestibili da pochi tecnici molto specializzati.

Da quando si è posta con insistenza la questione del design delle interfacce uomo-macchina, la sfida del progettista è stata quella di semplificare il dialogo tra l'utente e il calcolatore, in una catena evolutiva di paradigmi di interazione che mostra più di un anello mancante.

Alla metafora del dialogo tra l'utente e il terminale si è affiancata quella della compilazione di maschere, e, a questa, quella della «manipolazione diretta» di oggetti in uno spazio fisico rappresentato sullo schermo. Agendo direttamente – con il mouse, il *game controller* o il dito – su questi oggetti, l'utente può spostarli, cancellarli, mandarli in stampa, eseguirli in forma di playlist, affettarli con una lama ninja, muoverli perché segnino un gol straordinario, tirando da centrocampo, in accordo a una combinazione di input.

Parallelamente all'evoluzione dei paradigmi e delle metafore, sono cambiati gli oggetti tangibili dall'utente, i dispositivi per interagire con il calcolatore: i mouse che muovono una freccia sullo schermo diventando una proiezione dello sguardo, e quindi dell'identità, dell'utente; i touch screen che obbligano l'utente a compiere un'azione fino a poco prima sacrilega, appoggiare le mani sullo schermo; i *game controllers* dalla forma sempre più ergonomica che catturano la posizione e i movimenti del corpo del giocatore e li spostano nel videogame...

Il design dei videogiochi ha una storia relativamente breve, ma tanto intensa e articolata da mostrare traiettorie evolutive serratissime. Prima che i giochi trovassero la loro piattaforma prediletta nel calcolatore, il gioco più diffuso nei bar era il flipper: un piano inclinato lungo il quale far rotolare una sfera metallica puntata verso un'uscita. A difesa di quella buca, due pale, comandate da altrettanti bottoni posti all'altezza delle mani del giocatore. Scopo del gioco è mantenere la sfera il più a lungo possibile sul piano. Una conoscenza istintiva della fisica consente al giocatore di colpire con la biglia le parti meccaniche disposte

lungo il piano, guadagnando punti e, al raggiungimento di obiettivi dati, nuove sfere, che, nella metafora del gioco, equivalgono a nuove «vite». La disposizione degli ostacoli meccanici, la scelta dei suoni, i disegni sul piano inclinato e sul tabellone rappresentano l'ambiente di gioco. Un ambiente così importante da segnare puntualmente l'immaginario. Guy Peellaert, illustratore e artista belga cui si devono, tra l'altro, i fumetti *Les adventures de Jodelle* e *Pravda, la survivreuse*, spiega chiaramente come l'essere ascritto alla pop art sia in realtà una conseguenza diretta del suo amore per i flipper: «La mia fonte di ispirazione erano i flipper prodotti dalla Gottlieb. Alla fine degli anni cinquanta, trascorrevi le mie giornate al Gymnase, che era il luogo di ritrovo scelto dalla malavita di Bruxelles. La musica era favolosa, vero rock americano nei jukebox, e lì c'erano file e file di flipper della Gottlieb, con i loro sontuosi tabelloni. E i disegni, su quei tabelloni, erano così belli da togliermi il fiato».

La preistoria dei videogiochi è fatta di idee semplici e intuitive: *Pong*, del 1972, è un tennis in cui due semplici linee devono respingere un quadratino che, in assenza di risoluzione adeguata, rappresenta la palla; *Gran Trak 10*, del 1974, è il primo gioco di corsa e prevede che un'automobilina, guidata dal giocatore, si muova su un circuito, affrontando le curve ed evitando gli ostacoli; *Breakout*, del 1976, ha come obiettivo la distruzione di un muro di mattoni tramite una palla che il giocatore deve respingere con una piccola barra...

Queste idee elementari poggiano sul medesimo modello di gioco del flipper. Un unico ambiente di gioco in cui bisogna mantenere la palla, o l'automobilina, il più a lungo possibile, accumulando punti e bonus. Perse tre «vite», la partita finisce: *game over*.

Alla seconda generazione di videogiochi, quella che inizia convenzionalmente nel 1977, con la diffusione dei coin-op nei bar e la commercializzazione delle prime piattaforme di gioco domestiche (il Nintendo Color tv Game 6 e l'Atari 2600), appartengono i primi personaggi riconoscibili: Pac-Man e i suoi spettrali antagonisti, nel 1980; Mario che deve sconfiggere Donkey Kong, nel 1981; e la strana creatura Q\*Bert che, saltando, modifica il colore dei cubi di una piramide, nel 1982.

Questi nuovi personaggi, come quelli meno riconoscibili dei molti giochi famosissimi distribuiti nello stesso periodo, si muovono in ambienti dalla struttura semplice. Ogni ambiente rappresenta un livello di gioco e deve essere percorso integralmente per essere superato. Le motivazioni dei personaggi sono elementari, ma, accanto alla necessità di mangiare tutte le sfere presenti in un labirinto o di cambiare uniformemente il colore di tutti i cubi che compongono una piramide, iniziano a prendere forma pulsioni quasi narrative. Mario, per esempio, è mosso da una ricerca: deve salvare la fidanzata Pauline dalle grinfie dello scimmione Donkey Kong, che cerca di fermarlo lanciandogli contro barili e fiamme letali. E non è un caso che, di lì a poco, per gestire *quêtes* di complessità sempre maggiore, al nostro eroe sarà affiancata una compagnia di sodali sempre più composita e articolata.

Il mondo elementare dei videogiochi evolve rapidamente. Le sfide per gli eroi diventano sempre più articolate e il modo più evidente e rappresentativo per mostrare al giocatore l'accresciuta complessità narrativa di storie i cui eroi saltano, sparano, colpiscono e scappano per la maggior parte del tempo è quello di costruire ambienti sempre più complessi e interessanti. Il *level design*, la progettazione degli ambienti entro cui si svolge il gioco, diventa il vero cuore narrativo dei videogame. E mentre crescono le potenzialità grafiche tanto del software quanto dell'hardware, le case produttrici di videogiochi riservano attenzione sempre maggiore alla progettazione.

Nel marzo del 2013, durante la Game Developers Conference, importantissimo evento dell'industria mondiale del videogame, il progettista Dan Taylor ha enumerato le dieci regole del *level design* di un gioco. In un intervento intitolato *Tutto quello che sai della progettazione degli ambienti di gioco è sbagliato*, Taylor ha presentato il suo decalogo, alternando osservazioni quasi banali (un livello deve essere divertente da navigare, sorprendente, efficiente ed emozionante) ad altre meno scontate (non deve basarsi sulle parole per raccontare una storia e deve comprendere tutti i livelli di difficoltà di gioco). Il nocciolo duro del discorso di Taylor,

quello su cui concordano tutti i progettisti di videogame, si riferisce al trasferimento di potere al giocatore.

Obiettivo di ogni videogioco è fornire all'utente la sensazione di controllo assoluto. Il giocatore muove il proprio corpo virtuale, spingendolo fino ai limiti imposti dalla fisica progettata per il gioco, in un ambiente spesso ostile. Il suo obiettivo è determinato dal gioco stesso e, per conseguirlo, deve visitare quell'ambiente, attraversarlo con decisione, abitarlo, spesso addirittura modificarlo.

Ed è così che il giocatore, agendo sul sistema di metafore che nasconde la complessità del calcolatore, vive le emozioni narrative del videogioco. Supera i livelli, conquistando forza, potere, conoscenze ed esperienza, visitando un mondo possibile che è stato creato per lui.

In questa geografia coerente con gli obiettivi del gioco, l'utente può scegliere il proprio grado di coinvolgimento. Può essere l'esploratore il quale cartografa un territorio che, in zone sconosciute, nasconde i leoni, o il *flâneur* che perde tempo cercando di affastellare esperienze, o ancora il colonizzatore, che ambisce a sottomettere un mondo e gli indigeni che lo abitano, oppure, come purtroppo accade più spesso, il turista da viaggio organizzato, alla deriva tra luoghi troppo comuni.

Nell'epoca del mainstream, il videogioco è uno strumento narrativo dalle infinite possibilità e al blockbuster senz'anima si affiancano continuamente gioielli nati da idee non convenzionali che tollerano, anzi fomentano, usi divertiti ed esplorazioni di mondi possibili. In un'epoca in cui la fantascienza ha perso la sua funzione di genere eletto per l'analisi sociale, il videogame sembra essere ancora in grado di ricordarci il famoso adagio di Marge Piercy: «Per conquistare un futuro, bisogna prima sognarlo».

## Il videogioco come stratificazione narrativa

di Tommaso Lomboni

*Medium «bollente», il videogioco colloca l'utente al centro del processo narrativo, calandolo in universi digitali programmati fin nei minimi dettagli. Universi che, negli ultimi anni, con il fenomeno dei Mmog (Massively Multiplayer Online Game), si sono fatti persistenti, lasciando ai giocatori la libertà di agire come vogliono... o, quanto meno, la percezione di poterlo fare.*

**P**robabilmente, il videogioco è il medium più artificiale mai creato e, in quanto tale, è il risultato di una moltitudine di scelte, di figure professionali e di arti.

Il primo problema sembra essere, quindi, quello dell'identificazione di un autore, data la vocazione sempre collettiva del medium.

Generalmente, considerando la natura corale e distribuita del videogame, si identifica l'autore nella software house che ha ideato e sviluppato il progetto.

Tuttavia, quando abbiamo a che fare con una saga videoludica l'individuazione dell'autore è puramente commerciale e, quindi, convenzionalmente simile a quella del cinema. Come il pubblico cinefilo attribuisce al regista il ruolo autoriale di un film, e non allo sceneggiatore o al cameraman, allo stesso modo i *videogamers* riconoscono come autore il game designer, ovvero colui il quale ha la direzione del progetto e l'ultima parola su qualsiasi elemento costituente l'opera.

Data la sua totale artificiosità, potremmo dire che il videogioco è il medium più narrativo poiché ogni singola particella che lo

comporre è stata pensata, progettata e scritta, lasciando ben poco all'immaginazione. Il mondo che appare è di per sé completo, compiuto e perfettamente coerente.

Se lo catalogassimo secondo il sistema McLuhaniano del «caldo-freddo», dovremmo etichettarlo «bollente», come minimo: l'utente viene sottoposto a un bombardamento di dati, informazioni, emozioni indotte, e tutto ad «altissima definizione».

Eppure, il videogioco è contemporaneamente freddissimo, glaciale: il coinvolgimento dell'utente è necessario per la prosecuzione della storia, ed è quindi notevolmente inclusivo, oltre a esserlo dal punto di vista sociale, grazie ai sistemi social ormai integrati in qualsiasi videogame.

Ogni azione compiuta da un personaggio all'interno di questo universo digitale è già stata pensata e descritta in codice ed è quindi preesistente alla sua realizzazione.

Analizzando il linguaggio del videogioco, Lev Manovich individua l'unità minima narrativa addirittura nella semplice animazione che descrive gli spostamenti del personaggio lungo il livello: a ogni comando dell'utente corrispondono delle brevissime animazioni autoconclusive, come quando il protagonista della più famosa saga videoludica della storia, Mario, non riuscendo a superare un ostacolo, si ritrova a compiere un ruzzolone all'indietro, finendo a terra. Un movimento così apparentemente semplice è il risultato di una concatenazione di *frames* artificiali che costituiscono una piccola storia compiuta, la quale manterrebbe il suo senso anche se estrapolata da quel contesto.

Di conseguenza, ogni istante vengono raccontate sullo schermo tante narrazioni, micro o macro che siano, quanti sono gli elementi animati. Effettivamente, un grande videogame è in grado di rendere emozioni, nuove sfaccettature ogni qual volta lo si rigiochi; come un grande libro o un grande film, del resto.

Spesso ci si imbatte nella convinzione secondo cui il videogioco, tramite il *controller*, che è tastabile, genera un contatto fisico con l'utente e quindi, in qualche modo, è più interattivo di qualsiasi altro medium. Però, premere un tasto nella realtà per compiere

un'azione nel gioco genera solamente un nesso causa-effetto simile a quello che un lettore otterrebbe sfogliando le pagine di un librogame per imboccare un bivio a sinistra, «p. 34», o a destra, «p. 205».

Il vero livello di interazione avviene tra gli strati della coscienza del giocatore, secondo un continuo rapporto tra stimolazione e percezione.

Ma facciamo un passo indietro, chi «racconta» il videogame?

La risposta può variare da genere a genere, da videogame a videogame.

Se prendiamo un *adventure game*, probabilmente diremmo che il gioco viene narrato da se stesso o da un narratore fondamentale, ma in certi casi sarebbe innegabile la presenza di un meganarratore cinematografico; se scegliessimo un picchiaduro potremmo ritrovare una sorta di mostratore filmico; nel caso di un *role-playing game* o di un *first person shooter* potremmo sostenere che il narratore sia allo stesso tempo interno ed esterno, intradiegetico ed extradiegetico, e che gli avvenimenti siano concatenati senza soluzione di causa, parte di un flusso autonomo.

Un bel problema.

Il primato del videogioco sta nel porre l'utente al centro dell'intero processo narrativo.

L'autore reale ha sempre ben chiaro chi sarà il suo reale destinatario.

Il game designer progetta l'intero videogame intorno al sistema di interazione uomo-macchina cercando, poi, di adattarlo ai passaggi dell'intreccio.

Un maestro assoluto del *game e interaction design* è il giapponese Hideo Kojima, creatore della fortunatissima saga videoludica *Metal Gear* (serie che sarà citata più volte come esempio). Nel primo episodio per piattaforma PlayStation, *Metal Gear Solid* (1998), il protagonista si ritrova a dover combattere contro un avversario apparentemente invincibile (Psycho Mantis) poiché dotato di un potere telepatico tale da permettergli di leggere nella mente delle persone intorno a lui e, quindi, di predire le mosse del giocatore.

Ascoltando le parole del nemico e i suggerimenti degli alleati, è presto chiaro che è impossibile battere lealmente un avversario tanto potente, così il videogiocatore è costretto a staccare fisicamente il *controller* dalla propria PlayStation e inserirlo nella porta dedicata al secondo *player*. In questo modo Psycho Mantis rimane spaesato al punto di arrendersi. Un'esperienza simile è senza precedenti nella storia dei media.

In Finlandia, Remedy, un'innovativa software house, ha rilasciato nel 2011 *Alan Wake*, un videogioco ispirato ai romanzi di Stephen King e alla serie *Twin Peaks* di David Lynch.

Si tratta di uno psicotriller in terza persona, in cui l'utente viene trascinato nella follia che circonda una piccola cittadina nascosta tra le montagne dell'Ovest americano attraverso una serie di escamotage narrativi, primo tra tutti il flusso di pensiero. Mentre il videogiocatore è intento ad allontanare le orde di nemici malefici, il protagonista ragiona su ciò che sta accadendo intorno a lui, distorcendo la percezione dello spazio e del tempo, arrivando a far entrare l'utente nel proprio subconscio. L'importanza del giocatore viene resa graficamente con il posizionamento del personaggio ai lati dello schermo, lasciando centrale il *player*.

I personaggi dei videogame, quindi, non sono molto diversi da quelli degli altri media; anzi, sono gli stessi, poiché generati dai medesimi archetipi universali: Alan Wake non ha alcuna peculiarità che lo contraddistingua dal protagonista di un qualsiasi romanzo horror. La diversità è data dal livello di affinità che viene a crearsi tra utente e personaggio.

In generale, i personaggi si trovano di fronte a vari ostacoli e prove da superare. I protagonisti dei romanzi sono soliti sbagliare, cadere e rialzarsi, difficilmente compiono sempre la scelta giusta; diversamente, i personaggi principali dei videogiochi sono costretti a farlo, sempre, altrimenti vengono puniti con la morte o il *game over* e il racconto non può proseguire. Mantengono quindi, intrinsecamente, i caratteri degli eroi epici o dei film d'azione di bassa caratura. Tuttavia, ciò che li riporta sul piano dell'utente è una serie di finezze ideate dai game designer come Hideo Kojima: sempre nella saga di *Metal Gear*, l'agente speciale Solid Snake entra in

contatto con diversi «aiutanti», «donatori» e «antieroi». A seconda delle scelte compiute nei dialoghi, Snake guadagna punti salute di fronte a una buona notizia o un complimento, o ne perde in seguito a una presa in giro. Lo stato emotivo del personaggio viene così esplicitato in maniera non verbale, ricorrendo a un espediente inedito in qualsiasi altro medium, una specie di transfert verso l'utente.

Il videogiatore può anche «sentire» lo stato fisico di un personaggio, attraverso la modifica dei parametri di controllo: quando Snake è ferito o debilitato, l'utente dovrà effettuare maggior pressione sui tasti, o muovere il joystick più velocemente, per fargli compiere qualsiasi azione.

Sempre nello stesso videogame, durante determinati dialoghi e passaggi narrativi è possibile interagire con il «filmato» premendo delle combinazioni di tasti e scoprire così i pensieri o i punti di vista dei personaggi o dividerne i ricordi attraverso una specie di flashback cinematografico.

Le figure retoriche vengono reinterpretate (rimediate?) anche dal videogioco, appunto, come già è accaduto a suo tempo al cinema, ma pure liberate dalla loro «forma classica», cercando di portare l'utente a vivere il loro «effetto». Un chiaro esempio si trova sempre in *Metal Gear*, e più precisamente nel quarto capitolo della saga per PlayStation: *Guns of the Patriots*. Questo episodio rappresenta la chiusura di una trilogia, di conseguenza lungo tutto il racconto sono disseminate citazioni dai giochi precedenti.

Quando l'utente si imbatte in eventi collegati ai capitoli passati della saga, gli vengono proposte varie forme di analessi: oltre ai classici flashback cinematografici si avviano livelli di gioco estrapolati dai titoli precedenti, con grafiche, meccaniche, comandi, effetti sonori fedeli agli originali, e quindi diversi dagli attuali, per riportare il giocatore a rivivere le emozioni del primo videogioco, vecchio di dieci anni. In pratica, si rivive per davvero il passato, potendolo rielaborare, però, grazie all'interazione.

Questa è forse la più fedele imitazione del vero processo mentale del ricordo: mai perfettamente fedele, e nemmeno paragonabile al banale flash del passato.

Come già detto, ogni elemento che costituisce l'*environment* del videogioco è il frutto di un lungo processo di ideazione, progettazione e sviluppo-scrittura.

Di conseguenza, come in un bel film o in un buon romanzo tutto è coerente e consistente con le vicende e gli stati emotivi del racconto.

Tuttavia, con la diffusione delle connessioni Internet a bassissimo costo, molte software house hanno cominciato a portare i propri utenti in mondi sì consistenti e coerenti, ma soprattutto persistenti.

La persistenza è ciò che permette al videogioco di avvicinarsi alla vita, poiché fornisce i *settings* per la sua clonazione: uno spazio, un tempo e la capacità di interagire con il mondo circostante.

In questo caso si parla di Mmog ovvero videogiochi Massively Multiplayer Online.

In questi universi paralleli vigono regole simili a quelle del nostro mondo:

- un sistema economico evoluto (socioeconomico?), ricco di mestieri, che genera molteplici comportamenti e interazioni sociali portando fino all'alienazione alcuni utenti (i *farmers*);
- un sistema di leggi e regole interne ed esterne al gioco: nei mondi artificiali non è possibile accedere a determinate zone o aggredire alcuni personaggi, la pena è l'intervento di una sorta di «polizia» che punisce il giocatore con l'uccisione del suo personaggio. Ma il controllo è anche esterno, poiché se un utente mantiene un comportamento scorretto nei confronti degli altri membri della community può essere punito dai *Game Masters* (Gm), ovvero semidivinità *in game* che rappresentano qualche impiegato seduto davanti a un computer nel quartier generale dell'azienda sviluppatrice;
- un sistema di leggende che giustifica gli avvenimenti del gioco e la sua stessa esistenza ma anche eroi (e antieroi) autogenerati dalla comunità degli utenti: giocatori particolarmente abili o particolarmente scarsi che entrano a far parte della memoria collettiva o addirittura del gioco stesso (es.: *Leeroy Jenkins*);
- una gerarchia sociale basata sulla proprietà privata e sul senso

di appartenenza a gruppi fortemente elitari. Con, in aggiunta, una speciale classifica basata sull'onore e la reputazione, nonché sui traguardi raggiunti e i comportamenti degni di encomio sul campo di battaglia;

- fazioni, razze, alleanze e «zone grigie», il tutto condito dalla certezza manichea di appartenere al «bene» a differenza del nemico «cattivo e senza onore».

In mondi così complessi e popolosi esiste una narrazione di fondo sulla quale è costruito il videogioco, e successivamente vengono aggiunte «espansioni» che introducono approfondimenti narrativi, nuovi nemici e nuove zone da esplorare. Tuttavia, ciò che rende questi giochi particolarmente interessanti è la continua creazione di storie da parte degli utenti i quali, liberi di muoversi e agire secondo il proprio piacimento, affrontano le sfide compiendo scelte diverse e, per superare gli ostacoli, modificano sia gli «oggetti magici» sia, contravvenendo alle regole previste dai designer, l'intreccio stesso. Inoltre, le comunità generano contenuti *grassroots* esterni al mondo ludico, creando sempre nuove *fabulae* e livelli di senso.

Nonostante l'evidente artificialità e la natura fortemente strutturata, il videogioco è in grado di agire sulla mente del proprio utente, restituendo un'illusione di realtà inedita grazie agli stimoli che propone tramite le moltitudini di micronarrazioni contenute nei suoi mondi artificiali, e nei suoi *frames*, lasciando ai giocatori la percezione di libertà di autodeterminazione nonostante i palesi limiti fisici propri del medium.

## Tutti i generi di videogioco

di Federico Bona

*Se si ordinano i videogiochi in base all'importanza che la narrazione riveste al loro interno, si scopre che in cima alla scala, posizione occupata dai giochi di ruolo e di azione, dominano i generi – soprattutto science fiction, fantasy e noir –, declinati in forme prossime a quelle delle serie tv, e che non è difficile rintracciare i primi debiti di ritorno della letteratura nei confronti del videogame.*

**I** videogame sono una realtà relativamente giovane eppure, dalla fine degli anni settanta, quando i primi *arcade*, le grandi cabine da gioco a gettoni, facevano il loro timido esordio nei locali pubblici, hanno vissuto uno sviluppo impetuoso, evolvendosi da semplici raffigurazioni di linee bianche e quadratini su uno schermo, che alludevano a una partita di tennis, a vere e proprie narrazioni in cui le immagini aspirano al massimo realismo rappresentativo e gli intrecci emulano quelli del cinema e della letteratura.

Eppure, mentre i cosiddetti «giocatori forti» andavano alla ricerca di esperienze, anche narrative, via via più complesse, si è consolidato un pubblico sempre più ampio e differenziato di «giocatori deboli» che riserva a questa attività pochi minuti al giorno, usando strumenti come gli smartphone o piattaforme come Facebook per sfidarsi in videogame che, analogamente a quelli delle origini, puntano tutto sul coinvolgimento emotivo. Ecco perché, prima di tracciare una panoramica dei generi narrativi di successo tra i videogame, ritengo indispensabile abbozzare una scala, basata, come quelle usate dagli addetti ai lavori, sulle caratteristiche funzionali dei giochi, che permetta di ordinarli in base alla crescente importanza dell'impianto narrativo.

Al grado zero narrativo corrispondono i *puzzle games*, come *Tetris* o il più recente *Ruzzle*, in cui lo scopo è risolvere un rompicapo o rispondere a un quiz, seguiti poco più sopra dai cosiddetti *arcade*, come *Space Invaders* o *Pac-Man*, in cui l'azione si ripete sempre uguale e l'obiettivo è «terminare il quadro», con le infinite variazioni che ciò comporta.

A un gradino superiore della nostra scala narrativa si collocano i giochi di simulazione, prevalentemente sportiva, nei quali bisogna assumere il controllo di un mezzo, di un atleta o di un'intera squadra e l'obiettivo è realizzare la miglior prestazione possibile. Come sopra, la diversità di ciascuna narrazione dipende solo dalla variabilità dell'esecuzione. In più, alcuni di questi titoli offrono la possibilità di costruire una storia più complessa, introducendo elementi di tipo manageriale che, alternandosi alla reiterazione dell'evento simulato, lo proiettano nel più ampio contesto narrativo di una carriera sportiva.

Un grado narrativo ancora maggiore caratterizza i *platforms*, nei quali bisogna guidare un alter ego digitale a superare una serie di ostacoli come scale, burroni, piattaforme in movimento, per raggiungere un traguardo definito. Con il tempo, da *Donkey Kong* a *Super Mario Galaxy*, si è passati dal saltare qualche barile per salvare la fidanzata in pericolo a giochi che richiedono ore per essere portati a termine, esibiscono trame complesse e concedono qualche piccola divagazione rispetto all'intreccio principale, ma il risultato, terminata la partita, è sempre quello di aver assistito/collaborato allo svolgersi di una narrazione predeterminata.

E questo è più o meno quanto accade anche al genere che occupa il gradino più alto della nostra scala, con la differenza che qui l'impianto narrativo assume un peso preponderante: i videogame d'azione e d'avventura. Una categoria che, non a caso, gli esperti del settore definiscono con criteri tematici anziché funzionali, anche se questi ultimi ricompaiono nell'articolazione delle sottocategorie, come sparatutto in prima persona o azione *stealth*.

Infine, troviamo i generi capaci di produrre narrazioni non lineari, ovvero i «giochi di ruolo» e i *God games*. Nei primi, come *World of Warcraft* o *Ultima*, si tratta di vestire i panni di un personaggio all'interno di un universo fittizio popolato da al-

tri giocatori/personaggi, che possono essere anche milioni grazie all'interazione online, contribuendo a generare solo una parte infinitesimamente piccola degli intrecci che, contemporaneamente e indefinitamente, si realizzano. Nei secondi, come *SimCity* o *Civilization*, bisogna invece governare una città, una civiltà o un universo avendo il controllo di tutte le variabili che danno vita all'intreccio vero e proprio. Si tratta di due tipi di costruzione narrativa nei quali il giocatore assume una posizione a metà strada tra quella dell'autore e del fruitore dell'opera, ricca di implicazioni tutte da indagare sul piano estetico, narratologico e della ricezione.

Se proviamo ad applicare alla fascia di giochi a più alto tasso narrativo i criteri di genere cui siamo abituati, normalmente trascurati da chi si occupa del settore, scopriremo che a dominare il mercato negli ultimi vent'anni sono soprattutto la science fiction, il noir, le spy story, l'avventura e il fantasy.

Nella science fiction, prevale la vena distopica e apocalittica, a partire da classici semplici come *Doom* o *Quake*, dove si combattono mostri alieni che sfruttano il teletrasporto per attaccare avamposti spaziali, in una riedizione futuristica del mito del Minotauro, fino ad arrivare a serie più elaborate dal punto di vista narrativo, e declinate in più episodi, come *Resident Evil*, *Half-Life* o *Mass Effect*. Nel primo, l'intreccio prende il via dagli esperimenti di un'industria cosmetica, copertura per un'attività di produzione di armi chimiche e batteriologiche a causa delle quali alcune zone sono infestate da non morti con tendenze cannibali. Anche *Half-Life* è popolato da mostri, ma in questo caso si tratta di alieni, proiettati all'interno di un laboratorio sotterraneo top secret dopo il fallimento di un esperimento scientifico. L'immaginario negativo nei confronti dell'ingegneria genetica, che trova le sue radici nel *Mondo nuovo* di Aldous Huxley e nell'*Isola del dottor Moreau* di Herbert George Wells, e della ricerca scientifica in generale è uno dei *topoi* del genere e attraversa narrativa, fumetto e cinema, dai quali ultimi si innesta più direttamente nel mondo dei videogame. Quanto al clima generale da «società del controllo» che entrambi i giochi evocano nelle pieghe dei loro intrecci, e che sembra un altro elemento irrinunciabile per il genere sci-fi, il referente non può che essere

George Orwell, mentre le componenti horror rimandano, primo tra tutti, a Stephen King.

*Mass Effect* si svolge invece in un tempo futuro in cui gli uomini sono in grado di attraversare la Via Lattea e sono entrati in contatto con specie aliene. Anche qui, la parentela più prossima è quella con il cinema e la tv, in particolar modo con *Star Trek*, ma le origini di questa idea affondano in Isaac Asimov, Arthur C. Clarke e Stanisław Lem. L'altro padre costantemente evocato dai videogame sci-fi è Philip Dick, autore che non a caso ha visto il proprio riconoscimento passare prima dal cinema che dalla letteratura. Non parliamo tanto, né qui né più avanti, di intrecci o dialoghi, spesso sacrificati in nome di un'azione che risponde al fine ultimo di tenere attivo e impegnato il giocatore, quanto piuttosto di personaggi e atmosfere, alle cui suggestioni è più spesso affidato il compito di tratteggiare il genere.

Tenendo presente questo principio, i primi nomi che vengono alla mente per videogame noir come *Max Payne* o *Grand Theft Auto*, serie giunta da poco al quinto vendutissimo capitolo, sono Raymond Chandler e James Ellroy almeno quanto il regista Quentin Tarantino e, per lo stile e il montaggio, John Woo e i fratelli Wachowski, mentre giocando a *Heavy Rain* si pensa a thriller come quelli di Thomas Harris, Michael Connelly o Jeffery Deaver. Non si tratta di riferimenti vaghi: Max Payne è un detective che si rifà esplicitamente ai protagonisti dell'*hard boiled*, mentre la Los Santos dove si svolgono le vicende dei malavitosi protagonisti di *Grand Theft Auto v* è, non solo nel nome, un calco evidente della Los Angeles reale, e i personaggi che la abitano, oltre che la ricchezza di storie che ne scaturiscono (favorita dal cosiddetto *free roaming*, che lascia ampia libertà di movimento all'interno dell'universo finzionale), rappresentano più che un tributo a Ellroy. Non è un caso che la stessa software house abbia pubblicato un altro titolo, *L.A. Noire*, esplicitamente ispirato a *L.A. Confidential* e *Dalia nera*.

Da sottolineare, in *Grand Theft Auto v*, la possibilità di cambiare il controllo (e il punto di vista) tra tre personaggi diversi, che evoca l'idea letteraria di focalizzazione multipla. Ma un'analisi più approfondita potrebbe evidenziare altri parallelismi tra i due media, come le analogie narrative tra l'adozione della prospettiva

omodiegetica o eterodiegetica nella letteratura e della soggettiva o della terza persona nell'esperienza del gioco. O come le diverse funzioni del narratario e di un ipotizzabile «giocatario». Quanto a *Heavy Rain*, tra le sue peculiarità figurano i diciassette finali differenti a seconda delle scelte operate dal giocatore, altra soluzione ricca di implicazioni.

Nell'ambito azione-spionaggio, i capisaldi sono *Metal Gear Solid* e *Splinter Cell*, titoli il cui meccanismo, chiamato *stealth*, spinge il giocatore a muoversi con cautela per evitare gli avversari anziché a eliminarli tutti, e dove si tratta di guidare squadre speciali antiterrorismo per sgominare organizzazioni terroristiche: scenari che pescano a piene mani da autori come Ian Fleming o John le Carré. E Tom Clancy, autore di *Splinter Cell* ma, curiosamente, non delle trasposizioni letterarie che ne sono state tratte.

L'avventura, invece, annovera tra le sue file uno dei titoli più popolari anche tra chi non ha mai neppure impugnato un joystick: *Tomb Raider*. I modelli di questo genere si ritrovano più facilmente nei *B-movies* che nella letteratura, per la quale bisogna scomodare nomi come Jules Verne, Robert Louis Stevenson o H. Rider Haggard, che con il suo Allan Quatermain, protagonista di *Le miniere di re Salomone*, sembra il riferimento più pertinente per Indiana Jones, l'eroe cinematografico cui la protagonista di *Tomb Raider* è più direttamente ispirata.

Quanto infine al fantasy, quasi esclusivamente confinato ai giochi Multiplayer Online, i modelli di riferimento restano soprattutto i classici come *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien.

Ciò che risulta chiaro da questa panoramica è che, nello spazio del nuovo millennio, a una parallela, progressiva crescita di gradimento del noir e del thriller, in ambiente sia letterario che videoludico, risponde un'asimmetria evidente per altri generi. Per esempio, mancano pressoché del tutto tra i videogame il giallo e il rosa (eventualmente a tinte erotiche). I motivi vanno con tutta probabilità individuati nel primo caso con la necessità di coinvolgere attivamente il giocatore, introducendo un livello di azione che spinge ogni intreccio giallo verso il noir, nel secondo con un ipotizzabile scarso apprezzamento da parte del pubblico di riferimento, in prevalenza maschile.

Dall'altro lato, avventura e sci-fi vivono un destino complementariamente opposto. Per trovare in libreria qualcosa di paragonabile alla prima bisogna spingersi fino all'Ottocento, mentre la seconda vanta intrecci indissolubili con il cyberpunk, genere che senza l'elettronica e i videogame non sarebbe pensabile, ma che non gode più della fortuna dei tempi di William Gibson e Bruce Sterling.

Leggermente diverso il discorso per le spy story, presenti nelle classifiche dei libri ma decisamente molto di più in quelle dei videogame, e per il fantasy, prepotentemente tornato in voga in ambito letterario grazie a *Harry Potter*, *Twilight* e affini, ma declinato nei videogame in una variante più classica.

Concludo spendendo qualche parola sui debiti di ritorno della letteratura nei confronti dei videogame. E, pur sorvolando sulle numerose trasposizioni dal secondo mondo al primo, che pure in alcuni casi superano brillantemente la semplice *novelization*, trovo giusto ricordare almeno il caso italiano di *Le radici del cielo*, romanzo che Tullio Avoledo ha scritto ispirandosi al videogame russo *Metro 2033*. Più interessante, però, mi sembra provare a riconoscere le tracce dell'influenza dei videogame sulla letteratura, e non solo di genere, in una più fitta giustapposizione di scene tutte importanti nella struttura dei romanzi (che solo in parte potrebbe essere modellata sul montaggio cinematografico dei blockbuster moderni) o in alcune influenze dirette sull'immaginario degli autori sotto i cinquant'anni. E qui si potrebbero fare i nomi di Bret Easton Ellis e Jonathan Lethem o, per l'Italia, oltre a quello del già citato Avoledo (leggasi tra gli altri *Un buon posto per morire*, scritto con Davide Boosta Dileo), di Niccolò Ammaniti. Un esempio lampante? Gli zombie che popolano la seconda parte di *Che la festa cominci* hanno decisamente meno a che fare con i morti viventi del cinema di George Romero che con *Resident Evil* e i survival horror in generale.

## Una combinazione tra risorse grafiche, scrittura e meccanica di gioco

di Lorenzo Cardilli

*Pietra miliare nella pur breve storia dei videogiochi, Final Fantasy VII dimostra ancora oggi, a sedici anni dalla sua uscita, il potere di immedesimazione del medium, grazie soprattutto a una trama ricca e complessa e a un gameplay articolato, capace di accentuare la proiezione del giocatore all'interno del mondo digitale.*

*I'm... Cloud. The master of my own illusionary world.*  
Cloud Strife

**F**inal Fantasy VII è considerata un'opera fondamentale nella storia del videogame, e il suo fascino conserva ancora oggi qualcosa di pionieristico e insieme leggendario. Si tratta di un videogioco di ruolo giapponese, inserito in una lunga e fortunata serie creata da Square nel 1987 a opera di Hironobu Sakaguchi. Pubblicato nel 1997, *Final Fantasy VII* è il primo capitolo della serie concepito per PlayStation e realizzato in grafica 3D. Il gioco detiene anche il record di vendite all'interno della saga, con circa 10 milioni di copie vendute. Il successo strepitoso si deve a una combinazione aurea tra risorse tecnico-grafiche, scrittura e meccanica di gioco. Questa «ricetta segreta» presenta delle peculiarità che spingono a riflettere sul significato culturale di un tale prodotto, e sulla sua collocazione nel variegato universo dei videogame.

Nel 1987, una modesta software house giapponese, la Square, si trova sull'orlo della bancarotta. L'allora presidente Hironobu Sakaguchi decide di tentare il tutto per tutto, realizzando un videogioco di ruolo d'ambientazione fantasy, sul modello del recente *Dragon Quest*, che a sua volta guardava al giovane mercato dei *role-playing games* (Rpg) elettronici americani,

sviluppatosi negli States all'inizio degli anni ottanta. Fu così concepito *Final Fantasy*, il cui titolo non nasce per comunicare un'atmosfera epico-apocalittica ma rimanda alla precarietà in cui versava (allora) la casa produttrice. Lo straordinario successo del gioco permise a Square di sviluppare una saga che nel giro di un decennio avrebbe conquistato il mercato degli rpg. Sebbene quasi ogni capitolo della serie *Final Fantasy* presenti un mondo e una storia originali, esistono numerose analogie riguardo al gameplay (l'insieme dei meccanismi interattivi del gioco), la struttura narrativa e i contenuti culturali. Già nel primo capitolo spiccano infatti alcune caratteristiche che saranno il «marchio di fabbrica» dell'intera serie: la tendenza verso la costruzione di mondi ricchi ed esteticamente dettagliati, la caratterizzazione dei personaggi, uno schema narrativo complesso in cui gli eroi ingaggiano una sfida per la salvezza del pianeta. Questa rivoluzione di genere, che come vedremo è legata alla versione giapponese del gioco di ruolo (il cosiddetto Jrpg), viene implementata significativamente anche dallo sviluppo tecnologico. La grafica tridimensionale di *Final Fantasy VII*, con i suoi poligoni sgranati che oggi appaiono irrimediabilmente *vintage*, rappresentò una svolta clamorosa per i giocatori, che in fatto di Rpg venivano da *Diablo* o *The Legend of Zelda*.

*Final Fantasy VII* è ambientato in un futuro distopico con contaminazioni fantasy e steam punk. Il protagonista è Cloud Strife, un ex soldato scelto che si unisce a un gruppo di ribelli in lotta contro una potente corporazione dell'energia, la Shinra. Il passato di Cloud è avvolto nell'oscurità, ed egli stesso sembra avere memorie e intenzioni confuse. Il giocatore gestisce vari personaggi, quasi sempre capitanati da Cloud. Come nei migliori Rpg, l'esperienza ludica alterna e collega momenti diversi: dall'esplorazione delle ambientazioni al combattimento, dallo sviluppo narrativo a quello delle abilità dei personaggi, che crescono in base all'esperienza accumulata e alle scelte del giocatore. Tramite i combattimenti i personaggi aumentano la loro forza e ottengono oggetti e denaro, che possono investire per acquistare equipaggiamenti o ottenere magie sempre più potenti.

Il giocatore guida Cloud in una straordinaria varietà di

scenari: dai bassifondi di Midgar, la città-mostro simbolo dell'uso distorto della tecnologia, fino a località tropicali, città incantate, templi magici di civiltà scomparse.

La trama di *Final Fantasy VII* è ricca e intricata: le vicende dei personaggi s'intrecciano in modo via via più stretto e problematico al destino del mondo. Attraverso giganteschi reattori, la Shinra estrae la forza vitale del pianeta, sfruttandola per mantenere l'egemonia tecnocratica. Partito come mercenario al soldo di ecoterroristi in lotta contro il sistema, Cloud s'imbarca in un'avventura i cui confini continuamente sfumano e s'ingrandiscono. Un mitico guerriero di nome Sephiroth, scomparso in circostanze oscure qualche anno prima, sferra un attacco alla sede della Shinra, uccidendo il presidente e trafugando un misterioso esperimento scientifico. Cloud e compagni si mettono sulle tracce di Sephiroth, che piano piano svela i suoi veri obiettivi: evocare un'enorme meteora per mezzo d'un antico dispositivo magico, distruggere il pianeta assorbendone l'energia vitale, diventare un dio. I nostri eroi si trovano a combattere su numerosi fronti: oltre a Sephiroth – trasformatosi in una specie di incarnazione di un antico essere maligno venuto dal cielo –, la Shinra continua la sua lotta per il potere con le armi della tecnica, mentre il pianeta stesso reagisce risvegliando terribili mostri per difendersi dal collasso. Come se non bastasse, Cloud si trova a combattere anche contro se stesso. È un eroe diviso: oltre a forti problemi di personalità, rivela un temperamento saturnino incline allo sconforto. In momenti cruciali della storia il suo ruolo slitta da «eroe» a marionetta del «cattivo». Quando gli antagonisti lo convincono di essere un clone costruito artificialmente, un esperimento fallito, teme che l'apocalisse personale e collettiva sia ormai inevitabile. Solo l'incalzare drammatico degli eventi e la vicinanza dei compagni gli permetteranno di scavare nel rimosso, scoprire la verità e procedere con coraggio verso la sfida finale.

I valori tematici messi in campo non vanno sottovalutati: quello che al disattento giocatore occidentale può sembrare la versione futuristica di un vago panteismo new age è in realtà un raffinato sistema di valori strettamente legato alla cultura giapponese.

Nella visione del mondo di *Final Fantasy*, il sincretismo di matrice scintoista si combina alla teoria di Gaia, declinata in una versione quasi «teologica». L'unità organica e spirituale di tutti gli esseri viventi viene minacciata da forze malvagie, spesso legate in modo ambiguo alla tecnologia. L'insieme di «urti simbolici» fra natura e progresso, società e individuo, uomo e macchina costituisce il campo problematico in cui i personaggi competono e sviluppano le proprie motivazioni. I numerosi riferimenti alla mitologia non solo orientale vanno inquadrati nell'immaginario sincretico che permea tutta la *pop culture* giapponese, in cui la scienza può convivere con la magia e l'evocazione di forze soprannaturali.

Senza un'adeguata contestualizzazione, compiuta efficacemente da Fabio Calamosca nel suo *Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspace*, molti riferimenti culturali che strutturano il gioco rimangono muti.

Oltre e grazie al suo rapporto con la *pop culture* giapponese, il mondo di *Final Fantasy VII* non ha nulla da invidiare al meglio della fantascienza distopica. Il collasso ambientale minaccia il pianeta, ecologicamente disfatto dallo sfruttamento intensivo dell'energia. Una sorta di iperindustrializzazione ha dato vita a una marcata disuguaglianza sociale, insieme a una classica divisione del territorio tra città industriali o terziarie e ambienti rurali spesso in decadenza.

La complessità dei personaggi è un'altra caratteristica che contribuisce a risucchiare il giocatore. La scena dell'uccisione di Aeris, l'eroina che si oppone a Sephiroth al prezzo della vita, è spesso ricordata per la sua funzione empatica. Il sacrificio melodrammatico è anche un efficace snodo narrativo, che inizialmente rimane inspiegato. Solo il procedere della trama permetterà di scoprire ragioni ed effetti del gesto. Il dosaggio delle informazioni si combina con un uso sapiente della focalizzazione narrativa: ne risultano personaggi dinamici e originali. Dall'energumeno che spara con un'arma da fuoco montata al posto della mano a una sorta di leone parlante con la coda di fuoco, dal pilota spaccone alla giovane ninja ladra e sbarazzina... ce n'è per tutti i gusti, secondo la consueta libertà creativa di *anime* e *manga*.

La costruzione della trama in *Final Fantasy VII* è forse uno degli aspetti che contribuisce maggiormente alla sua grandezza

artistica. Il gioco si apre improvvisamente, senza alcuna esposizione di antefatti chiave o obiettivi di lungo periodo. L'omissione dell'antefatto si riflette sulla presentazione delle linee portanti della trama: mano a mano che si progredisce nel gioco, i personaggi scoprono o rivelano nuove informazioni che di volta in volta ri-configurano sia il background sia – di conseguenza – l'interpretazione dei fatti vissuti nel presente. Al contrario di quanto sostiene uno studioso di videogame della cosiddetta scuola scandinava («I *games* non svolgono mai operazioni narrative basilari quali il flashback e il flashforward», Jesper Juul, *Games telling stories? A brief note on games and narratives*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2001), nel nostro caso il flashback ha un ruolo insostituibile, oltre che pervasivo. Anzi, il dramma stesso del protagonista è costruito su un falso ricordo, fabbricato inconsciamente, che ci viene comunicato nella prima parte del gioco. Solo il ritorno del rimosso potrà liberare Cloud dall'impasse psicologica provocata dalla sua fragilità d'animo, oltre che da una formidabile combinazione di traumi fisici e spirituali. La sfasatura tra *fabula* e intreccio costituisce quindi un aspetto cruciale in *Final Fantasy VII*, ma deve essere collegata al funzionamento specifico del videogame. Molti studiosi rifiutano di riconoscerne la natura narrativa, perché ne temono l'assimilazione a prodotti strutturalmente diversi, come il romanzo o il film.

Per dirimere questo problema dobbiamo inizialmente contestualizzare la serie *Final Fantasy* nel genere dei giochi di ruolo giapponese: rispetto ai titoli occidentali, i Jrpg presentano personaggi più caratterizzati e una trama lineare in cui la libertà del giocatore è limitata. Il carattere quasi «cinematografico» di questi giochi sembra cozzare con i classici dogmi dei *game studies*, come l'interattività, la libertà di esplorazione, la coautorialità e la proiezione del giocatore in un avatar digitale. Molti studiosi negano la natura di videogame a ciò che non è strettamente interattivo, e deprecano i giochi basati su una trama molto sviluppata. *Final Fantasy* smentisce queste posizioni. La sua struttura narrativa ha importanti conseguenze sul piano della meccanica di gioco. In *Final Fantasy VII* l'esperienza videoludica può essere suddivisa in due

parti: le sequenze interattive, in cui i giocatori guidano i personaggi, esplorano, combattono, operano scelte, e le sequenze non interattive, in gergo *cutscenes*. Le *cutscenes* sono fondamentali per lo sviluppo narrativo: in queste fasi l'interazione del giocatore è assente o si limita alla pressione di un tasto per far progredire la serie di finestre testuali che contengono i dialoghi. Che siano sequenze in *full motion video* (i cosiddetti filmati) o scene in cui la grafica non si discosta da quella dei normali momenti interattivi, il risultato non cambia. In questi casi, il giocatore sembra essere più simile allo spettatore di un film che a un (supposto) demiurgo virtuale. Sebbene in qualche frangente le scelte del giocatore pesino sugli sviluppi secondari, la maggior parte degli snodi narrativi sono passaggi obbligati. La trama principale di *Final Fantasy* è lineare o «unicursale», e gli eventi si succedono in una catena logica imm modificabile.

Spesso gli studiosi di videogame ritengono che narrazione e interazione siano elementi non integrabili. Là dove il gioco non prevede interazione avremmo semplicemente non gioco, una sorta di intermezzo di contorno. Accogliendo questa posizione saremmo costretti a pensare più di metà *Final Fantasy VII* come un non gioco, operando distinzioni illegittime e sottilmente tendenziose. Interazione e narrazione non devono essere pensate in maniera conflittuale, ma sinergica. Secondo Massimo Maietti, che in *Semiotica dei videogiochi* ha indagato il problema generale a livello semiotico, gli «stati di gioco non interattivi» hanno una funzione cognitiva ed emotiva, oltre che diegetica.

L'interazione potenzia indefinitamente i meccanismi proiettivi, costruendo un mondo fittizio, un'illusione in cui il giocatore è felice di perdersi. L'effetto di realtà proprio delle parti interattive si trasmette a quelle non interattive, generando un mondo simulato in cui il giocatore si immedesima senza soluzione di continuità. Anzi, in *Final Fantasy VII* si creano persino situazioni ibride, come un flashback «giocabile» in cui ci troviamo a guidare la proiezione memoriale di Cloud mentre racconta il suo passato agli altri personaggi. Il fatto che il giocatore non possa influenzare gli sviluppi della trama non diminuisce l'efficacia immersiva del gioco. Le classiche specifiche del videogame, come l'interazione

o le sanzioni con cui il gioco «valuta» la prestazione del giocatore, si combinano con la dimensione narrativa per creare un universo «fanzionale» che garantisce un'esperienza estetica di qualità.

*Final Fantasy VII* è ormai entrato a pieno titolo nell'immaginario degli appassionati di *pop culture*. Cloud Strife è una vera e propria celebrità del pantheon nipponico, che non teme di innalzare eroi deboli e problematici (pensiamo per esempio alla serie animata *Neon Genesis Evangelion*, altro prodotto di straordinario valore creato negli stessi anni). In *Final Fantasy VII* ricchezza del gameplay, complessità narrativa e introspezione psicologica si combinano a creare un effetto immersivo radicale, grazie a cui l'utente si avventura in una terra incognita e meravigliosa.

## Librigame, il protagonista sei tu

di Luca Gallarini

*Quando i primi rudimentali videogiochi ancora non riuscivano a soddisfare le richieste di interattività (e di buone storie) degli utenti, i librigioco – ibridi in cui l'io leggente diventa l'io narrato – accentuavano il protagonismo del lettore adolescente (maschio, quasi sempre), garantendogli il potere di scegliere fra più alternative e di influenzare così il prosieguo del racconto.*

**L**a storia dei rapporti tra narrativa e interazione multimediale annovera, nella teca polverosa dei modelli obsoleti, la forma ibrida del librigioco, che assegna al lettore il ruolo di protagonista o, in alternativa, la responsabilità di scegliere le mosse dei personaggi, coniugando così attività ludica e lettura. Si tratta di un genere che ha avuto successo per un periodo di tempo abbastanza limitato: dalla metà degli anni ottanta all'inizio del decennio successivo. Non è dunque facile, oggi, scovare questi libri sugli scaffali di librerie e biblioteche: meglio cercare sul web, dove il bazar di eBay supplisce all'indifferenza dei canali di vendita tradizionali, e i fan brizzolati della fiction a bivi si riuniscono in comunità virtuali come Librogame's Land ([www.librogame.net](http://www.librogame.net)). La breve ma straordinaria fortuna del librigioco deve poco ai funamboli della sperimentazione letteraria, alle biforcazioni narrative di Borges (*Il giardino dei sentieri che si biforcano*, 1941) o Queneau (*Un racconto a modo vostro*, 1973); deve molto, semmai, alle attese suscitate all'epoca dai primi rudimentali videogame, che lasciavano sì intuire mirabolanti orizzonti ludici, ma in realtà promettevano più di quanto potessero mantenere. «Negli anni del boom – spiega Giulio Lugini in un'intervista rilasciata ad Alberto

Orsini di Librogame's Land – i librigioco appagavano un desiderio di interattività insoddisfatto dai videogiochi, che erano basati o sulla reattività pura, come gli sparatutto, oppure erano interattivi ma testuali e dai contenuti molto banali.» Docente di Sociologia dei processi culturali e comunicativi all'Università di Torino, nonché esperto di nuovi media, dal 1985 al 2007 (anno dell'ultimo tentativo di rilancio) Lughì ha diretto la collana «Librogame» della casa editrice EL di Trieste, maggiore artefice della diffusione del genere *gamebook* in Italia.

Il successo di Lughì e dei torchi triestini esemplifica bene il principio per cui l'istituzione di una collana ufficializza la nascita di un genere letterario: la dicitura ideata dalla EL, che mantiene il sostantivo inglese con un carattere da videoscrittura, assicurava la riconoscibilità del prodotto e ne sottolineava il legame intrinseco con il corrispettivo a schermo. Mossa azzeccata: il marchio registrato si impose fin da subito come nome comune dell'oggetto ibrido, partorendo epigoni come la collana «Bibliogame» della Giunti Marzocco. Al proliferare di collane non seguì tuttavia la nascita di un filone *game* autoctono: «Qualche proposta italiana ci fu – ammette Lughì – ma non era all'altezza». Mancava, ai tempi, una solida tradizione nella letteratura di genere; e già ampia era la disponibilità di testi stranieri, da acquistare magari in blocco e modificare a piacimento in redazione.

Anche le copertine svolsero un ruolo importante nella definizione della tipologia testuale: i librigame della EL esibivano una veste grafica elaborata, con ottime illustrazioni e un sistema di fascette e simboli che segnalava la serie d'appartenenza, e cioè lo statuto di genere del singolo testo. Pianeta su sfondo grigio? *Avventure stellari*. Lente d'ingrandimento su sfondo giallo? *Detectives club*. E così via, lungo una variopinta galleria di gnomi, clessidre, torri, tigri, lupi, draghi e samurai, da cui traspaiono l'attenzione riservata al fantasy, che da noi «all'epoca non esisteva eccetto Tolkien» (Lughì), e la cultura pop del periodo. L'obiettivo, centrato in pieno, era quello di aumentare la visibilità dell'offerta presso un'utenza sensibile al collezionismo, ma certo più a suo agio in edicola, luogo deputato all'acquisto dei fumetti, che in libreria: «I librigame – rivendica Lughì – ebbero il merito di far en-

trare per la prima volta i ragazzini in libreria ad acquistare da soli». Per comprendere la novità della cura grafica, è utile confrontare la collana capitanata da Lughi con la coeva «Scegli la tua avventura» (traduzione Mondadori di «Choose Your Own Adventure», serie edita tra il 1979 e il 1998 dalla Bantam Books), i cui smilzi libretti conservano la scialba copertina a cornice bianca dell'edizione originale e, in luogo di una vera indicazione tipologica, le istruzioni per l'uso in bella vista sopra il titolo: «L'eroe di questa storia sei tu! Scegli fra 20 [o più] possibili finali». Nei libri targati EL, il pronome di seconda persona passa invece dalla copertina (che reca già il nome della collana) alla quarta, dove la frase di lancio «In questo libro il protagonista sei tu», ripetuta più volte, convive con altre allocuzioni dirette, ugualmente martellanti: «Tocca a te risolvere il caso», «La risposta devi trovarla tu», «Chi? Chi? Chi, se non tu?», «Ecco davanti a te la Terra di Mezzo»...

La messa a fuoco del destinatario elettivo, operazione preliminare di qualsiasi scrittura letteraria, assume particolare rilievo in un genere in cui il personaggio narrato viene a coincidere con l'io leggente. Il narratore definisce la silhouette del tu (sei un mago/cavaliere/guerriero della strada), descrive a grandi linee lo scenario romanzesco e poi si fa semplice cronista dell'azione: vai lì, vai su, vai giù. Colui che narra vestirà nuovamente i panni dell'affabulatore onnisciente al momento della conclusione, per annunciare che ce l'abbiamo fatta o, più probabilmente, che moriremo di qualche morte orribile (*game over*, appunto).

L'eclissi dell'io narrante non si limita a una mimesi ideologicamente neutra, senza commento: alla descrizione verbale subentrano o si affiancano disegni, ritratti e mappe. È la configurazione stessa del libro a subire modifiche radicali: l'unità minima del racconto si riduce drasticamente, passando dalla pagina al paragrafo numerato, mentre la possibilità di scegliere tra più alternative di lettura moltiplica i finali e gli snodi dell'intreccio («Se vuoi... vai al 101; se invece... vai al 16»). Risultato: ambiguità amletiche (un librogame si legge o si gioca? «Lo leggi come un libro – recitava uno slogan EL –, lo giochi come un gioco, lo vivi come un'avventura») e rivoluzioni bibliografiche: «Questo libro è in realtà una macchina del tempo» (David Bischoff, *L'età dei di-*

*nosauri*), «Le avventure [...] non seguono l'ordine di tutti i libri terrestri» (Christopher Black, *Pianeti in pericolo*); «Quello che stai leggendo non è mica un libro... ah, ah! [...] è un incantesimo» (J.H. Brennan, *Caccia al drago*). L'oscillazione libro/gioco riflette tanto l'esigenza di soddisfare un pubblico poco avvezzo alla lettura estesa del libro, quanto la contaminazione con i giochi di ruolo: oltre ai soliti crocicchi narrativi, la progressione d'intreccio prevede di norma combattimenti da svolgere in solitudine con armi, incantesimi e lanci di dado (da annotare su appositi registri), o, nella serie *Faccia a faccia* (volumi doppi in cofanetto), in duello con un amico alle prese con il tomo speculare.

Non mancano, va detto, tipologie alternative, meno frequenti. In assenza della cronaca del tu, il librigame può risolversi nell'aggiunta di bi o tri o più forzazioni a un racconto in terza persona (come le serie *Fire\*Wolf* e *Intrepida Game*, o le storie a bivi pubblicate su «Topolino»), oppure far ricorso all'omodiegesi (come i gialli di Martin Waddell). Il lettore è invitato cioè a calarsi nell'io che ricorda eventi passati e a prendere decisioni al suo posto, con un occhio di riguardo al comportamento degli altri personaggi: se i coetanei, per esempio, ti prendono in giro per l'abbigliamento da investigatore junior (succede in *Mister mezzanotte*), vorrà dire che ce la metterai tutta per risolvere il caso e prenderti la rivincita!

Quale che sia la chiave di ingresso nella fiction, i librigame sono sempre storie di formazione per un pubblico di adolescenti. *Lupo solitario*, la prima e di gran lunga più famosa serie della EL, ha come protagonista un «giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione»; Oberon, il mago della serie omonima, ha sedici anni: suppergiù come il tu che è allievo prediletto e ahinoi impaziente del Gran Mago di Yor (Steve Jackson, *La rocca del male*). Più piccolo, ma non di molto, si presume sia il ragazzino che ha il fegato di infilarsi nella *Time machine* (serie dedicata alle scorribande temporali): il giovane eroe dovrà mettersi in viaggio da solo, beninteso «senza insospettire o spaventare amici e familiari». Forse però l'identikit migliore lo delinea la versione librigame della saga della *Fondazione* di Isaac Asimov (Mondadori). «Tu sei ancora un ragazzo [...], i tuoi problemi quotidiani sono la scuola, gli amici, le attività sportive, e una grande passione per la

scienza dei computer» (*La minaccia del Mutante*); «Non vedi l'ora di terminare gli studi, superare l'esame finale e intraprendere la tua prima missione nello spazio» (*L'ascesa dei Mercanti*).

A premesse simili, conclusioni identiche: l'esito del *Bildungsgame* non è l'approdo alla maturità, bensì l'inizio di una nuova esaltante avventura. Di libro in libro il giocatore si fa più esperto, ma la vicenda non deve mai varcare la soglia dell'età adulta, pena l'annullamento della dimensione ludica. Morale della favola, è bello *giocare* ai grandi, più che *esserlo* davvero: per chi, come Lone Wolf, è «depositario dell'antica sapienza Ramas», «cinque anni di vita corrispondono a un anno soltanto» (Joe Dever, *La crociata della morte*).

Bando perciò alle figure d'autorità, a tutti coloro che si frappongono alla libera esplorazione del mondo degli adulti; via i noiosi impicci della vita associata («Le ghinee d'oro non sono più tanto usate, specialmente nelle avventure», J.H. Brennan, *Il conte Dracula*; «I dadi magici trasformano l'entusiasmo in denaro», *Caccia al drago*); largo invece alla reversibilità dei moti pulsionali, che rende possibile interpretare, cambiando solamente il paragrafo iniziale, un giorno Van Helsing (qui ringiovanito nella figura di «J. Harker, il noto avventuriero») e un altro il vampiro (*Il conte Dracula*), una volta la creatura e un'altra il suo creatore (J.H. Brennan, *Frankenstein*). Da Oliver Twist all'odierno Harry Potter, la condizione privilegiata dell'eroe iniziatico ma non troppo è l'orfanità, sia reale che metaforica: e i librigame non fanno eccezione. Mark Phoenix, il protagonista di un ciclo di avventure à la Mad Max, sopravvive alla guerra atomica insieme agli zii Jonas e Betty Ann (Joe Dever, *Viaggio disperato*); Pip, l'alter ego dickensiano da assumere in *Caccia al drago*, è «figlio adottivo di un fattore di nome John e di sua moglie Miriam»; il padre di Alteo è «vecchio e debole», mentre il fratello maggiore Teseo è rimasto ucciso nel labirinto di Minosse (Butterfield, Honigmann e Parker, *In viaggio verso Creta*); la ragazza protagonista di *Trance* vive con suo fratello Jimmy; Clovis e Lothar si contendono lo scettro dell'anziano padre, che sta per abdicare (Andrew Chapman e Martin Allen, *Sfida per il trono*); quanto poi al prete Gianni della serie *Misteri d'Oriente... be'*, chi più libero di un prete da vincoli familiari passati e futuri?

Il vincolo per eccellenza, vale a dire il legame con la donna, risulta di fatto estraneo all'orizzonte prematuro e macho tipico del librogame, che sublima le prime pulsioni erotiche nell'avventura randagia da lupi solitari: tutt'al più, se c'è una principessa da salvare (come accade nel *Giardino della follia* di David Tant), la missione si concluderà con la deposizione della fanciulla tra le braccia del promesso sposo, non del protagonista. La presenza di una ragazza accanto all'eroe è insomma un fenomeno piuttosto raro: nella serie *Guerrieri della strada*, la fidanzata di Mark è promessa di ripopolamento della Terra dopo l'olocausto nucleare, qualcosa cioè che si situa oltre la storia; nel *Ritorno*, titolo conclusivo della serie *Grecia antica*, il matrimonio di Alteo con Arianna viene interrotto dall'arrivo delle Furie («Dalla testa di Arianna sbucano orrendi serpenti e tu la scaraventi lontano, con un grido d'orrore»); ne *Il barbaro ribelle*, librogame pilota di una collana pensata per un pubblico più adulto, la tresca di Fire\*Wolf con Alena, figlia del capo villaggio e «piena di verginale passione», è causa dell'esclusione del giovane barbaro dal consesso sociale e, significativamente, è parte non della storia ma dell'antefatto.

L'unica figura femminile lecita, nell'immaginario regressivo di chi si trova in mezzo al guado, è, in filigrana, sempre e solo la mamma: al momento dell'arrivo a Creta (*Alla corte di Minosse*), il primo pensiero di Alteo corre a lei, e così anche l'ultimo: «Sorrirdi ad una fanciulla – si legge nell'ultimo paragrafo – che tanto ti ricorda tua madre ed ella ti restituisce il sorriso». Donne e storie a bivi, va da sé, hanno sempre avuto rapporti difficili. E come dar loro torto: la narrativa del tu assecondava le fantasie degli adolescenti maschi proprio eludendo il confronto con l'altro sesso, un nemico potenziale e ben più ostico dei mostri di Kaltenland (Joe Dever, *Negli abissi di Kaltenland*). «Lei», d'altra parte, mal si adatta alle figure canoniche dell'eroismo di «lui»: il mago, il guerriero, l'investigatore, il *time traveller*. Non stupisce, allora, che i librigame per ragazze abbiano avuto esiti deludenti. La serie *Intrepida Game* della Giunti Marzocco, espressamente «dedicata a voi ragazze», è roba per fanciulle: niente racconto in seconda persona, scarsa immedesimazione, un unico bivio alla fine di ogni capitolo. Non sia mai che, leggendo, ci si dimentichi della tortina nel Dolceforno.

Più intrigante, ma altrettanto fallimentare, *Realtà e fantasia* della EL (serie chiusa dopo sole tre uscite), che mischia all'adrenalina dell'avventura le tensioni oblativo e masochiste del genere rosa. La virata sentimentale sposta in avanti l'età presunta dei personaggi, a un passo ormai dalla fatidica sillaba: spetta a chi legge concludere *Trance* con «Certo che ti sposerò, e vivremo felici per sempre!» o «Ma io non smetterò di chiedertelo. Fino a quando non mi dirai di sì».

Peccato solo che il «cocktail di passioni e castelli in aria» imponga soluzioni al ribasso, buone per gli Harmony ma non adatte al librogame, che sulla possibilità di vivere da prim'attore eventi eccezionali gioca le sue carte migliori: sei «una donna giovane, carina, una donna come tante» che fa la giornalista radiofonica (Elizabeth Steel, *Intrigo in FM*); «Finalmente sei un'infermiera diplomata!» (Pat Hewitt, *Trance*); «Vivi con una madre dominatrice e una sorella più vecchia» e, se va bene, diventerai «operatrice di zona di tutta la Grecia» (Kim Jordan, *L'isola dei misteri*).

Una qualunque, una crocerossina, l'impiegata di un'agenzia viaggi: tutto qui?!? «Tu sei Fire\*Wolf – recita invece il prologo della collana per aspiranti Conan –, forte, bello e barbaro, un uomo di forti passioni e temperamento, arrogante nelle tue certezze». Nell'universo parallelo dei librigiochi, la femminilità non paga; anzi, è un cruccio in più per il redattore scrupoloso, che in cuor suo maledice i sofismi di genere della lingua italiana: «Il pronome “lui” – precisa la *Nota per il lettore* della serie *Fantastica Game* (Giunti) – è da intendersi come termine generico che include sia lettori maschi che femmine».

Nel complesso, il librogame si è rivelato un genere inadatto a ospitare una descrizione realistica dei rapporti tra i sessi, e così della vita adulta. La permuta del protagonista con il protagonismo del lettore vanifica inoltre le funzioni conoscitive più profonde della letteratura: all'osservazione analitica dell'esistenza altrui subentra lo sguardo dell'io leggente che osserva agire se stesso, o che valuta le ripercussioni della propria attività di burattinaio *pro tempore*, per tante volte cioè quante sono le piste percorribili. La rilettura diventa, di conseguenza, un fenomeno codificato, e parte integrante delle caratteristiche di longevità e giocabilità del libro.

Ogni alternativa è degna di attenzione: inclusi, sia chiaro, i vicoli ciechi, piccoli cataloghi di orrore dilettevole. Esaurite le combinazioni, si passa al volume successivo.

L'evoluzione dei videogiochi – a partire, secondo Lughì, dall'uscita di *Prince of Persia* (1989) – ha bloccato tale passaggio, pensionando il meccanismo di istruzioni, dadi e combattimenti che a stento surrogava l'interattività, e che garantiva ai lettori un vantaggio formidabile, forse persino eccessivo: la facoltà, ignota al videogame, di saltare le pagine e sbirciare per vedere quale fosse la direzione giusta.

Oggi, per passare da fossile a fenice, ed evitare flop ingenerosi come le ristampe *expanded* della EL, il librogioco tenta la strada del self-publishing, della fan fiction da condividere sul web (i «LibriNostri» di Librogame's Land), o ancora della didattica per videodipendenti (Andrea Angiolino, *Costruire i libri-gioco*). Nel frattempo, spuntano app per rileggere le vecchie serie su iPad/iPhone, con effetti sonori e registri automatici al posto di schede, dadi e matite. Entro il novembre del 2013, infine, era prevista l'uscita di un videogioco per smartphone e tablet ispirato a *Lupo solitario*, che al formato libro e alla scrittura in seconda persona associa moderni combattimenti in 3D (*Lone Wolf. Blood on the Snow*). Esperimenti interessanti, d'accordo; e capaci, perché no, di appassionare gli antichi cultori delle arti Ramas, ma forse non sufficienti a riscuotere l'interesse dei più giovani smanettoni da console: che i librigame fossero più libri che giochi, il recupero della cornice libreria lo testimonia con disarmante evidenza. L'impressione, insomma, è che il cerchio si stia chiudendo: come per il cadetto spaziale di Nebula (*Pianeti in pericolo*), vittima di un campo gravitazionale invincibile.

«Siamo troppo vicini al buco nero. Ci sta aspirando!»,  
grida Tor 2.

«Avresti potuto dirmelo prima!», ma subito venite risucchiati nella profondità sconosciuta, dalla quale non si fa più ritorno.

SKIAN!

Ci riguarda.  
Considerazioni non  
specialistiche su  
come ragionare di  
videogiochi  
di Bruno Falchetto

*Manca oggi un discorso generalista sui videogiochi che – al di là degli specialismi accademici e della partigianeria di «sviluppatori» e giocatori – eviti anche il qualunquismo di certi media, affrontando l'argomento con tono equilibrato per restituire la complessità di un settore in rapidissima crescita e indagare l'importanza di scrittura e narrazione al suo interno.*

**I** videogame possono non riguardarci? Quanto continuo oggi lo dicono le cifre. I numeri dei titoli in commercio, dei giocatori, delle ore giocate, delle imprese che li progettano e realizzano, dei siti che ne parlano. E del fatturato complessivo dell'industria videoludica, che da qualche anno ormai ha staccato quello del cinema. Ma: ne stiamo ragionando abbastanza e come si deve?

Difficile dire che non se ne parli. Le parole sui videogame scorrono, mi pare, in quattro grandi ambiti. C'è il discorso accademico, quello degli operatori dell'industria videoludica, quello dei giocatori e quello dei media. Tre settori su quattro in cui il discorso è d'indole, in vario modo, specializzata, in cui ritorna una rete di termini chiave, perché – come dice Zach Waggoner nel titolo di un suo volume recente – anche qui “words matter”. Le riflessioni sono spesso molto competenti, condotte prevalentemente dall'interno del mondo del videogiocare, segnate da un forte investimento personale che può renderle penetranti. Nel caso dei game designer e delle tante altre professionalità di un'impresa profondamente collettiva il coinvolgimento è economico e tecnico-culturale: le considerazioni e discussioni nascono

dalla chiara conoscenza dei complessi processi produttivi e progettuali necessari perché un titolo possa venire alla luce. Estetico-ludico – e dunque anche esistenziale – per quel che riguarda invece i giocatori. Che a dispetto dello stereotipo del ludofilo vampirizzato dal mondo senza finestre del videogame, non solo giocano spesso insieme (ben prima dei e non soltanto nei giochi Multiplayer Online) ma parlano tanto fra di loro: smontando, confrontando, giudicando titoli e meccaniche di gioco, o raccontandosi e rimeditando partite ed esperienze vissute, con il gusto dell'intenditore che vuole mostrarsi capace e affinarsi, o con quello del viaggiatore di ventura che tante ne ha viste affrontate e scampate, e narra e testimonia per bisogno di condivisione e per compiacimento narcisistico. Certo con i modi duttili, quasi eruditi, entusiasti o aggressivi, informali informalissimi del discorso dei fan. (Detto per inciso, le forme «istituzionali» e i linguaggi elaborati dagli appassionati di cinema, letteratura, musica, sono uno dei fenomeni e dei meccanismi di metabolizzazione della cultura più rilevanti del secondo Novecento, che attende ancora di essere davvero studiato e messo in connessione con altri elementi del sistema comunicativo.)

Più libero e disinteressato sarebbe invece il discorso accademico, in sviluppo progressivamente accelerato. Con una netta distanza fra noi e i paesi anglosassoni, come mostra soltanto una veloce consultazione del catalogo di una libreria online e il relativo numero delle voci estratte. Ma non di rado appesantito dalle esigenze di idioletto. E con un problema non banale di legittimazione, come – e più – di quanto accade ad altri settori di studio di prodotti culturali popolari.

Quelli che ho richiamato fin qui sono discorsi fatti da chi sa abbastanza o molto di quello di cui sta parlando. Tante volte faticano a filtrare fuori dagli spazi istituzionalizzati della sfera videoludica (aziende, giocatori forti – come si dice lettori forti –, università). Al contrario le parole dei media vedono poco e male il mondo dei videogiochi, ne propongono immagini parziali, deformate, ristrette. È un discorso a folate, fatto di insistenze e ossessioni, di rimozioni e smemorataggini. I videogame abbandonano gli utenti al demone dell'aggressività, li plagiando favorendo uno

scatenamento delle pulsioni peggiori. O invece li consegnano allo spirito dell'inerzia, che li sottomette e li isola.

Manca mi pare un discorso «generalista» informato, capace di sottrarsi alla trappola degli unilateralismi, alle amplificazioni gridate, insomma alla forcilla esecrazione/entusiasmo, catastrofismo/apologia, che interferisce con tanta parte dei ragionamenti odierni sui paesaggi culturali tecnologici in cui viviamo. Servirebbero articoli, saggi, volumi agili che svolgano rispetto alle riflessioni interne al mondo videoludico (di operatori, giocatori e professori) un lavoro di divulgazione e insieme di interrogazione e richiesta. Ci vorrebbe poi (comunico un altro imbarazzo che mi sto portando dietro) un tono giusto, che sappia non cadere nell'esortazione didascalica, evitare il tecnicismo degli accademici, non scivolare nell'impressionismo giornalistico, scansare l'entusiasmo ingenuo da colonizzatore di nuovi ambienti culturali.

Provo allora qui a segnalare alcuni errori di visione – per lo più credo ben chiari a chi di videogiochi si occupa abitualmente – che informano l'immagine corrente che del videogioco ha il lettore medio 2013. Non intendo dilungarmi. Vorrei soltanto affermare un principio, la necessità di *non scordare il plurale*.

Bisognerebbe riconoscere sul serio – imparare a pensare a fondo – la varietà, le differenze che attraversano l'universo dei videogame. A partire da quelle più tangibili, anche fisicamente più evidenti: la diversità di supporto tecnologico (pc, console fisse e mobili) o di situazione sociale (in pubblico/in privato, nelle sale giochi e in altri locali o nelle abitazioni personali; da soli/in gruppo, in presenza oppure online). Ma quella che mi interessa di più è la diversità dei generi: una molteplicità di temi e scenari certo, ma più ancora di *forma dell'esperienza*. Basta accostare due dei nomi correnti con cui i videogiochi sono raggruppati in famiglie, soprattutto in prima persona e *God games*. Rinviano ai differenti sistemi di gioco, alle diverse architetture procedurali realizzate dai designer, ma sistemi e architetture sono stati progettati in quel modo a partire da un'esigenza di prospettiva, da una questione di *punto di vista* (dato che non dovrebbe lasciare indifferente chi si occupa di letteratura), per far assumere al giocatore un determinato assetto

di fruizione, per fargli vivere un preciso tipo d'esperienza. Cata-pultandolo dentro il mondo di finzione del gioco, con una visuale ristretta e il tempo compresso degli eventi di crisi, in un itinerario di sopravvivenza, come in *Doom*, *Half-Life*, *Halo*, *Call of Duty*. O disegnandogli un punto d'azione e di visione distante e panoramico, consegnandogli le chiavi dello sviluppo di un pezzo di mondo o di un mondo intero, mettendolo alle prese con i tempi lunghi dei cicli naturali e delle fasi storiche (da *Civilization* a *SimCity* e *Spo-re*). Non è affatto la stessa cosa: cognitivamente ed emotivamente le differenze di *game system* e di prospettiva narrativa configurano attività e vissuti ludici profondamente diversi, comuni ai vari giochi appartenenti allo stesso genere o peculiari della singola opera.

C'è poi, incorporata nell'offerta di oggi, una pluralità di tempi che resta tante volte del tutto inavvertita. C'è un passato inscritto nei videogame: uno filogeneticamente più antico e uno prossimo. Pensiamo alla questione dell'interattività, della quale tanto si discorre come tratto decisivo della morfologia odierna del videogioco (verissimo) e come carattere chiave della sua originalità specifica (meno vero). Forse può valere la pena di ricordare che l'interazione è da sempre uno dei dati basilari dell'esperienza del giocare umano: come, per la verità, l'impiego di un'utensileria, di una strumentazione tecnica (dalla palla ai tavolieri), di un sistema di regole per produrre eventi, e come, tanto spesso, il coinvolgimento corporeo. Si potrebbe anche indicare in modo nient'affatto arbitrario uno dei motori della molteplicità attuale di generi elettronici nella ripresa di uno ieri ludico «analogico»: flipper e biliardini, giochi da tavolo di simulazione (bellica e non soltanto), *role-playing games*. E dire che un passato *di carta* ha contribuito in maniera importante a modellare il nostro modernissimo universo videoludico. La carta delle mappe e dei fitti libri di regole e scenari che definiscono l'identità dei mondi di finzione verosimile dei giochi di simulazione militare (come quelli prodotti dalle statunitensi Avalon Hill e Spi), la carta dei manuali dei giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons* o *The Call of Cthulhu*, come la carta dei libri di storia e dei romanzi che hanno costituito il terreno di documentazione, la fonte inventiva, l'enciclopedia di riferimento per game designer e giocatori. Nel caso dei *role-playing games* si

dovrebbe aggiungere la scrittura prodotta dai giocatori per vivere o progettare le avventure strutturate e rese possibili dai sistemi di gioco. («Il mio master in scrittura l'ho fatto dal 2000 al 2007 dentro una comunità virtuale di gioco online», quella di DreamALOT, ha raccontato Michela Murgia).

Ancora. Ben poco percepita (e analizzata) è la molteplicità dei livelli di competenza con cui i videogiochi sono giocati. Tendono a rimuoverla tanto il pregiudizio antitecnologico della passività come dominante della loro fruizione, quanto l'enfasi tecnofila di questi ultimi anni sui *nativi digitali*. Come se di per sé una certa cornice mediale limiti o garantisca la qualità dell'uso che se ne può fare. Come se l'esperienza dei videogiochi non sia sempre la somma di esperienze di opere singole, spesso fortemente individualizzate (anche dissimili all'interno di un certo filone di genere). Eppure, come segnalava nel 2011 Blake Snow, abbiamo a che fare con *a lot of unfinished games*. Tanti fra i giovani e giovanissimi «nativi» sono i giocatori che si arrestano a usi elementari, molto *basic*. Con un eccesso di fiducia verso il *learning by doing* (o meglio un *learning by doing* a bassa intensità), sono sovente disposti ad accontentarsi di essere riusciti a far funzionare la macchina del gioco, senza chiedersi se stanno utilizzando solo la prima delle cinque marce possibili. Individuando la gamma dei gradi di competenza effettivamente esercitati, si colgono meglio le potenzialità e i limiti effettivi del medium. Secondo un approccio empirico, esplorativo, non generico, astratto, ideologico.

Lo sfruttamento pieno o parziale delle potenzialità offerte dal sistema di gioco è un tema decisivo per la critica dei prodotti culturali e ancora di più se si vuole ragionare (credo non si possa non farlo) su come i videogame debbano entrare in un percorso di formazione, di educazione mediale; e letteraria. Sarebbe uno degli argomenti chiave di una «competenza digitale» pensata oltre le abilità strumentali tecnologiche. L'unico modo, credo, perché serva davvero.

Infine: quanto contano la narrazione e la letteratura? Un punto nodale degli studi e ragionamenti professionali sul videogioco è il rapporto fra meccanica di gioco e narrazione. Non di rado c'è insofferenza verso le storie (e la scrittura) nei videogame.

Da parte di operatori e accademici che insistono sulla dominante ludica, sulla centralità egemonica del *game system*. Non poche volte con qualche unilateralità. Sarebbe la meccanica di gioco, non lo sviluppo di una storia, a garantire il divertimento dell'utente, e la spinta verso la linearità propria del racconto sarebbe più che altro avvertita come intralcio. Così accadrebbe, tipicamente, per le cosiddette *cutsscenes* (le sequenze filmiche non interattive che inframmezzano o incorniciano il gioco), sentite come orpello, corpo estraneo di cui sbarazzarsi in fretta.

Gli osservatori «di parte letteraria» invece mal sopportano i vincoli dettati dalle strutture e dall'organizzazione produttiva del videogame e la mediocrità dei risultati narrativi (e ancor più verbali) di tanti titoli. Per questi osservatori partigiani, cioè per noi, la questione nevralgica è accettare, qui, per la forma di discorso che prediligiamo, una subordinazione. Se ci suona meglio, una secondarietà. Convinti però che possa essere molto attiva. Perché forse non tutti si appassionano alle *cutsscenes*, ma tutti hanno bisogno che uno scenario narrativo dia forma estetica alle loro esperienze di gioco (uno scenario d'insieme – di mondo – e uno scenario locale – di episodio, missione, azione). Il racconto, i dialoghi, nel videogame si potrebbe insomma provare a pensarli, senza aure e sussieghi, come un virus, che sappia inoculare nei corpi delle future opere videoludiche dosi sempre un poco più elevate di un sapere fine, intenso e duttile, fatto di storie, parole, prospettive personali, emozioni. Per imparare sempre meglio a raccontare attraverso sistemi di regole che generano eventi, secondo i modi espressivi ibridi e dinamici di quella «retorica procedurale» di cui ha scritto Ian Bogost, per riuscire a dialogare con settori nuovi di pubblico.

## Narrazione di sé e socialità online

di Gianni Turchetta

*Tutti ci rendiamo conto, più o meno, di essere sempre più immersi nel mare della comunicazione tecnologica, fra telefonia mobile, Internet tradizionale e Internet in mobilità. Ma non sempre siamo consapevoli delle dimensioni del fenomeno. Tra le molte tipologie di siti caratteristici del cosiddetto web 2.0, cioè dello sviluppo di Internet verso l'interattività e la multimedialità, i social network sono uno dei fenomeni più vistosi, spesso sbeffeggiati, ma poi comunque frequentati da un numero crescente di persone, che evidentemente ci trovano attrattive e gratificazioni.*

**S**iamo tutti immersi, si sa, nel mare della comunicazione tecnologica, anzi multitecnologica, digitale e multimodale, fra persistenza dei media mainstream (indeboliti, ma ancora potentissimi) e affermarsi travolgente della Rete, o meglio delle Reti. Lo scenario attuale si produce a partire da due fenomeni abbastanza diversi, che a un certo punto si sono sovrapposti. Anzitutto, l'espansione di Internet, in quanto legata alle infrastrutture della telefonia fissa e più in generale delle telecomunicazioni, cioè a cavi, che supportano trasmissioni di dati su banda più o meno larga. Ecco qualche rapido dato sulla penetrazione di Internet nel mondo: nel 1995 gli utenti Internet erano quaranta milioni; nel 2008 sono diventati 1,4 miliardi; nel settembre 2012 sono circa 2,1 miliardi, pari a poco più del 30% della popolazione mondiale. Solo in Italia, nel 2010 gli utenti Internet fra gli 11 e i 74 anni erano circa trenta milioni, pari a circa il 67% della popolazione; nell'agosto 2013 sono saliti a trentotto milioni, pari al 71,70%. È una crescita impressionante; d'altro canto, la velocità di espansione di Internet via cavo sta già da tempo rallentando, per le difficoltà e i costi della diffusione delle linee, che comportano spese e problemi di posa e di manutenzione. Ma a essa si sovrappone,

rilanciandola esponenzialmente, l'ancora più fulminea e onnipervasiva espansione delle comunicazioni wireless: cioè sia della rete Gsm, la rete «tradizionale» dei telefonini, sia delle reti wi-fi di più recente generazione. Gli anni novanta registrano l'esplosione planetaria del wireless, grazie a una crescita sostanziale della capacità di connessione e dell'ampiezza di banda dei cellulari: nella storia umana nessuna tecnologia della comunicazione ha avuto una velocità di diffusione comparabile. Già nel 2008 le utenze di cellulari nel mondo erano circa 3,4 miliardi, pari al 52% della popolazione mondiale. Nel novembre 2012 si registrano oltre 6,4 miliardi di utenze, corrispondenti a circa 4,1/4,3 miliardi di utenti attivi (*Ericsson Mobility Report. On the Pulse of Networked Society. November 2012*, [www.ericsson.com/traffic-market-report](http://www.ericsson.com/traffic-market-report)). Ricordiamo che la popolazione della Terra ha superato ufficialmente i sette miliardi nell'ottobre 2011. Certo, moltissime utenze sono inattive, e moltissimi utenti possiedono più di una scheda. Ma la cifra è davvero impressionante, e corrisponde a qualcosa come il 57% della popolazione mondiale. Secondo le stime degli analisti, nel 2017 le reti Wcdma/Hspa (Wideband Code Division Multiple Access/High Speed Packet Access) raggiungeranno qualcosa come l'85% della popolazione del pianeta, con la conseguente attivazione di nove miliardi di contratti per telefonini.

A questi numeri se ne possono aggiungere altri, riguardanti la frequentazione di un tipo di sito molto recente: i social network, o social media. Nel 2003 il tempo medio passato dagli utenti Internet italiani sui social network era poco più di un quarto d'ora; nel 2005 poco più di un'ora; nel 2007 due ore; nel 2008 tre e mezzo. Nel dicembre 2009 questo valore è passato a cinque ore e mezzo, operando un sorpasso sorprendente: social network e blog sono diventati i siti più frequentati di Internet, scavalcando i motori di ricerca, i siti di informazione e di acquisto, i giochi online e altri portali molto frequentati. Poco dopo, nel marzo 2010, le visite a Facebook hanno superato persino quelle a Google. Il fenomeno si è consolidato su dimensioni mondiali: nel giugno 2013 il numero degli utenti attivi di Facebook, largamente oltre il miliardo già dal 2012, ha superato quello di Google. Gli atteggiamenti nei confronti dei social network sono molto vari, e in non pochi

casi estremi: da un rifiuto indiscriminato e ostentato all'accettazione passiva, fino al coinvolgimento compulsivo e alla dipendenza. Proviamo a ragionarne con serenità. Anzitutto, i social network sono anche una conseguenza vistosa di un evento tecnologico generalizzato: la digitalizzazione, che permette un sistema dei media integrato, dove praticamente tutti i «contenuti» possono essere «riformattati», e distribuiti sempre più capillarmente. La digitalizzazione si somma allo sviluppo vertiginoso della connettività: «Il carattere chiave della comunicazione wireless non è la mobilità ma la connettività perpetua», con il risultato che la vita quotidiana è sempre più ibridata dai media (Manuel Castells, *Comunicazione e potere*). Questa condizione possiede potenzialità non sottovalutabili. La Rete, con le sue più recenti funzionalità, sta di fatto cambiando le regole della comunicazione, rendendo possibile una nuova comunicazione mirata, cosiddetta *point-to-point*, con infinite variabili fra la trasmissione a singoli utenti e la trasmissione a pubblici larghi, fra *narrowcasting* e *broadcasting*. Si tratta di un nuovo tipo di comunicazione di massa, perché può raggiungere un pubblico globale; ma al tempo stesso si tratta di una autocomunicazione, perché il messaggio è autoprodotta, la definizione dei potenziali destinatari autodiretta, il reperimento di specifici messaggi autoselezionato. A questo proposito, Castells propone il termine di autocomunicazione di massa (*mass self-communication*), in opposizione alla comunicazione di massa *tout court*.

D'altro canto è anche evidente il devastante effetto di dispersione, di deconcentrazione, di aumento della distrazione cognitiva e interpersonale prodotto dalle nuove tecnologie. Nel bene e nel male, dal momento in cui siamo immessi e immersi in un flusso, anzi in una molteplicità di flussi di comunicazione permanente, facciamo fatica a non essere dominati da una sorta di pulsione comunicativa perenne, che ci rende perennemente raggiungibili, iperrelazionati: ma anche iperdistratti, proprio perché stiamo attenti o crediamo di stare attenti a troppe cose. Più neutralmente, e un po' più tecnicamente, vale la pena di notare che l'incremento di partecipazione, cioè insieme di «democraticità» e potenziale dispersione, fa tutt'uno con un radicale cambiamento del web, cioè con l'avvento, con il terzo millennio, del cosidd-

detto web 2.0 (termine coniato nel 2004 dall'editore americano O'Reilly Media), che consente molti livelli di interazione, superando la staticità dei primi siti Internet, che consentivano solo la navigazione ipertestuale e l'uso dei motori di ricerca. Il computer è ormai definitivamente diventato un medium comunicativo a tutti gli effetti: se in una prima fase consentiva una comunicazione testuale (posta elettronica, newsgroup, chat), poi l'accesso a contenuti multimediali (accessibili, ma collocati da altri), ora consente l'uso autonomo, espressivo, sia di testi sia di contenuti multimediali. È così che si passa dalla chat testuale alle chat audio/video, fino ai sistemi di *instant messaging* (che, a differenza delle mail, consentono di scegliere i mittenti da accettare, con una *contact list*), ai blog (da weblog), cioè pagine web autogestite, aperte ai commenti (più o meno incontrollati) degli altri utenti, e ai vlog (cioè video blog). Come osserva acutamente lo psicologo Giuseppe Riva, si può considerare la messaggistica istantanea come «la “madre” dei social network», mentre il blog ne sarebbe il «padre» (*I social network*).

Tutti noi conosciamo poi altri spazi cibernetici in cui l'utente può intervenire attivamente: i Wiki, cioè pagine web integrabili dai loro stessi frequentatori (Wikipedia è la più famosa pagina web di questo tipo); i siti p2p (*peer-to-peer*, cioè «da pari a pari», in cui viene meno la gerarchia fra nodi della Rete), e soprattutto le loro manifestazioni più note, cioè le reti di *file-sharing*, a cominciare da YouTube, nato nel febbraio 2005, baciato da un travolgente successo e quindi acquistato da Google nel 2006. I social network sono un portato di questa evoluzione complessiva del web, di cui sono un esito fondamentale. Non è questa la sede per ripercorrerne la storia: ricordo, al volo, che il primo social network è stato Sixdegrees, nato nel 1997, sito pionieristico e forse troppo precoce; la vera esplosione comincia nel 2003, con Myspace, acquisito nel 2005 dalla News Corporation di Murdoch. Un'ulteriore espansione scatta nel 2004, quando a Harvard nasce Facebook, ormai entrato in borsa e disponibile in settanta lingue diverse. È del 2006, poi, la nascita di Twitter, il primo social network pensato per essere usato anche in mobilità, grazie alla leggerezza del suo impianto: modello di microblogging, in cui gli utenti vengono a sapere cosa

fanno e dicono gli altri, e al tempo stesso hanno la possibilità di raccontarsi.

In modo molto rapido, possiamo dire che un social network è un sito in cui si condensano alcuni servizi, cioè in sostanza un portale, dove viene messa a disposizione degli utenti una piattaforma con uno spazio virtuale su cui ciascuno può mostrare il proprio profilo, accessibile (del tutto o in parte) agli altri. In questo spazio l'utente crea una lista di altri utenti con cui comunica, e viene messo in condizione di inserire testi (visibili a tutti, a una cerchia selezionata, o anche inviati come e-mail a un singolo utente), immagini, file audio e file video. I forum e le chat consentivano già di comunicare con altri fruitori, separatamente o insieme; i blog davano la possibilità di raccontarsi a un pubblico attivamente interagente; ma solo i social network rendono visibile la rete sociale di ogni singolo utente, i suoi collegamenti o i suoi «amici», consentendo contemporaneamente il caricamento (*upload*) e lo scaricamento (*download*) di contenuti multimediali. La struttura del social network permette agli utenti di entrare in contatto con la rete sociale di altri utenti, e allargare significativamente le proprie relazioni. In prima approssimazione, il social network crea così uno spazio sociale ibrido, che rimescola i rapporti fra il reale e il virtuale. Comunque lo si voglia guardare, esso crea le possibilità di un potenziamento della propria esperienza, nei limiti del cyberspazio, ma comunque generando la possibilità di andare oltre, tornando alla realtà. Non si può trascurare che la relazione «debole» cibernetica può costituire, e in molti casi di fatto costituisce, un primo passo verso relazioni reali, con esiti assai diversificati, che trovano un campo di esercizio privilegiato nella seduzione (il 15-20% degli utenti usa sistematicamente i social network per flirtare): ne possono derivare, è chiaro, incontri altamente gratificanti, ma anche situazioni rischiose, con esiti talvolta tragici. Se proprio la debolezza dei legami da social network può diventare un ponte verso nuove relazioni, è anche vero che, nella maggioranza dei casi, queste relazioni non superano la soglia del virtuale, e restano comunque assai esili, occasionali e precarie.

Certo però i social network raccolgono un tale consenso perché generano gratificazioni. Anzitutto già rendendo possibile

un allargamento delle conoscenze e dell'ambiente sociale di cui si fa parte, e alimentando dunque la promessa di nuove esperienze (positive). Inoltre permettono di rimettersi e mantenersi in qualche modo in contatto con persone di cui si erano perse le tracce. Siamo di fronte, certo, al dispiegamento di una sorta di pulviscolo relazionale a bassa intensità. Ma d'altro canto l'esibizione di se stessi via social network è in grado di produrre gratificazioni meno esili di quanto non appaia a prima vista, fino ad arrivare a quello che gli psicologi chiamano esperienza di flusso, o *flow*, cioè a intense esperienze positive, portatrici di per sé di autentico piacere. Una chiave di volta di queste gratificazioni si colloca nella possibilità di raccontarsi: in questo senso i social network generano un allargamento di massa della dimensione narrativa, cioè di una narritività scritta, accompagnata dalla possibilità di un'attivazione sistematica di spinte espressive, in senso lato estetiche (per quanto, di nuovo, a bassa intensità), che comunque operano significativamente nel processo di costruzione dell'identità sociale. Ma sono anche evidenti le distorsioni, al limite del ridicolo, dell'autoraccontarsi coatto, del mettere nella piazza cibernetica i fatti minimi della propria quotidianità: rilanciando all'infinito quanto il vecchio Auerbach aveva trovato nel romanzo del Novecento e definito, genialmente, «il trionfo dell'insignificante». In questo senso, c'è poca o nulla differenza fra l'ipertrofia narrativa del *Diario* di un utente Facebook e le esternazioni del dinamico ma pure un po' supponente Twitter, dove, per esempio, uno scrittore di grido comunica alla platea dei suoi *followers*, nientemeno, che ha perso il treno!

L'ossessione di dire la propria e di raccontare cosa si fa, ma anche, spudoratamente, i propri sentimenti, si colloca nell'ambito di bisogni largamente diffusi di autorealizzazione: serve a sentirsi al centro dell'attenzione e in una posizione socialmente rilevante. Con la possibilità sempre attiva, e tecnicamente «reale», che la propria platea possa passare dagli «amici» a dimensioni assai più vaste, al limite addirittura planetarie: come mostrano, fra gli altri, molti casi dell'ormai ricca storia di YouTube, con video visti e condivisi, nel giro di poche ore, da centinaia di milioni di utenti. La narrazione da social network mostra evidenti aspetti di compulsione narcisistica, spesso innocente e fine a se stessa; ma l'esibizionismo insito

in queste manifestazioni può anche assumere tratti drammatici. Questo avviene in larga misura perché la percezione cibernetica degli altri avviene in una sorta di vuoto, o comunque di non pieno, nell'assenza della corporeità e delle variabili contestuali, assenza che induce una speciale libertà espressiva: portatrice, certo, di effetti emancipatori (si pensi anzitutto alle sue possibilità politiche), ma potenzialmente anche pericolosa, nella misura in cui può sfociare in esiti aggressivi, fino al limite del reato penale, dell'insulto e persino dell'istigazione al suicidio per via di linciaggio morale. La situazione senza corporeità, dove è possibile mostrarsi come si vuole, fino a inventarsi identità, e magari a rubarle, fabbricando un falso (*fake*), è carica di conseguenze. Paradossalmente, diventiamo al tempo stesso padroni della nostra immagine, e però anche potenzialmente espropriati di questa stessa immagine, anche perché la Rete ha una memoria che l'utente non è in grado di controllare, e che si conserva largamente anche quando vogliamo cancellare i nostri dati, o addirittura il nostro account. Allo stesso modo, siamo quasi totalmente incapaci di controllare le tecnologie e i software, che ci danno sì molte possibilità, ma a patto di seguire protocolli rigidi, di cui tendiamo a dimenticare la costrittività.

Una considerazione equilibrata del ruolo dei social network deve comunque tenere presente la varietà dei bisogni psicosociali che essi soddisfano: bisogni narcisistici; bisogni associativi e affettivi; bisogni di sentirsi parte di un gruppo. Da questo punto di vista, la Rete costituisce uno strumento straordinariamente efficace per creare comunità, capaci spesso di passare dal virtuale al reale, con conseguenze politico-sociali relevantissime: basti pensare alla campagna elettorale americana del 2008, dove il lavoro sulla Rete è stato decisivo per la vittoria, anzitutto nelle primarie del Partito democratico, dell'outsider Barack Obama sulla potentissima Hillary Clinton; alla campagna in Rete di Pisapia per le elezioni comunali milanesi del 2011; ai casi vari e drammatici della Primavera araba dal 2011; al successo travolgente del Movimento 5 Stelle alle politiche del 2013. Tornando alla dimensione privata, certo i social network vengono adoperati largamente per soddisfare bisogni di autostima, associati all'esibizione delle proprie competenze e capacità (caricare un video «figo» significa sentirsi «fighi»,

e sperare nel riconoscimento collettivo), direttamente connesse all'esigenza di sentirsi approvati e stimati. In questo senso, si pensi alla straordinaria efficacia, comunque la si voglia giudicare, dell'invenzione del pulsante «I like» / «Mi piace» (in Facebook e poi un po' dovunque), che permette, fra le altre cose, di tifare per qualsiasi «contenuto»: un'immagine, una notizia, una persona, un movimento. Ma si pensi anche alla caccia fine a se stessa alle esili «amicizie» virtuali, esibite in una gara che può assumere caratteri compulsivi. O ancora al voyeurismo consentito dai social network, con la possibilità di andare a vedere che cosa fanno conoscenti vicini e lontani, amici, figli (strategici i dibattiti sulla concessione o meno di amicizia da parte dei figli adolescenti ai genitori), parenti vari, ovviamente coniugi, fidanzati e amanti: dove la curiosità innocente può sconfinare verso funzioni di controllo sociale, fino al limite dello stalking. Né si possono trascurare gli aspetti pratici, a cominciare dalla ricerca di contatti utili: basti pensare ai network prevalentemente professionali, come LinkedIn. I social network hanno poi una straordinaria efficacia pubblicitaria: i gestori sono messi in grado di indirizzare ai singoli utenti messaggi mirati sulle loro scelte e preferenze individuali (ecco un altro rilevante possibile uso del «Mi piace»); gli utenti, dal canto loro, possono mettere in gioco predilezioni molto personali, valutando e recensendo un po' di tutto: libri, film, musica, ma anche ristoranti, alberghi, magari escort...

Certo, intorno ai social network si agita anche una costellazione di fenomeni di dipendenza, che si colloca sotto l'etichetta di *Internet Addiction Disorder*: dalla dipendenza da amicizie online (che pare colpisca di più le donne, che si mostrano più dipendenti dal bisogno di approvazione nella creazione dell'autostima) a quella dal sesso virtuale e dallo stesso voyeurismo web, fino alla dipendenza dal gioco online. In generale, la possibilità per tutti di parlare, di esprimersi e di mostrare i propri «contenuti» in forma digitale ha sapore di democrazia, ma certo produce un mare di comunicazioni poco o per nulla rilevanti, e il pur minimo impegno a recepirle può costituire una significativa perdita di tempo, che rischia di fagocitare fette consistenti di vita reale. In questo senso, i social network rischiano di inverare le tesi estreme di Guy De-

bord, che intravedeva un mondo in cui ogni uomo è ridotto alla condizione di consumatore alienato: «Più egli contempla, meno vive». Pure, come abbiamo visto, è difficile ricondurre a una valutazione unilaterale gli effetti dei social network: nella loro irriducibile ambivalenza, essi ci impongono comunque la consapevolezza che siamo ormai entrati in una realtà diversa, che faremmo bene a cercare di capire meglio, se vogliamo coglierne le opportunità e schivarne i rischi.

## GLI AUTORI

---

### **Alte Tirature**

Coca, la nuova inchiesta di Saviano-Pollicino  
*di Bruno Pischedda*

Il dittico romanzesco di Paolo Giordano  
*di Luca Daino*

Massimo Gramellini, umorismo in salsa  
patetica  
*di Luca Clerici*

Chiara Gamberale e l'amore ai tempi  
del supermarket  
*di Giuseppe Sergio*

I romanzi del panico da fabbrica  
*di Maria Serena Palieri*

Quando a scrivere sono i giudici  
*di Laura Lepri*

Il romanzo di formazione di una ragazza  
a fumetti  
*di Giuliano Cenati*

Peppa Pig bambina e maialina  
*di Maria Sofia Petruzzi*

La canzone tra fiaba, tecnica e poesia  
*di Umberto Fiori*

I vantaggi della non fiction  
*di Tina Porcelli*

ALTE TIRATURE  
Coca, la nuova inchiesta  
di Saviano-Pollicino

di Bruno Pischedda

*Uno degli aspetti caratteristici dell'ultimo lavoro di Saviano è il ripensamento, doloroso ma non rinunciatario, a proposito di una scelta compiuta nel 2006, pubblicando Gomorra. Qui sono i cartelli colombiani, è il narcotraffico internazionale a dominare la scena. Come di consueto, molte sono le informazioni, i racconti che l'inchiesta trascina con sé. Ma il ragionare si fa più accorato, e una domanda inquietante affiora tra le pagine: ne è valsa la pena?*

**A** distanza di sette anni dal clamoroso successo di *Gomorra*, un Roberto Saviano ormai fatto celebre torna con *Zero Zero Zero* a sondare inquieto i meandri più infidi del nostro tempo. Torna, e conferisce alla nuova ricognizione un carattere ecumenico, globale, come vuole la cittadella-mondo in cui abitiamo. «Fa uso di coca chi ti è più vicino» annota sin dalle prime pagine, magari senza che tu lo sappia, anche se è in una pluralità di altrove che il sangue zampilla, si organizzano i grandi traffici e se ne mondano i proventi massicci.

La scelta è forse difensiva, rimedia a una prossimità bruciante con il quartiere di Scampia e con i clan casalesi. Fatto sta che lo sguardo savianesco si slarga, assumendo un profilo planetario e persino cosmogonico. La coca, «il petrolio bianco» che da decenni affluisce in Occidente grazie a cartelli e combinazioni internazionali, ha prodotto un inaudito «Big Bang», un «cosmo nuovo» che chiede di essere esplorato. La vita odierna – tale la convinzione del napoletano – è determinata «più da quello che Félix Gallardo “El Padrino” e Pablo Escobar “El Mágico” decisero e fecero negli anni ottanta che da ciò che decisero e fecero Reagan e Gorbaciov». E colui che per inerzia o miopia ne igno-

ra l'impatto mai potrà comprendere «il destino» di democrazie pressoché nominali, trasfigurate come sono da surrogati chimici e flussi finanziari tanto imponenti.

Bastano queste poche battute a metterci sull'avviso. Siamo nel solco di un massimalismo ispirato, a base documentaria ma non sdegnoso di profezie; che del testo d'esordio riprende alcune idee direttrici e almeno in un caso lascia una diversità impregiudicata. Anche in *Gomorra* vigeva la convinzione secondo cui la periferia geografica e sociale (qui la Colombia, il Guatemala, il Messico) costituisce per molti riguardi il vero e più determinante fulcro della tarda modernità. Il narcotraffico, viene detto, è «una storia che si crederà marginale, accaduta in un lembo di terra ignoto e trascurabile. E invece è centrale». Analogamente, come in quel primo libro è strettissimo il rapporto che intercorre tra affari in chiaro e scambi di natura illecita. Il passaggio del potere effettivo dai produttori di cocaina ai grandi distributori non può sorprendere, spiega Saviano, «è una legge dell'economia, e quindi anche una legge del narcotraffico, che rappresenta l'essenza stessa del commercio e delle regole del mercato».

Si può discutere di quel «quindi», tanto concludente e sbrigativo. Una simmetria tra lecito e illecito ci sarà pure, un ricalco, una mimesi spregiudicata; ma anche a tali patti resta arduo derivare da *Gomorra* il presente volume. Lì assumeva un ruolo strategico l'edilizia, un comparto non d'avanguardia in grado di garantire il primato ai clan camorristi, la capitalizzazione dei traffici, il riciclaggio e insieme il controllo capillare sul territorio. Qui è la grande finanza, sono le «lavanderie» di Wall Street e della City londinese a favorire il maneggio, consentendo alla 'ndrangheta calabrese di tessere l'ordito internazionale e di farsi scuola per i nuovi trafficanti d'oltreoceano. Di là da cemento e mattoni, è insomma un mondo immateriale e dislocato che negli ultimi anni si è avvalso della coca per sanare una crisi altrimenti catastrofica. Sono 352 miliardi di dollari i profitti stimati, una cifra superiore a un terzo di quanto il Fondo monetario internazionale ha stabilito a perdita per il sistema creditizio complessivo: sì che «i guadagni delle organizzazioni criminali sono stati l'unico capitale d'investimento liquido a disposizione di alcune banche per schivare il fallimento».

Non è nostro intento revocare in dubbio le fonti e il ricco apparato di dati statistici che il reporter napoletano dispone con la consueta maestria competente: solo si sarebbe desiderato un raccordo, un ritorno puntiglioso sul già scritto. Un riveditare assorto, intriso di sensibilità metafisiche, che si coglie per altro verso riguardo ai modi espressivi e alle soluzioni affabulanti.

La qualità della scrittura è sempre stato un punto a dibattito nell'opera di Saviano; il quale, sceneggiando una sorta di «tu» montaliano, per metà interlocutore, per metà istanza autocoscienziale, sembra darsene avviso, ma in tono stoico, quasi per una necessità da trascendere. «Quando riuscirai a raccontare – annota –, quando capirai come rendere accattivante il racconto, quando saprai esattamente dosare stile e verità, quando le tue parole usciranno dal tuo torace, dalla tua bocca e avranno un suono, tu sarai il primo a provarne fastidio.»

Stile e verità, manifestarsi dell'Io e insofferenza per ciò che di artificioso questo inevitabilmente comporta. Da un brano di tanta risonanza si sarebbero attesi risultati maggiori: questo va detto. *Zero Zero Zero* esibisce in realtà un impatto effettistico, a cui concorrono in sostanza tre soluzioni: una strategia oralizzante, con fraseggio breve, marcato e talora anacolutico («Io quel posto lì dentro di me non so dove sia, ma è pieno»); un ornato che di là da un assiduo metaforeggiare fa centro sullo strapotere dell'anafora, della ripetizione martellata; e un certo gusto elencatorio, non di rado a carattere sinonimico. Ne viene un certo grado di ridondanza, di prolissità malcontenta; che sul terreno dei contenuti confida in una coppia ulteriore di accorgimenti. La notazione didascalica, utile a sciogliere quanto di gergale è nel resoconto: «Gruppi che gestiscono coca e capitali della coca e prezzi della coca e distribuzione della coca. Questo sono i cartelli», «*Hielo*. Che non è ghiaccio, bensì cristalli di metanfetamina»; in secondo luogo le formule gnomiche, i motti sapienti, facilmente trasportati in ambito morale, o moralistico: «La codardia è una scelta, la paura uno stato», «La coca è la risposta esaustiva al bisogno più impellente dell'epoca attuale: l'assenza di limiti».

Altrettanto diffuso, e forse più rilevante ai fini di una tipizzazione testuale, è il ricorso massiccio alle tecniche di attualizza-

zione resocontistica. Saviano rifugge da cronologie stratificate, da raccordi temporali complessi; gli imperfetti e le formule al passato aggettano senza esitazione nel presente indicativo: «A quel tempo in Messico non c'erano i cartelli. È Félix Gallardo che li crea».

Sta qui il modo centrale del suo dire; qui, e nell'alternarsi ininterrotto di storie e discorsi. I brani a carattere informativo reggono altrettanti episodi fabulanti, s'impastano con essi, secondo slarghi singolari, come è per Bruno Fuduli, vessato dalla 'ndrangheta, poi trafficante doppiogiochista e confidente di polizia, infine pentito e trafficante in proprio. Altrove valgono montaggi paralleli, come per Natalia Paris e Salvatore Mancuso, detto el Mono; sino all'estremo limite del racconto seriale, a schidionata, che interviene a proposito della mafia russa. «Ho con me una raccolta di foto dei protagonisti» è detto a un certo punto: «Seconda pagina dell'album [...] La terza foto [...]. Un'altra foto...». O più avanti, tornando in Sudamerica: «Per esempio, la vecchia storia di Griselda»; «Oppure la storia di un'altra donna». In realtà tanto fervore non produce momenti di effusione narrativa, ma una ricca sequenza esemplare, paradigmatica. Più che un reportage narrativizzato, *Zero Zero Zero* ci appare per il tono e l'andatura una megeomelia laica; anch'è contraddistinta da una voce intimamente perturbata: «Storie storie storie – confessa Saviano –, di cui non riesco a liberarmi».

Il punto è cruciale, e se esiste uno stacco tra volume di esordio e questo nostro, esso va individuato in una più marcata ossessività del resoconto d'inchiesta. Ne reca traccia anche la scrittura, quando dalle formule brevi e da una sintassi oralizzata, bravamente ricolma di artifici, cede alle seduzioni del soliloquio, nel profuso e pseudodialogante disporsi del rimuginio interiore.

L'io che affiorava dalle pagine di *Gomorra* aveva un profilo problematico, però vitale ed eroico; ora, a seguito del successo e di una malgoduta celebrità, ci appare più isolato e sperso. Qualunque cosa ne dicano i critici, non si tratta di una sopravvenuta evanescenza del personaggio narratore: la figura del testimone civico, impavido e tenace, c'è ancora. Solo sembra scontare una dolorosa solitudine e non pochi dubbi circa il proprio ruolo. «Mi chiedo da anni a che cosa serva occuparsi di morti e sparatorie»

annota meditabondo. «A volte credo sia un'ossessione. A volte mi convinco che in queste cose si misura la verità.» L'investitura che lo ha reso cavaliere di giustizia ha ancora un senso totalizzante, titanico: «Voglio affondare le mani nella ferocia, rovistare dove fa più male e poi vedere cosa mi rimane appiccicato alle dita». Però a questo sprofondamento infero, e a questo tuffarsi nella metafisica del Male, è venuto meno il sostegno laico e insieme religioso della condivisione, del mischiarsi paritariamente con gli altri nei modi di un fratello che chiama alla consapevolezza.

Un piglio nevrotico e teneramente esibito non deve sorprendere nella scrittura savianesca; la cifra interna del suo dire già in origine risuonava tra conoscenza e ossessione. Ora tuttavia è la seconda a rilevare, mostrando ciò che dell'attivismo romantico fa da controcanto penoso: «Non riesco più a guardare una carta del mondo senza vedere rotte di trasporto, strategie di distribuzione. Non vedo più la bellezza di una piazza in città, ma mi chiedo se può essere una buona base per lo smercio al dettaglio». La sopraffazione violenta, che cova al cuore di ogni istituzione sociale nel tempo della borghesità adempiuta, finisce per assumere tratti orrorifici e invasivi, da cui è malagevole difendersi: «Ho guardato nell'abisso e sono diventato un mostro», e con rimbalzo di persona: oramai «è l'abisso che vuole guardare dentro di te». Bisogna diminuire di statura, commuovere e commuoversi; farsi Pollicino, l'eroe fiabesco senza aiutanti o doni magici, che ha da cavarsela solo in ragione di una mente desta: «Sono anni ormai che anch'io mi sento simile, che seguo con costanza il suo esempio».

Troppo si era puntato sugli effetti taumaturgici di una denuncia libresca, benché accolta entusiasticamente da moltitudini di lettori italiani ed esteri. «Ho irrorato del sangue di Napoli le orecchie di mezzo mondo – ammette Saviano – ma a Scampia nulla è cambiato.» Note di delusione amara e momenti di conforto, o di autoconforto, costellano in effetti l'intero volume. Raccontare la città partenopea è un po' come tradirla; «però – prosegue – in questo tradimento io trovo posto, L'unico, per ora, che mi è dato». Un posto nel mondo, certo, e non tra le seconde file. Ma qui giunti, e ogni cosa considerando, sorge ineludibile la domanda: ne valeva la pena? «No. Non vale mai la pena rinunciare a una qualche stra-

da che porti alla felicità. Anche piccola. Non vale mai la pena, nonostante tu creda che il sacrificio verrà ricompensato dalla storia, dall'etica, dagli sguardi di approvazione.» Infine la parola chiave è pronunciata: sacrificio; anche se con un rilancio di orgoglio professionale, e narcisistico, che una sintassi singolarmente franta e martellata tende a esaltare: «Io non volevo sacrificio, non volevo ricompensa. Volevo capire, scrivere, raccontare. A tutti».

Uno scoramento comprensibile percorre le pagine di *Zero Zero Zero*; la reclusione logora, indebolisce, e tuttavia non si registrano segni inequivoci di desistenza. Poco rilievo ha la proposta pratica e conclusiva di rompere le trame efferate del narcocapitalismo con la legalizzazione delle droghe, cocaina in primis. Non è questo il punto savianesco, il fuoco di un lavoro ormai plurienale. Colpisce piuttosto la posizione che egli viene assumendo in quanto polemista, come erede di una tradizione civica che pure ha avuto da noi modelli plurimi. Mentre descrive l'albero della 'ndrangheta calabrese, lo paragona alla struttura mafiosa dei siciliani e ne considera il distendersi frondoso, ci si attenderebbe un riferimento a Sciascia, alla famosa Linea della palma, che lentamente risale verso nord, e qui verso il mondo. Invece no: Saviano resta singolarmente estraneo al magistero sciasciano. Con tutte le differenze del caso, è l'esempio di Pasolini a guidarlo. Sia per una certa sindrome di Cassandra, che oggi sembra sedurlo: «È colpa mia se ora continuo a gridare e ho la sensazione che nessuno sia più disposto ad ascoltarmi». Sia per uno slancio che è insieme passionale e conoscitivo; che rifiuta le mediazioni di un intelletto astratto, illuminista, come i modi canonici e inamidati del cronista reporter. «Non farsi coinvolgere – dice –; avere uno sguardo ter[z]o tra sé e l'oggetto. Non l'ho mai avuto. Per me è il contrario. Esattamente il contrario. Avere uno sguardo primo, dentro, contaminato.» Un pasolinismo insomma senza icona, privo di millenarismo apocalittico (per ora), poco incline al passato contadino e ai buiori di un eros sempre reversibile. Però sempre più chiaro di libro in libro, e non c'è che da prenderne atto.

ALTE TIRATURE  
Il dittico romanzesco di  
Paolo Giordano

di Luca Daino

*Con il suo romanzo d'esordio, La solitudine dei numeri primi, Paolo Giordano ha raccolto un vastissimo consenso di critica e di pubblico. Nel 2012 è uscita la sua seconda prova, Il corpo umano, che si propone come un libro di natura assai diversa rispetto al precedente; e così è stato accolto dai recensori, che hanno per lo più messo in luce le differenze tra i due testi. Per parte loro, i lettori hanno riservato al Corpo umano un'attenzione più fredda. A ben guardare, tuttavia, le due opere si assomigliano, al punto da poter essere considerate, al di là delle difformità di superficie, i due vasti capitoli di un dittico.*

Quella di Paolo Giordano è la parabola ideale dello scrittore esordiente. *La solitudine dei numeri primi*, pubblicato nel 2008, quando il suo autore aveva appena ventisei anni e nell'ambiente editoriale e letterario era pressoché uno sconosciuto, ha venduto quasi quattro milioni di copie in tutto il mondo. Sulla scia di quel trionfo Giordano ha avviato una serie di collaborazioni giornalistiche: in primo luogo con il settimanale «Gioia», dove per oltre tre anni ha tenuto regolarmente una rubrica, e in maniera più sporadica con il «Corriere della Sera» e con «Vanity Fair». Per questo magazine Giordano ha realizzato il reportage sulla guerra italiana in Afghanistan che gli ha fornito lo spunto decisivo per l'ambientazione del suo secondo romanzo, *Il corpo umano*, del 2012. Nonostante il successo fragoroso del primo libro, Giordano non ha ceduto alla tentazione di credere che il suo apprendistato di scrittore fosse terminato. Anzi, si direbbe che nel passaggio dalla *Solitudine* al *Corpo* abbia inteso fare i conti con alcune peculiarità della sua scrittura che, pur non avendogli affatto alienato i favori del pubblico (corroborati da un esemplare battage pubblicitario e da un sorprendente numero di recensioni favorevoli), rischiavano di rendere le sue

narrazioni un po' troppo «cerebrali», come lui stesso ha rilevato in un'intervista.

Partiamo dunque dalla *Solitudine*, che anche al di là della formazione scientifica dell'autore, così di frequente rimarcata dai commentatori, non sarebbe una forzatura paragonare a un teorema. Con le dimostrazioni matematiche questo romanzo condivide intenti e struttura: muove da un'ipotesi (l'esile storia di due ragazzi, Alice e Mattia) e sostiene una tesi ben precisa (il loro percorso non può che essere determinato, o meglio compromesso, dagli choc subiti nell'infanzia) attraverso una serie di dimostrazioni (i fallimenti dei protagonisti nel tentativo di condurre una vita normale). Gli stessi Alice e Mattia, più che personaggi con un corpo e un'anima, da un certo punto in poi – ossia dopo le pagine in cui Giordano si è esibito in un esercizio tanto azzeccato quanto godibile di scomposizione dell'emotività infantile e adolescenziale – sembrano un algoritmo, l'incarnazione perfetta di una parabola esistenziale senza scampo. E anche le altre *personae* che agiscono sulla scena, create e abortite in un breve giro di pagine, parrebbero rispondere a rigorose esigenze probatorie, non senza il rischio di scivolare nello stereotipo: è il caso di Viola, compagna di classe tanto carismatica quanto dispotica e vizziata; oppure di Fabio, uomo sinceramente innamorato che offre ad Alice l'occasione di vivere finalmente un'esistenza protetta dall'affetto; e ancora di Denis, l'amico di Mattia che scopre e faticosamente impara a vivere la propria omosessualità, nonché dei genitori dei due protagonisti, graniticamente sordi alle fratture emotive dei figli. Dunque non stupisce che le descrizioni dei personaggi siano per lo più ridotte all'osso, come quelle dei luoghi, i cui nomi vengono sistematicamente taciuti (nonostante sia facile riconoscere tra le righe la fisionomia di Torino): l'inquietante teorema della *Solitudine* non poteva che prendere forma in un anonimo laboratorio.

Anche l'impianto del libro tende a presentarsi, dopo le prime decine di pagine, come il frutto dell'intenzione di illuminare appena quanto giova a sostenere la tesi principale, al netto di qualsivoglia incongruenza: fondato, nell'arco di un venticinquennio, su salti cronologici di tre-sette anni, finisce per assomigliare a un album fotografico sfogliato alla ricerca di specifici episodi. Se è

vero che Giordano – secondo le sue stesse parole – mira in quanto scrittore a trovare «il giusto livello di trasposizione della sua storia personale», si può ben dire che nel romanzo d'esordio abbia agito per sottrazione, collegando fatti e istanti in un'asciutta linea che muove da un punto e si dirige in avanti senza incertezze e sbavature. Quel che forse si è perduto è appunto la vita e il suo corpo: viene da pensare che ci sia qualcosa di non interamente umano, e forse di non interamente romanzesco, nella scarnificata precisione, nella matematica inevitabilità con cui i protagonisti scivolano passo a passo nel loro baratro.

Nella messa a punto del secondo libro, Giordano sembrerebbe essersi confrontato con tali questioni: se nella *Solitudine* la riscrittura della storia personale tendeva all'astrazione e alla stilizzazione, nel *Corpo* pare aver scelto, fin dal titolo, la via opposta, quella della concretezza, in primo luogo nel ritrarre gli ambienti (ora chiamati in causa con scrupolosità nomenclatoria) e i personaggi (già le carrellate descrittive sui soldati in partenza per l'Afghanistan, condotte come sequenze di zoom, chiariscono il cambio di *modus operandi*). Nel *Corpo* numerosi attori hanno un proprio spazio sul palcoscenico, una propria voce, un'individualità delineata: e soprattutto hanno una vicenda personale che all'interno del flusso narrativo maggiore non costituisce un elemento meramente gregario, una semplice meteora di passaggio. Anche per questo i protagonisti – il medico Alessandro Egitto e il maresciallo René – sono ben lungi dal monopolizzare la scena: proprio il contrario di Alice e Mattia. Neppure il ruolo speciale attribuito al tenente Egitto, che in due capitoli subentra al narratore esterno assumendo la parola in prima persona per rievocare alcuni frammenti della propria storia, compromette il carattere di affresco corale del libro.

Va poi osservato che all'avvicinarsi delle voci narranti si somma l'artificio grazie al quale il romanzo prende avvio da un episodio collocato al termine dell'arco cronologico della vicenda, che si chiude così circolarmente nel punto in cui era cominciata. A tale accresciuta complessità del meccanismo narrativo si associa un arricchimento di quello che potremmo definire lo spessore romanzesco dell'opera, in contrasto con la priorità accordata

nella *Solitudine* all'indagine introspettiva: gli avvenimenti che si dispiegano nel *Corpo*, dove Giordano si abbandona con più agio al puro gusto del raccontare, possiedono una robusta cornice, fondata sulla missione di un contingente di alpini italiani in una Fob (Forward Operating Base) situata nella valle del Gulistan, in Afghanistan. E il fulcro della narrazione è dato da un ampio resoconto, largamente rielaborato, di un tragico fatto di sangue effettivamente avvenuto, vale a dire la morte di quattro soldati e il ferimento grave di un quinto a causa di una mina esplosa sotto il Lince nel quale viaggiavano: episodio fondamentale, sistemato nel bel mezzo del libro, a segnare l'acme della tensione e a determinare ogni evento successivo.

Ma, oltre a tali vistose discrepanze, i due romanzi conoscono tenaci e più o meno sotterranee affinità. Si potrebbe sostenere che Giordano «gattopardescamente» – *absit iniuria verbis* – nel suo secondo lavoro abbia cambiato tutto (in superficie) per non cambiare nulla, o quasi nulla (in profondità). Si è detto, per esempio, dell'accresciuta concretezza che agisce sul piano – estrinseco – delle opzioni figurative e sulle situazioni e sugli oggetti stessi che vengono effigiati: fenomeno così palese e cospicuo da generare, almeno a un primo sguardo, l'impressione che nel passaggio dalla *Solitudine* al *Corpo* si possa rilevare anche al livello – essenziale – della lingua una maggiore consistenza, un ispessimento, che riguarda sia il lessico sia la sintassi. In realtà non è dato registrare una tangibile alterazione degli strumenti impiegati. Entrambe le opere sono contraddistinte da una scrittura asciutta e franta, anche se non rigorosamente minimalista, da una disciplinata *medietas* che non teme di invadere i territori meno estremi di una colloquialità a tratti sguaiata. Si tratta insomma della medesima tecnica espressiva – nella quale tra l'altro va riconosciuta una delle chiavi del successo di Giordano – chiamata a raggiungere scopi assai diversi: nella *Solitudine* è tesa a tratteggiare gli impalpabili vicoli ciechi psicologici, le smilze e solipsistiche elucubrazioni di Alice e Mattia, mentre nel *Corpo* restituisce sostanziose raffigurazioni delle membra esplose, e così spesso defecanti, di nerboruti soldati asserragliati in un avamposto del deserto afgano.

Una qualche convergenza tra i due romanzi si distingue inoltre nella caratterizzazione dei personaggi. Anzitutto perché

anche il *Corpo* non è immune da stereotipi: troviamo infatti il caporal maggiore efficientissimo ma crudele con i commilitoni e in particolare con il più maldestro e sensibile di loro, il comandante di plotone leale e affabile con i suoi uomini, l'ufficiale di grado maggiore volgare e negligente quanto nessun altro, la donna soldato pettegola e inesorabilmente inadatta al proprio ruolo (sia detto di sfuggita che proprio quest'ultimo è il più flagrante dei luoghi comuni cui Giordano accondiscende; del resto nelle sue narrazioni le donne non forniscono quasi mai buona prova di sé). A un livello più profondo, significative persistenze congiungono il Mattia della *Solitudine* con il tenente Egitto e il maresciallo René del *Corpo*, nonché con alcuni personaggi dei racconti firmati da Giordano (narrazioni in qualche caso più godibili e meglio compiute dei romanzi): segnati da un'infanzia problematica che condiziona la loro esistenza, individuano l'unica possibile salvezza nella fuga dai luoghi della gioventù, dal nucleo familiare (per Giordano l'elemento di disarmonia esistenziale per eccellenza) e infine da se stessi. È così per Mattia, che si rifugia in un'università del Nordeuropa; è così per Alessandro, che cerca riparo arruolandosi nell'esercito e arriva a chiedere il prolungamento della propria permanenza sul fronte afghano; ed è così per il protagonista del racconto intitolato *Mundele*, un medico volontario in Congo: «Io ero lì e basta, solo per negazione di qualcos'altro».

In questa prospettiva, si potrebbe considerare *Il corpo* una tacita prosecuzione della *Solitudine*: il più sereno, o se non altro meno fosco, adempimento che il primo libro non aveva voluto fornire, la cronaca di una condizione di vivibilità finalmente raggiunta. Alessandro è infatti un Mattia che trova, tra forze armate, guerra e antidepressivi, una via di emancipazione dal rapporto con la famiglia: se il senso di colpa nei confronti della sfortunatissima gemella ha incastrato per sempre Mattia, Alessandro riesce in qualche modo a salvarsi dal morboso attaccamento nei confronti di Marianna, sorella dapprima geniale e tutta tesa ad assecondare i desideri dei genitori e poi fallita e ribelle contro di loro, incapaci – proprio come quelli di Alice nella *Solitudine* – di comprendere guai e dolori della figlia. Alessandro però non vince: accetta un equilibrio dimidiato, che si gli permette di tenersi al riparo dalla

fonte del proprio dolore, ma che nel contempo gli fa condurre una vita solitaria e scialba. Il portatore di una più proficua soluzione dobbiamo cercarlo in René, che non si propone come un eroe, e tuttavia incarna l'archetipo dell'uomo in grado di affrontare e sconfiggere i propri roveli: trova una donna da amare (anche se è la moglie di un soldato che ha involontariamente condotto alla morte) e una famiglia della quale prendersi affettuosamente cura, mettendo da parte – come Mattia non ha saputo fare – l'autoreferenzialità e la chiusura solipsista dei propri tormenti.

Va però osservato che tutto ciò – il fulcro semantico del *Corpo umano* – ha poco a che vedere con l'Afghanistan e la lotta del mondo occidentale contro il cosiddetto terrorismo musulmano. Certo, bisogna riconoscere al libro il merito di aver rotto quella sorta di *conventio ad tacendum* che caratterizza il rapporto dei nostri scrittori con le tante guerre degli ultimi due decenni. Ma rischierebbe di restare senza una risposta chi si domandasse quale immagine, quale idea del conflitto *Il corpo* ci restituisca. Giordano porta il suo sguardo su un ben preciso teatro di guerra, sradicandolo dalle circostanze geopolitiche e dalle motivazioni che ne stanno alla base. A proposito dell'intervento bellico l'autore non esprime alcun giudizio esplicito, finendo tuttavia per avallarlo (in un'intervista ha dichiarato: «Loro [i soldati] sono lì anche per tutti noi»): la sua priorità sembra infatti quella di ritrarre in modo per così dire neutro la condizione dei militari – che ha potuto conoscere direttamente visitando in due occasioni una base italiana in Afghanistan – e di suggerire come sotto le uniformi non ci siano altro che esseri umani, molto più fragili che spietati. Al contrario, i nemici, gli inafferrabili talebani, non hanno né un viso né una voce, ma solo le sembianze crudeli dei colpi di mortaio. La guerra afghana, quindi, non è altro che lo sfuggente contesto in cui hanno luogo le avventure di un drappello di giovani uomini e donne; tanto è vero che l'ambientazione in un altro fronte militare non avrebbe alterato granché i connotati del libro (proprio come uno sfondo scenico diverso da Torino non avrebbe inciso significativamente sulla *Solitudine*).

Se questo era un seducente teorema contraddistinto da un alto grado di astrazione intellettualistica, *Il corpo* a ben guardare continua la medesima dimostrazione, disegnando traiettorie indi-

viduali e relazionali per molti versi simili, pur travestendole di un più robusto mantello narrativo e di una più concreta intenzione figurativa. Resta il fatto che neanche qui il teorema, mutato solo in superficie, si risolve appieno in narrazione: «Dopo *La solitudine dei numeri primi* pensavo che il mondo finisse con me, con i miei ricordi, con ciò che potevo trasfigurare direttamente dalla mia storia personale. E invece con *Il corpo umano* ho capito che le possibilità di trasfigurazione della mia storia sono infinite». Insomma, *La solitudine dei numeri primi* e *Il corpo umano* si presentano come romanzi per tanti aspetti discordanti, ma possiamo legittimamente ritenerli due diverse trasfigurazioni di un'unica storia, e insomma due vasti capitoli *unius libri*. Un dittico che ha per oggetto la medesima vicenda interiore.

**ALTE TIRATURE**  
**Massimo Gramellini,**  
**umorismo in salsa**  
**patetica**  
di Luca Clerici

*Costruzione semplice, personaggi stilizzati, lessico piano, impaginazione ariosa: queste le carte vincenti di Fai bei sogni, alla cui iniziale prospettiva ironica si sostituisce, con lo sviluppo della vicenda, un' enfasi sugli aspetti patetici e sentimentali, aiutata dal rafforzamento progressivo della dimensione autobiografica.*

**P**er lo straordinario successo che continua a ottenere, *Fai bei sogni* di Massimo Gramellini è un romanzo sorprendente, e certo la presenza televisiva da Fazio a *Che tempo che fa* non basta a spiegarne l'eccellente performance. Uscito nel marzo 2012 da Longanesi, solo un mese dopo festeggia le 500mila copie e oggi ha raggiunto la XIX edizione, superando quota un milione. Come sempre, di fronte ai pochi casi letterari di tale portata commerciale non va sottovalutata l'abilità di autori di intrattenimento che riescono a sbaragliare la concorrenza con formule necessariamente originali e insieme quanto mai accessibili al pubblico meno attrezzato. Per raggiungere volumi di vendita così elevati occorre infatti coinvolgere anche i lettori occasionali e poco colti, tramite strategie espressive trasparenti e di facile presa.

Anzitutto, il romanzo – meno lungo di quanto sembri grazie al tipo di carta scelto e all'impaginazione – è confezionato in modo da garantire una lettura veloce e «confortevole»: i caratteri hanno una bella evidenza e la pagina margini ampi e interlinea spaziosa. Anche l'organizzazione del testo concorre a favorirne la fruizione, scandito com'è in capitoli brevi e brevissimi, articolati in paragrafi distanziati da un salto di riga, che li separa fra loro

mettendoli in evidenza. Questa impostazione è funzionale alla struttura del racconto, che procede come una catena di episodi spesso conclusi all'interno di un solo paragrafo e interpretati da personaggi destinati a scomparire subito dopo il loro ingresso in scena. D'altronde, l'andamento aneddótico di una vicenda concepita in questo modo favorisce l'interruzione e la ripresa della lettura – anche frequenti – in corrispondenza dello stacco fra paragrafi, capitoli e parti (sei più l'antefatto). Analoga chiarezza modulare ed efficacia comunicativa mostra la scrittura, in prevalenza costruita con brevi frasi di uno o due periodi, coordinati e nominali, e con dialoghi veloci e ritmati fatti di battute molto rapide, il tutto sulla base di un lessico semplice e accessibile.

Lungi dal disorientare il lettore, la varietà dei personaggi assume una forte coerenza perché i ricordi sono condotti in prima persona da un narratore autobiografico che ripercorre la propria esistenza a partire dall'infanzia, rievocando oggi storie che coinvolgono anzitutto i genitori, le due figure di spicco nel romanzo. È subito chiara così la gerarchia dei soggetti: a dominare il discorso è chi racconta e argomento privilegiato dei suoi ricordi sono il padre e la madre, circondati dalle comparse. Ai vari livelli cambia la caratterizzazione, che risulta più articolata ma sempre semplice. In primo luogo, la stragrande maggioranza dei personaggi è identificata da un solo tratto distintivo, esemplificato dall'episodio che li vede protagonisti: la «signorina Prime Volte» Alessia, «altissima, bellissima, narcisissima», con cui il narratore consuma il suo primo rapporto d'amore, e la «biondastra con le gambette rapresse in un paio di calze maculate», baciata furtivamente dal padre in un albergo, sono solo alcune fra le numerose figure di analogo spessore, personaggi piatti perché subalterni all'andamento della vicenda, e non viceversa.

I genitori sono definiti in modo meno univoco tramite una serie di opposizioni binarie: la mamma è assente perché morta quando il protagonista era bambino, il padre è invece presenza costante della sua infanzia e giovinezza; e se la prima esemplifica qualità positive, il secondo al contrario interpreta un ruolo negativo fino alla fine del romanzo, quando invece le parti si rovesciano. Quanto al portaparola, la sua fisionomia è più sfaccettata, e si definisce prima

di tutto per contrasto rispetto a quella di tanti personaggi piatti, che ne corroborano la funzione dominante: poiché chi racconta tiene al Torino, l'amico del piano di sopra, Riccardo, non può che tifare Juventus, e se a scuola il narratore è inappetente, il compagno Rosolino è invece «un tipo che mangiava di tutto». A differenza delle altre figure, il protagonista ha una vivace vita interiore, e la dialettica fra ragione e istinto è rappresentata con un espediente tradizionale, la personificazione della psiche: con «Belfagor» – «mostro dell'anima» – chi dice io parla, discute e litiga. Analoga elementare contrapposizione binaria mostrano molte sue azioni rispetto al sentimento che le ispira – visto un cane, «lo amai subito, dunque tentai di liberarmene» –, e non a caso il segno zodiacale di chi ricorda è la Bilancia, considerato doppio nella cultura popolare.

A confermare l'efficace semplicità di impianto di *Fai bei sogni* concorrono altri aspetti qualificanti: quella raccontata è una vita che si svolge in spazi generici e in un tempo definito da pochi riferimenti storici. La Torino natia è una città anonima e mai descritta, come la Milano dove il giornalista si trasferisce per un periodo, e sia la Sardegna sia l'India, rispettivamente sfondi della conquista di Emma e di una vacanza natalizia, sono luoghi privi di qualunque identità, vuote quinte interscambiabili. Non diversamente, per collocare queste storie nel calendario Gramellini usa pochi richiami ad avvenimenti epocali – «la notte del primo uomo sulla Luna», la guerra in Vietnam – e qualche indizio facilmente decifrabile da chi appartiene alla stessa generazione dell'autore: il periodo del Cagliari di Gigi Riva, l'anno della messa in onda di *Belfagor ovvero il fantasma del Louvre* (1966) e quello dell'*Odissea* televisiva introdotta da Giuseppe Ungaretti (1968). Su questo sfondo stilizzato la vicenda è scandita dai frequenti richiami al tempo soggettivo del narratore – «la fine delle elementari», il «tredicesimo compleanno», «l'anno della maturità» e «l'estate dei trentatré anni» –, con riferimenti a episodi personali di varia rilevanza: l'ultima sera che vede la madre, la consapevolezza della sua scomparsa maturata l'anno successivo, ma anche il richiamo a «due anni prima», «quando ero risorto dall'operazione alle tonsille».

Definito dall'autore «percorso iniziatico», in effetti *Fai bei sogni* è un romanzo di formazione regolato sul tempo dell'esisten-

za del protagonista, il quale racconta la sua storia, orientata all'elaborazione del lutto per la morte della madre, all'affermazione professionale – la vocazione giornalistica è evidente sin dall'inizio – e alla conquista di un rapporto adulto ed equilibrato con l'altro sesso, che culmina nel secondo, felice matrimonio con Emma, simbolo della raggiunta maturità. Si passa così dal ricordo dell'infanzia al resoconto dell'età adulta, con un punto di vista narrativo mobile: con lo scorrere delle pagine diminuisce la distanza fra io narrato e io narrante, che alla fine tendono a coincidere. Gramellini sfrutta questa differenza quando racconta il passato per ottenere effetti umoristici e divertenti, sdrammatizzando molte situazioni. Il gioco consiste nel prendere in giro il se stesso bambino e ragazzo da un'ottica adulta e dissacrante, come accade sia in parecchi passi divertenti e nell'adolescenziale lettera d'amore a Emma, intervallata fra parentesi dal commento irridente del narratore-ora, sia in rapide osservazioni che sintetizzano questo scontro prospettico: «In mancanza della mamma mi accontentai della cioccolata», «Mi sentivo felice come un deficiente». Ma lo sguardo ironico prende di mira anche gli altri: «Fra gli spirituali affiorava il mio senso dell'umorismo, una vocina petulante che mi impediva di prenderli troppo sul serio». Il fatto è che la vita è «da affrontare col sorriso sulle labbra, se si può», e il benessere è sancito dal buon umore – «Ci mettemmo a ridere che non la finivamo più» –, perché l'ironia è il modo giusto di rapportarsi con il mondo: «Scherzi o fai sul serio?» chiede papà; «Scherzo sul serio» è la risposta.

Con il procedere della vicenda la distanza ora/allora diminuisce, e la prospettiva ironica perde consistenza. «Gli altri pensano che tu sia un umorista, capace solo di vedere il lato buffo delle cose» sostiene «una collega scorbutica», e l'osservazione colpisce il protagonista, che assume un atteggiamento autocritico: se «egoismo e ironia erano gli scudi di Belfagor dietro ai quali tornavo a nascondermi per non soffrire», «non so quanto sia giusto prendere in giro il me stesso di allora. I sentimenti veri hanno una dignità che li preserva dal senso del ridicolo». Ecco dunque che alla rappresentazione ironica e autoironica si sostituisce un altro registro, quello patetico e sentimentale, all'insegna della commozione – «Mi uscirono lacrime che non sapevo di posse-

dere» –, e il giornalista ormai affermato inaugura una «rubrica di posta del cuore», «infischandosene di quei maschi che considerano l'educazione sentimentale una perdita di tempo e il racconto dei tormenti dell'anima un'ammissione di debolezza». All'infido Belfagor si sostituisce adesso «la parte atrofizzata del cervello che è collegata col cuore e ci consente di ascoltare quella che Jung chiama “la voce degli dei”», cogliendo «il linguaggio eterno dei sentimenti», «l'amore totale». E allora è «come se le mie parole si fossero sintonizzate con l'anima del mondo».

Si compie così, all'insegna di una *Weltanschauung* irrazionalistica e sentimentale, la parabola del protagonista, che si trasforma da paladino dello scetticismo ironico a entusiasta sostenitore dei buoni sentimenti – e con ciò chi legge passa da un divertimento consapevole alla sofferta commozione empatica. Ma la trasformazione non è solo questa: se all'inizio del romanzo a prevalere è la dimensione della fiction, favorita dall'antefatto in cui si allude al mistero circa la vera causa della morte della madre, svelata solo alla fine, con il procedere della lettura viene invece accreditata la dimensione autobiografica, e dunque la sovrapposizione autore/narratore. A certificarla provvede la riproduzione dell'articolo di giornale che annuncia il suicidio della signora Giuseppina Pastore, la madre di Gramellini, ritratta con in braccio il figlio piccolo nella fotografia che chiude il libro. Di fronte a una storia vera l'effetto patetico è ulteriormente rafforzato, come dimostra la reazione degli editor di Longanesi al racconto dell'autore: «Alla fine tutti avevano gli occhi lucidi». Qui, con i *Ringraziamenti*, si chiude *Fai bei sogni*, che inizia un po' come un giallo, si sviluppa a mo' di gradevole *Bildungsroman* autoironico, per concludersi fra docufiction e «romanzetto» rosa.

ALTE TIRATURE  
Chiara Gamberale e  
l'amore ai tempi del  
supermarket  
di Giuseppe Sergio

*Fra le cinquanta sfumature del genere rosa, che ossigenano le lettrici e i bilanci delle case editrici, figura una narrativa di Chiara Gamberale alquanto stinta. A differenza che in opere precedenti, di buona fattura e anche illuminanti sul kamasutra sentimentale, in Quattro etti d'amore, grazie la scrittrice romana delude: la facilità narrativa correlata all'autodiegesi scade in un diarismo di marca adolescenziale, piuttosto stucchevole e soprattutto difficile da reggere se protratto per buona parte del romanzo.*

**A** prevalere, nel lettore avvertito che accosti l'ultimo romanzo di Chiara Gamberale, è un sentimento di sconforto. Se non già a cominciare dal titolo sinestesico e melenso (*Quattro etti d'amore, grazie*), o dall'immagine di copertina che ritrae una bella addormentata in un bosco, gli basta una manciata di righe per intuire che difficilmente ne trarrà un godimento estetico, morale o formale. Secondo me indovinandoci. Ma a questa lettura sconfortata, se si vuole pregiudizievole disapprovante, fa da contraltare quella confortevolissima e rassicurata dei lettori e più certamente delle lettrici che hanno eletto *Quattro etti d'amore, grazie* a libro da classifica.

Il romanzo è strutturato per contrappunti, con agili capitoletti in forma di diario alternativamente affidati alle penne delle protagoniste Erica e Tea. Le due, senza conoscersi e fingendo di ignorarsi, si sfiorano al supermercato e proprio dallo spiare le reciproche spese prendono spunto per riflettere e *contrario* sulle proprie scelte di vita. Erica e Tea non potrebbero guardacaso essere più diverse, tratteggiate sulla logora filigrana che contrappone la puttana e la santa. Altrettanto stereotipi sono i reticoli relazionali centrati su di loro, costruiti su giochi di specchi e di riflessi. Così

per esempio i rispettivi mariti, scelti secondo il criterio del chi si somiglia si piglia, e così le rispettive madri, che invece sono l'opposto delle figlie: da un lato vi è la tetragona madre di Tea, «una che non fa brutti scherzi»; dall'altro quella di Erica, un'eccentrica e tatuata «signora da sopportare» che vive a Formentera accessoriata di *toy boy*. Simili simmetrie sono tutt'altro che infrequenti e riguardano anche eventi minimi, a dire delle vite parallele delle due e della telepatia che le lega. La precisione è tale che sarebbe interessante capire se tanta diligenza venga perpetrata con premeditazione oppure se rovini sulla pagina senza sforzo, lasciando correre la fantasia entro binari ultraconvenzionali. A ogni modo, gli è che questi intagli *more geometrico* scalfiscono la verosimiglianza della storia e le precludono l'integrità romanzesca, intesa come «la convinzione che [il romanziere] ci comunica di dire la verità» (Virginia Woolf, *Una stanza tutta per sé*).

Erica e Tea, dicevamo, incarnano due stereotipi alternativi di donna. Alternativi, ma non antagonistici: il familismo borghesemente progettuale di Erica (nome di una pianta dalle fioriture durevoli) e la *bohème* individualistica di chi come Tea porta il nome di una rosa sono assimilati sotto il segno dell'insoddisfazione e dell'invidia per ciò che a loro manca e che suppongono sia posseduto dall'altra. Erica vorrebbe da Tea «un barattolo della sua stranezza, della sua eccezionalità», mentre Tea implora alla forza «calma e dolce e bionda» di Erica i quattro etti d'amore del titolo. Nessuna delle due manca di sensibilità e Gamberale – che evidentemente, oltre che per sua esplicita ammissione, ritroviamo dietro Tea – è solidale con le ragioni di entrambe, autorizzando la lettrice a identificarsi (ora) nell'una e (ora) nell'altra.

Erica è moglie, madre di due pargoli e bancaria a posto fisso. La sua vita è allietata da fugaci, semiclandestine evasioni su Facebook e da appuntamenti con la sua serie televisiva preferita, di cui è protagonista Tea, che venera. Tea dal canto suo ricambia l'ammirazione per Erica: le appare come «una fata che tutto può trasformare, tutto può inventare» e la soprannomina «Signora Cunningham», come la madre-chioccia della serie *Happy Days*. Erica racconta entusiasmata di piccole buone cose, ma i suoi toni sovrapartecipati, che possono apparirci fino ridicoli, sono resi

senza ironie né interferenze con il punto di vista dell'io narrante. Le lettrici simili a Erica (tutte?) sono salve. Sul versante opposto sta Tea: «Una figlia di papà, egocentrica e inutilmente complicata: delle peggiori», come viene schizzata nelle parole adirate del suo migliore amico, naturalmente gay. Dopo un'adolescenza segnata dalla cleptomania e dopo alcune esperienze teatrali, Tea è finalmente sulla cresta dell'onda grazie a una serie televisiva di successo. Descritta dai rotocalchi come una mangiauomini con l'hobby di innamorarsi, Erica le invidia il naturale magnetismo e l'*allure* di stravagante artisticità che, per dirne una, la fa avvistare al supermercato in pigiama. Quanto il carrello della spesa di Erica è rassicurante e pieno di bene, tanto quello di Tea è desolato, lasciando immaginare diete ferree (è in effetti magrissima) o serate regolarmente mondane.

Entrambe le protagoniste sono al centro di triangoli amorosi, anche se quello di Erica lo è per modo di dire. Lei è sposata con Michele, prototipo del più solido dei *mediomen*. «Serio, però anche sorridente, allegro, ma senza esagerare», a Michele sono dedicati pochi didascalici cenni e non ne abbisognerebbe in aggiunta: «È comprensivo, è attento, curioso», «indistruttibile», «buono e giusto»; grande lavoratore e di bell'aspetto, con lui si fa, non troppo spesso, del sesso onesto. A interferire blandamente con il loro matrimonio è Davide, un ex compagno di classe di Erica riesumato grazie a Facebook. Qualche chattata e un'unica, amichevole uscita al cineforum bastano a Erica per catapultarla in un infernetto di tediosi rimorsi.

Il polo istituzionale del secondo triangolo è invece occupato da Riccardo, docente universitario e drammaturgo in stallo. Con prevedibile gioco di specchi, Riccardo è uomo dalle reazioni fuori misura, consapevolmente problematico, affascinante nei suoi chili di troppo e nella sua trasandatezza: un «cinquantenne scassato e, ammettiamolo pure, geniale» che aveva innamorato Tea quando era sua allieva all'università. Il rapporto fra i due è di quelli necessari, tinto di masochismo. Tea riconosce nel marito un «torturatore perverso, senza cuore» e «un depresso cronico capace solo di pensare agli affari suoi», ma a lui la lega anche un sentimento di attaccamento filiale/materno: verso un padre che sa

comprenderla e verso un figlio fragile, da proteggere. Senza dubbi creatura d'amore è invece Anthony, il superfusto mezzo americano e mezzo napoletano con cui Tea tradisce Riccardo. Il ritratto di Anthony, come i precedenti, poco concede ai chiaroscuri e appare cavato a contrasto su Riccardo. Maskio con la k e dio del sesso, Anthony e il suo «pisello bellissimo» (*sic*, autocertificazione) sono capaci di «fare venire il cuore» di Tea, che invece con Riccardo batteva la fiacca. Personal trainer che mangia sano e vive sano, ha la pelle lialescamente profumata, mentre Riccardo odora «di tabacco e male d'esistere»; e mentre Riccardo la parola *amore* non vuole neanche sentirlo nominare, tanto da coniare *bamore* per riferirsi a quella cosa lì, Anthony è un allegrone «ostinatamente romantico», senonché la sua positività risulta un po' ottusa, illuminata al neon, stereotipicamente americana.

Come è caratteristico del rosa, la trama del romanzo è esile. Erica registra piccole vicissitudini quotidiane, interrotte solo da una rapina nella banca in cui lavora, il cui ricordo la perseguita. La vita di Tea è invece più movimentata, ma non tanto dai tradimenti, routinari, quanto dai litigi con il marito che sfociano nell'abbandono da parte di quest'ultimo. Riccardo infatti, ulcerato dai propri insuccessi e dalla sfolgorante carriera televisiva della moglie, si prende via per una signorina semplicina in grado di ristabilirlo nella sua statura. Se i due torneranno insieme, non è dato sapere: pur riconoscendosi oscuramente dipendenti l'uno dall'altra, Tea e Riccardo affidano la decisione a una monetina lanciata per aria e il romanzo si chiude prima che atterri. Il finale rimane aperto, ricapitolando così al punto di partenza e consegnandoci un senso di vaga consolazione: il ritorno allo *status quo* iniziale, problematico ma meno impegnativo di una scelta di vita rivoluzionaria, sgrava dal peso di una decisione. Come si ripete in tre luoghi diversi del libro, quasi un mantra, «avere un matrimonio felice è una fortuna, non un merito», e dunque alla fortuna pare ragionevole affidarsi.

Le pagine di *Quattro etti d'amore, grazie* vanno al rimorchio dei roveli interiori delle protagoniste. Più che una trama vera e propria, è difatti possibile individuare alcuni temi e spunti di riflessione, benché non originalissimi e già ampiamente frequentati da Chiara Gamberale. Vi è in primo luogo la proverbiata erba del

vicino, innestata in quella *Zona cieca* (ciò che gli altri percepiscono in noi e di cui noi siamo inconsapevoli) che nel 2008 dava il titolo a un romanzo di Gamberale e che nel 2010 apparirà ancora centrale nelle *Luci nelle case degli altri*. L'insoddisfazione e le perplessità sulle proprie scelte di vita hanno una matrice voyeuristica, sempre la stessa delle *Luci*, e nella fattispecie sono instillate dal carrello della spesa della coprotagonista spiata. Che siamo (anche) ciò che compriamo e mangiamo, non è certo intuizione nuova; piuttosto, sarebbe forse stato più significativo insistere sul momento dei conti, quando ci si può accorgere che nel carrello alcune cose sembrano esserci finite da sole. Il carrello, *si parva licet*, diventa il correlativo oggettivo delle nostre scelte, di quelle consapevoli ma anche di quelle inerziali: perché distratte o semplicemente più comode, oppure irriflesse perché ritenute necessarie, spesso a torto.

Un'aura necessitante pervade i romanzi di Chiara Gamberale e si traduce nel buonismo con cui tratteggia i personaggi, senza distinzione fra positivi e negativi. Impossibile imbattersi in un *villain* o in una strega cattiva. Nel suo universo romanzesco sono tutti innocenti, e incolpevoli anche quando sbagliano, perché non possono essere altrimenti o perché portati a determinate scelte dalle circostanze e dal proprio vissuto. L'unica via perseguibile è allora quella dell'accettazione rassegnata e della comprensione, dato che ognuno ha le proprie motivazioni e che in tutti e «dappertutto c'è del bene, dappertutto c'è del male» (*Le luci nelle case degli altri*). Il cambiamento e la redenzione non sono irrealizzabili, ma si rivelano prerogative femminili. In *Quattro etti* Tea matura quasi suo malgrado, come la Wendy della favola di Barrie, che «non lo fa apposta ma lo fa, e cresce», ed è proprio la sua crescita a determinare la rottura con Riccardo/Peter Pan, ormai attempato e inguaribile *kidult*. Nei romanzi di Gamberale, come cantavano, «gli uomini non cambiano»; se in qualche raro caso ci riescono, è solo grazie all'intervento maieutico, faticoso e ostinato di una donna: così Aleté che guarisce Paolo in *Color lucciola* e così Lidia che nella *Zona cieca* riesce a redimere Lorenzo (anche se lo scopriamo solo nelle *Luci nelle case degli altri*, dove ritroviamo i personaggi).

Come in ogni buon rosa che si rispetti, in *Quattro etti d'amore*, grazie i personaggi femminili sono irretiti in planimetrie sen-

timentali spesso solitarie, il cui accesso è precluso ai maschi. A questi ultimi pertiene invece la sfera intellettuale e artistica: Tea fa l'attrice, è vero, ma il successo l'ha trovato nella popolare televisione e comunque «il Sindaco Del Paese Degli Artisti che sognava da piccola» rimane Riccardo. Allo stesso modo, sono pressoché sistematicamente maschili le figure di scrittori e artisti che compaiono, quasi un'ossessione o un marchio di fabbrica, anche negli altri romanzi di Chiara Gamberale. Se lo scrittore inevitabilmente abdica alla vita per abbracciare l'arte (fino alla sorta di autismo che paralizza Paolo in *Color lucciola*), mi pare significativo che all'unico esemplare di donna scrittrice, l'Amanda dell'*Amore quando c'era*, non sia mai stato pubblicato un libro. I *soggetti* femminili sono dunque più adatti a palpitare di vita, ma le donne si riscattano occupando il centro della scena quali *oggetti* descritti e fungendo da voce narrante in prima persona. Tranne che in *Color lucciola* e in *Una passione sinistra*, scritti in terza persona, e nell'*Amore quando c'era*, moderno romanzo epistolare, negli altri libri la voce narrante è stabilmente femminile, passando da Chiara stessa (*Una vita sottile*) ad Allegra Lunare (*Arrivano i pagliacci*), a Lidia (*La zona cieca*), Mandorla (*Le luci nelle case degli altri*) e da ultimo, finora, Erica e Tea (*Quattro etti*).

La sensibilità delle donne le rende ancora una volta, secondo un ben collaudato *topos* rosa, superiori agli uomini. Riposto il sogno del principe azzurro, in *Quattro etti* chi esce meglio è il marito di Erica (affidabile, piacente, un filo noiosetto), mentre gli altri uomini sono variamente fallati. A tacere del fratello di Erica, che sta in *rehab*, e del miglior amico di Tea, omosessuale, gli «amanti» Davide e Anthony sono al fondo infantili e il loro entusiasmo risulta senz'anima. Riccardo invece, declinazione dell'«emarginato per troppa cultura» (Pischedda, *Tirature* 2000), porta un groviglio tutto intellettuale e consapevolmente narcisistico. Persino il padre di Tea (quello di Erica ha fatto perdere le sue tracce) è ritratto con un misto di ammirazione e di delusione, il che lo differenzia da altre descrizioni paterne di Gamberale, tutte autobiograficamente protese in dichiarazioni d'amore. Con questi uomini in circolazione, i tradimenti sono leciti e difatti non vi è romanzo di Chiara Gamberale in cui non ve ne siano, senza che mai l'autrice li valuti

negativamente o con disapprovazione. Ci sono, sono una cosa naturale. Solo che le donne, come Tea, vi sono condotte dal comportamento dei propri compagni (perciò giustificate), gli uomini da una tara genetica (altrettanto giustificati). Per esempio, nella *Zona cieca*, a Lidia che chiede al compagno di spiegarle i suoi ripetuti tradimenti, lui può rispondere candido: «Che c'entra. Quelle sono fiche inesplorate, il loro fascino sta nell'esotismo della novità», e Lidia non fa un *plissé*.

Se a un libro di intrattenimento non può certo imputarsi la mancanza di originalità, come neppure la circolarità tematica, in *Quattro etti d'amore, grazie* a non tenere è soprattutto la forma. La cavità consustanziale all'espressione diaristica porta Chiara Gamberale a rovesciare sulla pagina brani disomogenei. Tra i più ricorrenti vi compaiono resoconti cronachistici, volentieri elencatori (per esempio: «Poi sono corsa da casa al lavoro, dal lavoro sono corsa all'asilo di Gu, dall'asilo di Gu sono corsa a casa, da casa sono corsa a fare la spesa») e talvolta inclini a un irrilevante riempirighismo («Il marito della mamma della migliore amica di Viola l'ha lasciata per un'altra donna, l'insegnante di pattinaggio della sorella più grande della migliore amica di Viola»). Reiterati sono inoltre i soliloqui deliranti, come la seguente allocuzione *in absentia*: «Dunque perché? Perché insisti a volermi tua? A volermi te? Perché mi ami così? Non basta, papà. O forse è troppo. È troppo, tutto questo bene. Troppa, questa aspettativa. E poi ti credo che arriva la voglia del portafoglio degli altri. Dell'anima di chi forse nemmeno ce l'ha. Del colore di quel maledetto retro del cielo. Di un uomo che mi dia una cosa grande, ma anche di un altro che me ne dia un'altra, grande. Di raddoppiare l'esistenza. Ti credo, che arrivano quelle voglie lì, se mi pompi tutta quest'urgenza nelle vene. Ti credo, che arriva la pazzia».

Ma si considerino soprattutto le lagne straziate dagli a capo e ammannite in modo scriteriato, pressoché ad apertura di pagina, alle quali non sarebbe guastata una decisa rigovernatura editoriale. Anche in questo caso mi limito a un brandello cavato a caso (la barra obliqua, qui e oltre, segnala l'a capo): «Sono miei. / Sì. / Viola e Gu sono proprio miei. / Anche dal sottovuoto, soprattutto dal sottovuoto, devo saperlo sempre. / Miei miei miei miei

miei miei miei. / Sono miei. / Devo saperlo. / Sempre. / Perché questo sarebbe l'unico vero pericolo. / Dimenticarlo».

Pure riconducibili alla cavità del diario, ma insieme a una consuetudine rosa di ascendenza appendicistica, sono le valanghe di dialoghi, declinati anche nelle forme trasmesse della telefonata e della chat, che insieme ai ritratti didascalici dei personaggi e all'atopia del racconto fanno pensare, più che a un romanzo, a una sceneggiatura (e allora magari non sarà proprio un caso se a tre mesi dall'uscita del libro, nel marzo 2013, *Quattro etti d'amore, grazie* sia sbarcato a teatro). I due io narranti si esprimono con lo stesso italiano basico, senza connotazioni né sociali né geografiche, e lo stesso vale per la mimesi degli altri personaggi. Unica eccezione è Anthony, il cui improbabile impasto di napoletano e americano dovrebbe forse muovere al sorriso («Perché tu ami lui also mo', maybe soprattutto mo', che se n'è juto»; ma simili mostri comparivano già in *Arrivano i pagliacci*, in *Color lucciola* e, estesamente, nella *Zona cieca*). L'attenzione al lettorato medio-basso porta a utilizzare un lessico più che elementare: si osa solo in un paio di casi, con *anamnesi* e con la proustiana *madeleine*, che ci si affretta a chiosare. Le zone diegetiche sono linguisticamente uniformi, fatto salvo che per una lieve indulgenza di Erica verso alterati tipicamente femminili in riferimento ai figli (per esempio «Ha soltanto dieci anni: stellina») e per un tic linguistico che, se ho contato bene, la porta a ricorrere all'esclamazione *Dio mio!* per trentatré volte. Più netta la differenziazione negli scambi dialogici, ancorché esclusivamente ottenuta tramite il pimento del turpiloquio: appaiono infatti più disinvolti gli scambi fra Tea e Riccardo (che parlano di «merda al tofu»; «idea del cazzo»; «salvarsi il culo»; «andare a puttane» ecc.), mentre Erica al limite si spinge a «cretino, scemo», «scemo totale». Quando, spazientita dal figlio, le sfugge un «Gu, ora basta, porca puttana!», ce n'è per inchiosare alcune pagine, di sensi di colpa.

La dominanza mimetica e le colate di piagnistei trainano una sintassi ipersemplicita e parainfantile, spesso poggiata sullo stile nominale; l'emotività è resa tramite la punteggiatura enfatica, fra cui spicca inverocondo il punto fermo che isola un frammento in chiusura di frase: «A quel punto se ne discuteva. Tantissimo»,

«Non è a suo agio. Affatto» ecc. Naturalmente vi si ritrova pressoché al completo la batteria delle segmentazioni sintattiche e non mancano alcuni tratti del parlato montanti nell'italiano neostandard, quali le ridondanze pronominali, il cosiddetto *che* tuttofare («Vieni qui che ti do un bacio»), l'uso di *gli* per *a lei*, la negazione con il *mica* e compagnia cantante. Ma tranne che per *mica*, piuttosto ricorrente e generalizzato anche negli altri romanzi, questi tratti risultano statisticamente minoritari. Ciò che appare davvero caratterizzante, insieme alla sintassi in singhiozzi, sono piuttosto i continui ammiccamenti a un'immediatezza affabile e «parlata». Nel cedere la penna alle sue protagoniste, l'impressione è che Gamberale passi il segno e giunga a scimmiottarle, con il risultato di una cifra stilistica che pencola fra la sciatteria e il patetismo. A oltranzistica riprova di questo effetto verità, tanto immediato quanto antiletterario, sono chiamate a raccolta pattuglie di segnali discorsivi e di fatismi: «Oddio, che brutta figura: non può avere presente quel tipo di spesa, Davide. Lui vive da solo, poveretto. Per carità, c'è Billywilder. Ma per un gatto finita l'estate non c'è bisogno di spese tappabuchi. Certo che no», con esemplificazione anche in questo caso incrementabile a piacere.

Il diarismo e l'ansia di immediatezza portano a patemizzare la pagina con figure retoriche basate sulla ripetizione. Oltre alla calpestatissima scorciatoia stilistica dell'anafora, vi sono numerose riprese con intensificazione melodrammatica («il vero pericolo è uno, uno solo»), reduplicazioni («Michele è molto, molto geloso e non capirebbe che Davide Morelli è solo un caro, carissimo amico»), polittoti («Come lui non trovo pace, non la troverò mai»). Quindi parallelismi sclerotizzati («E poi tavola, a tavola: tutti a tavola. / Hanno bisogno di parlare, di ascoltare. Ascoltano, parlano»), infallibili e immancabili terne («fissa i suoi occhi stretti, lunghi, acquamarina nei miei. Stretti, lunghi, acquamarina») e trucchetti che portano alla mente certo canzonettese («quell'ansia di dirsi, quel bisogno di darsi»; «Nel buio impossibile che c'è. / Nel male impossibile che fa»). A squalificare la pagina e a far storcere il naso non è la presenza di questi effettismi, ma la loro tremendistica frequenza e co-occorrenza. Gamberale ne impiegava anche nei romanzi precedenti, soprat-

tutto nel più dolorante *La zona cieca* – da cui *Quattro etti* non a caso ricicla spudoratamente temi e dinamiche –, ma questi facevano capolino anche in un romanzo di più saldo impianto come *Le luci nelle case degli altri* (vedi «Prenditi tutto il male che ho [...], riprenditi tutto il male che fa»).

Se ce n'è d'avanzo per considerare evitabile *Quattro etti d'amore, grazie*, ciò rende ancora più urgente interrogarsi sul suo successo. L'abracadabra di Chiara Gamberale si avvale di gran parte degli ingredienti storicamente impiegati dal genere rosa: si tratta di un prodotto cucito sul lettorato di riferimento (le adolescenti, comprese quelle a vita, e le giovani donne di media cultura), reso accessibile grazie a emozioni e descrizioni tagliate con la scure e a una spiccata fruibilità linguistica; il narratore interno è femminile, solidale con le lettrici, e donne sono le protagoniste. Oliano i meccanismi identificativi il perdonismo trasversale, l'assenza di ironia e le continue strizzatine d'occhio alle ragazze comuni, soprattutto se più intelligenti che belle. L'affabilità profusa da Gamberale risulta così ulteriormente rassicurante in tempi in cui le scrittrici femmine si accostano all'eros in modo sempre più disinvolto, talora fino infastidente, e in cui a muoversi a passo di carica verso il regno del rosa sono piuttosto gli uomini: si ricordino almeno, da ultime, le ottime tirature di *Io che amo solo te* di Luca Bianchini. Lo sdoganamento del genere negli anni duemila (Giovanna Rosa, *Tirature '06*) ha aperto a una vera «onda rosa» (Laura Cerutti, *Tirature '13*) screziata in cinquanta e più sfumature, dalle più tradizionali tinte pastello al rosso *flamme d'enfer* per tutte le età. In questo mercato Gamberale difende la nicchia dei «Sentimentalisti anonimi», come recita il titolo del suo blog sul portale di «Io Donna». E la difende innescando una piccola macchina da guerra, spalleggiata da un ufficio stampa come quello di Mondadori e da una non indifferente rete di amicizie, corroborata da numerose collaborazioni giornalistiche. Il nucleo dei lettori abituali – che peraltro circondano di caloroso affetto Chiara Gamberale, di bella presenza e di modi piacevoli, autrice e conduttrice di programmi radiofonici e televisivi – è infatti rimpolpato grazie a un'accorta operazione di marketing. Oltre che sulle presentazioni capillari, animate, all'insegna della condivisione, dai lettori

## GLI AUTORI

stessi, e sul tam-tam orizzontale organizzato in Rete, Gamberale ha potuto fidare su una serie di recensioni nei maggiori quotidiani nazionali e persino di interviste al telegiornale. All'offerta non è insomma mancata occasione per vellicare la domanda dei lettori e per muovere copie. Non che questo basti a creare un bestseller, ma di sicuro aiuta.

ALTE TIRATURE  
I romanzi del panico da  
fabbrica

di Maria Serena Palieri

*Ora che l'universo della fabbrica, dopo un ventennio d'assenza, torna prepotente al centro di molte narrazioni, due sono le specificità più evidenti: l'uso della prima persona singolare e la scelta di un punto di vista filtrato dalle lenti insieme deformanti e illuminanti della nevrosi, spesso declinata nella forma totalizzante del panico.*

**F**abbrica di carta. I libri che raccontano l'Italia industriale è il volume, edito nel 2013 da Laterza su commissione dell'associazione degli industriali lombardi e a cura di Giorgio Bigatti e Giuseppe Lupo, che ha ricostruito il modo in cui nel Novecento la nostra letteratura ha saputo espugnare il mondo chiuso in sé della fabbrica e, più latamente, ha raccontato il lavoro operaio. È la bella, nota genealogia: Pratolini e Bernari, Ottieri e Volponi, Balestrini e Rea... Chi, tra loro, è stato il più profetico? Chi ha forgiato gli attrezzi più adatti a raccontare il lavoro industriale ancora oggi, nel nostro presente postindustriale?

Nell'ultimo ventennio i giovani narratori si sono cimentati piuttosto con la realtà del non lavoro o del lavoro flessibile all'estremo, con l'impossibile binomio «vita precaria e amore eterno», come riassumeva un titolo di Mario Desiati. È stata Silvia Avallo-  
ne nel 2010 a tornare in un'enclave classica, l'altoforno Lucchini di Piombino, AFO 4, con *Acciaio* (Rizzoli), opera prima che, con un'abile struttura narrativa multicentrica da soap opera, restituiva quel «dentro» come un universo senza eroismo – fatica e soprusi, violenza e droghe per migliorare i ritmi –, un inferno cui pagare

pedaggio per poter vivere davvero, cioè per i suoi giovani personaggi degli anni duemila vivere «fuori».

Il 2013 triplica: sono almeno tre i libri «figli della fabbrica». In cinquina allo Strega, il primo giovedì di luglio, *Le colpe dei padri* (Piemme) di Alessandro Perissinotto: storia di un manager quarantenne asceso al penultimo piano di una multinazionale di Torino, che scopre di non essere chi credeva, figlio di borghesi, bensì figlio naturale di un terrorista degli anni settanta. Motivo per cui l'uomo, Guido Marchisio, fallisce l'operazione che doveva garantirgli la conquista di quell'ultimo piano: lo scippo della fabbrica agli operai, complice la vacanza per il ponte dei Morti, con la dislocazione delle linee produttive nella ex Jugoslavia, dove il lavoro costa meno. Qui ciò che colpisce è in primis la capacità previsionale di Perissinotto, visto che agosto 2013 sarà ricordato come il mese in cui padroni e padroncini italiani si sarebbero divertiti con il nuovo gioco di prestigio: far scomparire catene di montaggio dai capannoni chiusi per ferie e farle riapparire qualche migliaio di chilometri più in là, invitando gli operai a trasferirsi in Polonia, laddove desiderassero mantenere il posto. Ma più nascosto, quasi incistato nella storia, c'è un altro elemento che rende attuale il romanzo: l'uso dell'io. Perissinotto scrive in prima persona, nei panni di colui cui Marchisio ha narrato la vicenda. E questa voce narrante si permette dei singolari virtuosismi: come quando nel descrivere l'infanzia solitaria di Guido il Perissinotto che narra ci dice di capirla, perché anche lui è stato figlio unico.

Ora se c'è, tra quelle in corso, una rivoluzione poco rilevata, è questa: l'uso della prima persona. Nella sfera «informazione & comunicazione» è la vittoria del blog: l'opinione firmata, con tanto di faccetta del blogger, batte la neutralità del notiziario. Ma è da qui che l'«Io» tracima anche in letteratura? E con quali effetti? L'«Io» ha preso il posto non solo di una terza persona oggettiva, ma anche di un «Noi» – solidale, collettivo – che non esiste più? È vero che in tempi di reality perché la realtà possa essere considerata tale ha bisogno di un testimone che la certifichi? Come va giudicato il fenomeno in corso dell'«autofiction»? E perché spesso le autofiction sono nel filone *misery*, cioè ci narrano una malattia o un lutto?

Gli altri due titoli «industriali» che il 2013 ci consegna ci portano esattamente in questo alveo: *Il panico quotidiano* di Christian Frascella (Einaudi) e *La fabbrica del panico* di Stefano Valenti (Feltrinelli). Da notare il gioco di parole che, in entrambi i titoli, si inanella intorno a questa parola che descrive una delle sindromi più socialmente in crescita. Una malattia che ha diritto a un'attenzione particolare, merita, essa sì, di diventare narrazione, perché può innalzarsi a una grandezza metafisica e perché va dimostrando di poter essere il sintomo di qualcosa di mostruosamente sbaigliato nel modo in cui viviamo.

Questi due libri ci confermano poi la risposta all'interrogativo dell'inizio: è Paolo Volponi il più profetico degli scrittori. Per quel duello etico e psichico – infinitamente più strenuo di un duello politico – che il suo Albino Saluggia ingaggiava già nel 1962, in *Memoriale*, con la realtà totalizzante della fabbrica.

Frascella, classe 1973, torinese, racconta ciò che gli successe a un certo punto durante gli otto anni trascorsi stampando lamiere alla catena di montaggio, mentre ancora vagheggiava solo di fare lo scrittore. È il primo attacco di panico: «Ero muto, sordo, cieco, semiparalizzato. Ho pensato che era la fine. Un attacco di cuore, un ictus, una congestione fulminante, una crisi epilettica, un malore che mi stroncava giovane, 27 anni, operaio, di notte, in fabbrica». Da qui la vicenda disordinata e attanagliante che lo porta a fare i conti con «cos'è un turno in fabbrica, cos'è la rotazione, cos'è la catena di montaggio, cos'è il taylorismo, cos'è il capitalismo», dice il suo avatar. Il Christian del libro osserva dalla dimensione a se stante cui il panico lo consegna: «Guardai quelle formichine blu che erano i miei colleghi, intente nelle loro operazioni: si muovevano nel ventre sputa-eco dell'industria automobilistica, nessuno sapeva della loro esistenza. Quando le auto finivano nei concessionari, gli acquirenti indirizzavano almeno un pensiero a chi aveva contribuito alla creazione di ciò che stavano per portarsi a casa, nei loro garage? O avevano dell'industria un'idea di robot intelligenti?» si chiede.

Il panico, quel mix totalizzante di ansia-depressione-angoscia che regala a chi ne soffre piccole morti spesso quotidiane, è, qui, anzitutto una risposta estrema a un sentimento di reificazione.

Tant'è che il giovane Christian comincia a sentirsi meglio quando un collega anziano lo porta a lavorare nel suo orto.

L'io che narra nella *Fabbrica del panico* di Stefano Valenti ha avuto, da parte sua, un padre vittima dell'amianto alla Breda di Sesto San Giovanni.

Valenti, classe 1964, valtellinese, traduttore, all'esordio narrativo, ricostruisce la vicenda della Breda Fucine, ramo dell'industria siderurgica della «Stalingrado d'Italia», dove l'amianto usato per proteggersi dal calore fece strage dagli anni novanta: come documentato dal Comitato per la difesa della salute nei luoghi di lavoro e nel territorio, settantatré morti per mesoteliomi, asbestosi, placche pleuriche, tumori al polmone. Mentre l'azienda derubricava la potenza cancerogena del materiale a semplice tossicità e dava ai dipendenti il contentino di un mezzo litro di latte al giorno. Il padre di Valenti, tra loro.

«Gli innocenti scendevano in pianura come un torrente in piena per far funzionare le fabbriche» scrive l'autore, descrivendo l'esodo da quelle montagne che «si alzano in verticale come lenzuola stese ad asciugare» dei montanari valtellinesi, diretti a guadagnarsi da vivere nell'hinterland milanese. Valenti senior trascorre anni da operaio generico alla catena del reparto aste Breda ed è un rapporto tanto totalizzante e un abbraccio tanto mortale che il suo sogno di un'altra vita è così riassunto: «Immaginava di vivere senza la fabbrica e preparava il corpo con meticolosa accuratezza al grande evento, il momento fatale della separazione». La via d'uscita che si è dato è questa: diventare pittore. Perciò si esercita la sera e, con questa speranza, a un certo punto recide il cordone ombelicale con la fabbrica e torna in Valtellina dai genitori. Con la pittura, la sua sarà una lotta corpo a corpo perché è nel diventare «bravo» e quotato che intravede l'unico riscatto, ma l'amianto rilascerà poi a distanza i suoi effetti e lo porterà alla morte. E dunque, quando sul finale del suo libro Valenti junior sale sui monti con l'urna della cremazione, quelle che porta – per disperderle – sono le ceneri di un genitore morto essendo animato da un sentimento prevalente, la rabbia per l'ingiustizia. Prima, aveva scoperto il figlio, era stato tra i testimoni che avevano dato al Comitato forza e gambe su cui camminare.

Ora, la particolarità della *Fabbrica del panico* è che questo figlio scrive ponendosi in un singolare rapporto con il padre: di quello ha ereditato la sofferenza affettiva, psichica, che la fabbrica dà e, pur tenendosene lontano, l'ha elaborata in panico. Nel padre e nei suoi vicini di catena operava un male più semplice: «La depressione, sua e dei compagni, diventava assoluta. La necessità di combatterla, vincerla, contenerla, si faceva più intensa e più acuto si faceva il desiderio di sedare il dolore. La polvere, le fibre, la limatura si depositavano sul corpo, sull'anima...». E intanto c'è il cronometrista che registra i tempi e li accelera e, se perdi colpi, finisci al colloquio psicologico, prendi le pastiglie, ma se insisti sei licenziato e allora la depressione ogni sera, nell'addormentarsi, diventa ansia.

*La fabbrica del panico* ricostruisce una delle grandi vicende operaie degli ultimi decenni (è stato il Comitato nato alla Breda a ottenere il riconoscimento della dannosità dell'amianto), quel tipo di storia che negli anni settanta sarebbe diventata epos e, nei novanta e duemila, ha faticato a forare il silenzio dei media.

E lo fa inventando la funzione più moderna e fino qui inedita dell'io: un uso allo stremo del soggetto per conoscere e rendere l'oggetto. Volponi è il nome evocato in quarta di copertina. A ragione, perché pure in *Memoriale* c'è un io narrante, perché pure lì protagonista è la Fabbrica e pure lì quel mondo totalizzante è visto con le lenti deformanti e illuminanti della nevrosi. Ma in fondo *La fabbrica del panico* è anche un libro tipico di questi anni: perché mescola realtà e fiction; e perché la soggettività dell'io narrante, con la sua malattia, ha un ruolo primario nel racconto.

Non sempre queste sono garanzie di riuscita. Ma Stefano Valenti, a modo suo, ha dato una risposta al dilemma che Ottiero Ottieri proponeva in un suo articolo del 1961 per «Il menabò», in cui diceva che il mondo delle fabbriche è inconoscibile, perché «quelli che ci stanno dentro possono darci dei documenti, ma non la loro elaborazione: a meno che non nascano degli operai o impiegati artisti, il che sembra piuttosto raro. Gli artisti che vivono fuori, come possono penetrare in una industria? I pochi che ci lavorano diventano muti, per ragione di tempo, di opportunità ecc. Gli altri non ne capiscono niente».

Qui un figlio, in omaggio al padre, trova la strada per raccontarci come quel tipo di industria e di organizzazione sociale oggi risultino ormai intollerabili. Non è possibile nostalgia. Valenti senior soffriva di depressione, Valenti junior soffre di panico, ma è la Fabbrica che è follia.

Piacerebbe anche a Giorgio Gaber, questo uso dell'«Io»: non è quel «dolce monosillabo innocente» diventato in Occidente «l'ultimo peccato originale», come lui cantava?

## ALTE TIRATURE

### Quando a scrivere sono i giudici

di Laura Lepri

*Da Ayala a Spataro, da Ingroia a Caselli, le librerie sono invase da titoli in cui i giudici raccontano se stessi e il proprio lavoro, le battaglie, le vittorie, le sconfitte. E la politica, sempre polarizzata quando si parla di giustizia. Tanti i successi e le novità, fra cui l'emergere di una nuova generazione di donne magistrato, pronta a far sentire la propria voce anche nel mondo editoriale.*

**E**state caldissima, bollente, quella del 2013 per i giudici, ancora una volta sotto i riflettori mediatici grazie alle due fasi finali – appello e cassazione – del processo che ha segnato l'inizio della fine (politica) di Silvio Berlusconi. Ma è da tempo che la categoria dei giudici è investita dalle controverse luci della ribalta, protagonista di un palcoscenico che, inesorabilmente, si è esteso fino ai banchi delle librerie.

È davvero esorbitante il numero dei libri scritti negli ultimi anni dai giudici, magistrati che operano nelle più diverse posizioni: impegnati nelle indagini, abbigliati nei panni della pubblica accusa, quando addirittura non appartengano a colleghi giudicanti.

Il fenomeno ha preso consistenza nel corso di una ventina d'anni; tuttavia, è soprattutto nell'ultimo quinquennio che ha assunto dimensioni editoriali di rilievo. Inevitabile constatare lo stretto rapporto fra tale crescita esponenziale e il dibattito pubblico, soprattutto politico, di cui sono protagonisti tali professionisti del potere istituzionale, come non avviene in nessun altro paese europeo: i giudici ormai dividono l'opinione pubblica, stagliandosi nell'immaginario degli italiani con i segni più manichei del diavolo o dell'acqua santa. Detentori della Verità, vittime sacrificali

della peggiore malavita organizzata, o cricca politica camuffata, il cosiddetto partito dei giudici?

Noi ci atterremo ai dati editoriali, avvertendo subito che, dato l'ingente numero delle pubblicazioni da loro firmate, il presente rendiconto non potrà essere esaustivo.

A nostro avviso, è possibile riconoscere una data di inizio dell'invasione di tanti titoli, una prima radice che affonda nel nostro passato più prossimo: il 1992, anno che vede l'intrecciarsi di due pesanti e articolate vicende di cronaca politica e criminale, vale a dire la fine della Prima Repubblica e le stragi di mafia in Sicilia. Politica e mafia: insieme alla lunga scia dei processi per terrorismo, sono prevalentemente questi gli scenari – non di rado intrecciati fra loro – che i giudici raccontano nelle loro memorie. Di solito corrispondono ai processi che hanno seguito.

È, dunque, dopo Mani pulite, ma soprattutto dopo il titolo di Capaci e via D'Amelio, che i magistrati si mettono a scrivere, non più solo sentenze. Conviene subito constatare che la loro estrema familiarità con la scrittura, utilizzata per l'estensione degli atti, spesso li induce a qualche pagina di troppo; e che la loro generosità non sempre è esente da un qualche soverchio compiacimento. Ma la partita in gioco è importante, anche per gli editori ai quali certamente non dispiace la risacca promozionale che tali libri portano con sé grazie ai loro autori, sempre più noti.

Poco sopra si accennava alla memoria collettiva: chi non ricorda il saggio Antonino Caponnetto che, il 24 luglio 1992, ai funerali di Paolo Borsellino, scuote il capo e trattenendo la commozione, sussurra: «È finito tutto!». Per un attimo ha vinto lo scoramento: insieme a Borsellino, infatti, morto poco dopo Giovanni Falcone, rischiava di andare sepolto anche il lavoro del pool anti-mafia che lui stesso aveva costituito.

Quell'immagine di un giudice «buono», che sembra cedere alla più violenta delle intimidazioni, diventa il simbolo, se non della sconfitta, della fatica, del dolore e dell'impotenza che deve attraversare perfino chi amministra la giustizia.

Ma Caponnetto reagisce subito, anche se non prende personalmente la penna: al giornalista Saverio Lodato racconta i suoi *Giorni a Palermo. Storie di mafia e giustizia*; dopo di che individua

nelle nuove generazioni il terreno su cui è necessario impiantare il seme di una indispensabile cultura antimafia. Così, instancabilmente, prende a parlare nelle scuole italiane: vuole raccontare la mafia, le connivenze, le omertà; per dieci anni girerà la penisola, rivolgendosi agli uomini di domani.

Nel luglio del 2010 l'editore Melampo – il cui progetto editoriale è particolarmente attento ai temi della legalità e dei diritti, della lotta alla mafia, e «alla questione morale» – raccoglierà quegli scritti dedicati ai giovani (apponendogli un titolo eloquente: *Io non tacerò. La lunga battaglia per la giustizia*), le interviste sul valore dell'impegno, dell'amicizia, i ricordi delle tante bombe di Palermo, quelli delle donne siciliane che si ribellano ai codici d'onore; nel frattempo, però, Caponnetto è morto, nel dicembre del 2002, senza che nessun membro del governo presenziasse alle esequie. Gli italiani, e più colpevolmente le loro istituzioni, sostano a disagio nei territori della memoria.

Anche Giuseppe Ayala, pubblico ministero nel 1987 nel maxiprocesso contro Cosa nostra, ideato da Caponnetto, racconterà a caldo i suoi anni palermitani: nel 1993, insieme a Felice Cavallaro pubblica *La guerra dei giusti* (Mondadori), salvo tornare nel 2008 a quella collaborazione con un volume di memorie più personali, e ancora commosse: *Chi ha paura muore ogni giorno. I miei anni con Falcone e Borsellino* (Mondadori). Nel 1992, prima delle eclatanti stragi, aveva imboccato una strada che seguiranno molti dei suoi colleghi negli anni a venire: era passato alla politica, presentandosi alle elezioni nelle file del Partito repubblicano.

Ed è con questo ingresso nel territorio della «militanza» istituzionale che si inaugura il fenomeno dei magistrati che diventano deputati o senatori. Fra gli ultimi, in ordine di tempo, della folta schiera si segnala Pietro Grasso, giudice a latere nel maxiprocesso, poi capo della Direzione nazionale antimafia, che nel 2012 si candida e viene eletto nelle file del Pd, e oggi è presidente del Senato. Negli anni, insieme ad alcuni giornalisti, Grasso ha scritto: *Pizzini, veleni e cicoria. La mafia prima e dopo Provenzano; Per non morire di mafia; Soldi sporchi. Come le mafie riciclano miliardi e inquinano l'economia mondiale; Liberi tutti. Lettera a un ragazzo che non vuole morire di mafia*. Quest'ultimo titolo sembra strettamen-

te connesso a un progetto di educazione alla legalità realizzato per la televisione dallo stesso Grasso che, a partire dal settembre 2012, ha condotto per Rai Storia dodici *Lezioni di mafia*, dedicate alle generazioni più giovani; vuole spiegare tutti i segreti di Cosa nostra e riprendere idealmente un progetto di Giovanni Falcone. Insomma: tutti i media sono buoni e indispensabili pur di educare, seminare cultura, militare nell'impegno civile.

Il nome di Falcone ci riporta nel nostro passato prossimo e a un altro filone della cronaca.

Nel 1994 Antonio Di Pietro, alla fine di un'udienza, si sveste platealmente della toga e di lì a poco fonda un proprio partito: era stato pubblico ministero di punta nel pool di Mani pulite, composto anche da Gherardo Colombo, Piercamillo Davigo, Ilda Boccassini e Armando Spataro, coordinati da Francesco Saverio Borrelli. Negli anni a venire, dopo aver indagato socialisti, democristiani e grandi manager – con le tangenti che corrono verso tutti i territori della politica, nessuno escluso, producendo in tal modo i reati di corruzione e concussione –, alcuni di loro rivolgeranno le loro attenzioni, penali, a Silvio Berlusconi.

Uno dei volumi di memorie più recenti, e fra i più interessanti, proveniente dai lavori del tribunale di Milano – insieme a Palermo la città penalmente più attiva, ma mediaticamente ancor più strategica, per la sua prossimità con televisioni e giornali –, è di Armando Spataro, pubblicato nel 2010 da Laterza: *Ne valeva la pena. Storie di terrorismi e mafie, di segreti di Stato e giustizia offesa*, libro di estrema leggibilità – anche perché poco tecnico, narrativo, ricco di personaggi e inquietanti vicende –, autobiografia professionale di un magistrato che a lungo si è occupato soprattutto di terrorismo rosso e internazionale (il caso Abu Omar), e di servizi segreti più o meno deviati. Un volume pensato con l'intento di ripercorrere la più recente storia italiana, motivo non ultimo del suo interesse, soprattutto per quei lettori attenti, oltre che all'impegno civile, alle mille trame, oscure o eclatanti, che hanno insanguinato il nostro paese.

Trame in cui si intrecciano nodi di natura civile e incivile, per esempio, come quelle connessioni fra mafia e politica che il giudice Gian Carlo Caselli ha rilevato scrivendo l'autobiografico

*Un magistrato fuori legge*, dopo aver già affrontato lo stesso tema, insieme ad Antonio Ingroia, in *L'eredità scomoda. Da Falcone ad Andreotti sette anni a Palermo*; salvo tornare in libreria nel 2011 con *Assalto alla giustizia* (Melampo) per difendere i magistrati dalle accuse di eccessiva e tendenziosa militanza che nel frattempo si erano levate forti e chiare, soprattutto in Parlamento. La prefazione è di Andrea Camilleri, uno dei pochi scrittori che si affacciano fra le pagine vergate dai giudici. Non sarà il luogo questo per parlare di Roberto Saviano ma, se pur di sfuggita, converrà segnalare il lavoro di Gianrico Carofiglio, già sostituto procuratore alla Direzione distrettuale antimafia e oggi senatore che, oltre ai suoi noir, ha scritto alcuni saggi di riflessione sull'utilizzo, il senso e l'usura delle parole. Da scrittore e da magistrato, difensore della Verità. Per tutti si rimanda a *La manomissione delle parole*.

Quanto a Giancarlo De Cataldo, giudice alla Corte d'assise di Roma, narratore, scrittore per il teatro e la televisione, noto autore del romanzo criminale della Magliana, anche lui ha voluto stendere la propria autobiografia professionale: *In giustizia*, pagine che ricostruiscono i casi di cronaca nera (e latamente politica) di cui si è occupato (Adriano Sofri e Marta Russo) e che prendono la temperatura al corpo assai malato della giustizia italiana.

Qualche riga sopra è già emerso il nome di Antonio Ingroia, all'epoca giovane magistrato nel pool di Falcone e Borsellino – dopo di che si è molto occupato penalmente di Marcello Dell'Utri e della trattativa Stato-mafia –, rappresentante dell'ala più intransigente dei magistrati italiani, molto sostenuta da Marco Travaglio e dall'editore Chiarelettere, marchio specializzato in titoli di inchiesta e di denuncia. Ingroia ha scritto molto, ma fra i suoi titoli si segnala soprattutto *Nel labirinto degli dèi. Storie di mafia e di antimafia*, titolo di narrazioni e di impegno. Chiarelettere ha stampato anche l'autobiografia di Antonio De Magistris, oggi sindaco di Napoli con voto quasi plebiscitario, *Assalto al PM. Storia di un cattivo magistrato* (2010), narrazione piuttosto rivendicativa, ancora ferita, fra l'altro, del suo allontanamento dai tribunali della Calabria per «incompatibilità ambientale», dopo una serie di inchieste sulle connivenze fra politici locali, criminali e colletti bianchi. Già, la 'ndrangheta, la vera novità criminale salita alla cronaca in anni più recenti.

A questo fenomeno, e a una militanza esemplare nemmeno troppo pubblicizzata, almeno finché non è arrivato Fabio Fazio che l'ha ospitato più volte nella sua trasmissione, sono dedicati i libri di Nicola Gratteri, magistrato fra i più autorevoli della Direzione distrettuale antimafia, sotto scorta dal 1989. Scritti per lo più a due mani con il giornalista Antonio Nicaso, vogliono illustrare dall'interno i meccanismi che regolano questa nuova tipologia di criminalità organizzata, più moderna, più strutturata, più invisibile. Fra i suoi molti titoli si segnalano: *Fratelli di sangue* e *La malapianta*. Lo scenario di una Calabria del tutto impermeabile alle istituzioni – la cui malavita, antica e moderna, è impensabile da estirpare, là dove davvero sembra tutto finito – viene raccontato anche da Francesco Cascini, giovane magistrato di prima nomina, in *Storia di un giudice. Nel Far West della 'ndrangheta*. La sua scrittura è secca, priva di alcuna nota dolente, apparentemente solo informativa. Ma molti giudici di nuova generazione vi si sono identificati.

Insieme a nuovi magistrati, dunque, compaiono stili imparentabili ai nuovi media.

Ma fra le novità emergenti avanza un altro drappello di giudici, fin qui più silenzioso. Si sarà notato, forse, che nella nostra ricerca nessuna donna compare fra gli autori dei titoli citati. Salvo sviste clamorose, ne abbiamo incontrata solo una, Paola Di Nicola, giudice del tribunale penale di Roma, autrice di *La giudice. Una donna in magistratura* dove si raccontano pregiudizi, fatiche, doppie identità, supponenze nemmeno troppo velate dei colleghi maschi. E si forniscono alcune cifre: «Oggi, su 8678 magistrati, le donne sono 4006, pari al 46% del totale». E ancora: «Con decreto dell'8 giugno 2012, hanno preso servizio 325 magistrati di cui 210 donne, pari al 65%. La maggior parte di queste non sa che alle loro nonne, meno di cinquant'anni fa, era vietato anche solo aspirare a diventare magistrato della Repubblica italiana».

Non a caso, quindi, il processo d'appello a Silvio Berlusconi ha visto una corte giudicante tutta femminile. Gli editori sono avvertiti.

ALTE TIRATURE  
Il romanzo di formazione  
di una ragazza a fumetti  
di Giuliano Cenati

Troppo non è mai abbastanza, di Ulli Lust, consente di gettare sull'Italia degli anni recenti uno sguardo impietoso attraverso l'esperienza compiuta da una ragazzina diciassettenne in fuga dal conformismo della patria austriaca. Ne riescono tratteggiati in maniera terribile usi e abusi dei maschi italiani, afflitti da un gallismo atavico e degenerato. La Bildung della Ulli attesta quale livello di complessità critica possa raggiungere il racconto a fumetti di misura ampia, senza scapitarne in agilità di lettura e tenuta romanzesca.

**L**a riscoperta della realtà italiana intrapresa da tante opere letterarie degli anni recenti riceve un contributo notevole anche dalla narrativa a fumetti. L'adozione di registri consoni alla rappresentazione realistica delle relazioni sociali e dell'interiorità psichica non è stata una soluzione preponderante nella storia del fumetto: mezzo espressivo quanto mai altri votato, in tanta parte della produzione più diffusa, alla sbrigliatezza della diversione fantastica e alla ricorsività degli stilemi compositivi. Tanto più ragguardevole appare dunque che un apporto alla comprensione della contemporaneità psicosociale provenga dal linguaggio delle nuvole parlanti. Un simile apporto si connota di ulteriore peculiarità allorché sia gettato sull'Italia e i suoi costumi tardonovecenteschi da un punto di vista esterno e non pregiudiziale.

A compiere un'operazione siffatta è il romanzo a fumetti *Troppo non è mai abbastanza*, dell'austriaca Ulli Lust, pubblicato nel 2013 da Coconino Press-Fandango (*Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* suona il titolo originale, apparso nel 2009 presso Avant-Verlag a Berlino). La prospettiva gettata sul Bel paese e i suoi abitanti in questo librone disegnato di 464 pagine gode di un triplice vantaggio: non solo si dispiega attraverso un linguag-

gio plastico come quello dei fumetti, che può trarre dalla propria relativa marginalità risorse di immediatezza e durezza inedite; ma per giunta è improntata alla sensibilità di una giovane donna straniera, la protagonista diciassettenne Ulli, controfigura autobiografica dell'autrice. Sono allora l'angolazione visuale femminile e la terzietà interculturale che, catalizzate dal linguaggio fumettistico, garantiscono un'efficacia ragguardevole al grand tour in chiave punk raccontato da Lust.

Classicamente, il modello del racconto di formazione si abina a quello del racconto di viaggio. Le motivazioni dell'espatrio, situato all'altezza dei primi anni ottanta del Novecento, andranno ricercate nell'insofferenza verso i retaggi familiari di origine cattolica e le consuetudini sociali di stampo borghese. L'insofferenza giovanilistica nei riguardi delle convenzioni di costume imposte dalle generazioni adulte assume le coloriture del nichilismo fricchettono. Il quadro di partenza, nell'ambito dei circuiti contro-culturali e subalterni di Vienna, fornisce gli eccipienti affinché il ribellismo di Ulli possa indirizzarsi verso esiti più provocatori e avventurosi. Da una parte l'angustia dei benpensanti austriaci e l'incombenza della famiglia, dall'altra l'esaltazione delle amicizie più seducenti spingono la protagonista a intraprendere il suo ingenuo progetto di evasione. L'Italia si delinea a questo punto, nella totale sprovvedutezza e disponibilità di Ulli, come una meta esotica di piacevolezze climatiche e paesaggistiche. Il ruolo di Lucignolo, sulla strada di questo desiderabile paese dei balocchi, è assunto dall'amica Edi che unisce ad altrettanta incoscienza dosi massicce di volubilità, a insospettabili pudori conformistici una disinvoltura sessuale da ninfomane scapestrata.

Al confronto con le chiusure provincialistiche dei concittadini austriaci, il grado di arretratezza delle relazioni sociali che Ulli avrà modo di conoscere e patire in Italia, in particolare delle relazioni tra uomini e donne, assume un'evidenza abnorme. L'esplorazione dell'Italia conduce fundamentalmente la giovane d'oltralpe alla scoperta, sempre più sgradevole, del gallismo parossistico e inattendibile dei maschi italiani. Ci sono senz'altro momenti di contatto con personaggi maschili non condizionati dalla coazione alla galanteria greve, dalla protervia degli allupati: ma si

tratta di brevi momenti di convivialità generazionale, vissuti per lo più nella capitale, soprattutto in compagnia di coetanei appartenenti al medesimo cosmopolitismo protestatario da cui muove Ulli. Quando capita di entrare in contatto con i maschi indigeni, specialmente se non di primo pelo, si scatena una giostra venatoria che assegna di regola alla giovane straniera il ruolo di facile preda sessuale, indubabilmente prona all'assenso e alla venerazione del satiro di turno. In cambio di un tetto sulla testa, un po' di cibo e qualche ipocrita romanticheria d'accatto, i velleitari dongiovanni italiani pretendono l'asservimento al totem itifallico, salvo incapere non di rado in farseschi deficit di virilità.

Il percorso seguito da Ulli e dall'amica Edi tocca alcune delle principali città a vocazione turistica della penisola – Verona, Cattolica, Pescara, Roma, Napoli, Messina, Palermo – delineando una direttrice di spostamento orientata verso sud, sull'onda delle occasioni e degli stimoli che le viaggiatrici incontrano *on the road*. Le tendenze internazionali del vagabondaggio giovanile forniscono spunti e suggerimenti circa le tappe ulteriori, soprattutto rispetto all'opportunità di svernare in Sicilia, dove si può trovare la droga più pura dell'intero continente. Sin dai primi spostamenti oltre confine le attenzioni rivolte dagli uomini alla protagonista e alla sua compagna mostrano quei tratti di machismo esasperato che accomunano le condotte virili in terra italiana. A mano a mano che il viaggio si snoda verso mezzogiorno, a ogni modo, la sfrontatezza e la frenesia dell'assiduità maschile sembrano infiammarsi vieppiù. A Napoli Ulli viene segregata in un tugurio dal suo ospite occasionale, che ha provveduto a separarla con la frode dai suoi compagni di erranza. In Sicilia è ripetutamente vittima di violenza sessuale e ha modo di constatare quanto la mentalità maschilista tradizionale sia contigua alla mentalità mafiosa.

Le pagine ambientate sull'isola, all'imo della discesa infernale vissuta da Ulli, acquistano più aperto respiro di indagine socioantropologica soffermandosi, grazie alla guida del conterraneo Andreas e di qualche cicerone locale, sulle forme disastrose della convivenza, sulla nozione perversa di onore e famiglia, sulle inconsistenti prospettive di riscatto economico, sulla preponderanza ineluttabile del gogo mafioso. In Sicilia avvengono d'altronde

de le prove decisive per una crescita di consapevolezza da parte della protagonista: non solo gli episodi di stupro, ma soprattutto i voltafaccia perpetrati da coloro che la giovane ritiene gli amici più affidabili. Ulli viene abbandonata a se stessa dalle persone a cui ha riconosciuto davvero sintonia o intimità: congedata frettolosamente dal mistico Dieter, che avverte con fastidio l'aura di pulsioni e minacce attorniante la ragazza; ridotta a puro oggetto d'uso e consumo da Guido, che la vende in cambio di una pizza dopo aver abusato di lei e avervi convissuto come con una sposa; ignorata con insofferenza da Edi durante l'aggressione del terribile *boyfriend* di lei, lo sgherro rampante Gino; infine tradita dalla medesima Edi, ormai tossicomane, quando Ulli subisce ostracismo da parte dei maschi alfa-dominanti della criminalità mafiosa.

Il fumetto di Lust poggia su un disegno traballante e sfilacciato, funzionale alla caratterizzazione incerta e grottescamente sommaria delle fisionomie: a specchio dei destini precari oggetto di racconto. Il reticolo delle vignette viceversa presenta un impianto sistematico e uno sviluppo continuativo, in modo da conferire alla pagina una scorrevole leggibilità, anche quando essa obbedisca a criteri di quadratura variabili e slegati da ferree correlazioni geometriche. Le risorse di trasfigurazione metamorfica sorreggono la drammatizzazione delle vicende nei momenti di maggior asperità. La fantasia deformante di Lust indugia proprio sulle membra virili per sovraccaricare espressivamente il senso di assedio che da esse promana a danno dell'autonoma soggettività donnesca: cosicché la spudoratezza insinuante degli sguardi mascholini viene delineata come sorta di prolungamento prensile degli occhi, capace di insidiare il corpo femminile; la laidezza viscida di padrifamiglia pronti a gettarsi sulla femmina peregrina si traduce visivamente in una sorta di fluttuante liquame antropomorfo che avvolge la malcapitata; l'onta che la presunta mascolinità avverte quando si senta provocata e sopraffatta dalla parola del soggetto femminile alimenta roghi di rabbia, in forma di vere e proprie torce umane; l'aggressività virulenta dei violentatori determina lo sfaldamento dei loro profili umani, lo stravolgimento mostruoso delle fisionomie e il tracimare della pulsione sadica in turbine d'inchiostro che stringe e deturpa la vittima.

Accanto a ciò, tuttavia, non mancano spazi di ristoro autoironico, per esempio laddove l'alleggerimento dei contorni e la riduzione puntiforme dello sguardo riecheggiano stilemi propri dei *manga*, a manifestare l'impaccio ridevole della protagonista.

Un io narrante comprensivo e parco nei suoi interventi didascalici, formulati al margine delle vicende, è pronto a sminuire la presunzione di maturità dell'io narrato e a compensarne, con informazioni integrative sui luoghi i fatti gli usi, l'ignoranza e la sprovvedutezza. Il resoconto delle avventure vissute da Ulli è corredato dalla riproduzione in estratto e dalla citazione visiva di documenti autografi d'epoca – pagine di diario e di corrispondenza – atti a convalidare l'autenticità del referto. Insieme con la ricostruzione cronistica della cornice ambientale, ciò concorre a suscitare effetti di veridicità e adesione commossa alle traversie della protagonista/autrice. L'ostensione del proprio oltraggio e della propria sfida ci riconduce negli ambigui territori dell'autofiction: che conseguono esiti di ambiguità tanto più sottile dal momento che il linguaggio utilizzato è quello del fumetto, con i suoi portati di stilizzazione grafico-fisionomica e derealizzazione narrativa. L'essenzialità di rappresentazione raggiunta mediante il mezzo fumettistico vale, tuttavia, anche e soprattutto a mitigare le implicazioni più urtanti del vissuto autobiografico: al punto che *Troppo non è mai abbastanza* può mostrare e indugiare su quanto non si potrebbe raccontare con altri mezzi se non a rischio di autoesibizione e autocommiserazione.

ALTE TIRATURE  
Peppa Pig bambina e  
maialina

di Maria Sofia Petruzzi

*Giunta dall'Inghilterra, dove è un fenomeno da qualche anno, Peppa Pig ha conquistato rapidamente anche l'Italia. Agli ascolti record del cartone animato corrisponde il successo strepitoso dei libretti curati da Silvia D'Achille, editor della Giunti. Il segreto di tanta fortuna? Forse la fisionomia ben studiata del personaggio un po' bambina, un po' maialina: Peppa ha una famiglia regolare, frequenta l'asilo, si comporta come tutti i bambini della sua età, ma salta nelle pozzanghere di fango e grugnisce come solo i porcellini sanno fare. Al pubblico dei più piccoli l'appello all'immedesimazione rassicurante in un universo noto e familiare, ma anche la suggestione di una comicità franca e spensierata.*

È

arrivata dall'Inghilterra nel 2011, ma ha già conquistato le simpatie dei più piccoli: la nuova beniamina dei bambini si chiama Peppa Pig e, lo si capisce dal nome, non è una topolina, né un coniglietto, neppure una cagnolina. Niente a che vedere con i cuccioli teneri della tradizione fumettistica o dei cartoni animati cari al pubblico infantile. Peppa è una maialina, anzi la primogenita di una famiglia di maiali: la scelta non è propriamente inedita, ma sufficientemente originale da puntare su un personaggio alieno da leziosaggini e sdolcinature, anzi corposo e simpaticamente goffo. E se altri porcellini in passato hanno popolato l'immaginario infantile, nessuno aveva scalato con tale agilità le classifiche e ottenuto consensi record, sino a diventare un vero e proprio caso editoriale.

Che un personaggio pensato per la fascia prescolare riscuota un successo così strepitoso oggi non è una sorpresa: è un fatto che la produzione destinata ai più piccoli goda attualmente di grande fortuna, tanto da rappresentare un settore del mercato in crescita netta, cui viene rivolta una varietà ben studiata di

proposte. È stato infatti detto che, se i ragazzi leggono più degli adulti, i bambini che non sanno leggere leggono più degli altri. E, nel campo di una produzione che attraversa una fase fortunata, la nostra maialina ha spopolato, battendo la Pimpa e i Barbapapà, per citare illustri precedenti: non c'è personaggio ideato per i più piccoli che sia stato gratificato di un'accoglienza così strepitosa e di una tenuta così tenace nelle classifiche dei libri più letti.

Si tratta, come si è detto, di un personaggio d'importazione, intelligentemente proposto e in parte ricreato per il pubblico italiano. La Peppa nasce come protagonista di un cartone animato inglese, ideato e diretto da Neville Astley e Mark Baker e mandato in onda in Inghilterra a partire dal 2004: articolato in più serie a partire da quella data, consta di brevi episodi divertenti, in cui sono di scena le avventure della famiglia Pig, attorniata da altri animaletti, piccoli amici di Peppa e dei suoi genitori. Nella patria d'origine, Peppa è un fenomeno di successo consolidato da qualche anno, tanto che le è stato dedicato anche un parco di divertimenti. L'approdo in Italia del personaggio è del 2011 e si configura subito come esempio virtuoso di dialogo tra l'animazione televisiva e l'editoria: sia la Rai, che fa da tramite, sia la Giunti trattano con successo per il *licensing*. Di qui il lancio del personaggio, che viene proposto in contemporanea nella versione cartacea, nelle collane della Giunti Kids, e televisiva, attraverso la serie di cartoni animati trasmessa da Rai YoYo e Disney Junior. E il doppio canale ha un effetto trascinate sul successo della maialina, che abbina al dato degli ascolti record il pieno delle vendite: i libretti e gli albi di Peppa Pig vendono, dal maggio 2011 al marzo 2013, 3.300.000 copie. Il luogo comune che la televisione sottragga tempo ed energie alla lettura e scoraggi l'approccio al libro non avrebbe potuto ricevere, ancora una volta, smentita più clamorosa. Per la Giunti, poi, si è trattato di un vero e proprio colpaccio, che ha permesso all'editore fiorentino di superare in un anno niente meno che il fatturato della Mondadori Junior. E se il mercato della produzione per l'infanzia non ha risentito della crisi, sembra proprio, incredibile a dirsi, merito anche della nostra Peppa.

La versione cartacea della Peppa è frutto dell'iniziativa intelligente di Silvia D'Achille, editor della Giunti, nonché autrice

dei testi dei libretti italiani della Peppa: già esperta nell'editing della produzione per la prima infanzia, D'Achille ha avuto occhio nel cogliere le potenzialità del personaggio come soggetto ispiratore di una varietà di proposte ludiche e educative.

A partire dal 2011 la Giunti ha pubblicato una serie di titoli in libretti cartonati, alcuni albi da colorare, corredati di sticker e proposte operative per i più piccoli, un libro di canzoncine, un libro sonoro. Il catalogo è in corso d'aggiornamento, mentre si pensa già alla pubblicazione di testi in formato digitale e alla distribuzione in edicola. Inutile dire che il successo del personaggio non ha mancato di alimentare, pur indipendentemente dal circuito editoriale, un merchandising variegato di proposte, soprattutto nel settore del giocattolo e dell'abbigliamento.

L'universo di Peppa Pig, insomma, si è imposto, a dispetto, quasi, della semplicità della formula su cui è costruito: le avventure della fortunata maialina si affidano a storielle semplici, dalla trama esile e lineare. Il cartone animato, per esempio, consta di episodi autoconclusivi della durata di cinque minuti: è di scena la rappresentazione di momenti di vita familiare o relazionale vicini alle esperienze dei più piccoli (il picnic, la giornata in piscina, l'asilo, la festa di compleanno). Nessuna concessione al fascino dell'avventura, rinuncia netta all'appeal della dimensione magico-fiabesca. Ai bambini è proposto, piuttosto, un mondo noto, in cui possano riconoscersi e sentirsi a loro agio.

Anche le scelte grafiche e linguistiche sono funzionali alla fascia di pubblico cui il prodotto è destinato. Alla semplicità del linguaggio, appena corretta dall'opzione per qualche parola un po' obsoleta (le galosce, per esempio), fa riscontro la grafica ben studiata in rapporto ai gusti e alle capacità percettive della prima infanzia: figure tondeggianti e stilizzate, colori brillanti e prevalentemente piatti, riproduzione poco fluida, quasi a scatti, del movimento. Nel tratteggio delle figure animali ha colpito critici ed esperti del settore l'adozione della rappresentazione laterale, che ha fatto parlare di profilo egizio, persino di ispirazione cubista alla Picasso, ma anche di adeguamento alla visione multiprospettica del disegno infantile. In realtà le scelte grafiche e la rappresentazione del movimento corrispondono a esigenze di sintesi e di de-

formazione iperbolica con effetti comico-grotteschi: i personaggi scoppiano in pianti copiosi e sonore risate, frangente in cui assumono bruscamente la posizione supina, e non camminano mai, ma saltellano e ballonzolano, escludendo l'andatura regolare e la manualità fine dalle coordinate della loro gestualità. Tutti tratti concorrenti alla configurazione di una fisionomia ambivalente: la famiglia Pig è composta di maiali antropomorfi, che mantengono ed esibiscono, tuttavia, caratteri animaleschi. Commentano le varie esperienze con grugniti compiaciuti, saltano nelle pozzanghere fangose e si sporcano con gusto, da veri maiali, si direbbe.

In effetti il mondo di Peppa si regge su un equilibrio ben studiato tra deformazione grottesca e verosimiglianza realistica, sollecitazione del gusto infantile per una comicità franca e richiamo all'identificazione rassicurante in un mondo di esperienze note e condivise.

È proprio tale capacità di bilanciarsi tra giocosità sorniona e appello al principio di realtà a fare della protagonista un personaggio riuscito: Peppa è in primo luogo un personaggio femminile, ulteriore conferma della predilezione per questo tipo di figure mostrata dalla più recente produzione infantile. È intraprendente, piena di iniziativa, ma non è una bambina modello: è a volte egocentrica, dispettosa, prepotente nei confronti del fratellino George, come tutte le bambine della sua età. Sa essere testarda e saputella, ma sa anche riconoscere gli errori, ascoltando i consigli e i suggerimenti di mamma e papà. Perché Peppa ha una famiglia regolare: non è la figlia unica di una stravagante famiglia monoparentale come la Pimpa, non ha alle spalle una famiglia di personaggi bizzarri come i Barbapapà. Peppa ha una mamma, un papà, un fratellino, dei nonni e tanti amici.

Il valore dell'universo familistico è tenacemente ribadito nel mondo della nostra maialina, senza cadute moralistiche, anzi in una dimensione di equilibrato buon senso: i genitori non sono perfetti, Papà Pig è pigro e distratto, Mamma Pig è una casalinga tutt'fare, ma tecnologicamente attrezzata.

La famiglia non è un microcosmo idilliaco, ordinato e compatto: in casa c'è disordine, a volte si litiga, si smarriscono gli oggetti, si combina qualche disastro. L'armonia, tuttavia, si ricom-

pone facilmente, grazie agli interventi mirati di Papà e, soprattutto, di Mamma Pig, fonte autorevole di iniziative atte a ristabilire, se necessario, la quiete domestica. Certo che la famiglia Pig, assestata su un tranquillo ménage borghese (il papà è architetto, la mamma lavora in casa con il computer), appare nettamente connotata dalla leadership femminile: è una famiglia di maialine alla riscossa, nettamente prevaricanti su maschi svaniti o piagnoni. La predominanza femminile, tuttavia, non è invadente, ma positivamente incisiva: dopotutto, l'universo di casa Pig, se non esclude i conflitti, li risolve nella dimensione degli affetti familiari e amicali, senza dar vita ad antagonismi veri e propri. L'effetto di rassicurazione è, in questo senso, ben calibrato, mai ricercato in modo troppo esplicito e forzato.

E poi la famiglia Pig non è isolata, ma inserita in un universo di relazioni. Peppa ha tanti amici, animalotti antropomorfi anche loro, da Rebecca Coniglio a Danny Cane, Zoe Zebra, Suzy Pecora (hanno tutti un nome proprio con la stessa iniziale del nome in inglese dell'animale), membri di famiglie altrettanto regolari. La maialina della Astley non ha la vocazione dell'eroina solitaria, non ha bisogno di affidarsi all'estro fantastico dell'animismo infantile, come la Pimpa di Altan, per trovare compagnia. Ha, al contrario, una vita sociale piuttosto intensa: è spesso ospite di piccoli amici, ne ricambia gli inviti e, soprattutto, frequenta regolarmente, insieme agli animalotti suoi coetanei, l'asilo di Madame Gazzella, tra canti, recite, piccole feste, giochi d'animazione. Vero è che il mosaico di famiglie di animalotti, rigidamente distinte per razza (non esistono famiglie miste nel mondo di Peppa Pig), non dà propriamente luogo a una vera comunità: un paese vero e proprio non è mai rappresentato e, a parte la scuola materna, luogo deputato della socialità infantile, ci si incontra prevalentemente nelle case. Il paesaggio del cartone animato propone immagini di ripide colline, ciascuna con un singolo edificio in cima e la macchina parcheggiata fuori, in un equilibrio per la verità tanto precario da ricordare l'inverosimiglianza iperbolica degli scenari degli *anime* giapponesi. I personaggi di Peppa Pig non osano troppo negli spostamenti, si muovono tra interni ed esterni entro uno spazio protetto e circoscritto. La predilezione per i primi è confermata dall'inquadratura

iniziale di ogni episodio del cartone animato, che mette a fuoco l'immagine di una casa per farne l'ambientazione dell'avventura o una sorta di sipario per l'entrata dei personaggi. Gli esterni corrispondono, poi, agli spazi di un'evasione consentita sotto lo sguardo vigile degli adulti o coincidono con le mete abituali dello svago piccolo-borghese: il giardino intorno a ogni casa, il parco per il picnic, la piscina all'aperto, persino il supermercato. L'adeguamento agli orizzonti di esperienza dei bambini d'oggi non potrebbe essere più coerente: nessuna propensione per l'avventura in spazi inesplorati, fantastici, fantascientifici, magari trasfigurati o animati dall'immaginazione. Peppa e i suoi amici non hanno la vocazione della Pimpa per le passeggiate solitarie alla scoperta del mondo, non si muovono in uno spazio un po' surreale come quello dei Barbapapà e non compiono missioni umanitarie: viaggiano in macchina, giocano tra di loro sotto il controllo dei genitori o li seguono in visita dai nonni o nello shopping. I piccoli destinatari possono appassionarsi alle avventure dei loro beniamini senza pericoli di disorientamento, anzi muovendosi con loro in uno spazio noto e protetto, a misura di bambino.

Le avventure della Peppa proposta in libreria nei libretti della Giunti ribadiscono ulteriormente la predilezione per le scene di vita familiare o per la rappresentazione del vissuto infantile. Anzi la vocazione familistica del mondo di Peppa Pig ne risulta rafforzata: le brevi storielle presentate nei libretti vedono in scena la famiglia Pig al completo, al supermercato, in gita nel bosco o in casa, intenta a montare un armadio nuovo per i giocattoli, raffigurano i due piccoli alle prese con l'esperienza della caduta dei dentini e solo in un caso, nel volumetto intitolato *La festa in maschera*, spostano l'attenzione sulla dimensione della relazione tra pari. Va precisato che i testi del catalogo Giunti Kids non sono riduzioni delle sceneggiature dei cartoni, a cui pure necessariamente si ispirano secondo criteri di coerenza tematica e stilistica. A idearli ex novo è Silvia D'Achille che ha curato l'approdo in libreria della Peppa, preparandone la trasposizione senza traumi e contraddizioni dallo schermo al libro. Le scelte grafiche dei libretti, per esempio, rispettano la grafica del cartone, accentuando se mai il gusto per i colori brillanti, sottolineato dai baloon colorati

tissimi che riportano i testi. Poteva risultare più difficile rendere il gioco ben congegnato del duplice punto di vista su cui si regge il patto narrativo degli episodi animati: da una parte la prospettiva infantile di Peppa, che presenta al pubblico se stessa e la sua famiglia, dall'altra l'ottica adulta, autorevole ma abilmente defilata, della voce fuori campo. Eppure le brevi storielle dei libretti paiono attrezzate con destrezza per articolare in modo complesso la molteplicità dei punti di vista: il racconto è affidato a un narratore in terza persona, che mostra, ma non ostenta, una certa superiorità rispetto ai personaggi, mettendone allo scoperto, con ironia misurata, i difetti, dalla distrazione o dalla golosità di Papà Pig all'ingenuità del fratellino George. Tocca, poi, ai personaggi interagire direttamente attraverso le battute dialogiche che danno corpo alle storie. E se l'ingenuità dei cuccioli di casa Pig fa sorridere i piccoli lettori e permette loro di sentirsi più grandi, non risulta sminuita ai loro occhi neppure l'autorevolezza delle figure adulte; appare, piuttosto, ridimensionata, quel tanto che basta a evitare paternalismi. I dialoghi, inoltre, sono brevi, ma ben calibrati. Non potrebbe essere diversamente, giacché rappresentano la strategia pedagogica vincente di casa Pig, esercitata con sano buonsenso da Mamma e Papà Pig, depositari di un'autorevolezza alleggerita dalla complicità giocherellona e dalla goffaggine animalesca, ma saldamente tenace. I genitori Pig sanno correggere senza prediccozzi la saccenteria e l'egocentrismo di Peppa, per esempio, recitando la battuta giusta al momento giusto: quando in una delle storielle, dedicata all'allestimento di una festa in maschera con tanto di concorso a premi per il costume più bello, Peppa si erge a giudice e si attribuisce il primo premio, Papà Pig risolve il conflitto di interessi facendole notare la contraddizione dei ruoli e osservando che chi giudica non può essere anche concorrente. Il messaggio è semplice, ma pedagogicamente efficace, rassicurante senza essere prevaricante. Quello di Peppa è un mondo positivo, che si ispira a un gioco di bilanciamenti ben studiato: alla corposità delle immagini fa riscontro l'esilità delle storie e la leggerezza, sorniona ma non banale, dei loro contenuti. In questo senso l'operazione di Silvia D'Achille rafforza le potenzialità di successo implicite nella fisionomia del personaggio e nella strategia comunicativa con cui

si rivolge al pubblico dei più piccoli: l'appello all'identificazione, appena corretto dall'effetto di moderato straniamento che i tratti di deformazione grottesca producono inevitabilmente. Peppa è un po' bambina, un po' maialina, condivide le buone abitudini e lo stile di vita dei bambini della sua età, ma grugnisce come una porcellina. Ne risulta un mondo ispirato a un buonsenso rassicurante e a un umorismo garbato, aperto al varco liberatorio di una trasgressione innocua e innocente. Un mondo in cui si rispettano le regole, ma qualche volta si può anche trasgredirle, magari per saltare nelle pozzanghere sporcandosi senza ritegno con la complicità divertita di mamma e papà.

ALTE TIRATURE  
La canzone tra fiaba,  
tecnica e poesia

di Umberto Fiori

Scrivere una canzone di Giuseppe Anastasi e Alfredo Rapetti, figlio del celebre Mogol, tradisce l'idea di un paroliere «uomo della strada», che fa della naturalezza e della genuinità (di marca ideologica) la cifra del proprio scrivere, dimostrando di aver assimilato – travisandole – le istanze della canzone d'autore, ormai applicate alla produzione commerciale.

**S**ui banchi delle scuole elementari, al tempo dei pennini e dei calamai, la Storia si insegnava per aneddoti: «Il dado è tratto», «Qui si fa l'Italia o si muore». Più tardi, qualche zelante pedagogista ha preteso di fornire anche ai bambini un'immagine un po' meno schematica degli eventi. L'unica Storia a procedere ancora in bianco e nero è quella della canzone italiana. In un doppio paginone sulla «Lettura» del «Corriere della Sera» (26/05/2013), il cantautore Max Pezzali ne evoca le svolte, tra le quali non può mancare il Festival di Sanremo del 1958: «Poi un bel giorno è arrivato Mimmo Modugno con il suo immortale capolavoro *Nel blu dipinto di blu*, e nulla è stato più come prima. La travolgente energia dell'interprete che non aveva paura di vivere anche fisicamente la canzone allargando le braccia ad ogni ritornello, in aperto contrasto con l'atteggiamento ingessato e compito dei cantanti dell'epoca, le splendide parole quasi urlate che arrivavano dritte al cuore degli ascoltatori...».

Chi non conoscesse ancora la fiaba delle Braccia Allargate, si metta in ascolto: c'era una volta, a Sanremo, Mimmo Modugno... Come viveva Modugno la canzone? Fisicamente. Dove arrivavano le splendide parole? Dritte al cuore degli ascoltatori. «Nonna, ma che denti lunghi che hai...»

C'è qualcosa di omerico, in questi racconti sgocciolati nel corso degli anni da un rotocalco a un'intervista, da una radio a un libello pop: come Atena è puntualmente *occhiglauca*, nella canzone italiana ogni hit è un «immortale capolavoro». «Immortali» sono le liriche di Mogol; Battisti «scava in profondità nell'animo umano».

Uno legge, e si chiede che cosa abbia spinto la redazione della «Lettura» a pubblicare questa anodina rifrittura dell'arcinota leggenda. Va bene che siamo in un paese dove ogni starnuto del papa fa notizia, ma Pezzali non è il papa, e la sua estemporanea lezione dovrà pur avere una giustificazione giornalistica. In fondo al secondo paginone, un trafiletto spiega tutto: è in uscita l'album *Max 20*, che festeggia vent'anni di carriera del musicista pavese. Che l'autore di immortali capolavori come *Sei un mito* li celebrasse esponendo a noi piccoli lettori la sua *Storia della canzone italiana* era il minimo che ci si potesse aspettare.

Esce per Zanichelli *Scrivere una canzone*, un manualetto a cura di Giuseppe Anastasi e Alfredo Rapetti (figlio di Giulio, più noto come Mogol). In altri contesti culturali (penso soprattutto agli Stati Uniti) manuali del genere si trovano a ogni angolo; in Italia sono una rarità. Da noi, l'idea che la scrittura «creativa» possa essere oggetto di insegnamento incontra ancora molte resistenze. Gli autori del volumetto si sono lasciati il problema alle spalle: da tempo, in qualità di affermati parolieri, mettono la loro esperienza a disposizione degli iscritti al Cet, l'«università della canzone» fondata da Mogol (senior). Da loro ci si aspetterebbe dunque un approccio pragmatico, artigianale. In effetti, alcuni capitoli sono dedicati agli aspetti tecnici della scrittura per musica, al verso, alla rima, alla metrica in genere. Ma i due non sono americani. Al loro italianissimo amor proprio una prospettiva puramente «professionale» va stretta. Un *lyricist* anglosassone si accontenterebbe di spiegare come si costruisce una canzone che «funziona», che piace, che *vende*; al paroliere italiano i soldi e il successo non bastano. Ancora più importante, per lui, è essere considerato a tutti gli effetti un *artista*. Da questa inquieta pretesa, un osservatore esterno potrebbe imparare molto intorno alle peculiarità della nostra cultura nazionale. Mogol junior e Anastasi non man-

cano occasione per sottolineare che la loro è *arte*, la stessa «che da migliaia di anni ha la capacità di rinnovare l'emozione in chi la guarda, la ascolta, la legge al di là del tempo e dello spazio, della cultura, delle ideologie o dei codici interpretativi di un presente passeggero. Un'arte la cui preoccupazione principale è la comunicazione di un'estetica fatta di valori».

In passi come quello riportato viene in chiaro l'ideologia che sostiene la legittimazione culturale della canzone in corso in Italia da quarant'anni. La prima cosa che gli autori tengono a sottolineare è che il loro non è un prodotto effimero: la canzone esiste «da migliaia di anni». Quella che «comunica» è «un'estetica fatta di valori» (esistono dunque estetiche «senza valori»; ma di quali valori si parla? e in che senso un'estetica viene «comunicata»? ). La canzone, poi, «suscita emozioni» (dov'è implicito che invece poesia e musica «colta» non lo facciano). Queste emozioni – attenzione – non sono legate a un «presente passeggero»: varcano i limiti del tempo, dello spazio, delle culture, dei codici interpretativi legati a una certa epoca. Non sono, queste, le caratteristiche di un *classico*?

Anastasi e Rapetti junior preferiscono parlare di *evergreen*, «capolavori che, come tutta l'arte quando riesce a superare il suo tempo (Caravaggio, Mozart, Gaudí, Dante, Shakespeare), sono diventati patrimonio dell'umanità: simboli di valori condivisi e dono inesauribile di bellezza». E quali sono, questi capolavori? *My Way*, *Mi ritorni in mente*, *Imagine*, *Bocca di rosa*, *Eleanor Rigby*, *Caruso*, *New York, New York*.

Prendere sul serio questi accostamenti e confrontare, mettiamo, il Canto V dell'*Inferno* con i versi di Mogol sarebbe impietoso. Ci avrà mai riflettuto, il giovane Alfredo? Pensa davvero che papà sia bravo come Dante?

Neanche il più acclamato poeta contemporaneo oserebbe paragonare tanto candidamente la propria opera a quelle dei grandi. Il buon gusto, se non la modestia, lo frenerebbe. Da dove – viene da chiedersi – il paroliere, il critico, l'apologeta della canzone ricavano il coraggio per proporre confronti tanto imbarazzanti? Di mettersi sullo stesso piano di Shakespeare un drammaturgo di oggi si vergognerebbe, conscio che magari chi lo legge è in grado di valutare le disparità; quando si paragona a Dante,

invece, il paroliere italiano sa che per il pubblico a cui è rivolta la sua sparata il divino poeta è un puro *flatus vocis*: nessuno troverà ridicolo il paragone. Anche in questo, io credo, sta la forza di un canzonettista. Se riesce a «comunicare emozioni» a un pubblico di massa, è perché ne condivide senza sforzo la cultura e il gusto. Nei maldestri richiami a Caravaggio e a Mozart io avverto – più che la tracotanza – l'ingenuità e la buona fede dell'autore popolare. Il paroliere non è un intellettuale che «si abbassa» al livello dell'ascoltatore medio, spacciandogli cinicamente cose che in cuor suo disprezza: è lui stesso un uomo della strada, con qualche strumento in più, ma sostanzialmente con lo stesso spirito del suo pubblico, le stesse letture. I soldi che guadagna, se li merita. E proprio non capisce perché le sue opere debbano essere considerate arte di serie B. Della poesia conosce in genere quel poco che si insegna a scuola; non ne legge, perché la considera irrilevante, noiosa e sorpassata per definizione. Se fosse nato negli Usa, vivrebbe la propria formazione «popolare» senza problemi. Ma è italiano, e oscuramente avverte il bisogno di dar lustro al proprio lavoro tirando in ballo una cultura «di serie A» di cui ha vaghe e frammentarie nozioni. Per farsene un'idea, basta dare una scorsa alla breve bibliografia che corona il manualletto, dove in mezzo a due o tre saggi e saggetti sociologici e a presenze peregrine come gli aforismi di Brâncuși e gli scritti di Miró, la poesia si affaccia qua con *Finestre alte* di Philip Larkin, là con il *Fanciullino* di Pascoli, con il *Canzoniere* di Saba; persino Rilke è rappresentato, ma dalla marginalissima *Lettera a un giovane poeta*. Per formarsi, insomma, l'aspirante paroliere, a cui il libro è indirizzato, dovrebbe leggere le poesie di Larkin (e perché non quelle di Auden, di Eliot, o – mettiamo – i testi di Bob Dylan o di Georges Brassens?); di Pascoli solo la poetica, tralasciando l'opera in versi; di Saba, invece, l'intero *Canzoniere*. E le *Elegie duinesi* di Rilke? Mah, forse meglio non perdere tempo a decifrarle. L'elenco, in cui non c'è nemmeno un titolo che si occupi specificamente delle questioni e dei problemi dello scrivere per musica, ci dà un'idea dell'asistematicità, della casualità dei riferimenti dei due autori, anche nel campo di loro competenza.

E con questo? E con questo, niente. Il mio scopo non è

certo denunciare la presunta «impreparazione» di due professionisti di successo. Mi sembra che valga la pena, però, di riflettere su quali trasformazioni abbia attraversato la cultura italiana nel giro di qualche decina di anni. La legittimazione culturale della canzone, iniziata negli anni settanta del secolo scorso, è ormai un fatto compiuto; il prestigio della poesia, un tempo fuori discussione, è ridotto quasi a zero. Non si tratta solo di una competizione tra generi: a prendere il sopravvento è una concezione complessiva (per lo più implicita e irriflessa) della letteratura, della critica, dell'estetica.

Quale idea di scrittura stia oggi dietro il lavoro del paroliere, questo libretto ce lo rivela con disarmante chiarezza. Gli autori presentano la canzone come l'unico ambito in cui può aver luogo una comunicazione autentica, profonda, pura, vicina alla famosa *vita vera*. Eccoli, i «valori» che informerebbero l'estetica canzonettistica: «naturalzza», «capacità di essere se stessi», «sincerità con se stessi e con gli altri», «azzeramento del pudore». Quale canzonettista, in passato, avrebbe insistito su tali virtù? Quale paroliere avrebbe parlato della canzone come di un'intensa e profonda espressione lirica della personalità dell'autore? La «rivoluzione» dei cantautori, evidentemente, ha lasciato un segno anche nella mentalità di quelli che una volta si consideravano dei semplici mestieranti. La canzonetta italiana sembra aver assimilato, decennio dopo decennio, le istanze della canzone «d'autore». Quello che ne risulta è una poetica della «poesia onesta» inconsapevolmente affine a quella formulata da Saba in un famoso saggio, qui mai citato.

«Tenete sempre presente – raccomandano Anastasi e Rappetti agli aspiranti parolieri – che la vita è l'oggetto della comunicazione, e vivere vuol dire essere sinceri [...]. Ognuno deve essere se stesso, avere il coraggio di esserlo.» Altrove sentenziano: «L'autore ha il dovere morale di comunicare quello che sente in totale sincerità». Si potrebbe obiettare – proprio a partire dall'opera di Mogol senior, citatissima – che il testo di una canzone non sempre ha un carattere lirico, e che non sempre chi lo ha scritto se ne fa diretto portatore; ma al di là di queste incongruenze, ciò che colpisce è soprattutto la martellante predicazione di quella che potremmo chiamare una «ideologia dell'autentico». In fondo, quello

di paroliere è un mestiere come un altro; l'autore di *Papaveri e papere* o quello di *Vola colomba* non si ponevano certo il problema di essere più o meno spontanei e genuini. Perché mai il paroliere del Duemila dovrebbe sforzarsi tanto di essere sincero? Quella di Anastasi e di Mogol junior è una crociata per la moralizzazione dell'industria musicale? O forse l'indicazione di un percorso di autocoscienza? Della loro insistenza sulla sincerità e sull'essere se stessi i due autori non ci forniscono esplicitamente le motivazioni, ma alla fine l'impressione è che la ricerca dell'autenticità sia da intendere, più che come un precetto morale, come un «metodo creativo». Essere se stessi senza infingimenti viene visto come il modo più sicuro per essere *originali*. E solo chi è originale (sottintendono gli autori) ha successo.

L'idea è, insomma, che la canzone sia l'ambito in cui i valori più veri e profondi prevalgono «naturalmente», grazie a una magica sintonia tra produttori e consumatori. La «produzione commerciale» (così veniva chiamata, con disprezzo, negli anni settanta del secolo scorso) oggi ci viene presentata come l'ambito in cui – grazie a qualche «mano invisibile» affine a quella che regolerebbe l'economia – si afferma la più umana autenticità.

L'ottimismo dei parolieri mi sembra un'occasione per riflettere sulla natura dell'ideologia che ogni giorno ci ammaestra.

Quando ho letto dell'uscita di una raccolta di canzoni su testi di Patrizia Cavalli (Patrizia Cavalli e Diana Tejera, *Al cuore fa bene far le scale*) sono corso in libreria. Gli incontri tra poesia e musica sono una rarità da non perdere. Dai poeti della generazione della Cavalli, emersi negli anni della «spettacolarizzazione» della poesia e dell'emancipazione culturale del pop, era lecito aspettarsi un deciso avvicinamento alla canzone; invece, archiviate le esperienze di Pasolini, Fortini, Roversi, a partire dagli anni ottanta canzone e poesia si sono mosse in Italia su binari paralleli, senza che tra loro si stabilissero contatti significativi. Le ragioni di questo distacco emergono nella conversazione con le autrici riportata nel libretto. Come molti poeti, la Cavalli guarda con occhio curioso ma un po' allarmato alla messa in musica dei suoi testi. È la stessa Tejera a riferire che, ascoltando per la prima volta una delle canzoni, il suo

commento fu: «Ma per questo testo una musica così? Sembra il trio Lescano». A questa iniziale diffidenza è poi subentrato un affettuoso entusiasmo, e un'attiva collaborazione; ma le perplessità non sono del tutto scomparse. «Per me – dice la poetessa – una canzone deve essere semplice, immediata, non banale, efficace e memorabile [...]. La musica di Diana invece... mi sembrava che vagasse senza una forma definita, non aveva neanche il ritornello. Che canzone è se non ha il ritornello? Insomma non riuscivo a situarla nel genere canzonettistico, diciamo che alle mie orecchie suonava strana.» Il rapporto fra testo e musica nel lavoro della giovane compositrice appare alla Cavalli «fluttuante», «destrutturato»: «È come se fossero due estranei che se ne vanno ognuno per conto proprio senza nessuna voglia di incontrarsi».

Oltre alle poesie musicate da Diana Tejera (sei), il disco propone cinque canzoni nate come tali da una più stretta collaborazione tra le autrici. Le perplessità della Cavalli trovano conferma soprattutto nelle prime. All'ascolto, l'impressione è che la musica si muova di verso in verso come un acrobata sul filo: a ogni passo vacilla, si raddrizza, fa una corsetta... Di questo effetto di navigazione a vista, la compositrice è solo in parte responsabile. Ascoltando, vengono in chiaro i problemi che si trova ad affrontare chiunque metta in musica i versi di un autore contemporaneo. Un testo poetico, oggi, raramente si attiene a schemi prosodici definiti; questo costringe la musica – se non vuole uscire dall'orizzonte «pop» – a continui aggiustamenti e contorcimenti. Le differenze tra poesia e canzone – oggetto negli ultimi anni di interminabili e un po' vacue discussioni – emergono in forma di evidenti discrasie strutturali. I versi della Cavalli tendono alla prosa; sulla pagina, però, la loro prosasticità viene puntualmente «corretta» e sublimata da una serie di «marche» poetiche: innanzitutto la metrica (che non di rado ricorre a endecasillabi e altri versi canonici), qualche rima, gli *enjambements* che spezzano il flusso del discorso, una sintassi che qua e là si discosta da quella del parlato. La poesia non esibisce immediatamente un «centro»; la sua comprensione – a dispetto dell'apparente semplicità del dettato – richiede un'attenzione prolungata; il testo può anche risultare complesso, ma il lettore ha comunque di fronte un oggetto linguistico «stabi-

le», da ripercorrere a piacere. Una volta musicate, invece, le parole scorrono nell'orecchio senza freni. Nelle canzoni «normali», a questa «fuga» rimediano di norma ridondanze e ripetizioni, e soprattutto la messa a fuoco di una frase chiave, di un'immagine; ma quando le parole non sono pensate in vista del canto, l'attenzione dell'ascoltatore è messa a dura prova. Diana Tejera – va detto a suo merito – si attiene fedelmente alla poesia di partenza, ma la sua impostazione pop fatica a smussare gli spigoli del testo. Le melodie, gli accordi, gli arrangiamenti, l'interpretazione sono quelli delle canzoni che siamo abituati ad ascoltare, ma è come se dovessero combattere contro una forza opposta, che li zavorra e li disinnesci. A ogni frase siamo in attesa dei rassicuranti cliché che formano l'armamentario di ogni buon canzonettista; i cliché si affacciano, cercano di installarsi, ma alla fine a venirci incontro è una sorta di prosa salmodiata che fa pensare ai canterellamenti improvvisati dei bambini.

Veniamo ai pezzi scritti «a quattro mani». Qui la Cavalli costruisce i suoi testi sul modello della canzone: l'idea centrale è chiara fin dal titolo, la metrica è più «quadrata», le rime più frequenti e regolari; ci sono strofe e ritornelli, c'è persino (in *Al cuore fa bene far le scale*) un supercanzonettistico *tarà tatà tatàta tà tatà*. La direzione è quella giusta; peccato che in questa «canzonizzazione» i testi tendano a banalizzarsi: qui si canta del cuore che non sopporta di «andare in pensione», là di una ragazza che si rifiuta di essere «sposa talibana» ecc. Evidentemente, come la stessa Cavalli ammette, «a differenza di quanto si crede, scrivere canzoni non è per niente facile». Soprattutto non è facile, in una canzone, mantenere l'originalità e il fascino di una poesia. A volte – come in questo caso – più poeta è il poeta, più gli sarà difficile farsi paroliere. Ma proviamoci ancora: vale la pena.

ALTE TIRATURE  
I vantaggi della non  
fiction

di Tina Porcelli

*Come la letteratura, anche il cinema sente il richiamo della non fiction ed esplora quel terreno a metà fra documentario e finzione in cui il regista rinuncia a esprimere un commento esplicito su quanto mostrato nelle inquadrature e sprona lo spettatore a farsi interprete attivo, partecipando alla costruzione di senso.*

**J**ean-Luc Godard ha affermato che il cinema inizia con David W. Griffith e finisce con Abbas Kiarostami. Inizia con colui che viene considerato il caposcuola del linguaggio cinematografico del cinema di finzione e finisce con il regista iraniano ritenuto uno dei massimi esponenti del cinema di non fiction. L'affermazione godardiana è indice del riconoscimento di un filone nuovo, che si sta conquistando uno spazio sempre maggiore nel panorama visivo contemporaneo. Negli ultimi tre decenni abbiamo assistito a un radicale mutamento nel mondo delle immagini, che ha provocato qualche disorientamento ma portato anche un rinnovato stimolo di energia creativa. La trasformazione dovuta all'avvento del digitale ha reso gli strumenti accessibili a un maggior numero di persone, democratizzando il medium e abbassando le competenze. Sul versante estetico, la rappresentazione fotografica ha perduto il suo valore ontologico di copia del reale, divenendo un processo di sintesi da cui creare immagini virtuali potenzialmente manipolabili all'infinito. Per chiarire, un fotogramma del Colosseo, trattato in postproduzione con i procedimenti digitali, non sarà più la riproduzione reale del monumento, ma qualcosa di molto più prossimo alla tradizionale idea di

rappresentazione pittorica. Questa mutata prospettiva ha portato da un lato a un eccesso di realtà virtuale sfociato nella vasta produzione di film di effetti speciali e in 3D; dall'altro, ha invece acuito la necessità di un ancoraggio al mondo reale, rappresentato da un rinnovato interesse produttivo nei confronti del documentario.

L'attenzione da parte dei festival è un ulteriore segnale di quanto il documentario stia acquisendo uno spazio sempre maggiore nel panorama cinematografico, ma soprattutto solleva una questione cruciale: la difficoltà nel rinserrare alcuni film all'interno di una categoria decisamente ristretta. Nel maggio 2002, *Bowling for Columbine* di Michael Moore entra nella competizione principale del Festival di Cannes, dopo quarantasei anni in cui i documentari erano stati in genere relegati nelle sezioni collaterali. Nel 2013, dopo all'incirca quarant'anni, anche nel concorso della Mostra di Venezia i documentari ritornano a confrontarsi con lungometraggi di finzione. *Sacro Gra* di Gianfranco Rosi vince a sorpresa il Leone d'oro, presentando un affresco di insolita umanità lungo il Grande raccordo anulare di Roma, quasi settanta chilometri di tangenziale urbana, una camminata antropologica che collega storie di vita vera. La vittoria di Rosi solleva varie polemiche tra gli addetti ai lavori. Definito «in bilico tra finzione e realtà», *Sacro Gra* viene accusato di non essere abbastanza fiction per meritare la vittoria. Le parole pronunciate da Pupi Avati, durante una manifestazione letteraria a Pordenone, esprimono efficacemente la natura delle perplessità: «[Il festival] si è ridotto ad assegnare il primo premio a un documentario, antitesi di quello che dovrebbe essere quest'arte. Il Leone d'oro a un regista che non ha mai diretto un attore ne denuncia lo stato di crisi». La questione è, in realtà, più complessa, perché si tratta di riconoscere la presenza consolidata di un nuovo filone, un genere ibrido che sfugge ai parametri delle classificazioni precostituite. Ci riferiamo all'ineffabile mescolanza tra riproduzione e rappresentazione che è indiscutibilmente la cifra del tempo presente. Un po' vita reale, un po' narrazione, modulata in stili differenti dai registi che ne hanno fatto il loro marchio di fabbrica, viene variamente etichettata quale «docufiction», «documentario di creazione», «cinema del reale», «non fiction» ecc. La mancanza di una terminologia univo-

ca esprime la fluttuante incertezza dei confini classificatori di questa forma eterogenea, che sembra attingere ai due generi principali – fiction e documentario – per dare origine a una nuova tipologia di film, onesta nei presupposti estetici ed etici, e soprattutto attenta allo spettatore, quest'ultimo sempre più disincantato dal coevo immaginario televisivo dei reality, che ha fatto dell'ostentata esibizione della realtà merce appetibile per la vittoria dell'audience.

La primigenia ripartizione dei generi vede la luce alla fine dell'Ottocento, con la nascita del cinema stesso: da una parte il documentario dei fratelli Lumière, che riproducono scene di vita quotidiana; dall'altra la fiction fantastica dell'illusionista Méliès, che usa le immagini in movimento per arricchire i suoi spettacoli. I primi sono scienziati, figli della nuova epoca industriale, che mirano a trarre uno sfruttamento commerciale dalla loro invenzione; il secondo è uomo di teatro che lavora alla messa in scena puntando sui trucchi cinematografici, non come artificio narrativo, ma rendendoli il fine stesso dei suoi lavori. I film di Méliès puntano cioè sugli effetti con l'unico scopo di sbalordire gli spettatori, non di raccontare storie. Da allora, l'industria e l'arte hanno proceduto di pari passo, il cinema ha sviluppato un proprio linguaggio e differenziato l'offerta del prodotto, ma i due filoni principali sono sempre rimasti capisaldi. A riprova, la convenzione di scegliere a priori il formato di pellicola anche in base al genere: il 35mm, più raffinato e pulito, per la narrativa di finzione (che incassa di più e può permettersi mezzi migliori), e il 16mm, più sgranato ed economico, che si avvale di attrezzature più leggere e maneggevoli, per le riprese documentarie. Certo, talvolta i canoni sono stati trasgrediti, ma come eccezione alla normativa, inosservanza eccentrica o sperimentazione ai margini. Eccellente esempio, in tale senso, *La terra trema* di Visconti (1948), che, sebbene sia ispirato alla narrativa romanzesca dei *Malavoglia* di Verga, è interpretato dai veri abitanti di Acì Trezza, alle prese con la durezza dell'esistenza quotidiana, che parlano un siciliano così stretto da rendere necessario il doppiaggio per l'uscita nelle sale. In Italia si osservano altri sporadici casi isolati, ma bisogna fare attenzione a non cadere nell'equivoco del Neorealismo che, a parte il ricorso ad attori non professionisti e l'ispirazione alle vi-

gende reali dell'Italia del dopoguerra, è ben lontano dalla docufiction già solo per l'assenza di presa diretta e per l'utilizzo invasivo di musica extradiegetica di commento.

Pur essendo a metà strada tra il documentario e l'horror, sfugge a una classificazione semplicistica *The Blair Witch Project. Il mistero della strega di Blair* di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, che costituì un vero e proprio caso nel 1999, prodromo del cambiamento in atto nel mondo del cinema. Il film racconta la sparizione di tre studenti nei boschi del Maryland e il ritrovamento di alcune pellicole e nastri audiovisivi da loro girati nei giorni immediatamente precedenti la scomparsa. Un prodotto modesto nella sostanza, liberamente ispirato a *Cannibal Holocaust* di Ruggero Deodato (1980), eppure record d'incassi proprio grazie all'equivoco tra realtà e finzione architettato dall'originale campagna pubblicitaria, scaltro esempio di neomarketing virale, cioè attraverso la Rete. Un anno prima dell'uscita del film, diventa popolarissimo il sito Internet che spiega nei dettagli la misteriosa sparizione, spacciandola come fatto di cronaca, e promette aggiornamenti in tempo reale. Dalla fotografia sgranata all'utilizzo della macchina a mano, tanti sono gli ammiccamenti al filmino di documentazione amatoriale. Basti pensare alla famosa inquadratura – astutamente usata come «trailer» dissimulato – di un primissimo piano della protagonista che si autoriprende, fuori fuoco e con la voce tremolante, rivolgendosi all'ipotetico futuro spettatore e domandando perdono per il suo progetto sulla strega di Blair. *The Blair Witch Project. Il mistero della strega di Blair* è tra i primi esempi di come l'introduzione del digitale abbia cambiato profondamente la concezione dell'opera cinematografica, perché il pubblico inizia ad abituarsi all'estetica sporca e barcollante delle nuove telecamere numeriche proiettata sugli schermi delle sale cinematografiche.

Nel 2003, l'anno dopo *Bowling for Columbine* di Michael Moore, viene presentato al Festival di Cannes *Elephant* di Gus Van Sant, un film così bello da portarsi a casa sia la Palma d'oro che il premio alla Miglior regia. L'argomento è condiviso con Moore, la strage alla Columbine High School in Colorado, provocata da un paio di studenti armati fino ai denti. Però, mentre Moore aveva confezionato un documentario funzionale ad argomentare

la propria tesi e orientare il punto di vista degli spettatori, Gus Van Sant fa l'opposto. Mostra senza dimostrare, si esime dall'esprimere giudizi di qualsiasi genere, regala allo spettatore la libertà di scelta: la possibilità (e la responsabilità) di un'opinione non telecomandata in merito ai fatti rappresentati sullo schermo. Basti confrontare la rappresentazione della strage nei due film. Dirigendo un prodotto «documentario», Moore non può ricostruire a posteriori gli omicidi, quindi decide di utilizzare la diretta delle telecamere di sorveglianza della scuola, organizzandole però con artificioso montaggio in uno *split screen* di quattro inquadrature, per moltiplicare l'eco della violenza. Inoltre, poiché le scene sono in bianco e nero e gli assassini si confondono nella folla degli studenti in fuga, escogita l'espedito degli aloni luminosi per indicarli, una sorta di evidenziatore per gli spettatori più disattenti. Aggiunge infine a colori i volti in lacrime degli astanti sopravvissuti, enfatizzati da una musica retorica e sovrastante che si aggiunge alle sue considerazioni. Di tutt'altra natura la regia di *Elephant*, esemplare dimostrazione del modello di cinema non fiction. Van Sant non usa voce narrante e si limita a pedinare i protagonisti nelle loro lunghissime camminate per i corridoi scolastici, utilizzando principalmente il piano sequenza, l'inquadratura senza stacchi di montaggio che rispetta la temporalità del fluire della vita. Rinuncia agli attori professionisti e seleziona veri studenti che interpretano se stessi, mantengono i loro nomi e il loro abbigliamento. In *Elephant*, il regista ci racconta una quotidianità di ordinaria banalità, osservata da diversi punti di vista. Nella sequenza della strage, non accentua la rappresentazione della violenza, ma anzi compie un lavoro di sottrazione, mantenendo in fuoricampo visivo le scene più efferate, di cui però percepiamo i suoni e i rumori. Van Sant non vuole suscitare la partecipazione lagrimevole dello spettatore ma sollevare interrogativi che lo invitino a una riflessione personale. Dopo aver girato film narrativi tradizionali quali *Will Hunting*, *Genio ribelle* (1997) e *Scoprendo Forrester* (2000), poco prima di *Elephant* Van Sant dichiara di avere scoperto un nuovo filone di registi di cui ignorava l'esistenza e a cui si è ispirato. Tra loro, l'ungherese Béla Tarr, il russo Aleksandr N. Sokurov e soprattutto l'iraniano Abbas Kiarostami.

Rappresentante per eccellenza del filone non fiction, Kiarostami è abilissimo nel coniugare il tempo della vita e quello del racconto, come in *Close Up* (1990), disorientante andirivieni tra il documentario e la fiction. Sempre più numerosi sono i registi che negli ultimi anni hanno intrapreso la strada della non fiction, tra cui non possiamo non ricordare i belgi Luc e Jean-Pierre Dardenne, due volte vincitori a Cannes con film che sembrano spaccati di vita vera, *Rosetta* (1999) e *L'Enfant* (2005), e il cui eloquente motto è «Bisogna essere nel culo delle cose». I film degli autori citati hanno in comune alcune scelte di regia, ma non necessariamente: per esempio, Kiarostami predilige la macchina fissa mentre i Dardenne la camera a mano, entrambi attribuiscono una maggiore importanza ai rumori e ai suoni presenti sulla scena rispetto alla musica extradiegetica, che per lo più è assente. È un altro, invece, e più importante elemento ad accomunare tutti gli autori che si collocano nel filone della non fiction. Come Van Sant, Kiarostami e i Dardenne si collocano nel solco della libertà di scelta dello spettatore. L'incomprensione, cioè la possibilità per un film di non essere capito, diventa un valore e non un detrimento, perché solo così si può stimolare il pubblico ad avere una presenza attiva e costruttiva, promuovendo la divergenza tra le persone piuttosto che la convergenza che mette tutti d'accordo. I registi di non fiction sono legati dalla convinzione che il solo mezzo di progettare un nuovo cinema sia considerare di più il ruolo del pubblico, affinché partecipi a riempire i vuoti e le mancanze di una struttura narrativa concepita appositamente debole e incompleta, come le inquadrature, che non necessariamente devono mostrare tutto, ma possono soltanto alludere a un'altra immagine, avvalendosi del fuoricampo visivo o sonoro. Tra finzione e documentario, oggi le opere più interessanti sembrano provenire proprio da questo filone di cinema sincretico, che rimette lo spettatore al centro di un processo estetico ed etico.



## GLI EDITORI

---

### **Cronache editoriali**

«Liberi tutti». I bilanci dei grandi gruppi  
della varia  
*di Walter Galbiati*

La resistenza dei piccoli editori  
*di Alessandro Terreni*

Una nuova primavera per l'editoria cattolica  
*di Roberto Carnero*

Libri di scuola digitali o misti  
*di Paola Dubini*

Minimum fax: la «start up» più longeva  
dell'editoria  
*di Ilaria Barbisan*

Gli inquinamenti dell'editoria scientifica  
*di Sylvie Coyaud*

Del finito senza infinito, ossia dell'assenza  
della saggistica in editoria  
*di Giulio Sapelli*

CRONACHE EDITORIALI  
«Liberi tutti». I  
bilanci dei grandi  
gruppi della varia  
di Walter Galbiati

*Tutti i grandi gruppi editoriali, chi più e chi meno, soffrono la crisi e non basta qualche isolato successo per dipingere un quadro roseo, segnato dalla spiccata diminuzione dei soldi spesi dagli italiani per il tempo libero e la cultura.*

«**L**iberi tutti». È all'uscita su via San Marco a Milano, dietro il palazzo di via Solferino dove a ottobre si sono riuniti i grandi della finanza, seduti al tavolo del patto di sindacato del gruppo Rizzoli-Corriere della Sera, che il presidente Francesco Merloni ha annunciato che tutti i soci sono liberi di prendere la propria strada. Il gruppo è in difficoltà perché ha chiuso l'ultimo bilancio in rosso per cinquecento milioni di euro e ha debiti per quasi un miliardo. La crisi dell'editoria, con tutti i suoi mali, è riassunta qui. Il «salotto buono» era un posto comodo da cui guardare e influenzare l'opinione dell'Italia. A lungo l'industria dei giornali e dei libri è stata considerata, per dirla in termini borsistici, una *cash cow*, una vacca grassa in grado di produrre con poco sforzo soldi in contanti. Pagando un piccolo biglietto d'ingresso sotto forma di azioni, con l'assenso di Mediobanca e di Banca Intesa, ci si poteva sedere nella prima fila di Rizzoli. A fine anno si percepiva anche il dividendo. La crisi, però, ha cambiato le carte in tavola e dopo trent'anni il patto Rcs si è sciolto. Con l'ultimo bilancio, ai soci è stato chiesto di mettere mano al portafoglio: quattrocento milioni di euro subito per evitare di portare i libri in tribunale e poi altri duecento milioni più avanti. Merloni,

che quella sera era in compagnia di banchieri, assicuratori (Renato Pagliaro per Mediobanca e Generali, Giovanni Bazoli per Banca Intesa e Pierluigi Stefanini per Unipol) e industriali di ogni tipo (John Elkann per Fiat, Marco Tronchetti Provera per Pirelli, Giuseppe Lucchini e Giampiero Pesenti per Italmobiliare), ha preso atto che non tutti, lui per primo, avevano intenzione di investire altri soldi nell'avventura editoriale di Rizzoli. Nel nuovo mondo, quello in cui si è capito che anche una banca come la Lehman Brothers può fallire, non c'è più spazio per i fronzoli. Chi si occupa di elettrodomestici deve vendere lavatrici, chi di assicurazioni polizze, e chi di gomme pneumatici. Perfino chi fa il banchiere ha capito che deve fare unicamente il banchiere. Solo la Fiat ha pensato bene di raddoppiare la propria quota nel capitale della Rizzoli, dal 10% al 20%, o perché è già editore della «Stampa» o perché ritiene ancora che per essere imprenditori in Italia non è male avere una presenza nella stanza dei bottoni del più importante gruppo editoriale del paese. E giustamente a Rizzoli – che oltre a pubblicare il primo quotidiano italiano è la seconda azienda di libri dietro Mondadori – ha guardato con interesse anche un altro editore, nato dalla pubblicità, Urbano Cairo: dopo aver rilevato La7 da Telecom Italia, ha rastrellato in Borsa il 2,8% del capitale Rcs, diventando un nuovo socio.

Le difficoltà economiche, però, hanno messo tutti alle corde. Nel 2012 si sono venduti meno auto, meno scarpe, meno vestiti, meno mobili, meno elettrodomestici e sono stati spesi meno soldi anche per il tempo libero e la cultura (-5,4%). Gli italiani hanno rinunciato perfino a riempire il carrello della spesa con la stessa qualità dell'anno precedente. In molti hanno perso il lavoro: il tasso di disoccupazione è arrivato al 12% ed è volato al 40% tra i giovani. Sono i numeri peggiori che l'Italia abbia mai segnato da quando il dato si misura sia mensilmente (2003) sia trimestralmente (1977). E anche per chi nel 2012 ha avuto la fortuna di mantenere un posto di lavoro, i redditi non sono per niente aumentati. In un paese poi con un prodotto interno lordo in caduta del 2,4% e un debito alle stelle, superiore al 130% di quello che produce, le speranze di recupero sono ridotte al lumicino. Così, anche l'industria editoriale si è trovata per la prima volta a dover navigare

a vista, di fronte a una crisi vera e non frutto dei mal di pancia degli editori. In particolare il mondo del libro, abituato anno dopo anno a una crescita di uno o due punti percentuali senza risentire delle crisi congiunturali e delle inquietudini sociali, ha registrato complessivamente un giro di affari in calo del 6,3% a 3,1 miliardi. Nel 2010 era salito dello 0,4%, mentre nel 2011 aveva iniziato a stertzare in negativo scendendo però solo dello 0,9%. La vecchia stabilità del settore che faceva dormire sonni tranquilli all'interno del «salotto buono» è venuta meno.

Il campanello d'allarme è suonato prima nella carta stampata e subito dopo nel settore dei libri. Le cause sono le stesse: il pessimo scenario economico e la concorrenza dei nuovi mezzi digitali, in mano per lo più ai grandi operatori stranieri. Alla crisi e all'incertezza sociale, infatti, si è associato lo sviluppo tecnologico e il cambiamento dei comportamenti dei clienti/lettori. Tutto quanto può essere raccolto sotto la grande categoria di Internet sta di fatto scardinando il vecchio mondo editoriale e non solo. Il primo iPad è stato lanciato agli inizi del 2010, Kindle tre anni prima, e nel frattempo la crescita delle divisioni digitali è avanzata a doppia cifra, come avviene di solito nei mercati emergenti, senza però che i numeri dei nuovi media siano ancora stati in grado di compensare i cali di consumo all'interno dei canali tradizionali. Nel 2010, per esempio, la somma di e-commerce e e-book valeva il 5% dei canali trade – ovvero l'insieme delle librerie, della grande distribuzione organizzata e dell'online – contro il 79% delle librerie. Tre anni dopo, valgono rispettivamente il 12% e il 72%.

Ma l'irruzione della Rete nel mercato locale italiano ha di fatto aperto il campo agli operatori stranieri, così come l'euro ha aperto l'Italia al mercato dei capitali esteri, cogliendo impreparati i «grandi» gruppi italiani, spesso arroccati su posizioni di monopolio e con strutture non adeguate per competere con avversari più che agguerriti. In altri settori, le battaglie perdute per l'italianità della Bnl, della Parmalat, dei marchi del lusso come Bulgari e Gucci, fino ai casi recenti di Telecom Italia e di Alitalia, sono sotto gli occhi di tutti. Nell'editoria, fino a oggi, uno dei limiti all'ingresso dei concorrenti è sempre stato, oltre la lingua, la distribuzione. I sei grandi nomi del settore – Mondadori, Rizzoli, GeMS, Giunti,

Feltrinelli e De Agostini – controllano le principali catene retail, le maggiori reti di distribuzione e il 60% del mercato. Chi vuole entrare in Italia deve passare da loro. L'avvento delle vendite online minaccia di essere un vero uragano. Amazon, il re dell'e-commerce, ha piazzato il suo centro di distribuzione a Piacenza, in mezzo alla Pianura Padana, e da lì ha iniziato a colonizzare l'intera penisola, mentre Google ha deciso per ora di vendere i libri solo facendoli scendere dalle «nuvole» (attraverso la tecnologia cloud). Nell'incertezza delle strategie da seguire e forse nell'impossibilità di contrastare le grandi multinazionali, i gruppi italiani, da Rcs a Mondadori, da Feltrinelli a GeMS, non hanno trovato niente di meglio che allearsi con gli stranieri. Tra concorrenza, crisi e consumi in calo, il rischio di vedere crollare da qui in avanti i propri fatturati è già scritto nei bilanci 2012, come la probabilità che prima o poi anche i grandi nomi dell'editoria italiana possano finire nelle mani di gruppi internazionali.

Rcs Libri, controllata del gruppo Rizzoli-Corriere della Sera (con i suoi marchi Larousse, Bompiani, Bur, Sonzogno, Fabbri, Adelphi, Marsilio, Lizard e Sansoni), ha chiuso il 2012 in utile per 105 milioni di euro, 66 dei quali distribuiti come dividendo alla capogruppo. Ma la pur florida ultima riga del bilancio è stata falsata da quella che, al di là della bontà dei numeri, deve essere definita come una sconfitta della controespansione dei gruppi italiani all'estero. Sotto il peso dei debiti per le acquisizioni sbagliate in Spagna (leggi Recoletos), il gruppo Rizzoli ha dovuto sacrificare la casa editrice Flammarion, il suo baluardo in Francia, rilevato nel 2000 per circa 230 miliardi di lire (118 milioni di euro). Dalla vendita ha ottenuto una plusvalenza di 112,8 milioni di euro. Senza questa operazione, il conto economico avrebbe registrato una perdita di quasi 8 milioni di euro che si confronta con l'utile di 3,8 milioni del bilancio dell'anno prima. Del resto nel 2012 Rcs Libri ha avuto più costi che ricavi, tanto che il risultato operativo, la differenza tra quanto la società incassa e spende, è stato negativo per 4,5 milioni, mentre nel 2011 era stato positivo per 4,9. Il fatturato è sceso da 236 a 215 milioni del 2012. Tre i motivi che hanno afflitto i conti: nella divisione Collezionabili, la riduzione dei lanci e dei prezzi; nella divisione Varia, la contrazione

del mercato e un piano editoriale più contenuto; nella divisione Education, la riduzione dei consumi delle famiglie. Tre motivi in linea con lo scenario nazionale e con la situazione del gruppo, che per la scarsa flessibilità finanziaria non ha potuto investire più di tanto su nuovi lanci. Il rischio attuale è che per fare cassa, i soci di Rcs decidano di mettere in vendita l'intera divisione Libri, sempre che si trovi un compratore, che difficilmente potrebbe essere un altro grande del mercato italiano dei libri. Nella categoria varia, domina il campo Mondadori, della famiglia Berlusconi, con una quota del 27,6%, davanti proprio a Rcs che si aggiudica l'11,3% della torta complessiva. Per diversi motivi (finanziari, politici, di Antitrust), il gruppo di Segrate non ha in programma un'espansione in Italia attraverso acquisizioni. Eppure i suoi conti, benché in calo, spiccano come i più floridi dell'editoria italiana. Nel settore libri, i ricavi sono stati di 370,6 milioni di euro contro i 389,1 milioni del 2011, in calo del 4,8%. Il risultato operativo è sceso da 65,9 a 58,3 milioni. Nonostante la flessione, la divisione ha chiuso l'anno in utile per ben 58,18 milioni. Una prova di forza del buon vecchio libro, anche perché tutte le altre attività di Mondadori, dai periodici ai servizi pubblicitari, dalle radio agli altri business, hanno registrato perdite tali da procurare al gruppo un rosso di 167,2 milioni di euro su un fatturato di oltre 1,4 miliardi. Certo, senza le svalutazioni delle attività francesi del gruppo e di Radio 101, anche il bilancio consolidato avrebbe chiuso in positivo per 12 milioni di euro, ma pur sempre pari a un terzo di quanto realizzato l'anno prima: grazie alla tenuta della divisione periodici, il profitto era stato di 49,6 milioni. Tutti i marchi editoriali del gruppo hanno comunque sofferto: Einaudi (-14,2%), Edizioni Piemme (-16%), Sperling & Kupfer (-7,5%). Solo le edizioni Mondadori hanno presentato un segno positivo alla voce ricavi (+2,7%), grazie alla trilogia erotica di E.L. James, *Cinquanta sfumature di grigio*, *Cinquanta sfumature di nero* e *Cinquanta sfumature di rosso*, che in Italia ha superato 3,3 milioni di copie vendute e 130mila *download* in e-book: da sola ha assorbito circa tre punti di mercato con un fatturato a copertina di circa 50 milioni di euro. È come se Mondadori, senza dover sborsare un euro, si fosse comprata una grossa casa editrice, annettendone i ricavi al proprio fatturato.

Più risicati i margini per il Gruppo editoriale Mauri Spagnol (GeMS), terzo in Italia con una quota di mercato nella varia del 10%. L'azienda, che complessivamente fattura 430 milioni di euro, è quella che più teme l'arrivo di grandi concorrenti come Amazon, perché ben 350 milioni di ricavi provengono dalla distribuzione e non dall'editoria, dove nel 2012 il giro d'affari è stato di 80 milioni contro gli 88 del 2011 (-9,09%). La holding che raggruppa le partecipazioni nei marchi editoriali ha visto il proprio utile scendere da 5,6 milioni a poco più di 900mila euro, mentre l'andamento dei singoli brand ha oscillato tra il segno più e il segno meno: il migliore è stato Longanesi che con *Fai bei sogni* di Massimo Gramellini (il libro italiano più venduto del 2012 con un milione di copie) è riuscito a crescere del 15,6%, con incassi passati da 13 a 15,1 milioni di euro. Gli andamenti sono stati positivi anche per Salani (13,6 milioni, +3,8%), per Ugo Guanda (5,3 milioni, +4,2%) e per Casa editrice Nord (5,6 milioni, +3,8%). Negativi, invece, per Antonio Vallardi (6,3 milioni, -31%), Tea (12,1 milioni, -8,9%), Bollati Boringhieri (3,9 milioni -3,6%) e Coccinella (2,8 milioni -2,1%).

Il gruppo Giunti, che nel mercato della varia (con i marchi Dami, Motta Junior, De Vecchi, Demetra) occupa la quarta posizione con una quota del 6,2%, è stato protagonista di una riorganizzazione aziendale che ha mascherato gli effetti della crisi: sono entrate integralmente nel perimetro di consolidamento le Librerie Giunti e Giunti al Punto, mentre è uscita la partecipazione del 50% in Giunti & Messaggerie srl. Sebbene abbia fatto perdere al gruppo 72 milioni di ricavi (da 269 a 197 milioni di euro), questa operazione ha tuttavia permesso di migliorare notevolmente i margini: il risultato operativo è rimasto invariato (da 13,9 a 13 milioni di euro), e per di più la riduzione degli oneri finanziari, diminuiti da 9 a 2,5 milioni, con il deconsolidamento di una parte del debito (da 58 a 41 milioni), ha consentito al gruppo di registrare un utile di 5,5 milioni contro gli 800mila euro dell'anno prima. Se nel 2011 il gruppo avesse avuto la stessa struttura del 2012, i ricavi riclassificati sarebbero stati pari a 200 milioni di euro, in flessione del 4% circa rispetto ai 208,4 milioni del 2011; il risultato operativo sarebbe stato in calo di 1,7 milioni a 13,08 milioni; l'utile

netto sarebbe stato comunque in crescita, da 1,13 a 5,58 milioni di euro, obiettivo raggiunto, però, non solo pagando meno interessi sul debito, ma anche con il taglio del personale, il ricorso alla cassa integrazione e la riduzione dei servizi esterni. Un bilancio, quindi, in linea con il calo generale delle vendite del settore, ma più contenuto rispetto ad altri per il gran colpo nell'editoria per bambini dove Giunti, già forte della leadership nella produzione per la scuola primaria, è diventata il numero uno del comparto con i libri dedicati al personaggio Peppa Pig.

Feltrinelli, quinto gruppo italiano, ha sofferto invece la mancanza di un bestseller come *Vieni via con me* di Roberto Saviano, che nel 2011 ne aveva trainato i conti. La speranza è che il suo ritorno nel 2013 con il titolo *Zero Zero Zero* ripeta il successo già ottenuto. Nel 2012 il libro dell'autore di *Gomorra*, in tandem con l'iniziativa speciale per le Coop in occasione della celebrazione dei 150 anni dell'Italia, aveva tenuto a galla i ricavi, mentre il nuovo libro non sembra in linea con le attese. Da tempo Feltrinelli, per non rimanere appesa alle fluttuazioni della fortuna di pubblico dei suoi autori, ha deciso di diversificare in altri settori. Nel 2012 la società ha chiuso l'anno con ricavi per quasi 430 milioni di euro, in calo del 2,7%. Il cuore del business è l'attività retail a cui fanno capo le librerie, le attività nelle grandi stazioni e negli aeroporti, dove si vende di tutto: insieme generano un giro d'affari di 340 milioni di euro, contro gli oltre 350 del 2011. L'editoria, ormai una sorta di commodity, non ha superato i 34 milioni di incassi, in calo rispetto ai 38 milioni dell'anno prima. Con i marchi Feltrinelli, Apogeo, Kowalski, Urrà e Gribaudo, la quota di mercato è rimasta al 4,1%. Le difficoltà nei consumi si sono riverberate sui margini: il risultato operativo dell'intera Feltrinelli è sceso di un milione di euro a 2,4 milioni, ma quello che colpisce maggiormente è la sua bassa incidenza sul fatturato, pari allo 0,6%. Ogni cento euro di ricavi alla società rimangono in tasca 60 centesimi, con i quali devono poi essere pagate le tasse e gli interessi sui prestiti. Difficile in queste condizioni arrivare all'utile. Nel 2011 il gruppo ha perso 7 milioni di euro, nel 2012 altri 6,7 milioni, solo grazie al maggior contributo del settore immobiliare che ha portato profitti per 3,4 milioni. In perdita sia il retail (-0,1 milioni), a causa delle difficoltà

delle librerie tradizionali, sia l'editoria che ha chiuso in rosso per 0,1 milioni di euro, mentre l'anno precedente era in attivo per 0,3 milioni. Per il futuro il gruppo punta a crescere aprendo nuovi punti vendita con progetti immobiliari importanti, come quello di Porta Volta a Milano, ampliando la ristorazione nelle librerie («Read, eat, dream», Red) e attraverso la tv, dove ha lanciato il canale *laeffe*, di cui è diventato azionista al 100% dopo aver rilevato la partecipazione del 30% in mano a La7 di Urbano Cairo. I benefici si vedranno forse nel lungo periodo: per il momento le nuove iniziative hanno solo ampliato i debiti, saliti in dodici mesi da 107 a 139 milioni di euro.

Non ha certo paura dei debiti il sesto editore italiano della varia, De Agostini, un colosso da 5 miliardi di euro che proprio nella leva finanziaria ha trovato la sua ragion d'essere. Da tempo il gruppo opera in modo simile a quello di una società di *private equity*, comprando partecipazioni a debito (la sua posizione finanziaria netta è negativa per 4 miliardi) e concentrando le attenzioni su settori molto remunerativi come il gioco d'azzardo, in grado di produrre dividendi per pagare gli investimenti. Un settore questo in cui, dopo l'acquisto di Lottomatica, opera da oltre dieci anni, con un fatturato oggi di 3 miliardi di euro, contro gli 1,2 miliardi dell'editoria. E per capire i motivi della predilezione per i giochi, basta guardare la redditività dei due settori: su un margine operativo lordo complessivo (Ebitda) di 1,16 miliardi, le lotterie e le slot machine ne garantiscono ben un miliardo contro i soli 47 milioni delle attività editoriali. Qui De Agostini è presente nei Collezionabili, nel *direct marketing*, nell'editoria professionale e di formazione, nei canali digitali e nei libri. E proprio i libri hanno conosciuto una profonda crisi con un calo complessivo dei ricavi del 15% a 91 milioni di euro. Nel dettaglio, il gruppo ha scelto di uscire dal segmento delle grandi opere cedendo il marchio Utet, mentre in quello della scuola, pur perdendo ricavi per 3,7 milioni di euro (63,8 milioni di fatturato) per il ricorso sempre più frequente delle famiglie in difficoltà al meno caro circuito dei libri usati, è tornato in utile per 1,5 milioni. La controllata De Agostini Libri spa, invece, ha visto scendere i ricavi da 18,7 a 18,2 milioni di euro, a causa del minor giro d'affari nelle aree ragazzi e varia. La perdita è

passata dai 13,9 milioni del 2011 ai 12,8 milioni del 2012. Di fronte a questi numeri anche De Agostini ha avviato una ristrutturazione, ricorrendo alla cassa integrazione e ai prepensionamenti. La lettera che il presidente Marco Drago ha scritto ai suoi azionisti sembra riassumere le sorti non solo di De Agostini, ma di tutte le aziende che vivono del mercato del libro: «Le risposte strategiche» alla crisi passeranno anche attraverso «la chiusura o la dismissione delle attività strutturalmente in perdita». Liberi tutti.

CRONACHE EDITORIALI  
**La resistenza dei  
piccoli editori**  
di Alessandro Terreni

*Alla crisi economica, i piccoli editori oppongono una strategia di resistenza basata su una maggiore cautela nella proposta di titoli nuovi e su un allungamento della longevità del catalogo esistente: la ricerca e la sperimentazione si esercitano ora nella riconfigurazione delle esperienze e delle competenze, maturate in campo specificamente editoriale, in attività di promozione culturale più allargate.*

**L'**editoria italiana risente pesantemente della crisi economica: se nel 2000 l'Istat registrava infatti la nascita di 310 nuovi editori e la cessazione di 119 aziende (con un attivo che indicava chiaramente la complessiva vitalità del settore), dopo il 2005 si assiste invece a un'inversione di tendenza, che porta, nel 2010, alla chiusura di 138 case editrici contro solo 39 nuove aperture; il tutto in un panorama di generale rallentamento produttivo, vista la costante decrescita degli editori censiti come attivi, caduti dai 3300 del 2000 ai 2699 del 2010.

Nel suo complesso, dunque, il mondo editoriale italiano manifesta gli evidenti sintomi di una contrazione, ma con differenziazioni all'interno del settore: secondo dati Aie dell'autunno 2012, infatti, «non solo i gruppi maggiori hanno mostrato, chi più chi meno, difficoltà nel mantenere le rispettive quote, ma la stessa “piccola editoria”, da quando viene monitorata con criteri coerenti (circa 400 case editrici con un fatturato a copertina non superiore a 10 milioni di euro e non collegate a gruppi editoriali maggiori), vede calare (in un mercato a sua volta in contrazione) le proprie quote di mercato in favore di medie e medio-grandi case editrici di varia». Il passo è interessante perché ci dà una

definizione abbastanza precisa – in termini schiettamente aziendali – di cosa si intende con «piccolo editore», definizione alla quale va aggiunto un parametro meramente quantitativo, utilizzato dall'Istat e dall'Aie per elaborazioni statistiche, e secondo il quale «piccoli editori» sono coloro che pubblicano da una a dieci opere all'anno; «medi editori» coloro che stanno tra gli undici e i cinquanta titoli; «grandi» gli editori che oltrepassano le cinquanta pubblicazioni annue.

Ci sono però, al di là dei circa 400 piccoli editori legati all'Aie e alla fiera della piccola editoria «Più libri più liberi», a Roma dal 2002, numerosi altri editori piccoli e minimi che non sempre si riconoscono nei parametri convenzionali e ridisegnano l'articolazione grande/piccolo, puramente quantitativa, in termini più complessi. Particolarmente provocatoria, in proposito, l'opinione di Diego Dejacco, di Sedizioni, piccolo editore sorto a Milano alla fine degli anni novanta, che si occupa di poesia, narrativa, fotografia e sport. Dejacco, che pubblica in attivo tra i dieci e i quindici titoli all'anno, ha infatti l'impressione che la categoria dei «piccoli editori», intesa come sopra, non sia più, al giorno d'oggi, tanto funzionale: si percepisce nettamente, secondo Dejacco, una discontinuità trasversale tra una grande tiratura e una grande distribuzione da un lato, che sono quelle dei bestseller o aspiranti tali, e il resto della produzione dall'altro, quella della saggistica o della narrativa di minore impatto, dove non si registrano più grandi differenze di tiratura, vendita, e quasi nemmeno di distribuzione. Non si tratterebbe allora, tra grandi e piccoli, di una differenza di impostazione o di proposta, quanto dell'accesso ai dispositivi del grande successo – pubblicità e distribuzione massiccia nelle grandi catene –, esclusi i quali però, dice Dejacco, non ci sarebbe sostanziale differenza tra la diffusione e la vendita del libro del grande e del piccolo editore.

Le categorie e i ruoli, anche in relazione alla crescente digitalizzazione della filiera (ne parla diffusamente Paola Dubini nel suo *Voltare pagina?*), si stanno infatti riconfigurando. Anche Antonio Monaco di Sonda edizioni (Casale Monferrato), attualmente presidente del gruppo dei Piccoli editori all'interno dell'Aie, assume un punto di vista che ridefinisce il piccolo edi-

tore sullo sfondo della rivoluzione mediale: «Non si tratta tanto di una distinzione piccolo/grande, quanto di una distinzione *completo/incompleto*, nel senso che si dà una serie di funzioni aziendali che sono importanti e che spesso nella piccola casa editrice sono sviluppate da una o pochissime figure, mentre invece nella grande sono più diluite. Oggi è indispensabile che alcune funzioni ci siano perché, se non ci sono, al di là della qualità del progetto, poi non funziona il passaggio dal progetto dell'editore all'impresa che lo gestisce: lo potenzia, lo sviluppa, lo realizza. Bisogna distinguere tra il soggetto editore, che può essere anche portato all'innovazione e alla provocazione del progetto, e l'impresa editoriale che poi, quel progetto, deve realizzare attraverso una serie di mediazioni aziendali». Attualmente «la figura stessa dell'editore viene rimessa in discussione dal nuovo scenario digitale: l'editore si sta ridefinendo perché deve ridefinire il proprio patto etico nei confronti degli autori e dei lettori. Il rimescolamento di carte, prodotto da questa situazione, fa sì che le categorie classiche, in particolare di piccolo e grande, non siano più così nette: la situazione è più liquida e, secondo me, ciò che di classico rimane è proprio il soggetto, la persona che nell'azienda interpreta questo ruolo di editore. La distinzione tra piccolo e grande non è più sufficiente per poter qualificare una differenza che, oggi, viene ancora determinata dalle dimensioni della struttura ma, in futuro, probabilmente sarà definita in misura maggiore dal progetto e dalla personalità dell'editore».

La crisi che vive la piccola editoria, dunque, non è solo economica, ma più in generale culturale, ideologica, di ruolo e di funzione; anche generazionale. Solo il tempo ci mostrerà gli esiti dell'attuale processo di trasformazione: nell'odierna fase di transizione possiamo solo commentare numeri e cifre, e in particolare i dati Aie usciti dopo l'edizione 2012 di «Più libri più liberi», che presentano la seguente situazione:

	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Piccoli e medi editori	2285	2456	2653	2835	2787	2672
Titoli pubblicati - novità e ristampe	23.112	24.314	24.581	25.951	25.874	23.351
Titoli in catalogo	120.775	128.114	139.177	153.373	155.367	158.263
Addetti	5900	6000	6400	6650	6650	5875

Due fenomeni in particolare, guardando la tabella, colpiscono l'attenzione, perché lasciano intravedere, nella generale contrazione, una precisa strategia di resistenza da parte dei piccoli editori. Il primo: soprattutto dal 2009 in poi, si osserva una decisa diminuzione del numero dei titoli pubblicati, particolarmente drastica tra il 2010 e il 2011, migliaia di titoli in meno, dopo un periodo di costante incremento. Il dato non può che indicare un sopravvenuto atteggiamento di cautela, che attutisce e trattiene la sperimentazione delle nuove proposte: lo si capisce dalla sproporzione tra la percentuale di editori che hanno cessato la loro attività (dal 2009 al 2011 circa il 6% in meno) e la diminuzione delle nuove pubblicazioni (nello stesso arco cronologico, quasi il doppio: oltre l'11%). Chi non chiude, dunque, investe nel nuovo con evidente maggior prudenza.

Il secondo: l'unico dato, in questa serie negativa, a portare il segno «più» riguarda i titoli in catalogo, che crescono di oltre il 3% (benché con un rallentamento rispetto alla progressione degli anni precedenti). Certo, è una percentuale piccina, ma indica, accompagnata alla diminuzione delle pubblicazioni, una maggiore longevità dei titoli: le risorse aziendali, sottratte alla ricerca e alla sperimentazione, vengono incanalate verso la manutenzione e la promozione del catalogo già esistente.

L'attenzione e la cura del catalogo, del resto, costituiscono un elemento precipuo del piccolo editore, come affermano Sedi-

zioni e Zephyro edizioni, nella persona di Maria Luisa Mastrantoni («Siamo nati nel 1999 e non abbiamo titoli fuori catalogo»); dall'altro lato, però, sullo sfondo della specificità della presente fase di crisi, l'investimento di risorse a valorizzazione del catalogo diventa un modo di resistere alla titubanza della distribuzione e alle esitazioni del mercato, cui si dà una risposta operativa di segno difensivo. Con le parole di Antonio Monaco, infatti, «l'editore tende per sua natura a pubblicare molto nel momento in cui c'è qualcuno che pensa a venderglielo, ma quando si incontrano difficoltà in quell'ambito, si riserva un po' meno tempo alla produzione e più tempo alla valorizzazione dell'esistente, e il catalogo diventa in questo caso l'elemento su cui agire». E anche se non bisogna sopravvalutare i numeri, che «sono così modesti da non poter dire che siano assolutamente la chiave di volta», la tendenza esiste, e indica una precisa consapevolezza da parte dei piccoli editori: «Spesso nelle discussioni tra colleghi degli ultimi due o tre anni si è parlato dell'eventualità di produrre un po' di meno: facciamo troppi libri, non dedichiamo sufficiente attenzione a sostenerli, a promuoverli, ad accompagnarli. I numeri rivelano che abbiamo effettivamente dedicato maggiore attenzione ai titoli proposti, e inoltre bisogna considerare che i nuovi strumenti di comunicazione – per esempio la crescita delle vendite online – hanno favorito l'onda lunga dei cataloghi dei piccoli editori». Non è certamente una strategia di uscita dalla crisi, ma per il momento si *resiste* anche così.

La resistenza sui baluardi del catalogo, però, non è alla portata di tutti: può essere infatti attuata solo dagli editori storici, che abbiano costituito, nel tempo, un'offerta editoriale di identità sufficientemente riconoscibile per qualità e quantità. In effetti l'impressione generale, confermata da Monaco e anche da Mastrantoni, è che siano i «vecchi» piccoli editori, nati tra gli anni ottanta e gli anni novanta, a reggere, pur tra le mille difficoltà, l'impatto della crisi, mentre i nuovi, che non hanno ancora un catalogo abbastanza forte o un'identità sufficientemente strutturata, più facilmente chiudono bottega.

Ma il lavoro sul catalogo non è l'unica strada: i casi di Zephyro e di Iperborea, editori molto diversi per struttura e scelte editoriali, segnano forse una tendenza, da tenere sott'occhio e da

indagare più sistematicamente. Vediamo di cosa si tratta: Zephyro è un piccolo editore di narrativa e saggistica, con una forte specializzazione tematica su argomenti di psicoanalisi. Fondato a Milano, vi ha organizzato, dal 2009 al 2011, «Un libro a Milano», fiera della piccola editoria indipendente, poi sospesa e trasferita in provincia nel 2013, con il nome di «Treviglio libri». Si allontana dunque dalla grande città – anche Sedizioni ha spostato la sua sede operativa in provincia – ed estende la propria attività editoriale includendo più ampie attività di promozione libraria, normalmente di competenza dei punti vendita o delle distribuzioni: «Zephyro Organizzazione Eventi si occupa di ideare, programmare e organizzare eventi culturali legati ai libri e all’editoria indipendente, per valorizzare quella che in gergo si definisce la bibliodiversità». È vero che i piccoli sono spesso anche occasionali promotori dei propri libri, ma il caso di Zephyro presenta un salto di qualità, e assorbe la promozione e la creazione di eventi tra le attività primarie svolte dalla casa editrice. Rivelatrici sono anche le parole di Pietro Biancardi, direttore editoriale e commerciale di Iperborea, storico piccolo editore milanese specializzato in letteratura contemporanea nordeuropea: «Io voglio che il numero dei nostri titoli resti limitato agli attuali quindici annui, perché l’aumento dell’attività di Iperborea è legato a iniziative di altro tipo: organizziamo dei festival, a Milano, sui paesi nordici di cui ci occupiamo come editori: nel maggio-giugno 2013 abbiamo fatto “Caffè Stoccolma”; l’anno prima “Caffè Copenhagen”, nel 2014 faremo “Caffè Helsinki”; organizziamo corsi di svedese, faremo corsi di danese e norvegese». Sembra dunque delinearasi, pur con modalità differenti, una tendenza per cui il piccolo editore affianca, alla cura del catalogo che gli dà identità e stabilità presso il pubblico dei lettori, la ridefinizione in senso inclusivo della propria pura fisionomia di editore, sfruttando il patrimonio di competenze e conoscenze accumulato negli anni come editore per aprirsi a nuovi campi di attività culturale: creazione di eventi, (ri)lancio di titoli, sensibilizzazione del territorio, il tutto rivolto alla soddisfazione di esigenze ricreative e culturali (nel caso di Zephyro, sete di librerie e di poli di promozione libraria in provincia; nel caso di Iperborea, curiosità per lingue e culture del più remoto Nordeuropa), occupando spazi

ancora – o nuovamente – lasciati liberi dai circuiti più mainstream del mercato culturale. In tempi di crisi, dunque, la ricerca e l'innovatività del piccolo editore si dislocano dalla ricerca schiettamente editoriale a una più allargata reinvenzione del proprio ruolo.

Un ultimo punto: Milano viene normalmente – e giustamente – identificata come la capitale della grande editoria: dal punto di vista della piccola, la palma di centro più vivace e innovativo va, secondo gli operatori del settore, senz'altro a Roma, che ha presentato – a detta di Iperborea – le maggiori novità negli ultimi anni, e che ha soppiantato – lo ricorda Antonio Monaco – la stessa Torino quanto a numero di piccole e medie presenze editoriali significative. La stessa «Più libri più liberi» sta a confermare il peso di Roma nel campo dei piccoli editori, mentre a Milano il clima sembra piuttosto stagnante: dopo la stagione Belgioioso, e dopo il tentativo di Zephyro di «Un libro a Milano», la piccola imprenditoria libraria cittadina non sembra esprimere la necessità di una riflessione comune o di un momento di discussione partecipata. Lo notano un po' tutti: Dejaco richiama l'attenzione sull'assenza di istituzioni rappresentative specifiche della piccola editoria lombarda, nonostante la fertilità del mercato padano; Mastrantoni lamenta il disinteresse delle amministrazioni – a parte i patrocini gratuiti – per la propria iniziativa, che infatti ha deciso di trasferire in provincia; Iperborea osserva che, pur esistendo come casa editrice dalla metà degli anni ottanta, solo recentissimamente ha ottenuto un'attenzione da parte delle istituzioni. Dunque si rende evidente l'assenza cittadina di un interlocutore politico e/o istituzionale in grado di dare un impulso al mondo dei piccoli: lo stesso Monaco così si spiega la vitalità dell'*humus* romano: «Gli editori romani si relazionano molto più tra di loro e il fatto di avere una interlocuzione con la politica in una misura che Milano non ha neanche un po' – gli editori milanesi vengono dalla società civile, sono singole figure che hanno un progetto culturale e imprenditorialmente realizzano il loro obiettivo – forse ha a che vedere con la differenza di clima».

Il recente successo di BOOKCITY Milano, ci auguriamo, è un primo importante segnale di cambiamento.

*Si ringraziano gli editori intervistati*

CRONACHE EDITORIALI  
Una nuova primavera per  
l'editoria cattolica  
di Roberto Carnero

*Le imminenti canonizzazioni di Giovanni XXIII e Giovanni Paolo II trainano i testi dei due pontefici, ma è soprattutto l'«effetto papa Francesco» a portare in libreria i cattolici e a risollevarne le sorti dell'editoria religiosa.*

Qual è lo stato di salute dell'editoria cattolica? Secondo lo studioso di editoria Giuliano Vigni, il settore condivide le criticità del mercato editoriale laico. Anche se, dopo due anni di difficoltà, le case editrici cattoliche sembrano protagoniste di una più rapida ripresa. Complici alcuni fattori favorevoli: soprattutto il ciclone papa Francesco. Certo è che nel 2014 il Vaticano sarà il paese ospite al Salone del Libro di Torino.

*Professor Vigni, qual è oggi lo stato dell'editoria cattolica in Italia? Siamo in una fase di espansione o di contrazione?*

Se si inquadra il discorso in un contesto generale, direi che siamo in una fase intermedia, né di espansione né di contrazione, ma di significativo recupero, dopo due anni di difficoltà. Il pesante rallentamento delle vendite ha infatti toccato sensibilmente anche l'offerta di libri religiosi e in particolare l'intero circuito delle librerie cattoliche, che ha determinato di riflesso effetti negativi sugli equilibri economico-finanziari di parecchie case editrici. Questo non significa che l'area del libro religioso non abbia continuato ad attirare l'attenzione di molti editori (sulla carta, oggi, non dovremmo essere lontani dalle 900-1000

entità editoriali che pubblicano libri religiosi, in misura prevalente o occasionale) e che la produzione non si sia mantenuta su livelli alti (anche nel 2013 ci si dovrebbe attestare intorno alle 4500 novità).

*Se paragoniamo il volume di affari delle case editrici cattoliche con quelle laiche, le prime stanno meglio, peggio o allo stesso modo rispetto alle seconde?*

La realtà editoriale del mondo cattolico ha una sua particolare natura e complessità (a livello nazionale e locale), e penso che sia difficile fare un parallelo omogeneo e quindi attendibile con realtà laiche che, pur producendo libri religiosi e ottenendo in questo ambito risultati anche importanti (come Mondadori o Rizzoli), hanno un'offerta e uno spettro d'azione differenti. Quindi, un conto è il successo di singoli titoli, un conto è la situazione economica nel suo insieme. Da questo punto di vista, non c'è molta differenza tra una casa editrice e l'altra, nel senso che, negli ultimi due anni, le case editrici, cattoliche e non, si sono praticamente trovate tutte sulla stessa barca (barcollante e precaria), anche se probabilmente le cattoliche hanno perso meno di molte altre laiche o adesso sono in una fase di più rapida ripresa.

*Quali sono i marchi editoriali cattolici più solidi?*

Da un punto di vista economico, la situazione dell'editoria libraria cattolica non è facilmente monitorabile, perché soffre ancora di una scarsa diffusione di dati, che vengono, per varie ragioni, non forniti o centellinati, anche quando le indagini sono fatte da istituzioni ufficiali o da persone competenti e affidabili dello stesso mondo cattolico. Quello che oggi si può dire – alla luce del Rapporto annuale stilato dall'Unione Editori e Librai Cattolici (Uelci) e dal Consorzio per l'editoria cattolica – è che i primi cinque editori (Gruppo San Paolo, Libreria Editrice Vaticana, Elledici, Edb, Paoline) realizzano insieme oltre il 59% dei ricavi (con San Paolo nettamente avanti rispetto agli altri con il 21,93%) e sono quindi loro che determinano buona parte delle sorti del mercato. Naturalmente, questo non significa che i loro bilanci siano tutti rose e fiori, dato

che alla fine non conta soltanto ciò che si vende, ma l'equilibrio nel rapporto costi/ricavi, ossia quello che resta in cassa.

*Negli ultimi anni abbiamo osservato un incremento della presenza del marchio Lev (Libreria Editrice Vaticana). Ci vuol dire qualcosa su questo caso?*

La Lev – che oggi, singolarmente presa, è forse già la prima casa editrice cattolica italiana – ha effettivamente aumentato la propria presenza, sia come numero di titoli (oltre un centinaio l'anno), sia come impatto nazionale e soprattutto internazionale (con una notevole e sempre più intensa attività di cessione di diritti all'estero), sia come visibilità a fiere ed eventi, con il clou nel 2014 al Salone del Libro di Torino, all'interno del padiglione del Vaticano (ospite d'onore), che probabilmente sarà visitato dallo stesso papa Francesco. Naturalmente, la Lev ha l'innegabile vantaggio di essere «la casa editrice del papa» e di pubblicare i documenti ufficiali suoi come di tutte le congregazioni e gli enti della santa sede che a essa fanno riferimento. Ma – come ha sottolineato anche don Giuseppe Costa, dal 2007 direttore della Lev, nella sua intervista a Maria Trigila (*Percorsi di editoria religiosa ed altro*) – ci sono stati anche punti qualificanti di svolta nell'attività della Lev, che in questi anni hanno portato frutto.

*Quali sono i generi commercialmente più fortunati?*

In genere, i libri di maggiore vendibilità sono quelli legati ai tempi «forti» dell'anno liturgico, in particolare Quaresima e Avvento, ma anche al periodo delle prime comunioni e delle cresime. Nei punti di riferimento tradizionali del mercato hanno un posto di rilievo le edizioni della Bibbia, tutti i libri o le antologie del papa, le lettere pastorali degli arcivescovi delle grandi diocesi, i testi di catechesi, i saggi di autori cattolici conosciuti (Martini, Ravasi, Enzo Bianchi, Bruno Maggioni, Ermes Ronchi, Messori, Succi ecc.), le biografie e le testimonianze di personaggi di attualità, qualche testo di spiritualità e, diciamo pure, anche qualche scritto di «bigiotteria devozionale». Credo comunque che bastino circa 300 titoli per fare buona parte del fatturato del

libro religioso, peraltro più ancorato al catalogo (77,14%) che alle novità (22,86%).

*Che penetrazione hanno le edizioni delle encicliche?*

Generalmente, le encicliche superano nel giro di pochi mesi il milione di copie. Anche la *Lumen fidei* di papa Francesco, tenuto conto che è uscita in un mese non proprio «editoriale» come luglio, ha già avuto un forte impatto e ritengo che, entro dicembre 2013, toccherà il medesimo traguardo. Mentre già si attende la seconda enciclica del papa sulla povertà, che è probabile abbia una diffusione ancora maggiore, in Italia e all'estero.

*Quanto stanno incidendo e quanto sono destinate a incidere ulteriormente le imminenti canonizzazioni di papa Giovanni XXIII e papa Giovanni Paolo II?*

Sia i testi di Giovanni XXIII (in particolare *Il giornale dell'anima*), sia quelli di Giovanni Paolo II continuano a essere richiesti in libreria. Sono stati perciò ristampati più volte, anche sotto forma di raccolte antologiche. Ma è chiaro che, nell'imminenza della canonizzazione, le case editrici proporranno anche qualcosa di nuovo e c'è quindi da attendersi per i prossimi mesi un'offerta piuttosto abbondante.

*Si può parlare di un «effetto papa Francesco» sull'editoria cattolica? Non solo in riferimento ai libri sulla sua figura e ai suoi scritti, ma anche in termini più generali?*

Certamente un papa «fenomeno» come Francesco ha portato in libreria molta gente, curiosa di sapere tutto di lui. Così si è visto che il «parroco del mondo», apparso sulla scena come una folgore e soprattutto entrato così prepotentemente nel cuore di tutti, ha conquistato subito anche le vette delle classifiche librerie: con gli scritti pubblicati quando era arcivescovo di Buenos Aires, con le interviste, con i primi e ormai numerosissimi saggi, testimonianze e aneddoti sulla sua vita e sul suo ambiente. Come sempre accade all'elezione di un nuovo papa, però, c'è una ricaduta anche in un senso più generale: si entra in libreria anche per acquistare i

libri del predecessore e qualche storia della Chiesa; in questo caso anche gli scritti di san Francesco, magari si vuol sapere qualcosa di più sull'ordine dei gesuiti, al quale il pontefice appartiene... Ha perfino avuto un'impennata il libro del cardinal Walter Kasper *Misericordia*, il giorno dopo che papa Francesco lo aveva citato all'Angelus domenicale. Insomma, anche questo papa non solo ha prodotto un forte interesse su di sé (senza dimenticare, oltre ai libri, tutta l'oggettistica: immaginette, calendari, rosari ecc.), ma ha anche creato un traino importante per tutta l'editoria religiosa.

*Com'è regolata oggi la questione dei diritti degli scritti del papa?*

Bisogna premettere che, prima del 1978, vigeva di fatto in campo editoriale una sorta di comoda e proficua anarchia per quanto riguarda gli scritti dei papi, liberamente utilizzati in Italia e nel mondo senza alcuna forma di controllo né di compenso. Con un decreto del 1978 – facendo riferimento esplicito alla tutela degli scritti e dei discorsi del nuovo pontefice, Giovanni Paolo II – fu fatto divieto di pubblicare, tradurre o riprodurre, in qualsiasi forma grafica o fonica, gli scritti e i discorsi dei papi senza l'esplicita autorizzazione della Lev, titolare di tutti i diritti morali d'autore e dei diritti esclusivi di utilizzazione economica di tutti gli atti e i documenti del santo padre e della santa sede. Tutela poi riaffermata con un decreto del 2005 dal cardinale segretario di Stato, Angelo Sodano, per i testi di Benedetto XVI, anche per quelli da lui redatti prima di salire sulla cattedra di Pietro, esclusi naturalmente i diritti acquisiti da terzi con contratti firmati in passato. In base a questa normativa, chi vuole tradurre e pubblicare i testi di un papa deve ricevere il permesso della Lev e corrisponderle il compenso stabilito in modo congruo alle caratteristiche dell'edizione e alla sua diffusione.

CRONACHE EDITORIALI  
Libri di scuola digitali  
o misti

Paola Dubini

*Nonostante l'impegno di tutti gli attori coinvolti, i contenuti digitali integrativi non hanno finora goduto di grande riscontro nelle scuole italiane. Perché il cambiamento caldeggiato dall'ultimo decreto ministeriale si realizzi occorre una collaborazione virtuosa fra istituzioni, insegnanti e editori, davanti ai quali si profila un intenso periodo di sperimentazione.*

**A** prima vista sembra un decreto come gli altri: lunghe premesse, sette articoli asciutti nei quali il ministero «fa il suo mestiere»: definisce tetti di spesa, fissa i prezzi di copertina dei libri, traccia un percorso, afferma il proprio ruolo. Ma nell'articolo 4, il D.M. 781 del 27/09/2013 sui libri di scuola rivela interessanti novità: forse questa volta i libri di scuola cambieranno davvero. Per carità, il decreto si inserisce con il dovuto garbo nel solco della continuità e non è certo la prima volta che leggiamo di un'offerta editoriale mista carta + digitale, di supporti per l'apprendimento, di infrastrutture e di *digital divide*. Questa volta però, l'articolo 4, o meglio l'allegato 1 al quale l'articolo 4 rimanda, esplicita le caratteristiche del sistema di offerta che il ministero si aspetta: che cosa è il libro di testo, che cosa sono e come sono in relazione con il libro i contenuti di apprendimento integrativi, che caratteristiche devono avere le piattaforme di fruizione, quali dispositivi possono essere utilizzati in aula e a casa.

Finalmente il ministero esprime ciò che intende quando parla di libro «nella versione digitale o mista». Il libro al quale eravamo abituati era fatto di contenuti che poggiavano su un supporto specifico, la carta. Se i contenuti sono digitali, il supporto è

fatto da un dispositivo (un e-book, un computer, un tablet, uno smartphone...) e da una piattaforma che rende possibile la fruizione dei contenuti digitali. E quindi – spiega il decreto – sono dati tre possibili idealtipi di «libri digitali e misti»: libri su carta con contenuti digitali integrativi (tipo a, che ormai tutti gli editori hanno), libri su carta e digitali con contenuti digitali integrativi (tipo b), libri digitali con contenuti digitali integrativi (tipo c). Certo il cambiamento sarà graduale, però il decreto dice con chiarezza che «la modalità mista di tipo a) è considerata residuale e non funzionale all'esigenza di avviare in maniera diffusa la transizione verso il libro di testo digitale, promuovendo la relativa formazione e sensibilizzazione del corpo docente». Come dire: il cambiamento ci deve essere, e deve partire dal libro. L'innovazione di questa legge sta nel fatto che esplicita le aspettative del ministero e definisce i confini entro i quali l'iniziativa imprenditoriale delle case editrici può esprimersi.

Per gli editori si tratta di una sfida importante, perché tocca il cuore del loro mestiere e li costringe a un faticoso cambio di passo nel processo di innovazione. Nell'editoria tradizionale, gli insegnanti sanno come insegnare ai ragazzi, gli editori sono il referente degli insegnanti e degli autori e sanno come si fanno i libri. Autori, insegnanti e editori si sono da tempo posti il problema di come usare al meglio le tecnologie per accompagnare il percorso di crescita dei propri allievi, per realizzare prodotti moderni ottimizzando i tempi, i modi e i costi. Finora però molti degli esperimenti di libri digitali di tipo a) sono falliti, perché i contenuti digitali integrativi (il sito companion, il cd ecc.) non erano presi tanto sul serio: per gli autori erano ancillari al testo, per gli editori uno strumento di marketing o un fastidioso orpello per la redazione, per gli insegnanti un teorico *nice to have* perché in pratica le barriere di infrastrutture (a casa e a scuola) e le consuetudini non facilitano una didattica attiva. Per i ragazzi, erano prodotti che nascevano vecchi. E così i mercati per prodotti editoriali innovativi erano piccoli e sono restati piccoli e poco interessanti per molto tempo, creando un attendismo collettivo e condiviso fra scuola, ministero, editori, famiglie. Non stupisce che – lasciati a loro stessi – gli studenti an-

cora oggi studino come all'epoca di De Amicis e a casa i fortunati usino la Rete in modo opportunistico e non costruttivo.

Il decreto chiama dunque almeno gli editori a essere agenti di cambiamento. Non potranno essere soli: per realizzare un sistema di offerta sostenibile e incentivante di tipo b) o di tipo c) occorre indubbiamente lavorare anche sul contesto: bisogna che le infrastrutture ci siano (abbastanza dispositivi nelle scuole e nelle famiglie, abbastanza connessioni Internet a banda larga tanto per cominciare). Le dotazioni informatiche delle nostre scuole lasciano molto a desiderare, ma sono aumentate e cresce il numero di ragazzi che hanno tecnicamente la possibilità di accedere – a casa e a scuola – a contenuti digitali su base continuativa. Occorre anche che gli insegnanti modifichino la propria didattica: nell'immaginario collettivo l'insegnante non si caratterizza per orientamento al nuovo, ma sono moltissimi i docenti che sanno fare il loro mestiere, che si sono posti il problema di coinvolgere, motivare e far partecipare gli studenti, che sanno o intuiscono che le tecnologie digitali possono essere un alleato, che sono disposti a rischiare e a sperimentare. Il decreto riconosce che è compito del ministero occuparsi di infrastrutture e formazione degli insegnanti. Speriamo faccia la sua parte e dimostri di voler accompagnare questo importante processo di cambiamento; la decisione di far ripartire il paese dalla scuola sarebbe un gesto giusto, doveroso nei confronti dei nostri figli ed economicamente sensato, e un bel segnale.

E dal lato degli editori? La realtà della scuola italiana offre già oggi mercati pronti per una nuova offerta editoriale; sta a ciascun editore scegliere come caratterizzare la propria offerta e quanto scommettere sui prodotti di tipo b) o di tipo c). Per gli editori si apre quindi una stagione (breve ma intensa) di sperimentazione e di rischio. Breve, perché in un momento di transizione come questo si gioca la configurazione futura del settore; intensa perché le decisioni da prendere sono molte e tutte critiche. Ne evidenzio alcune.

Una prima categoria di decisioni riguarda la determinazione a restare nel settore. È ragionevole immaginare nel prossimo futuro un consolidamento nel settore stesso e un aumento medio dei

costi e degli investimenti: quanti gruppi editoriali saranno presenti sul mercato fra cinque anni, date l'attuale situazione economica e la pressione competitiva? Chi ha e avrà la forza editoriale, economica e commerciale per spingere in questo momento? E siamo così sicuri che il mondo dell'editoria scolastica sarà sempre solo degli editori di libri? Nell'editoria universitaria alcuni atenei prestigiosi si sono consorziati per offrire piattaforme di pubblicazione di contenuti scientifici (prevalentemente riviste) o didattici (si pensi ai Mooc), e i loro concorrenti sono aziende non profit e non editori. Tecnicamente non si tratta di case editrici, è chiaro, ma anche loro offrono soluzioni al bisogno di condivisione di contenuti autorevoli e certificati. Già oggi alcuni attori della filiera del libro e più in generale gruppi media al di fuori dell'editoria scolastica stanno offrendo servizi e soluzioni per la scuola.

Un'altra importante categoria di scelte riguarda le attività da presidiare e quelle da affidare a terzi. Il libro è fatto, come è noto, di contenuto e di supporto e ai tempi della carta l'editore si occupava di entrambi e da entrambi traeva valore. L'esperienza negli altri settori dei contenuti e nello stesso settore librario (si pensi ad Amazon) ha reso evidente che il controllo della piattaforma crea vantaggi competitivi relevantissimi nei settori digitali, ma il livello di investimento necessario, la rapidità di evoluzione tecnologica e le competenze richieste fanno ritenere che le possibilità per i singoli editori di appropriarsi di una parte significativa del valore creato dalle piattaforme di fruizione siano limitate. Peraltro, le generali raccomandazioni del ministero vanno nella direzione di limitare le possibilità di appropriazione di valore riguardo alla piattaforma. Dove cercare quindi gli alleati dentro e soprattutto fuori dal settore della scolastica?

Un gruppo di decisioni sicuramente «esclusive» per gli editori di libri riguarda la configurazione dei prodotti. Come è accaduto per i giornali, la digitalizzazione porta a una crescita esponenziale delle possibili configurazioni di un titolo, in funzione dei dispositivi di fruizione utilizzati; non solo, le diverse configurazioni permettono un allargamento dei possibili utilizzi della stessa base di contenuti (un esercizio risolto può essere parte di un eserciziaro, di una prova di esame, di un sistema per

l'autoapprendimento a seconda di come «è vestito»). Sta all'editore decidere come comporre il catalogo e come declinare la propria offerta di contenuti. Fino a oggi il libro di testo ha rappresentato la «parte nobile» dell'offerta editoriale; dal punto di vista dell'appropriazione di valore, non è detto che in futuro le cose stiano ancora così.

CRONACHE EDITORIALI  
Minimum fax: la  
«start up» più longeva  
dell'editoria  
di Ilaria Barbisan

*Nata a Roma nel 1994, minimum fax si è da sempre distinta per la riconoscibilità del marchio editoriale, dovuta non solo alle coraggiose scelte di catalogo ma anche dell'attenzione rivolta alla grafica, alla comunicazione e alla formazione. Oggi la casa editrice è pronta ad affrontare la rivoluzione del digitale e i drastici cambiamenti che ne derivano nell'attitudine alla lettura.*

Quando la parola start up ancora non esisteva – almeno non nel senso che le attribuiamo oggi –, Daniele Di Gennaro e Marco Cassini stavano mettendo in piedi a Roma una casa editrice innovativa, sia nella proposta sia nel modo di lavorare e collaborare. Sono passati circa vent'anni da allora e il Dna di minimum fax non è cambiato: in continua evoluzione e apertura, come tutte le start up, ma con la stessa attitudine indipendente degli inizi.

Intervista a Daniele Di Gennaro

*«... andrò a New York a lavorare / ti assicuro che lo faccio / se non altro vado al parco / leggo David Foster Wallace...» Così recita la canzone Hipsteria dei Cani, gruppo di giovani ragazzi romani che bazzica da alcuni anni la scena della musica indipendente italiana. E subito viene in mente minimum fax, dal 1994 punto di riferimento per i giovani indie – e non solo – di tutta Italia che nel tempo sono cresciuti ma hanno conservato la stessa attitudine, al di là delle vecchie e delle nuove etichette. Cosa significa per voi essere una casa editrice indipendente? E cosa è cambiato dagli inizi a oggi?*

È indipendente una casa editrice libera di scegliere progetti editoriali e di costruire il proprio gruppo di ragionamento, libera di scegliere le persone con cui lavorare. Una realtà che vive unicamente del suo lavoro e non di altri sostegni finanziari. La definizione *editore indipendente* negli anni novanta si inseriva in un contesto generale che vedeva grandi gruppi editoriali contrapposti a case editrici di ricerca, a volte costituite da pochissime persone, ma capaci di alimentare il sistema editoriale con nuovi autori, nuove linee grafiche, nuovi processi di comunicazione. Prima che nel settembre 1998 *minimum fax* lo pubblicasse in Italia, David Foster Wallace non era mai stato tradotto, quindi non era mai uscito dagli Stati Uniti: lui stesso si considerava pressoché intraducibile. Oggi, data la sofferenza del mercato del libro, il legame connettivo fra i termini *indipendente* e *libero* è sub iudice: staremo a vedere quanto gli editori di proposta riusciranno a riempire di vera libertà operativa i loro progetti, oltre il mero significato ideologico dell'indipendenza.

*La grande attenzione alla grafica di copertina è da sempre un elemento di riconoscibilità di minimum fax, sia per quanto riguarda i nuovi titoli sia per le ristampe. Che peso ha avuto questa vostra politica nell'affermazione del marchio e come vi ponete ora rispetto al fatto che molti lettori non sfogliano più il libro in libreria ma ne vedono la «miniatura» sui negozi online o le «sfumature di grigio» sull'e-book?*

Oltre alle scelte sui contenuti, l'identità di un marchio editoriale vive della sua riconoscibilità. La cura delle grafiche e di tutti i dettagli dell'oggetto libro è stata fondamentale sin dagli inizi, per poi diventare ancora più incisiva con l'avvento di Riccardo Falcinelli, un art director che ha saputo creare continuità fra i contenuti editoriali, la veste grafica e l'attitudine di coloro che lavorano a ogni progetto.

Sulle copertine, a seconda delle collane, si lavora sulle parole chiave della singola pubblicazione cercando nell'illustrazione, nella fotografia e nella natura dei caratteri un risultato finale convincente che dia impatto, continuità e una riconoscibile relazione stilistica rispetto al genere e all'identità di autore e testo. Un

lavoro nel complesso molto approfondito che richiede fatica ma che alla fine dà parecchia soddisfazione.

L'e-book è un prodotto editoriale a se stante, che racchiude straordinarie possibilità distributive oltre che informative: può raggiungere ovunque lettori lontanissimi dal luogo fisico della libreria e può avere contenuti «extra» disponibili gratuitamente per il *download* (rassegne stampa, informazioni sul percorso del libro all'estero, biobibliografie, mappe culturali che indicano in che contesto culturale si colloca quell'autore, quel libro e quello stile). Tutti elementi che possono ricoprire un prezioso ruolo motivazionale rispetto all'acquisto di quello e altri testi correlabili, ben al di là dei colori e della grafica della copertina.

Anche noi ci stiamo muovendo sul versante digitale e a oggi contiamo oltre cento titoli *minimum fax* in formato elettronico; inoltre abbiamo sia un workshop sia un modulo specifico all'interno del corso «Il lavoro editoriale» dedicati agli e-book, che affrontano il tema da un punto di vista teorico ma anche pratico: insegnano a creare e impaginare un ePub.

*La vostra casa editrice propone una serie di attività formative e di corsi per aspiranti scrittori e redattori. Come è nata questa idea e quali ritorni ha avuto?*

L'incontro tra me e Marco Cassini avvenne in un corso di scrittura che si teneva in un pub romano. Là conobbi altre persone che come me erano appassionate e incuriosite dal mondo della scrittura – e quindi da quello editoriale –, con le quali decidemmo di dar vita a una «rete solidale», ovvero un circuito nel quale ciascuno potesse condividere le proprie passioni personali legate al mondo del libro e scambiare idee. I nostri corsi nacquero così, come condivisioni di esperienza.

Oggi la formazione è gestita da una associazione culturale (Emme Effe) che per definizione non ha scopo di lucro. Genera un movimento di aggregazione professionale che va al di là di quello quotidiano e che diffonde attenzione rispetto al marchio editoriale. I nostri corsi consentono una visione globale della produzione editoriale e la possibilità di capire quale dei tanti mestieri della catena produttiva si addice alle attitudini di ognuno. È chia-

ro che una buona consapevolezza del mondo del libro costituisce solo una base per l'ingresso vero e proprio nelle case editrici, che dipende molto anche da elementi come la motivazione, la capacità di concentrazione, la cura dei dettagli, il saper lavorare sotto pressione, l'aver un atteggiamento positivo rispetto al lavoro di squadra; tutte cose che non si possono apprendere in corsi sul mestiere dell'editore o del redattore.

Detto ciò, la nostra esperienza nel campo della formazione è più che positiva, perché tanti dei nostri corsisti hanno fondato nuovi marchi editoriali o hanno trovato poi lavoro in diverse realtà editoriali italiane.

*Il proliferare di case editrici a Roma e dintorni ha fatto sì che nel corso dell'ultimo decennio la capitale diventasse un polo editoriale degno di nota, contrapposto alla storica egemonia milanese. Insomma fare libri a Roma è diventata la normalità, ma vent'anni fa, quando avete iniziato voi, le cose non erano così. Come vedete questo fenomeno e come l'avete vissuto? Oggi predomina la «competizione» o la voglia di «fare sistema»?*

Nel 1992, quando nacque l'omonima rivista via fax, la scena romana prendeva forma e si poneva come nuova realtà di proposta editoriale. Ricordo che consideravo Alberto Castelvechi e Sandro Ferri di e/o come due maestri. L'aria che si respirava era stimolante: la scelta dei titoli da pubblicare e del modo di raccontare le storie avveniva con cura appassionata. La frase che sentivo pronunciare più spesso sia dagli altri sia dai miei collaboratori era «si può fare»; si condivideva insomma un'idea di possibilità più tipicamente newyorkese che romana.

Nessun predominio o competizione fra le due «capitali», ci sono entrambe. Il problema italiano è una sotterranea, sistematica diffidenza: una guerra di posizione che riduce la lotta alla mera difesa dei propri confini e non alla conquista e alla proposta di iniziative che aggiungano qualcosa di importante al panorama preesistente. Probabilmente una diffidenza dovuta al fatto che gli editori come noi sono innamorati del loro lavoro, ci si affeziona, restano fondamentalmente lettori orgogliosi più che imprenditori dell'editoria, anche per la loro natura radical-borghese, quindi

sprovvista di una vera, pragmatica cultura d'azienda. La crisi ha generato belle realtà di forze unite per specifiche questioni anche legislative fra editori affini per dimensione e sguardo (come il gruppo dei Mulini a Vento), lungi però dal costituire un vero e proprio sistema, che sarebbe frutto di pura cultura imprenditoriale. Dall'altro fronte il paradosso attuale vuole che gli egemoni oggi vivano preoccupazioni anche più forti degli editori che vivono fuori dai grandi gruppi editoriali.

*Ormai si parla tanto di ibridazione, multicanalità, transmedialità... Tutti termini che indicano la necessità – per le imprese culturali e non solo – di esplorare continuamente nuovi ambiti di attività e di essere presenti su più canali fisici e virtuali allo stesso tempo. Anche voi seguite questa tendenza e siete presenti su più fronti (penso per esempio al festival «La grande invasione» e a minimum fax media). Qual è diventato il peso di queste attività all'interno del vostro progetto e cosa avete in mente per il futuro?*

Più che una tendenza, portare i libri in contesti anticonvenzionali per noi fu una necessità, dovevamo conquistare visibilità e risorse economiche delle quali all'inizio eravamo totalmente sprovvisti. Oggi l'editoria è più di allora da intendere come selezione, scelta e proposta di *contenuti*. Un testo può dare vita a un libro, a uno spettacolo teatrale, a un adattamento audiovisivo; può costituire un blog culturale o diventare parte integrante di un progetto formativo. La chiave resta sempre l'affidarsi alle persone giuste, che siano un traduttore, un regista, un attore, o un grafico. La proposta su Sky Arte del format *Bookshow*, per esempio, è stata davvero una bella prova di forza, è andata oltre ogni nostra migliore aspettativa per qualità del risultato e dei riscontri. Il libro deve essere sempre al centro, anche di festival o eventi dal vivo.

Minimum fax media nasce nel 2004 con l'intento di estendere quando possibile i contenuti della ricerca editoriale alle piattaforme audiovisive: documentari sul mestiere dello scrittore come *Acqua in bocca (A quattro mani)*, o di impegno civile come *Primavera in Kurdistan* o *Mare chiuso*, o teatral-letterari come il lavoro di Gifuni e Bertolucci su Gadda e Pasolini, riflettono il lavoro delle collane «Filigrana» (teoria del-

la scrittura), «Indi» (inchiesta di impegno civile), e così via. Gli effetti positivi sul piano editoriale sono chiari: dal documentario *Acqua in bocca* nacque un libro a quattro mani di Camilleri e Lucarelli, che generò grande attenzione dei media e vendite oltre le 300mila copie, grazie anche a due messe in onda su Rai3. Il documentario di Giuseppe Sansonna su Zdenek Zeman e l'etica dello sport è stato presentato da Fabio Fazio a *Che tempo che fa* così come i film Gadda/Pasolini di Gifuni/Bertolucci, con qualche buon effetto sulle vendite, sulla percezione del marchio editoriale e sui librai. Avere a disposizione dei materiali audiovisivi genera anche dei trailer molto visti nella Rete, che funzionano da veicolo virale e forte sostegno del prodotto editoriale.

*Come vivete la distribuzione, storico punto debole per tutta la piccola editoria? Quali sono secondo voi le strade percorribili per correggere inefficienze endemiche del nostro sistema?*

È in pieno corso una crisi di sistema. Le macchine distributive e promozionali sono diventate troppo costose in rapporto alla crisi di mercato che sta mettendo in difficoltà tanti librai.

Detto questo, io penso che un editore sia sempre responsabile del proprio destino, che dipende dalla qualità delle scelte e dalla forza con cui riesce a sostenerle. Non può esistere una distribuzione o una rete promozionale perfetta. Lavoriamo per fornire alla promozione gli strumenti più efficaci perché i librai possano recepire al meglio le nostre proposte, le quali avranno vita, saranno vendute e saranno oggetto di ristampe solo se incontreranno i bisogni, la domanda, i sentimenti e i gusti di un congruo numero di lettori. Oggi è fondamentale riflettere sulle mutazioni dell'attitudine alla lettura e dei suoi ritmi, specie nelle nuove generazioni, compresse in community di coetanei con scarsissimi contatti con le generazioni precedenti, quindi estranei all'idea di eredità culturale. Io devo tutto ai consigli di persone più grandi di me: i libri, i film, i dischi che hanno formato il mio gusto critico me li passarono persone adulte che mi concedevano delle dritte formidabili. Mi sentivo riconosciuto e incuriosito dalla loro attenzione nei miei confronti. Frequentavo le case, quindi i nonni, padri e cugini maggiori dei miei amici. Oggi un sms elude anche l'uso del citofono.

La soglia dell'attenzione ha i ritmi frammentari di sequenze da videogame. Le rivoluzioni non solo tecnologiche stanno cambiando i costumi e la natura della fruizione dei prodotti editoriali. Lì si gioca parecchio del futuro degli editori, nel trovare un equilibrio fra gli estremi. Chi si affeziona troppo a modelli del secolo scorso, come chi rincorre troppo i vettori di moda, rischia, parafrasando Evtušenko, di «venire schiacciato dalla ruota del tempo».

*Chiudiamo in bellezza e parliamo di «record» per celebrare i vent'anni di minimum fax: il titolo più venduto di sempre, il più difficile da realizzare, il libro cui siete più affezionati, il progetto più bello cui avete lavorato, il prossimo record da realizzare...*

Il più venduto: *Acqua in bocca* di Camilleri e Lucarelli, un prototipo di romanzo epistolare generato dalla produzione di un documentario sui due autori. Una sorta di jam session narrativa che grazie anche alle messe in onda Rai è arrivata a oltre 300mila copie. Quella che per noi fu davvero un'impresa è la riproposta in un'unica collana dedicata all'autore dell'opera omnia interamente ritradotta di Raymond Carver. Ostico sicuramente anche tutto il lavoro fatto intorno alla traduzione e alla proposta dell'allora sconosciuto David Foster Wallace e di tutti i *Burned Children of America* come lui, figli di un'antologia da noi selezionata che ha fatto poi il giro del mondo. L'affezione c'è per tutti i libri che decidiamo di pubblicare, altrimenti non li sosterremo. Penso fra i più recenti a *Il tempo è un bastardo* di Jennifer Egan, e a *Sofia si veste sempre di nero* di Paolo Cognetti, conosciuto come operatore e montatore di una nostra produzione audiovisiva: oggi sappiamo che quell'attività fungeva da copertura per uno scrittore straordinario.

Nel 2014 festeggeremo vent'anni di libri, nei quali ho sempre vissuto una condizione e una realtà stimolanti. Ho avuto la fortuna di poter lavorare a progetti sempre diversi e sono stato circondato da persone migliori di me in determinati ambiti che mi hanno insegnato ogni giorno cose nuove: un arricchimento continuo. Il prossimo obiettivo è farne altri venti e vedere che effetto fa invecchiare osservando da vicino i flussi veloci delle idee, delle storie e delle mutazioni sociali.

Per fare questo sarà necessario avere la disposizione mentale del principiante, quella della nudità di sguardo, della capacità di sorprendersi. Ogni posa intellettualoide, rigidità ideologica, supponenza per autocompiacimento da status inibiscono pregiudizialmente questa attitudine all'ascolto, all'apertura, alla presa d'atto dei cambiamenti; all'accettazione di quello che è diverso da noi, o di quello che non abbiamo mai pensato, che un ambito di evoluzione culturale dovrebbe presupporre per natura e definizione.

CRONACHE EDITORIALI  
Gli inquinamenti  
dell'editoria  
scientifica  
di Sylvie Coyaud

*In mancanza di un affidabile sistema di peer review, molte pubblicazioni open access si aprono a contenuti discutibili – quando non a provocatorie truffe – e oggi più che mai si pone il problema di una categoria di professionisti, detective archivisti o viceversa, in grado di garantire l'attendibilità dei contributi.*

**L'**editoria scientifica non è mai stata così redditizia. Prima di descriverne il presente stato di confusione, forse conviene fare un sunto delle puntate precedenti. Nel 1665 – poi cerco di sbrigarmi – il segretario della Royal Society, Henry Oldenburg, adottò una nuova tecnologia per disseminare le conoscenze. Per la prima volta fece stampare gli interventi dei membri nei *Proceedings of the Royal Society*, che esistono tuttora. Nei secoli successivi, accademie, università e editori commerciali di riviste scientifiche – economia, psicologia e sociologia comprese – si diedero regole comuni che i redattori devono applicare per garantire qualità e affidabilità degli articoli. In cambio di questo valore aggiunto, gli scienziati cedono agli editori ogni diritto sulle proprie pubblicazioni. Nel 1991, il fisico Paul Ginsparg adottò una nuova tecnologia per raccogliere nel «magazzino pubblico» chiamato poi arXiv.org i testi in formato digitale che i fisici si scambiavano in bozza o comunque prima che venissero stampati da una rivista. Negli anni successivi, arXiv.org si aprì anche a discipline affini e nel 2013 sfiorava i 900mila articoli. Finanziato dalla Cornell University che lo ospita e da piccole donazioni, la sua gestione costa soltanto 400mila dollari all'anno. Non ha una *peer review*, solo

moderatori, e se ne può ignorare tranquillamente il 90% del contenuto (compreso un testo uscito un 1° aprile, di cui dirò altro solo in presenza del mio avvocato). Però è qui che il matematico russo Grigorij Perel'man ha depositato quattro quattro la prova della congettura di Poincaré, tra altre. È qui che si trovano riflessioni e approfondimenti su concetti fondamentali come quello di simmetria, per esempio, che non avrebbero tanto spazio altrove.

Perché non fare un archivio analogo per le ricerche biomediche, assai più rilevanti del bosone di Higgs per la vita dei cittadini che le finanziano? si chiese l'oncologo Harold Varmus, premio Nobel per la medicina nel 1989, all'epoca direttore generale dei National Institutes of Health americani, il più grande e ricco conglomerato di centri di ricerca che ci sia al mondo. Dopotutto, gli scienziati sono già pagati per scrivere i propri risultati e valutare quelli altrui, perché mai i loro articoli sarebbero proprietà esclusiva degli editori? La resistenza dei ricercatori, delle industrie biomediche e degli editori fu tale che PubMed dovette limitarsi ad archiviare i riferimenti bibliografici e il sunto di ogni articolo. Nel frattempo, le riviste risparmiavano sui costi di stampa e distribuzione pubblicando direttamente gli articoli sul web dietro un *paywall* superabile solo dagli abbonati, e dai giornalisti accreditati. Quelle su carta erano più che altro per amici e parenti degli autori, e per le biblioteche del terzo mondo, prive di connessione veloce e spesso di elettricità. Il settimanale «Nature», al quale la stampa accosta sempre aggettivi quali «prestigioso» o «autorevole», tira meno di cinquantamila copie.

I profitti lievitavano. Nel 2012 erano in media del 20% per le riviste di accademie e altre associazioni scientifiche, del 30% per le case editrici universitarie, del 37% per i grandi editori commerciali e del 50% per la Hindawi Corporation, fondata nel 1997 da due giovani egiziani, che ora pubblica oltre trecentocinquanta riviste esclusivamente online e in open access.

Nel 2000 iniziava la rivolta degli sfruttati, trentamila scienziati si impegnavano a boicottare gli editori commerciali, rei anche di strozzinaggio. Alle università vendono pacchetti di abbonamenti a prezzi esosi, in effetti. Dentro ci sono – per esempio – alcuni trimestrali di neuroscienze da ventimila euro/anno.

Un gruppuscolo di genetisti californiani, organizzati e incitati da Harold Varmus per altri versi favorevole al libero mercato, fondò la Public Library of Science, con nove milioni dalla Fondazione Moore. Chi vi pubblica paga da milleottocento a tremila dollari, ma molto meno o niente se gli autori sono di un paese povero e non ricevono appositi sussidi dalla fondazione di George Soros, da agenzie dell'Onu o altri benefattori. Fu un successo: tra il 2002 e il 2006 la Plos varò sette riviste, preziose anche per le Ong umanitarie e sanitarie. Dove, se non su «Neglected Tropical Diseases» scoprire che un farmaco non più brevettabile cura la bilharziosi meglio di uno nuovo e venti volte più caro? La Plos bruciò presto i milioni di Betty e George Moore che dal 2006 ne donarono altri quattro per trovare una soluzione. Si chiama «Plos One», una rivista dalla «revisione leggera» e con interventi redazionali minimi. L'articolo costa in media 1200 dollari, pochi se si considera che di solito gli autori sono più di tre e gli enti di appartenenza più di due. Oggi i profitti di «Plos One» su circa 4500 articoli/anno ripianano il deficit delle altre testate. Qualche volta escono articoli di cui nessuno sembra aver controllato la plausibilità, è vero. Però ricercatori importanti che sarebbero ospitati gratuitamente da «Cell», ma dopo mesi di coda, preferiscono la sua rapidità e gratuità per chi legge, soprattutto se i risultati riguardano patogeni pericolosi per animali umani e non, come una mutazione letale in un virus prima ben tollerato.

Ho quasi finito il sunto delle puntate precedenti. Ma per avere un'idea del contesto, bisogna tener conto di altri cambiamenti avvenuti dalla seconda metà del secolo scorso. In ordine cronologico, i principali mi sembrano: la regola ormai mondiale del «pubblicare o perire» per cui finanziamenti, assunzioni e promozioni si basano anche, e a volte soltanto, sulla quantità degli articoli prodotti da un ricercatore, delle loro citazioni da parte di colleghi (*citation index*) e sull'autorevolezza della rivista nella quale sono usciti (*impact factor*); la vendita di questi indici, fattori e altre metriche da parte dell'agenzia Thomson Reuters; la moltiplicazione di blog e social network di e per scienziati; l'efficacia crescente di Google Scholar e degli algoritmi di data mining; i bonus da diecimila dollari versati da enti pubblici in Cina – e som-

me ignote in India, Sudest asiatico, Golfo Persico e Africa subsahariana – ai ricercatori che pubblicano su riviste con un fattore d'impatto elevato; nei paesi occidentali, la decisione di includere nei fondi per una ricerca quelli per la sua pubblicazione in open access immediato o ritardato di sei o dodici mesi, sul sito dell'editore, degli autori o delle istituzioni.

Per le biblioteche universitarie, l'open access sarebbe un bel risparmio se gli abbonamenti alle riviste dietro *paywall* costassero sempre meno; invece dal 1992 aumentano del 6% all'anno. Springer è stato il primo editore commerciale ad accorgersi che l'open access rendeva bene e nel 2008 comprò in blocco le riviste di BioMed Central. Oggi tutti offrono l'opzione open access a un prezzo medio di 1800 dollari, con punte fino a diecimila dollari. In confronto, le 30mila nuove riviste dei quattromila editori nati online in questi ultimi anni chiedono cifre modeste: dai cinquanta ai seicento dollari, con punte fino a seimila.

In un caso su dieci (media delle stime di Stevan Harnad, Université du Québec, e di Jeffrey Beall, University of Colorado, che ringrazio dell'aiuto) quelle riviste sono caricature, contraffazioni o truffe. Si va dallo straccio con l'etichetta Hermès incollata sopra – un sito con il logo di «Jokull», una piccola e ottima rivista di vulcanologia artica che non aveva ancora un sito proprio, e sotto il logo rubato varie stangate da pagare in anticipo cliccando sul bottone «Paypal», ma l'articolo inviato in Pdf non compare mai – fino alla valigia Vuitton che va esaminata nei particolari per distinguerla dall'originale: i titoli di tutte le riviste di un editore tradizionale, preceduti da OA per open access.

Come tanti, milito dal 1992 per un arXiv.org universale. Adesso che sta spuntando e che gli autori si tutelano dai furti con forme di copyright che dovrebbero interessare anche gli editori di riviste non scientifiche, non voglio che lo rovinino gli «editori predoni» (*predatory publishers*, termine coniato da Jeffrey Beall). Va difeso, ma siamo ancora in pochi e servono rinforzi: bibliotecari supercompetenti che tolgano la fantascienza archiviata spudoratamente da certi ricercatori sul web della propria istituzione, evitandole brutte figure internazionali.

Nove volte su dieci, i nuovi editori commettono errori di

forma e di sostanza, imparano e si correggono. I più interessanti sono quelli che si ribellano alla «dittatura della bibliometria», fanno esperimenti... e sottovalutano regolarmente – a mio avviso – la scelta dell'editore (scelte dei direttori in realtà, spesso giudizi di valore su quello che è rilevante per la comunità di riferimento, ma anche scelte etiche ed estetiche. Forse sembrerà strano, ma Philip Campbell, il direttore del gruppo Nature, parla della propria funzione come Roberto Calasso della propria in *L'impronta dell'editore*), il lavoro redazionale e la competenza tecnica sottostanti a un articolo scientifico, alla sua compatibilità con altre piattaforme, codici, rimandi ai dati grezzi nei depositi permanenti, bibliografia a norma, insomma tutto quello che lo rende utile ad altri e lo valorizza. Gli editori inesperti sono le prime vittime dei venditori di indirizzi e-mail ai quali sollecitare un articolo, offrire posti nei comitati scientifici e di redazione; di fattori d'impatto prima ancora che una rivista esca; di decine o centinaia di false citazioni in false riviste; di migliaia di «mi piace» sui social network. Con la complicità di ricercatori disonesti.

Il successo di «Plos One» ha coinciso con l'arrembaggio dei predoni. Nel 2009 Philip Davis, uno studente della Cornell University, sospettò che le riviste di Bentham Science Publishers non praticassero la *peer review* che garantivano. Insieme a Kent Anderson, un redattore del «New England Journal of Medicine», mandò all'«Open Information Science Journal» un articolo parrotto dal programma SCIGen (<http://pdos.csail.mit.edu/scigen/>), un generatore di prosa parascientifica inventato al Massachusetts Institute of Technology. Firmarono D. Phillips e A. Kent del Center for Research in Applied Phrenology (Crap = sterco), un testo che venne accettato in cambio di ottocento dollari da spedire in una casella postale degli Emirati arabi uniti. Declinarono l'offerta, ma la loro corrispondenza con la redazione fece il giro delle riviste serie e non. La prima prova del programma MathGen ottenne lo stesso risultato nel 2012 con «Advances in Pure Mathematics», di Scientific Research Publishing. (Ai lettori *en panne d'imagination* che volessero farsi scrivere qualcosa da MathGen, raccomandando il generatore di teoremi inventato da David Simmons-Duffin: <http://davidsd.org/theorem/>.)

Dai predoni acquistavano crediti soprattutto ricercatori del terzo mondo. Gli italiani erano rari fino all'estate 2012, quando un gruppo del dipartimento di Ingegneria strutturale, edile e geotecnica del Politecnico di Torino si comprò su «Scientific Research and Essays» un lussuoso *full length research paper* intitolato *Neutroni piezonucleari da terremoti quale ipotesi per la formazione dell'immagine e la datazione con radiocarbonio della Sindone di Torino* ([http://www.academicjournals.org/article/article1380798500\\_Carpinteri%20et%20al.pdf](http://www.academicjournals.org/article/article1380798500_Carpinteri%20et%20al.pdf)). Riscrivono la storia della Terra, quella dell'Impero romano e il Nuovo Testamento, escludendo a priori la ventina di sudari attestati da fonti storiche. Considerano invece «i documenti storici che attestano l'occorrenza nella "Vecchia Gerusalemme" di un terremoto disastroso nel 33 a.D.». Per «documenti», intendono poche parole tratte dal Vangelo di Matteo, forse postulando che i romani amministrassero l'impero a voce. Quel 3 aprile, «un evento sismico di magnitudo tra 8 e 9 gradi della scala Richter» durato quindici minuti (minuti, avete letto bene) lacera la tenda del Sinedrio senza causare altro danno. L'Angelo «rotola la pietra» (Matt. 28:2) per un quarto d'ora applicando un «carico meccanico» che ne fa uscire «un flusso di neutroni termici fino a 10 alla 10ma per cm<sup>2</sup> al secondo». Una discreta bomba nucleare a neutrone, la cui esplosione lascia per un attimo «come morti» i centurioni di guardia che poi scappano a gambe levate e dà all'Angelo un «aspetto come di folgore» (Matt. 28:3-4). Gli abitanti emergono sanissimi sia dal terremoto che dal flusso letale tant'è che nel 70 d.C., mentre con una mano i romani ne abbattono le case, con l'altra ne devono passare a fil di spada la discendenza. Quanto alla Sindone, emerge che pare lavata con Perlana salvo nei punti «dove l'evento può aver contribuito sia alla formazione dell'immagine che all'aumento in C-14 sulle fibre di lino». L'ipotesi dell'immagine e del C-14 si fonda su esperimenti con casalinghi avvolti in teli intrisi di essenze e unguenti, in una cantina privata di Torre Pellice in cui avverrebbero minisismi, causati da una soprano occasionalmente rapita dagli alieni. Sono questi test a indicare che la Sindone torinese risale a 1980 anni fa.

In Italia il *research paper* del Politecnico di Torino sdoganò, per dirla con il direttore di *Tirature*, la letteratura scientifica

post-postmoderna. Pochi mesi dopo il dotto Francesco Celani dell'Istituto nazionale di fisica nucleare riciclava da un editore polacco una vecchia presentazione in Power Point e in un inglese esilarante, sulla presunta energia ricavata da una cella di sua invenzione. Fra i coautori, aveva aggiunto parenti, colleghi di parenti e propri, e il titolare della start up britannica che cerca fondi per sviluppare la cella e metterla in commercio. Altrettanto esilarante l'inglese con il quale, sul «Journal of Agricultural Science and Applications», l'ingegner Ubaldo Mastromatteo della STMicroelectronics riscriveva in quei giorni la Genesi con un'interpretazione creazionista del secondo principio della termodinamica, di moda fra alcuni evangelisti americani un decennio fa. In un inglese impeccabile invece, nella primavera del 2013, Nicola Scafetta – cervello matematico fuggito in un'università del North Carolina – batteva il record mondiale di autocitazione con ventotto articoli propri inseriti nelle bibliografie di due articoli quasi identici. In entrambi accusa un complotto mondiale di climatologi di «false configurazioni» e di diffondere un allarmismo ingiustificato. I gas serra non hanno alcun effetto serra, sostiene Scafetta, e lo dimostra usando le congiunzioni Giove-Saturno, condite con armoniche lunari quanto basta, per prevedere cicli passati e futuri di raffreddamento e riscaldamento del clima terrestre lunghi a piacere «20-30... 900-960... 80mila anni». Mentre c'è, pretende che l'astrologia sia riammessa tra le scienze autorevoli poiché «nel 1345 d.C., una congiunzione Giove-Saturno è avvenuta nel segno zodiacale dell'Acquario» e alcuni astrologi del tempo l'hanno giustamente «collegata all'epidemia di Peste nera». Si poteva collegare anche a Saturno in Capricorno e alla Luna nei Pesci, presumo, comunque è chiaro che dal Novecento un complotto mondiale di biologi ed epidemiologi propina una falsa configurazione della *Yersinia pestis*.

Sono storie comiche finché restano nel mondo virtuale, in quello reale possono avere conseguenze tragiche. A Bologna, la Natural Pharma International spaccia un estratto d'alga che, promette con un elenco di pubblicazioni risibili, cura la malaria in cinque ore e l'Aids in cinque giorni. In un'inchiesta della Procura romana chiusa nell'agosto 2013, si legge che la setta del guru

Danilo Speranza – già sotto processo per pedofilia – ha raccolto milioni per una tecnologia che ricaverebbe farine alimentari per animali umani e non dagli scarti dell'agricoltura e porrebbe fine alla fame nel modo. Non solo la tecnologia – una macinatrice che nessuno ha mai visto in funzione – ha ottenuto il parere positivo dei ministeri della Sanità, dell'Agricoltura e della Ricerca, ma il «Centro studi e ricerca» della setta riscuoteva il 5 per mille e i suoi «ricercatori», tra i quali il professor Dell'Omo dell'Università La Sapienza, pubblicavano colossali bufale sulla rivista di divulgazione «Scienza e Conoscenza». In open access, *bien sûr*.

Le autorità accademiche e amministrative non si sognano di difendere la cultura, men che meno la sua parte scientifica. Tollerano ogni *misconduct*, ogni strappo al patto di fiducia che, stando ai sondaggi dell'Eurobarometro, lega ancora scienziati e cittadini. Il sapere sembra potente come non mai, salvifico addirittura, si pensi a chi invoca la *knowledge economy*. Invece è fragile, indifeso, ha bisogno di cani da guardia, di bibliotecari con una formazione scientifica, di informatici con una formazione da bibliotecari, di detective archivisti o viceversa e di altre professioni da inventare. Noi dilettanti della nettezza culturale siamo sopraffatti.

CRONACHE EDITORIALI  
Del finito senza  
infinito, ossia  
dell'assenza della  
saggistica in editoria  
di Giulio Sapelli

*La sparizione della saggistica dai banchi delle librerie è sintomo di un problema più ampio, che negli ultimi anni ha visto affermarsi una preminenza della comunicazione sul contenuto comunicato.*

**D**a ragazzo seguivo con passione il lavoro di mio padre, operaio tipografo e fotoincisore, ossia stampatore di immagini e non solo di caratteri. Il suo sogno era stampare solo libri fotografici di pregio dove magnifiche fotografie a colori erano commentate da illustri studiosi e destinate a un pubblico di studiosi. Per molti anni, prima di passare alla «Stampa» e abbandonare quindi il lavoro di tipografo e giungere a una perfezione nella fotoincisione che fu sormontata e soppiantata poi solo dall'applicazione delle moderne tecnologie informatico-tipografiche, aveva sognato di divenire un piccolo editore.

Nelle ore che dedicava all'insegnamento serale nei corsi paritetici, ossia cogestiti da sindacati padronali e sindacati operai, avrebbe non solo «fatto teoria», come diceva, ma stampato dei libri di pregio scritti dagli intellettuali con i quali, tramite la politica, veniva via via in contatto nel suo incessante ricercare spirituale. Mi diceva sempre che la differenza vera più profonda e spiccata non era solo quella tra uomini di paglia e uomini con la schiena diritta, ma tra tipografi e editori e il suo sogno, quindi, era quello di divenire editore. Penso che trovasse in questo modo una via di fuga dalla reificazione del lavoro e non solo dalla reificazione ca-

pitalistica, ma dalla reificazione *tout court*, che è un prodotto della mancata oggettivazione totale dello spirito nel lavoro, ossia nella realizzazione del sé, legando finito e infinito, nel lavoro medesimo. Del sé, nell'attività cognitiva più alta che ci sia, che è appunto il cosiddetto lavoro manuale. Anche qui il feticismo delle merci fa scambiare lucciole per lanterne e chiama manuale ciò che è invece consustanzialmente prodotto della mente, perché mentre si progetta e si prospetta si deve procedere altresì all'esecuzione o implementazione. E l'esecuzione è consustanziale a un pensiero complesso. La più semplice esecuzione deriva dal pensiero più complesso che ci sia, mentre la più cattiva esecuzione deriva da quello meno complesso. Non prevedendo variabili multiple ciascuna varianza di processo non prevista fa cadere nella polvere ogni schema lineare esecutivo.

Penso sempre a questo plesso di ricordi di una vita umana associata che appare sempre più lontana dall'oggi, quando rifletto su ciò che mi è apparso innanzi tra l'opera e la sua diffusione nella mia vita di scrittore «saggistico», ossia di scienziato sociale comunicante: di autore pubblicato. Sì, perché è essenziale definirsi autori pubblicati per impersonare appieno l'essere narcisistico dell'industria culturale. Devo dire di essere affetto da uno junghiano pregiudizio archetipale nei confronti della condivisione dei prodotti del mio pensiero. Penso di essere donativo, ma non voglio obbligare nessuno al contro dono, «le don et le contre-don» à la Godelier, e al rito natalizio applicato a tutta la vita sociale, ossia la più grande invenzione di marketing mai apparsa sulla Terra, che tutti si sforzano di imitare come ci insegnò trent'anni or sono Lévi-Strauss. Per me ciò che conta è il capolavoro assoluto concluso nell'opera e non nel successo della diffusione sua e di riflesso dell'autore. Ma è proprio questo che oggi è scomparso. Oggi la comunicazione quale che sia fa aggio sul contenuto comunicato. È una sorta di nuovo fascismo mediatico che avanza. Non conta ricercare, ma parlare della ricerca. I sondaggi sono stati l'epifenomeno primigenio di tale processo distruttore della civilizzazione del libro e della ricerca medesima. E quindi il punto di congiunzione tra ricerca e libro non può che riflettere telluricamente questa scomposizione dell'essere nella frantumazione della realizza-

zione sempre incompiuta dell'infinito nel finito: la dialettica della riproduzione culturale non si realizza più. Le monadi studiano e scrivono per pochissimi che condividono l'alienazione della solitudine. Ai più si racconta della ricerca senza ricercare. Così può capitare di raccontare per anni che l'austerità in economia fa bene alla società e produrre la strage degli innocenti e accorgersi dopo che tutto era falso. Ma si è trattato di un incidente di percorso. Il finito si era ricongiunto all'infinito per un attimo fuggente. Ma non è importato nulla a nessuno. Il letto del fiume che si era aperto subito si è richiuso e nessuno è stato sommerso.

E ci stupiamo che non si stampi più saggistica nelle cattedrali dell'editoria? Ma non scherziamo... È appena l'inizio...

## I LETTORI

---

Per l'accesso aperto serve una politica  
rigorosa  
*di Piero Attanasio*

Libri, musica, film nel passaggio al digitale  
*di Luca Barbarito*

BOOKCITY. Miracolo a Milano  
*di Dario Moretti*

## Per l'accesso aperto serve una politica rigorosa

di Piero Attanasio

*Le nuove norme sull'accesso aperto approvate a ottobre dal Parlamento, diverse da quelle proposte con un decreto agostano dal governo, hanno preceduto la necessaria riflessione sulle politiche per l'open access. Hanno tuttavia il pregio di chiamare alla responsabilità tutti gli attori della produzione scientifica e possono stimolare l'inizio di una riflessione più rigorosa sull'argomento.*

**I**n Europa, l'Italia è il terzo paese ad aver approvato una legge sull'accesso aperto ai risultati delle ricerche scientifiche, dopo Spagna e Germania. È però il secondo per entrata in vigore, perché in Germania, benché la norma arrivasse dopo un lungo dibattito, hanno ritenuto di posticiparne la partenza, mentre in Italia governo e Parlamento hanno considerato la questione così «necessaria e urgente» da giustificare il ricorso a un decreto legge. È infine il primo, senza rivali, nella speciale classifica dei paesi che, su questo tema, hanno prima fatto una legge e poi si sono posti il problema di definire una politica. Il che – se non altro – apre alla speranza che si inizi una discussione reale, e rigorosa nel metodo, sulle politiche da adottare. Che significa definire gli obiettivi e individuare gli strumenti più efficaci per raggiungerli.

Andiamo con ordine. L'art. 4, comma 2, del decreto «Valore Cultura» (DL 91/2013) emanato dal governo ad agosto e convertito in legge a inizio ottobre (L 112/2013) prevede che «i soggetti pubblici preposti all'erogazione o alla gestione dei finanziamenti della ricerca scientifica» promuovano l'accesso aperto agli articoli di rivista che riportano i «risultati della ricerca finanziata per una quota pari o superiore al 50 per cento con fondi pub-

blici». Ciò potrà avvenire o tramite una pubblicazione immediata ad accesso aperto da parte degli editori (*via d'oro*), o attraverso la ripubblicazione open access in archivi istituzionali o disciplinari (*via verde*), entro 18 mesi dalla prima uscita per le pubblicazioni scientifiche, tecniche e mediche, entro 24 per quelle umanistiche e delle scienze sociali.

Per meglio analizzare il contesto, vale la pena di fare un passo indietro, partendo dalla *Raccomandazione sull'accesso all'informazione scientifica e sulla sua conservazione* della Commissione europea, datata 17 luglio 2012. Avendo la ventura di leggere questo tipo di documenti da anni, mi sembra di notare nella «Raccomandazione» la sanzione definitiva di un deciso cambio di rotta nell'individuazione degli obiettivi, maturata nel corso degli ultimi anni. Semplificando: il movimento open access internazionale nasce da un'analisi dell'aumento dei prezzi delle riviste scientifiche, attribuito alla natura oligopolistica dello specifico segmento del mercato internazionale. Si ritiene che la tradizionale presenza sul mercato di operatori non profit legati alle stesse università non sia più sufficiente e che sia quindi necessario un cambiamento radicale del modello stesso dell'editoria scientifica. Il nuovo modello è individuato nell'accesso aperto alle pubblicazioni, al quale si attribuisce la capacità di rompere gli schemi competitivi esistenti e incidere anche sul livello dei prezzi delle riviste tradizionali.

A leggere la «Raccomandazione» questi elementi sembrano accantonati. Nei *consideranda* iniziali sono evidenziati altri obiettivi, non più legati agli effetti indotti sul mercato editoriale, ma direttamente connessi al beneficio dell'accesso aperto, che presuppone una maggiore diffusione dei risultati delle ricerche, particolarmente importante quando queste sono finanziate dal settore pubblico. Si sottolinea allora come l'accesso aperto possa migliorare le «condizioni in cui si effettua la ricerca» (*considerandum* 6), garantendo una maggiore diffusione all'interno delle comunità scientifiche, ma soprattutto si insiste sugli effetti verso l'esterno: l'accesso aperto dà «modo agli attori sociali di interagire nel ciclo di ricerca» (7), e ancora: «I benefici [...] saranno avvertiti anche dalle imprese. Le piccole e medie imprese, in particolare, miglioreranno la propria capacità di innovazione» (8).

Ritengo che questo approccio sia metodologicamente più robusto, in quanto i tentativi di dimostrare che l'open access ha effetti pro-competitivi e quindi può indurre una riduzione dei prezzi non mi hanno mai convinto. Non mi ha mai convinto, in particolare, quella descrizione circolare dell'editoria scientifica che era (e sempre meno è) alla base delle posizioni più estreme dei sostenitori dell'accesso aperto. L'idea che nell'editoria scientifica autori, revisori e lettori coincidano – da cui la rappresentazione degli editori come intermediari parassitari («Perché le università devono pagare ciò che le università hanno prodotto?») – non è solo tecnicamente sbagliata, perché non considera i costi dell'attività editoriale, ma è soprattutto claustrofobica. Descrive la più classica delle torri d'avorio (materiale per altro fuorilegge, sostituito da succedanei assai più vili: le condizioni economiche in cui è sospinta la ricerca in Italia fanno piuttosto immaginare torri di osso di bue) in cui gli accademici parlano solo tra loro. Certo, vi sono ambiti di ricerca di base, nell'astrofisica come nella filologia romanza, dove un certo livello di circolarità è inevitabile. Ma assumere che questa sia la regola, e che la diffusione del sapere accademico verso comunità più ampie sia affidata solo alla «divulgazione», è sbagliato, e soprattutto non auspicabile.

La visione dell'accesso aperto proposta dalla Commissione europea presuppone invece l'apertura, l'idea che le ricerche interessino altri «attori sociali». Assumere l'obiettivo della massima diffusione dei risultati della ricerca pubblica verso la società, invece che la modifica degli equilibri competitivi sul mercato, non è indifferente ai fini della definizione delle politiche da adottare. La questione non è, infatti, se promuovere l'accesso aperto o no, quanto piuttosto quali forme dell'accesso aperto siano più efficaci per andare in quella direzione.

Sgombrato il campo dall'illusione che l'open access produca un mondo di maggiori accessi e minori costi allo stesso tempo, la Commissione raccomanda agli Stati membri di prevedere, nelle politiche di promozione dell'accesso aperto, un'adeguata «pianificazione finanziaria associata». Lo fa per ben quattro volte in otto articoli. In primis al momento di fissare i termini generali delle politiche (art. 1) e, più avanti, specificando dove sono i costi:

servono risorse giacché «gli organismi di finanziamento della ricerca» pubblica devono «mette[re] a disposizione i finanziamenti necessari per la diffusione» delle pubblicazioni (art. 2). La costruzione di archivi istituzionali efficienti richiede altre risorse (art. 3) e lo stesso deve dirsi per le politiche di «conservazione dell'informazione scientifica» (art. 4).

La norma italiana, che pure nelle intenzioni di chi l'ha inizialmente proposta si ispirava a questa «Raccomandazione», risolve il problema con sicumera: «Dall'attuazione del presente articolo non devono derivare oneri ulteriori per le finanze dello Stato» (comma 4 dell'art. 4 del citato decreto). Ora, se una politica costa e non si prevedono «oneri ulteriori per le finanze dello Stato», la scelta ha effetti riallocativi. Le risorse necessarie vanno trovate tra quelle esistenti, in questo caso tra quelle degli «organismi di finanziamento della ricerca» e del fondo di finanziamento ordinario delle università rispettivamente per garantire la diffusione open access delle pubblicazioni e per assicurare l'esistenza di archivi istituzionali atti anche alla conservazione di lungo periodo. È persino superfluo ricordarlo: si tratta di due fondi falciati negli ultimi anni da tagli continui, già in sofferenza, ai quali è davvero difficile chiedere ulteriori sacrifici.

Si può provare a interpretare l'iter parlamentare della norma secondo questa chiave di lettura. Gli effetti di riallocazione sono più pesanti quanto più alti sono i costi di realizzazione degli obiettivi. La prima versione del decreto prevedeva termini molto più brevi per la ripubblicazione ad accesso aperto (6 mesi per tutte le discipline) e soprattutto imponeva un obbligo generalizzato – che ricadeva sui singoli ricercatori – per tutte le pubblicazioni, compresi i libri. Un emendamento proposto dalla senatrice Stefania Giannini e votato all'unanimità in Commissione istruzione e cultura del Senato ha ricondotto i termini della norma a quanto descritto in apertura. Il cambiamento più evidente, e più discusso, riguarda i tempi di «embargo» prima della ripubblicazione open access, molto allungati rispetto all'ipotesi iniziale. Tuttavia, questa scelta mi sembra non sia che la conseguenza dell'aspetto più qualificante: la restituzione del potere decisionale agli enti di ricerca, che meglio potranno calibrare le politiche di accesso aperto in ragione

delle risorse disponibili, degli ambiti disciplinari e della tipologia delle pubblicazioni.

Una politica sull'accesso aperto non può basarsi su una soluzione univoca, valida per tutte le circostanze. Molto più efficace è un ragionamento caso per caso, considerando le esigenze delle diverse discipline, le politiche delle singole riviste in concorrenza tra loro, e così via. È la scelta operata anche dalla legge spagnola, che prevede un obbligo di ripubblicazione dopo dodici mesi dalla prima uscita, ma fa salvi i patti contrari tra i ricercatori e gli editori, traducendosi in una previsione collegata di fatto alle scelte editoriali delle singole riviste. Sotto questo profilo, la normativa italiana non differisce molto, salvo imporre un limite massimo di 18/24 mesi ai periodi di embargo, limite assente in quella spagnola.

La norma appena approvata è un punto di partenza, non di approdo. Da qui gli enti che finanziano la ricerca («nella loro autonomia», ricorda la legge, autonomia garantita anche dalla Costituzione) dovranno definire le politiche, possibilmente nel «dialogo tra le varie parti interessate», come raccomanda anche in questo caso la Commissione (art. 7). Tale processo richiede un'assunzione di responsabilità da parte di tutti gli attori coinvolti: gli enti finanziatori, i singoli ricercatori, gli editori. L'obiettivo non può che essere quello di produrre pubblicazioni di elevata qualità, nel rispetto dei vincoli economici sia di parte editoriale sia dei bilanci delle università.

Vale la pena allora di spostare, in conclusione, l'attenzione dagli aspetti economici a quelli più editoriali: quali sono le politiche che possono garantire una crescita della qualità, oltre che della diffusione, delle pubblicazioni scientifiche italiane?

Una singolare coincidenza ha fatto sì che negli stessi giorni dell'emanazione del decreto legge sia rimbalzata in Italia la polemica innescata da un articolo su «Science» del biologo molecolare John Bohannon, che ha riportato i dati di un test da lui svolto su oltre 300 riviste open access gold, che pubblicano direttamente ad accesso aperto a fronte del pagamento di una *fee*. Riviste che formalmente adottano rigorose procedure di *peer review* ma che per oltre il 50% dei casi hanno accettato – previo congruo

pagamento – un articolo volutamente pieno di errori marchiani. Significa che l'editoria ad accesso aperto è indice di abbandono dei criteri di qualità? In verità significa soltanto che sono fallaci tutte le generalizzazioni. Si potrebbe ribattere che tra le pochissime nuove iniziative editoriali che hanno conquistato i primi posti nelle classifiche delle migliori riviste scientifiche internazionali ve ne sono alcune editate da Plos ad accesso aperto («Plos Biology» e «Plos Genetics» si classificano sesta e settima nella categoria Agricultural and Biological Sciences di Scimago, rilevazione effettuata nel settembre 2013). Insomma: vi sono ottime riviste open access, come ve ne sono di meno buone e di pessime. Lo stesso si può dire delle riviste tradizionali. L'aneddotica del tipo di quella proposta da Bohannon, come quella di segno opposto che stigmatizza l'intero modello editoriale tradizionale a partire da singoli episodi, sembra solo volta a distinguere artificialmente i buoni dai cattivi, creando steccati e tagliando le gambe a ogni seria discussione sull'argomento. Per fare passi avanti, occorrerà ben altra profondità di analisi.

## Libri, musica, film nel passaggio al digitale

di Luca Barbarito

*Le industrie che vendono contenuti, come l'editoria, la discografia e la cinematografia, stanno attraversando una profondissima trasformazione iniziata vent'anni fa, con l'introduzione delle tecnologie digitali. Si possono individuare quattro fasi distinte che ognuna di queste industrie sembra dover affrontare.*

**V**enti anni fa (1993), nessuno avrebbe potuto prevedere il profondo impatto delle tecnologie digitali sulle industrie dei media tradizionali. Si pensava che le telecomunicazioni potessero essere stravolte da Internet (e-mail, sms, telefonate, videochiamate ecc.), ma le industrie che vendevano contenuti, come l'editoria, l'industria discografica e quella cinematografica, non dovettero subire alcun cambiamento. Al massimo, per loro sarebbe stato possibile «trasportare» più facilmente i contenuti grazie a Internet.

Dieci anni fa (2003), invece, la situazione era già abbastanza chiara. Dal 2000, l'industria discografica ha perso circa il 10-15% all'anno di fatturato per la pirateria, passando da un fatturato mondiale di 40 miliardi di dollari a 16 miliardi di dollari nel 2012 (fonte Ifpi). Di questi, circa 6 miliardi (il 35%) provengono da vendite digitali. Ciò significa che le vendite fisiche sono passate da 40 a 10 miliardi di dollari in dodici anni: un quarto.

Oggi, dopo anni di contrazioni, il fatturato dell'industria discografica è addirittura in leggera risalita. Sembrerebbe che, a livello mondiale, e in realtà solo grazie ad alcuni paesi, il continuo calo delle vendite fisiche sia ora finalmente compensato da un aumento delle vendite legate all'offerta digitale legale.

L'industria cinematografica e quella editoriale guardano giustamente con molta apprensione a quello che è successo all'industria musicale, che ha fatto da apripista al profondo cambiamento strutturale che tutte e tre le realtà stanno attraversando. La recessione attuale aggrava ulteriormente la situazione, ma c'è comunque una rivoluzione strutturale che queste industrie stanno affrontando. Chi studia i mercati dei media nota infatti molte similitudini tra quanto è accaduto al settore musicale e ciò che accade ora a quello editoriale e cinematografico. Questi ultimi sono solo in ritardo di circa sei-sette anni rispetto all'industria musicale, ma possono far tesoro di ciò che è accaduto per evitare di commettere gli stessi errori.

#### *Le quattro fasi della trasformazione*

I cambiamenti che stanno avvenendo in tutte queste industrie consentono di ipotizzare alcuni stadi comuni nel processo di trasformazione verso il digitale, nella fattispecie quattro fasi.

Nella prima, la fase della *pirateria*, che per l'industria musicale è durata circa cinque anni, il prodotto digitale è la pura «fotocopia» del prodotto fisico. Circola in Rete solo con la pirateria e l'industria vede il prodotto digitale unicamente come un danno: è un prodotto illegale che minaccia il fatturato del settore e dunque va contrastato. L'offerta legale è praticamente inesistente e spesso il *pricing* non è adeguato né per cercare di diminuire la pirateria né in confronto con la copia fisica. La politica delle imprese del settore è quella di chiedere allo Stato di intervenire contro la pirateria. Le imprese si concentrano solo sul prodotto fisico e sono molto riluttanti a sviluppare offerte digitali legali dei loro prodotti.

La fase due è quella della *convivenza necessaria*. Ormai è chiaro che c'è futuro per un segmento digitale all'interno del mercato e bisogna provare a sondarlo. Emergono nuovi intermediari prima sconosciuti, che diventano attori rilevanti. Si pensi a Apple, che è stata per la musica ciò che Amazon è per l'editoria. Questi grandi attori sono gli unici a fare profitti con il digitale. Emergono anche nuovi modelli di business, con prodotti nuovi – per esempio i libri interattivi – ma di scarso successo commerciale. Chiudono i distributori tradizionali come i negozi di dischi, le librerie e i cine-

ma. Si intuisce che questa strada va percorsa ma lo si fa malvolentieri. Alcune aziende cercano la strada della protezione con Drm, affidandosi a soggetti esterni (Adobe, Amazon, Apple) o provando con Drm proprietari. Il Digital Right Management, amministrazione digitale dei diritti, è una tecnologia di protezione che può essere applicata a file digitali di qualsiasi tipo al fine di porre alcune limitazioni all'uso, impedendo la copia o consentendola solo sugli apparecchi di uno stesso soggetto. Il pubblico però non la gradisce e ormai sembra troppo tardi per cercare di avviare un Drm standard comune tra le imprese dello stesso settore. Con il senno del poi, ovvero con un Drm standard comune, la storia di queste industrie avrebbe potuto essere completamente diversa. Dovendo convivere con il digitale, si cerca di provarlo semplicemente trasponendo alcuni titoli, ma non quelli di successo. La paura della pirateria è tale che non si rischiano i titoli importanti e nemmeno i testi universitari per il timore di una cannibalizzazione del segmento cartaceo, che comunque continua a essere profittevole. L'editoria e il cinema si trovano oggi in questa fase, che potrebbe durare anche quattro-cinque anni, con bilanci in rosso principalmente per le perdite dal lato «fisico» del mercato. Si provano ristrutturazioni dei costi dal punto di vista dell'offerta per contenere le perdite, ma non ci sono scelte drastiche da parte degli operatori tradizionali.

La terza fase è quella del *consolidamento*. Il digitale ha raggiunto almeno il 25% del fatturato complessivo del settore e non lo si può più ignorare. Gli editori (in senso ampio, non solo quelli librari) e i produttori si specializzano mantenendo solo alcuni dei prodotti del loro precedente portafoglio. Alcuni prodotti sono distribuiti soltanto sui mercati digitali e altri sono abbandonati in quanto il mercato fisico non è più remunerativo. Al posto delle librerie o dei negozi emergono alcuni intermediari/distributori di successo. Nella musica sono Spotify, Deezer, Pandora, Google Play, ma anche insospettabili avversari come YouTube diventano alleati e generatori di profitti digitali grazie al pagamento di diritti. Sono chiaramente cambiati i modelli di fruizione dei contenuti da parte dei consumatori e il lato della distribuzione digitale ha dunque attori nuovi che fungono da intermediari per queste nuove forme di consumo. Per la somiglianza con il settore musicale,

oltre al solito acquisto del file possiamo pensare a forme di affitto di opere editoriali (abbonamenti mensili a biblioteche digitali), a forme di fruizione gratuita (o eventualmente finanziata da pubblicità) di parti rilevanti delle opere stesse, alla creazione di storie brevi a puntate, ma anche a piattaforme dove i lettori si incontrano per scambiarsi opinioni. Molti di questi modelli di business legali che emergono dal lato dell'offerta si affacciano già oggi al mercato dell'editoria libraria, ma è anche presumibile che parecchi falliranno. Tuttavia, il potere contrattuale di queste nuove piattaforme, soprattutto quelle di maggior successo, è in generale molto forte. Il mestiere dell'editore sembra rivoluzionato. L'editore pare allontanarsi dal fruitore, che invece è maggiormente legato alla piattaforma intermediaria. Gli editori cercano nuove modalità di scouting degli autori attraverso il web (e magari anche la televisione), fenomeno prima impensabile. L'organizzazione interna delle case editrici è radicalmente cambiata e molte funzioni sono esternalizzate. La struttura dei costi è dunque del tutto diversa rispetto al passato. Gli editori capiscono che la gestione dei diritti è importantissima e cercano di ampliare il più possibile la diffusione delle opere di cui hanno i diritti e non di essere gli unici distributori dell'opera stessa. L'industria si vanta di essere pienamente protagonista di questa fase, proponendo nuovi modelli di business ma dimenticando di averla osteggiata fino a pochi anni prima. Solo la discografia si trova oggi pienamente in questa fase.

La quarta fase è quella della *maturità* e possiamo per il momento solo ipotizzarla, perché nessuno dei settori studiati vi è ancora entrato. In questa fase possiamo supporre che i contenuti diventino il fattore chiave del successo mentre le tecnologie non lo sono più. Nel mercato sono consolidati alcuni modelli di business e non ve ne è uno solo vincente (cosa a cui si pensava in precedenza). Le modalità di fruizione dei contenuti sono diverse e sono gli autori e i contenuti che ritornano centrali nel determinare il successo o meno di un editore. Se nella fase precedente erano le modalità distributive il fattore chiave del successo, ora è lo scouting, che però non è ovviamente più associato al tradizionale invio da parte dell'autore della proposta all'editore. È probabile che tutte le industrie arrivino a questa fase tra una decina di anni.

*Le strategie di breve e lungo periodo delle case editrici*

Potrebbe sembrare facile, a questo punto, delineare quali siano le strategie da seguire per gli editori, visto che il percorso di sviluppo di questi mercati è abbastanza chiaro e per certi versi prevedibile, almeno in una sua traiettoria generale. In realtà non lo è affatto, per due ordini di motivi.

Il primo è che gli editori sono molto più *differenziati* di quanto non lo siano le case discografiche. Le prime tre case discografiche, che hanno circa l'80% del mercato, sono in realtà molto simili tra loro per tipologia di offerta e si trovavano tutte nella stessa situazione. Per l'editoria libraria la situazione è radicalmente diversa: c'è maggiore frammentazione (concorrenza) e differenziazione dell'offerta; la narrativa è diversa dalla scolastica, dall'accademica, dalla saggistica e dall'editoria scientifica. Ogni tipologia di prodotto potrebbe trovare diverse piattaforme distributive digitali di successo proprio perché i prodotti sono diversi, anche se fino a oggi sono contenuti su uno stesso supporto, il libro cartaceo.

Il secondo ordine di difficoltà è decisamente penalizzante per gli editori esistenti che hanno *strutture consolidate*, rispetto a quelli nuovi che invece possono organizzarsi da subito in modo più flessibile. Gli editori librari tradizionali oggi sono all'inizio della fase due, quella della «convivenza necessaria» e hanno due ordini di problemi strategici: uno di breve periodo e uno di più lungo periodo.

Nel *breve periodo* il loro problema è che desidererebbero *sperimentare* ma non sanno cosa e come. Non c'è nulla di consolidato (tranne Amazon), i nuovi modelli di business sono giovanissimi e non è chiaro quali prodotti e quali forme distributive prevarranno. Si pensa a una piattaforma di successo, ma quasi sicuramente ce ne sarà più di una. Gli ormai due-tre anni di crisi del mercato, peggiorati dalla recessione, non lasciano però risorse finanziarie disponibili per la sperimentazione, anzi spingono a un taglio dei costi tradizionali. Le banche hanno limitato moltissimo il credito e, nella difficoltà, gli editori sembrano diventati più avversi al rischio di quanto non lo fossero prima. È successo lo stesso anche per l'industria discografica, accusata durante la crisi di es-

sere incapace di scegliere nuove proposte, vero mestiere dell'editore il cui venir meno sarebbe stato concausa della contrazione del mercato. Le strutture interne tradizionali degli editori sono abbastanza rigide e non competenti ad affrontare problemi nuovi, e non basta assumere un nuovo dipendente che si occupi del digitale per cominciare a risolvere il problema.

Inoltre, c'è una seconda questione che sembra essere molto sottovalutata: quella delle *strategie di prezzo*. Di fronte alla pirateria, come di fronte al fenomeno delle fotocopie, l'editore cerca di alzare i prezzi del prodotto originale, quasi a compensare il fenomeno e nella fiducia che i clienti più interessati siano comunque sempre disposti a pagare. Anche nella discografia è successo lo stesso. I prezzi dei cd sono aumentati fino al 2007 per poi diminuire drasticamente fino a oggi. Nella fase della convivenza forzata, invece, le imprese percepiscono la concorrenza di prezzo dei prodotti digitali e fisici sostituiti e abbassano i prezzi. Oggi, anche per la contingenza della recessione, i consumatori sono molto più sensibili al prezzo di quanto non lo fossero in passato. Tra i libri cartacei una recente ricerca di A.T. Kearney e Bookrepublic ha mostrato che il prezzo medio è sceso da 11 euro nel 2010 a 6,50 euro nel 2012, mentre Bookrepublic ha indicato che nello stesso biennio il prezzo medio dei libri digitali è sceso da 5,70 euro a 2,90 euro. Mantenere alti i prezzi può per molti editori significare autoescludersi dal mercato. In realtà, l'elasticità della domanda al prezzo potrebbe essere largamente diversa per tipologia di prodotto e per editore; dunque potrebbe essere necessario studiare il fenomeno per ciascuna di queste tipologie, all'interno del fenomeno generale della riduzione del prezzo.

Ma gli editori devono pensare non solo ai problemi di breve periodo (quali libri vendere anche in digitale e attraverso quali piattaforme e alleanze? Pdf o ePub? È opportuno ritoccare i prezzi?), ma anche alla loro strategia di più *lungo periodo*, rispondendo a domande quali: ci sarà spazio per tutta la mia tipologia di offerta attuale anche tra cinque-dieci anni? Su quali segmenti e attraverso quali piattaforme mi conviene competere e quali dei miei segmenti dovrò invece tralasciare? Per quali dei miei generi avrà ancora senso una produzione e distribuzione car-

tacea? E infine: ci sono altri modi con cui posso «raccontare le storie ai lettori»? Ossia veicolare quei contenuti editoriali che poi sono sempre il mio asset principale?

L'editore ha ancora in mano il contatto con gli autori e dunque con i contenuti. Questo succederà anche nella fase più lontana della maturità del mercato. Ma in fondo, se nel cinema o nella televisione ci sono versioni diverse del film tradizionale, quali le *web series*, i cortometraggi ecc., perché non pensare anche a prodotti alternativi al semplice libro tradizionale in versione digitale?

Il lungo periodo è forse più vicino di quanto possa sembrare. Sarebbe ora di pensare un po' di più ai problemi di lungo periodo e meno a quelli di breve.

## BOOKCITY, miracolo a Milano

di Dario Moretti

*BOOKCITY Milano contraddice la pluridecennale leggenda di disimpegno culturale della città: una formula moderna di coinvolgimento delle istituzioni e degli editori porta la bella sorpresa di un successo di massa nel contatto diretto con il lettore e con chi potrebbe diventarlo.*

**A**l debutto, nel 2012, rischiava di apparire come un Festivalletteratura di Mantova ipertrofico: coinvolgere il grande pubblico organizzando contemporaneamente in tutta la città centinaia di occasioni di attenzione per i libri. Una tipica appropriazione alla milanese di una formula di successo collaudata altrove, su scala maggiore e con l'intervento diretto di promotori di primo livello.

Insomma: buona idea, lo facciamo anche noi e lo facciamo in grande, perché siamo una grande amministrazione comunale, tre fondazioni che fanno capo ai maggiori gruppi editoriali italiani (Rcs e Mondadori) e a un editore che gestisce una grande catena di librerie (Feltrinelli), l'associazione confindustriale degli editori di libri (Aie) e la Scuola per librai Umberto e Elisabetta Mauri, più la potente Camera di commercio meneghina. Cioè perché siamo milanesi.

Il tutto sulla base di due precedenti storici che – alla Milano della cultura e delle sue professioni, capitale nel bene e nel male dell'editoria libraria italiana – bruciavano non poco e non da poco tempo: il primo era l'antica ferita, mai rimarginata, dell'istituzione del Salone del Libro a Torino (città storicamente

molto più pronta di Milano, nell'alleanza di istituzioni pubbliche e private, a cogliere occasioni feconde per il gemellaggio di economia e cultura); il secondo precedente, più generale, era il lutto per la decadenza della cultura milanese, largamente condiviso e proclamato, ma sostanzialmente privo di presa sulla città contemporanea, dove la modernità, saldamente in mano alla cultura d'impresa e non alle imprese della cultura, era guardata da alcune di queste ultime con qualche sospetto.

In realtà un filone nuovo c'era, sotterraneo ma vivo da almeno un decennio: una formula tipica del mondo della comunicazione d'impresa, quella degli eventi promozionali multipli. Le agenzie di comunicazione avevano adattato ai nostri anni la formula delle antiche «fiere campionarie», padiglioni delle meraviglie dove il pubblico trovava di tutto e sceglieva che cosa guardare sulla base di interessi diversi e individuali. Non serviva più alle fiere commerciali in via di specializzazione, ma poteva ancora essere utilmente applicata a manifestazioni di scala più piccola, dove l'obiettivo principale di attirare il pubblico a interessarsi dei prodotti poteva giovare della varietà.

Non più presentazioni mirate a un singolo prodotto, ma manifestazioni in qualche modo simili a un circo a tre piste: chi vuole guarda gli acrobati, ma nell'arena accanto ci sono i leoni, nella terza i clown. Si può scegliere. Si partecipa più volentieri perché in gioco non c'è questo o quel prodotto, ma uno stile di vita che si esprime in prodotti anche molto diversi, dall'automobile al mobile. I gusti personali trovano più facilmente soddisfazione: assistiamo a spettacoli diversi, ma entriamo tutti sotto lo stesso tendone.

Forse l'intuizione chiave è proprio qui: il gusto personale è sempre stato il fulcro della lettura (e quindi del commercio dei libri), la croce degli editori alle prese con le economie di scala, costretti a concepire i loro programmi editoriali scommettendo su ipotetici «stili di lettura».

Forse è per questo che da decenni le campagne di comunicazione ministeriali sulla diffusione del libro sono (a volte) interessanti per le idee spese dai pubblicitari, ma sostanzialmente irrilevanti per l'incremento della lettura: uno spot televisivo che

proclama la bellezza di leggere è come una Miss Italia che si dichiara a favore della pace nel mondo: incongruo. In realtà non leggiamo libri, ma «certi» libri; l'attività di leggere è sostanzialmente trasparente, ciò che interessa al lettore è il contenuto. Gli interessano gli acrobati, oppure i leoni, oppure i clown. Come metterli insieme è affare del direttore del circo, cioè – nel caso specifico – dell'editore.

Dalla comunicazione *tout court* alla comunicazione editoriale: quale terreno più modernamente milanese di questo? Ma il punto era riuscire ad applicare questa formula al mondo della cultura, reindirizzandone gli aspetti in modo non direttamente promozionale e facendone una questione di idee e non solo di prodotti.

In un clima sempre più favorevole alla fruizione multipla dei contenuti (Internet vive di questo e il pubblico è sempre meno sconcertato dalla molteplicità dell'offerta) si sono dati anche a Milano alcuni esempi tempestivi di questa pragmatica «democrazia culturale». Tra questi, non a caso due mostre ospitate da un'antica istituzione milanese rinata relativamente da poco: la Triennale di Milano.

Merita di essere ricordato, per inciso, che a innescare e sviluppare la rinascita di questa istituzione sono stati due personaggi – molto diversi tra loro ma nati entrambi nella cultura d'impresa – giunti in tempi diversi alla presidenza dell'ente: Augusto Morello, già dirigente della Olivetti e della Rinascente, e – più di recente e più a lungo – Davide Rampello, già uomo della televisione privata.

In questo clima di ricostruzione la Triennale ha ospitato nello scorso decennio due mostre che hanno probabilmente rappresentato il collaudo di una nuova formula di «democrazia espositiva», entrambe a cura di Gianni Canova e all'insegna della pluralità: *Le città invisibili* (nel trentennale della pubblicazione del libro di Calvino; 5 novembre 2002 - 9 marzo 2003 [bit.ly/1f9TAbC]) e *Annisettanta. Il decennio lungo del secolo breve* (27 ottobre 2007 - 30 marzo 2008 [bit.ly/18kmgQ]).

Entrambe sperimentano un modello che accosta liberamente interpretazioni diverse di un unico tema: la prima affida a lettori privilegiati la libera interpretazione di alcuni temi calviniani; la seconda, molto più spiazzante, cerca di dar conto dei

numerosi volti di un momento storico con una struttura espositiva modulare, fisicamente affine a quella degli stand delle fiere commerciali e a percorso libero. Il visitatore è responsabile della propria visita e della propria fruizione.

Nel 2012, BOOKCITY Milano [[bit.ly/19w3EmN](http://bit.ly/19w3EmN)] ha fatto felicemente uscire questa formula dal museo, invadendo la città: 350 appuntamenti in tre giorni di fine settimana, presentazioni, dibattiti, tavole rotonde, laboratori aperti al pubblico su temi generali ma anche specialistici e perfino strettamente professionali. Il tutto in due poli di prestigio del centro cittadino (Castello Sforzesco, Palazzo Reale) ma soprattutto in biblioteche, teatri, musei, sedi di fondazioni private e di onlus, bar, pasticcerie, stazioni della metropolitana. E nelle librerie grandi e piccole, sempre più bisognose di occasioni «eventi», nella *koinè* della comunicazione milanese, per attirare il pubblico.

BOOKCITY Milano ha sfondato le barriere milanesi della diffidenza reciproca tra gli addetti ai lavori: «La stessa concentrazione degli editori a Milano» dice Maria Canella, coordinatrice della manifestazione, tra i primi a promuoverne l'idea e a lavorare per realizzarla, «in passato può essere stata una complicazione, ma le fondazioni che promuovono BOOKCITY Milano si sono trovate d'accordo nel concepire una manifestazione che non si sovrapponesse in alcun modo ad altre già ben radicate».

Ovvero: la domanda c'è, nel mondo dei lettori di oggi, e come sempre occorre interpretarla per rispondere efficacemente. Certo è necessario uno sforzo notevole: alla base di tutto c'è la mobilitazione del mondo professionale (editori e autori) e di duecento volontari, in assenza di contributi finanziari pubblici, con un calendario operativo che, nel 2012, era iniziato solo in luglio per arrivare allo scopo a metà novembre.

Il programma 2013 ([bookcitymilano.it](http://bookcitymilano.it)) ha visto una crescita numerica impressionante (130mila presenze contro le 80mila del 2012, 1200 ospiti, 650 eventi), con il collegamento dei luoghi cittadini in itinerari tematici coerenti, ma anche con fondamentali arricchimenti, visto che alle tre giornate di svolgimento ufficiale se ne è affiancata una quarta: editori e autori sono infatti andati nelle scuole, primarie e secondarie, dove 950 classi (per 20mila par-

tecipanti) hanno aderito all'invito a lavorare concretamente agli incontri, scegliendo titoli e temi (dell'operazione si è occupata in particolare la Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori). I frutti delle quattro giornate di BOOKCITY Milano maturano prima e durano di più: Milano non crede più all'effimero...

E guarda avanti anche un evento decisamente controcorrente, in una Milano dei giornali in cui le testate di settore chiudono a decine: è nata in occasione di BOOKCITY Milano 2013 anche una rivista semestrale («PreText») che promette di parlare di storia dell'editoria (il che è già una notizia) ma anche del presente e del futuro della carta stampata e dell'editoria digitale.

Poche le voci dissonanti: hanno circolato nei blog e su Twitter proteste per un festival fatto dai grandi editori che trascurava i piccoli (i quali peraltro erano presenti in abbondanza); qualcuno non crede ai numeri ufficiali [[bit.ly/1cUzb4W](http://bit.ly/1cUzb4W)] perché ha assistito ad appuntamenti con poche decine di persone. Ma la caratteristica forte della manifestazione è stata proprio questa: usare le corazzate dell'editoria per dare occasioni di visibilità (ciascuno secondo le proprie forze) a chi non riuscirebbe comunque a procurarsele da solo.

Il vero fatto inedito è che la crisi generale ha indotto a una collaborazione tra editori, grandi e piccoli, storicamente rara, grazie alla quale l'editoria libraria milanese è diventata, di colpo (come accade nella società della comunicazione), un modello: all'indomani della manifestazione, in una riunione dei rappresentanti della cultura milanese del design e della moda, promossa dal Comune per lavorare al calendario degli «eventi» cittadini in vista del fatidico 2015, BOOKCITY veniva già citata come un esempio virtuoso del «fare sistema» (invocato fino alla banalizzazione del termine, ma mai praticato).

Dal punto di vista della cultura d'impresa dell'editoria, vale il consolidamento – in un ambiente non certo favorevole come quello di una città piena di grandi contraddizioni – dell'efficienza di una rete di collaborazioni professionali di dimensioni mai in precedenza collaudate. Il mosaico delle manifestazioni (il «circo a trecento piste») si rivela non solo una modalità di fruizione efficace, ma una dimensione culturale fondamentale nel

presente e dotata di un promettente futuro. Non a caso la struttura organizzativa di BOOKCITY Milano fa capo a TrivioQuadrivio [bit.ly/16l1efK], società di consulenza strategica che è *certificate partner* (cioè «collaboratore patentato») di Lego Serious Play [bit.ly/1gRkNvc], una metodologia destinata a favorire le corrette scelte strategiche delle aziende che ha scelto come metafora della propria identità (con ironia, ma non tanto) il celebre gioco in cui, accostando microscopici moduli, si ottengono costruzioni monumentali.

*URL esplicitate in caso di versione per il web:*

<http://www.triennale.it/it/mostre/passate/297-le-citta-invisibili>  
<http://www.triennale.it/it/mostre/passate/220-annisettanta-il-decennio-lungo-del-secolo-breve>  
<http://www.bookcitymilano.eu/che-cosa-e-bookcity-milano/>  
<http://www.bookcitymilano.it>  
<http://alternativanomade.wordpress.com/2013/11/25/bookcity-milano-aria-di-minculpop/>  
<http://www.triq.it/home/?p=115>  
<http://www.triq.it/lspunit/file/01.htm>

## MONDO LIBRO 2013

---

### **Calendario editoriale**

*Tutti scrivono, nessuno legge*  
di Roberta Cesana

### **Almanacco delle classifiche**

Anche i bestseller soffrono  
di Luciano Genta

### **Diario multimediale**

2013. Storie, start up e formati  
di Cristina Mussinelli

### **Mappe transnazionali**

*Graphic journalism* e romanzi storici spagnoli  
di Sara Sullam

## CALENDARIO EDITORIALE Tutti scrivono, nessuno legge

di Roberta Cesana

*Il web 2.0 rivoluziona il rapporto fra l'autore e l'editore, e fra il pubblico e la critica, spinta in secondo piano dalle recensioni degli utenti sui siti di e-commerce; il numero dei lettori continua però a languire, come quello delle tirature. E mentre molte librerie storiche chiudono, spopola il fenomeno dei libri cartacei «ultra low cost», a 0,99 centesimi.*

**I** nuovi protagonisti del mercato editoriale si autodefiniscono «Ape», acronimo per *Author, Publisher, Entrepreneur*, titolo del libro (ovviamente autopubblicato) dell'ex manager di Apple, Guy Kawasaki, il quale, attraverso una serie di minuziose e dettagliate istruzioni, indica la strada agli autori che vogliono diventare anche editori e imprenditori di se stessi.

Ma di cosa parliamo quando parliamo di self-publishing? Oggi i dati più attendibili per valutare l'entità del fenomeno sono quelli forniti da Bowker (la società che gestisce gli Isbn negli Stati Uniti), che dal 2006 a oggi disegnano una crescita del 129% per quanto riguarda la produzione di e-book autopubblicati, contro il 33% della produzione in formato cartaceo. Si tratta, però, di dati che – come avviene anche per quelli italiani – escludono la principale realtà del settore, ovvero gli e-book venduti attraverso la piattaforma di Amazon denominata Kindle Direct Publishing, un sistema globale per autopubblicare il proprio romanzo nel cassetto in formato e-book, in versione cartacea e presto anche come audiolibro. Il contenuto e il prezzo di un libro Kdp possono essere modificati dallo scrittore in ogni momento, ma si va da un minimo di 0,86 euro a un massimo di 173,91 euro, con il 35% da pagare all'autore.

Una percentuale, quest'ultima, che sale al 70% nel caso il prezzo rientri nella fascia tra 2,60 e 9,70 euro. Il tutto inserito in un contesto che consente di mettere subito i titoli in vendita, al massimo in ventiquattro ore, nelle librerie online di centosettanta paesi del mondo, e che fornisce agli autori tutti gli strumenti più avanzati per autopromuoversi in Rete e raggiungere le community in cui i lettori cercano suggerimenti sul prossimo libro da comprare.

Come in America, così anche in Italia il leader di mercato è il Kindle Direct Publishing di Amazon, al quale si affiancano altre iniziative di successo. Si va dalla piattaforma supportata dalla Mondadori, Writing Life, a Libromania, la recente risposta fornita dalla partnership De Agostini-Newton Compton, passando attraverso l'ormai consolidata *ilmiolibro.it*, lanciata dal Gruppo l'Espresso nel 2008 con la possibilità di acquistare non solo e-book online ma anche i loro corrispondenti cartacei nelle librerie Feltrinelli. Raccogliendo dati provenienti da fonti diverse e con una certa cautela data dalla relativa opacità del settore (Amazon non fornisce i dati di vendita), l'Ufficio studi dell'Associazione italiana editori quantifica come segue il fenomeno italiano: circa 36mila titoli cartacei dichiarati disponibili dalle principali aziende che operano nel settore, con un aumento del 29% sul 2012, tale da rappresentare circa il 4% dei titoli in commercio, e almeno 3500 titoli digitali, in crescita del 94% sul 2012, a rappresentare quasi il 5% degli e-book in commercio nel nostro paese.

Va detto che in realtà il fenomeno assume dimensioni economiche significative solo nel momento in cui un editore interviene per integrare l'attività di self-publishing digitale dell'autore e stampare il libro su carta, così da raggiungere la parte più ampia possibile di quell'85% della popolazione (dati Aie 2013) che non usa ancora un e-book reader. Come accadeva del resto in America, già nel 1993, quando *La profezia di Celestino* di James Redfield, stampato dall'autore in tremila copie, diventava un bestseller mondiale solo dopo che l'editore Warner ne comprava i diritti per 800mila dollari. E, ieri come oggi, la trilogia delle *Cinquanta sfumature* costituisce solo uno degli esempi più emblematici del percorso che dal self-publishing puro arriva alla pubblicazione con un editore tradizionale, a ulteriore dimostrazione, se ce ne fosse

bisogno, che fortunatamente il salto da fenomeno indie a bestseller globale si fa ancora e solo passando attraverso la mediazione editoriale. È vero che il romanzo di E.L. James si è conquistato la popolarità sul web, ma è solo con l'intervento di Random House che è diventato un bestseller mondiale.

Certo, oggi qualsiasi autore di buona volontà possiede una capacità di quotidiana verifica dell'orizzonte di riferimento del suo pubblico di lettori che nel passato era impensabile: attraverso il proprio blog, il proprio profilo Facebook o Twitter, e tutto quanto rientra nelle forme di comunicazione social legate al web 2.0, è in grado di autopromuoversi e di monitorare costantemente le risposte che riceve. Una strategia di comunicazione, questa, non difforme da quella che starebbero adottando le case editrici stesse, secondo quanto emerge dall'indagine *La presenza di editori, autori e libri nei blog e in tv. L'impatto che hanno sulle vendite dei libri*, condotta dell'Ufficio studi dell'Aie e presentata quest'anno al Salone del Libro di Torino. I blog iniziano infatti a rappresentare una vetrina importante anche per gli editori: almeno il 3% dei titoli pubblicati in Italia ha una comunicazione sui blog e la buona notizia è che il 39% di questi sono opere di piccoli editori che beneficiano di un interessante «effetto blog», il quale sembra impattare non tanto sulle vendite immediate – come fa l'«effetto Fazio» che si consuma nel giro di una settimana – quanto sulla cosiddetta coda lunga. Sempre secondo lo studio, i lettori italiani che scoprono i libri sul web sono passati dall'11% del 2007 al 19% del 2012. E alla luce di questi dati non sorprende che Goodreads, il più grande social network di libri (16 milioni di iscritti, 23 milioni di recensioni), sia stato acquistato per 150 milioni di dollari dal solito Amazon, che del resto già possedeva Shelfari e, in parte, LibraryThing, analoghi siti per discutere e condividere le proprie letture. Dall'estate scorsa, infine, aNobii (600mila utenti stimati, di cui un terzo in Italia) è passato sotto il controllo della catena di supermercati britannici Sainsbury's che, per ora nella sola versione inglese, ne ha fatto un negozio di e-book. La brutta notizia, dunque, è che anche i social network di libri, nati come spazi indipendenti in cui ciascun utente recensisce, consiglia e dialoga con gli altri iscritti, stanno perdendo l'ori-

ginaria purezza e si stanno confrontando sempre più da vicino e sempre più esplicitamente con il business.

E non è un caso, visto che nell'era del web 2.0 i pareri degli utenti/consumatori sembrano valere almeno quanto i giudizi degli esperti. Istintivamente, infatti, ci si fida di più delle opinioni degli altri clienti che hanno già provato il prodotto di turno, qualunque esso sia, libri compresi. Peccato, però, che le recensioni sui portali di e-commerce periodicamente finiscano per far discutere, per motivi diversi, come è successo qualche mese fa quando, per citare un caso, Amazon ha cancellato migliaia di commenti ritenuti falsi o interessati (per l'occasione il «New York Times» titolò: *Dai cinque stelle al libro di mamma? Amazon può cancellare la tua recensione*). Insomma, il tema è spinoso e non ci sono solo le presunte recensioni di parte ma anche i (non pochi) casi di scrittori che si autopromuovono utilizzando falsi nickname, oppure ancora le recensioni a pagamento. Nonostante tutti questi dubbi, rimane il fatto che alla maggior parte delle persone interessa leggere le opinioni di altri utenti e allora c'è chi, come *inMondadori.it* (che ha preso il posto di *Bol.it*), comunica di voler offrire un buono sconto del valore di 5 euro per ogni recensione che l'utente stesso scrive a proposito di un libro, un cd, un dvd o un videogioco in vendita sul portale di Segrate. Una modalità sicuramente allettante per incentivare i clienti a esprimere pubblicamente la propria opinione sui prodotti in vendita: «Diventa subito protagonista! Due milioni di utenti al mese potrebbero leggere la tua opinione». E a seguire la precisazione: «Noi della redazione di *inMondadori* sceglieremo le recensioni più belle e le pubblicheremo non tra i normali pareri degli utenti, ma in evidenza nella scheda del prodotto, dove di solito scriviamo noi della redazione, con il nome dell'autore in evidenza». Il parere del singolo lettore merita quindi la stessa attenzione di quello di un professionista. Del resto, capita ormai sempre più spesso di leggere, in quarta di copertina o nei risvolti dei libri, non i pareri dei critici di professione ma quelli entusiasti dei lettori.

*Ma quanti sono questi lettori?*

Secondo gli ultimi dati diffusi dall'Istat (maggio 2013), nel 2012 oltre 26 milioni di persone di 6 anni e più hanno dichiarato

di aver letto, per motivi non strettamente scolastici o professionali, almeno un libro nei 12 mesi precedenti l'intervista. Rispetto al 2011, la quota di lettori di libri è rimasta dunque sostanzialmente stabile (46%). Le donne leggono più degli uomini: nel corso dell'anno ha letto almeno un libro il 51,9% della popolazione femminile, rispetto al 39,7% di quella maschile. La differenza di comportamento fra i generi comincia a manifestarsi già a partire dagli 11 anni e tende a ridursi solo dopo i 75. La fascia di età nella quale si legge in assoluto di più è quella tra gli 11 e i 14 anni (60,8%). Leggono libri il 77,4% dei ragazzi tra i 6 e i 14 anni con entrambi i genitori lettori, contro il 39,7% di quelli i cui genitori non leggono. Una famiglia su dieci (10,2%) non possiede alcun libro in casa, il 63,6% ne ha al massimo 100. Nel Nord e nel Centro del paese legge oltre la metà della popolazione di 6 anni e più (52,2%). Nel Sud e nelle isole, invece, la quota di lettori scende al 34,2%, seppur con un lieve aumento rispetto al 2011.

In Italia, anche chi legge, legge poco: tra i lettori il 46% ha letto al massimo tre libri in 12 mesi, mentre i «lettori forti», con 12 o più libri letti nello stesso lasso di tempo, sono soltanto il 14,5% del totale. In proporzione mostrano una debole propensione alla lettura più i maschi delle femmine (il 48,9% dei lettori maschi legge non più di tre libri all'anno, contro il 43,9% delle lettrici), i ragazzi di età 11-14 anni (52,7%), i lettori con la licenza media o titolo inferiore (53,8%), gli operai (58,9%), le casalinghe (52%), le persone in cerca di prima occupazione (49,4%) e i residenti al Sud (58,9%). Le quote maggiori di lettori forti si rilevano, invece, tra le lettrici (15,7%), in aumento di 1,4 punti percentuali rispetto al 2011, con un picco nella fascia di età 55-59 anni (21,9%). In generale, a leggere almeno 12 libri all'anno sono soprattutto le persone tra i 55 e i 74 anni. La quota di lettori forti tra i giovani di 20-24 anni resta inferiore alla media (il 13,3% contro il 14,5% calcolato per l'intera popolazione), ma in aumento di 4,9 punti percentuali rispetto al 2011.

Ora, premesso che leggere un libro in dodici mesi non basta certo a qualificarsi come lettori, dobbiamo amaramente concludere che l'analisi delle statistiche sulla lettura in Italia porta ormai da molti anni a un unico dato di fatto: più della metà degli

italiani non prende mai un libro in mano, mentre leggono oltre il 61% degli spagnoli, il 70% dei francesi, il 72% degli statunitensi, l'82% dei tedeschi (dati Forum del libro). L'andamento lento della lettura in Italia ci aiuta anche a comprendere il motivo di una peculiarità riscontrabile nella nostra offerta editoriale da almeno vent'anni, un arco di tempo nel corso del quale si sono verificati tanto un notevole aumento (+200%) nella produzione di titoli, quanto una drastica riduzione (-50%) delle tirature medie. Gli editori hanno dunque provato ad aumentare il numero delle novità in uscita per stimolare la domanda, ma hanno fallito.

### *Tutti i guai degli editori*

Il 2012 si era chiuso a -8% e nel 2011 il mercato era già diminuito di 100 milioni di euro. Ora, per il terzo anno consecutivo, l'editoria italiana dà inequivocabili segni di sofferenza e non si tratta solo di un calo di quello che Nielsen definisce l'indice di fiducia dei consumatori (che in media, a livello mondiale, è stato calcolato in 91 punti contro i soli 39 punti che si registrano nel nostro paese), perché le vendite crollano proprio in tutti i settori, con la non fiction che mostra il calo più significativo (-12,5%) e andamenti negativi per tutti i generi, compresi i settori fiction (-3,6%) e bambini (-6,2%), che nel 2012 avevano avuto l'unico seppur misero merito di calare meno del mercato. Come confermano i dati Nielsen forniti dall'Aie in occasione del Salone del Libro di Torino, anche il primo quadrimestre del 2013 ha chiuso in perdita, con vendite a picco nelle fasce di prezzo più basse e un calo progressivo nelle fasce di prezzo medio-alte. Nei primi quattro mesi del 2013 l'editoria per ragazzi risulta infatti essere l'unico segmento positivo (+4% a valore, +6% a volume) all'interno di un mercato che, nel medesimo periodo, fa segnare un -4,4% a valore e un -0,7% a copie: il mercato resta dunque sostanzialmente stabile in termini di numero di copie vendute mentre diminuisce il giro d'affari complessivo, il che significa, in altri termini, che i prezzi dei libri sono in caduta libera e che i lettori scelgono sempre più titoli nelle fasce basse di prezzo.

Basterà fare l'esempio di Newton Compton che da tutto l'anno va in controtendenza e continua a crescere grazie alla (molto discussa) politica dei libri cartacei ultra low cost raccolti nella col-

lana «Live» e venduti a 0,99 centesimi ciascuno: lanciati a marzo 2013, in due mesi avevano già superato il milione di copie vendute. Secondo Marco Polillo, presidente dell'Aie, sono proprio queste «punte» sempre più spiccate (cita, ovviamente, le *Cinquanta sfumature*, *Inferno* e *Zero Zero Zero*) a nascondere una sofferenza ancora più marcata del mercato editoriale. Stefano Mauri invece (gruppo GeMS) non è d'accordo e afferma che al momento «non ci sono editori gaudenti», che i titoli medi hanno vita sempre più breve sul mercato, che anche i bestseller vendono meno di prima e che manca la fiducia, mancano i soldi; esiste, insomma, una crisi generalizzata dei consumi interni. Come non dargli ragione? Il Pil 2013 fa segnare ancora un -1,5%, quello del 2014 prevede uno stentato +0,5%... Dal 2011 tutto è cambiato e anche gli editori, abituati a un mercato che anno dopo anno cresceva di uno o due punti percentuali e forti di un prodotto che tradizionalmente veniva definito «anticiclico», sono stati ormai travolti dalla crisi dei consumi.

Intanto in America il prezzo dell'e-book è entrato nel «paniere» dei prodotti sulla base delle cui variazioni di prezzo si calcola il tasso d'inflazione. Noi siamo ancora molto lontani da questo traguardo ma la corsa è cominciata anche in Italia e tutte le case editrici partecipano: i titoli digitali messi a disposizione dagli editori italiani sono raddoppiati nel corso dell'ultimo anno (nel maggio 2013 sono 60.589, l'8,3% di tutti i titoli in commercio, mentre nel maggio 2012 erano 31.416, sempre dati Aie) e gli editori che pubblicano e-book sono 1978. Mondadori, Rcs e GeMS sono i gruppi più attivi, cui appartengono, rispettivamente, il 12,3, il 12,2 e il 9,8% dei titoli elettronici in circolazione. Ormai circa il 50% delle novità esce anche in formato e-book (nel marzo 2013 è del 44,6 la percentuale delle nuove uscite sia su carta che in digitale), contro il 29,1% del gennaio 2012. Cresce anche il giro d'affari dei lettori digitali che nel 2012 sono 1,6 milioni, contro il milione e 100mila dell'anno precedente.

### *Librerie, reali o virtuali?*

Ma se in futuro il mercato dovesse sancire il predominio del libro digitale, gli editori vorranno (o potranno) ancora utilizzare le librerie come luogo privilegiato per far incontrare a ogni let-

tore il suo libro? «Se le librerie sopravviveranno o no bisognerebbe forse chiederlo agli editori» ha provocatoriamente suggerito di recente Alberto Galla, presidente dell'Associazione librai italiani.

Prima è stata la volta delle piccole librerie indipendenti, che soffrono da tempo a causa, si è detto, del caro affitti prima, della concorrenza delle librerie di catena poi, e infine di quella delle librerie online. È recente la notizia della chiusura della Flaccovio di Palermo, seguita dalla Croce di Roma, dalla libreria Guida Merliani di Napoli, dalla Goldoni di Venezia, e potremmo andare avanti per tutto lo Stivale. Certo, si è detto che la legge Levi è stata promulgata a loro favore, ma come è noto le opinioni a proposito sono discordi e comunque ci troviamo sempre ben lontani dall'incisività di interventi ben concertati a livello istituzionale come quelli che, per fare un esempio, hanno portato recentemente il ministro della Cultura francese a destinare diversi milioni di euro alle librerie indipendenti per aiutarle sotto varie forme, oltre a prevedere un piano per verificare con attenzione le infrazioni alla legge Lang che dal lontano 1981 fissa al 5% lo sconto massimo praticabile oltralpe sul prezzo dei libri.

A partire dallo scorso anno è iniziata anche la crisi delle librerie di catena, che prosegue inesorabile. Le Fnac, che avevano provato a portare in Italia un modello di libreria alla francese, sono state «salvate» dalla catena di elettrodomestici Trony (gruppo Dps), che ha rilevato cinque negozi nei centri storici di Genova, Napoli, Verona, Torino e Milano, mentre altri punti vendita della catena francese, come quello attivo a Roma dentro un centro commerciale, hanno chiuso i battenti. Alle librerie Coop un anno fa i dipendenti venivano mandati in cassa integrazione e la decisione era accompagnata da comprensibili polemiche visto che nello stesso momento veniva acquisita la storica libreria bolognese Zanichelli, costretta a chiudere. Un esempio ancora più eclatante in questo senso, di apparente contraddizione nei segnali che permettono di determinare lo stato di salute di un'azienda, è quello delle librerie Feltrinelli, con contratti di solidarietà attivi in centodue negozi del gruppo, vendite in calo dell'11% negli ultimi due anni, la storica libreria di via del Babuino a Roma che chiuderà entro la fine dell'anno, eppure, nello stesso momento,

la proprietà che apre nuovi punti vendita in altre parti d'Italia e addirittura investe non solo nella ristorazione all'interno delle librerie ma anche nella televisione.

Intanto Mondadori offre ai librai i contratti-resa che dilazionano i tempi di pagamento e ancora una volta i dati elaborati da Nielsen per l'Aie parlano chiaro: è l'online a segnare la maggiore crescita fra i canali di vendita del libro nel 2013, passando dal 5,5% del 2012 al 6,3% del 2013 (escluso Amazon), una crescita sia a copie che a valore. Mentre la grande distribuzione organizzata cresce in termini di copie acquistate ma resta stabile a valore, le librerie di catena accrescono, seppur di pochissimo (dal 41,5% del 2012 al 42,2% del 2013), la loro quota di mercato, e i dati evidenziano chiaramente una sofferenza per le librerie indipendenti, che riducono ancora il loro share: dal 37,1% del 2012 al 35,6% del 2013.

Alla luce di numeri come quelli che hanno fatto registrare le *Cinquanta sfumature*, con due milioni e mezzo di copie vendute che non solo hanno permesso a Mondadori di chiudere l'anno scorso con un +3,9%, ma sono valse il 2% di tutto il mercato italiano, possono risultare sorprendenti affermazioni come quella recente di Martin Angioni, il quale dichiara che il 90% del fatturato di Amazon Italia proviene da libri di cui si vendono meno di 20 copie. Eppure è così, su Amazon la signora Leonard non fa la differenza; per loro la differenza la fa la coda lunga del catalogo e non è difficile da capire, quando si hanno 420mila titoli disponibili in pronta consegna e l'obiettivo aziendale è di avere «tutti i titoli mai pubblicati disponibili in 60 secondi».

La concorrenza è spietata, e ai librai indipendenti non resta che avviare una causa legale contro l'ormai nota sede lussemburghese del gigante del commercio online, accusato di non pagare a dovere le tasse. Da noi *Report*, il programma di Rai3, ha dedicato una puntata all'argomento, chiedendosi perché, anziché pagare le tasse in Italia, Amazon le paghi in Lussemburgo, dove conviene. La stessa domanda l'ha fatta la Commissione sui conti pubblici del Parlamento inglese a Andrew Cecil, capo delle relazioni esterne di Amazon, che in Gran Bretagna è già sotto inchiesta per evasione fiscale. E non è finita qui, perché è ancora più recente la notizia di un provvedimento del Parlamento fran-

cese che considera «concorrenza sleale» la spedizione gratuita dei libri da parte di Amazon e vota una proposta di legge a sostegno delle librerie. Dura la risposta di Amazon: «A essere danneggiati saranno anche i piccoli editori». Per il colosso di Jeff Bezos, infatti, «ogni provvedimento che porta ad aumentare il prezzo del libro, per prima cosa penalizza il potere d'acquisto e inoltre crea una discriminazione con il consumatore su Internet». Insomma, il futuro delle librerie è una sfida aperta e la diminuzione dello spazio per i libri sugli scaffali, che interessa ormai le piccole librerie di quartiere come le grandi librerie di catena, non è certo un buon segnale per l'industria editoriale. Possiamo solo augurarci che il nostro paese non soccomba definitivamente sotto i colpi di quello che, in tempi non sospetti, Dacia Maraini aveva già definito «il narcisismo dei libri», esemplificato dalle parole che le aveva rivolto un anziano signore: «Io non leggo mai, mi annoia, però ho scritto un libro che amerei lei leggesse».

**ALMANACCO DELLE  
CLASSIFICHE**  
**Anche i bestseller  
soffrono**  
di Luciano Genta

*In un anno di crisi, Dan Brown, Saviano e Hosseini, i tre più venduti nella prima metà del 2013, sono stati inferiori alle attese. Hanno resistito le Sfumature della James e i Sogni di Gramellini, mattatori del 2012. Boom dei tascabili a 0,99 euro, attrazione per papa Francesco, saggistica ridotta a giornalistica.*

*Avviso agli incompetenti*

Le tabelle dei titoli più venduti indicano un ordine proporzionale ma non consentono di calcolare le copie di ciascun titolo se non si conosce il valore dei 100 punti attribuiti al primo in classifica. C'è una gran differenza fra essere primo con 5 o 20 o 50 mila copie. Anche nella fattoria delle classifiche non tutti i bestseller sono uguali. Delle classifiche pubblicate dai tre principali quotidiani italiani («tuttoLibri» della «Stampa» il sabato; «La Lettura» del «Corriere della Sera» e «R2 Cult» di «la Repubblica» la domenica), solo la prima offre una stima di quel valore: perciò a essa si farà riferimento. C'è da aggiungere che le tre classifiche, redatte da tre diversi istituti di rilevazione, Nielsen per «La Stampa», GfK per il «Corriere» ed Eurisko per «la Repubblica», si basano ciascuna su un diverso campione. Nielsen si limita alle sole librerie; GfK include la grande distribuzione; Eurisko attribuisce un peso maggiore alle librerie «di catena». Ciò spiega perché, nella settimana, i punteggi e dunque l'ordine dei titoli possano variare. Un altro fattore delle differenze tra le classifiche è il periodo di rilevazione: un giorno in più o in meno modifica la graduatoria, specie quando il valore dei 100 punti è basso. Queste variazioni si annullano nei bilanci annuali, dove però permangono quelle dovute alla diversità dei campioni. Tutto ciò non inficia la credibilità

delle classifiche, basta tener presente la loro «relatività» e usarle con le dovute avvertenze.

### *Avviso ai principianti*

Tra il luglio 2012 e l'agosto 2013 – anno di recessione, con un calo del fatturato intorno al 10% –, c'è stato un solo grande, fenomenale bestseller, le tre *Sfumature* di Erika Leonard, in arte (si fa per dire) E.L. James, casalinga americana passata dall'anonimato della Rete alla celebrità della carta stampata. Le *Cinquanta sfumature di grigio* sono state il titolo singolo più venduto nel 2012, 600mila copie, e altrettante se ne son contate sommando quelle *di rosso* e *di nero*. La trilogia porno, dissimulata con algide copertine feticistiche ma pur sempre rosa (vedi *Tirature '13*), ha trionfato come libro dell'estate, ha resistito come strenna, è rimasta tra i venti titoli più venduti per il primo trimestre del 2013, è tornata a giugno e agosto tra i primi dieci in edizione economica a 5 euro il volume. La James non ha creato scandalo, confermando quanto già sintetizzava Pasolini negli anni settanta: una «liberalizzazione sessuale vanificata dal potere consumistico di concedere una vasta (quanto falsa) tolleranza». E non ha nemmeno prodotto un filone duraturo di pari peso. I manager pigri dell'editoria hanno clonato le *Sfumature* ma nessuna imitazione ne ha ripetuto i fasti. Tra queste il risultato migliore l'ha ottenuto l'italiana Irene Cao (*Io ti guardo, Io ti sento, Io ti voglio*), frullato romantico di eros, cucina e arte.

### *La memoria del dolore*

È l'altro filone dei più venduti e ha avuto il suo maratona in *Fai bei sogni* di Massimo Gramellini, bestseller italiano del 2012 (oltre 400mila copie) e quasi sempre presente tra i primi dieci nel primo semestre 2013, presentato con scritta cubitale in prima pagina come «romanzo» pur nulla avendo della «fiction». Esperienza autobiografica di una tragica orfanità elaborata a cuore aperto, con approdo ottimistico alla maturità. Oltre la notorietà giornalistico-televisiva dell'autore, hanno contato per il successo soprattutto il tema e il tono, la capacità di porsi in sintonia con le emozioni, la tanto decantata «pancia», del lettore. Così è avvenuto

anche per Fulvio Ervas con *Se ti abbraccio non aver paura*, altro titolo esortativo, il viaggio di un padre con il figlio autistico, cui l'autore ha dato voce: l'ottavo più venduto del 2012, l'affermazione, rara per le classifiche, di un piccolo editore, marcos y marcos. Un filone alimentato da numerosi altri titoli, sia pure con risultati quantitativi di molto inferiori – da *Apnea* di Amurri a *Una notte ho sognato che parlavi* di Nicoletti –, sempre intrecciando immersioni e risalite nella malattia.

Il rapporto padre-figlio è stato il fulcro di uno dei pochi saggi saliti nella tabella dei primi dieci nel 2013, *Il complesso di Telemaco* dello psicoanalista Massimo Recalcati: la necessaria, faticosa, responsabile elaborazione dell'eredità paterna che compete ai figli, non consumando la giovinezza nel lamento dell'assenza o nella malinconia dell'attesa. E sempre la figura del padre è decisiva in *Open. La mia storia*, non solo autobiografia di un campione del tennis, Agassi, ma soprattutto conflittuale romanzo di formazione: uscito in sordina, «esplosivo» dopo mesi, diventato longseller.

#### *Annunciati e abbonati*

Nessun altro titolo nei primi otto mesi del 2013 si è avvicinato alle vette di Gramellini e tanto meno della James. Eppure sono scesi in lizza «cavalli di razza», abbonati del bestseller. Il risultato migliore l'ha ottenuto Dan Brown con *Inferno*, superando le 200mila copie, cui spetta anche la miglior performance settimanale (60mila). Il tanto atteso viaggio inchiesta di Roberto Saviano nel labirinto sociale, economico e criminale della cocaina, *Zero zero zero*, si è attestato poco sopra quota 160mila, tallonato dalla romantica ed esotica saga familiare di Hosseini tra Afghanistan, Europa e Stati Uniti, *E l'eco rispose*, il romanzo che ha dominato l'estate. Quarto il prolifico Camilleri con il solito ma non per questo usurato Montalbano, *Un covo di vipere*, oltre 120mila, presente ai vertici anche in primavera con *La rivoluzione della luna*, reinvenzione storica di un sogno del buon governo nella Sicilia del Seicento, e in precedenza con un'altra inchiesta del suo commissario, *Una voce di notte*, confermandosi il più amato dagli italiani. Mentre gli altri tre big non hanno «fatto il pieno» dei loro esordi.

*Il predominio della narrativa*

Considerando gli altri titoli che da estate a estate hanno ottenuto almeno una volta i 100 punti, predomina la narrativa, in particolare straniera, con Ken Follett (*L'inverno del mondo*), Alicia Giménez-Bartlett (*Gli onori di casa*), Sylvia Day (*Riflessi di te*). La sorpresa dell'estate 2013 è stato un ingegnoso noir con l'architettura del feuilleton, *La verità sul caso Harry Quebert*, esordio del giovane ginevrino Joël Dicker, promosso in sintonia dai recensori e dal passaparola dei lettori.

I titoli che si sono affacciati per più di una settimana nella tabella dei dieci più venduti confermano la fedeltà dei lettori. Fedeltà a «generi» molto elastici: dal rosa (Sparks, *La risposta è nelle stelle*; Sanchez, *Entra nella mia vita*; Chevalier, *L'ultima fuggitiva*; Coelho, *Il manoscritto ritrovato ad Accra*; Simsion, *L'amore è un difetto meraviglioso*; Serrano, *Adorata mia nemica*) al giallo (Grisham, *L'ex avvocato*; Cornwell, *Letto di ossa*; Nesbø, *Il cacciatore di teste*; Läckberg, *Il bambino segreto*). E in parallelo fedeltà agli autori: Pennac, *Storia di un corpo*; Grossman, *Caduto fuori dal tempo*; Murakami, *1Q84. Libro 3*; McEwan, *Miele*; Sepúlveda, *Storia di un gatto e del topo che diventò suo amico*; Rowling, *Il seggio vacante*; Simenon, *Le signorine di Concarneau e Faubourg*; King, *Joyland*.

Nel bilancio 2012 della nostra narrativa solo Francesco Guccini (*Dizionario delle cose perdute*) ha sfiorato il traguardo delle 100mila copie, seguito da Niccolò Ammaniti (*Il momento è delicato*) e Paolo Giordano (*Il corpo umano*). Nel 2013 nessun italiano è salito al vertice.

Hanno sfilato in alta classifica soprattutto donne con storie di rapporti familiari (Premoli, *Ti prego lasciati odiare*; Tamaro, *Ogni angelo è tremendo*; Agnello Hornby *Il veleno dell'oleandro*; De Gregorio, *Io vi maledico*; Gamberale, *Quattro etti d'amore, grazie*; Mastrocola, *Non so niente di te*). Con l'aggiunta di qualche commedia (Vitali, *Le tre ministre* e *Un bel sogno d'amore*; Bianchini, *Io che amo solo te*) e dei soliti gialli (Carrisi, *L'ipotesi del male*; Lucarelli, *Il sogno di volare*; De Giovanni, *I bastardi di Pizzofalcone*).

Alessandro D'Avenia si è imposto come campione di durata (*Bianca come il latte, rossa come il sangue*), rilanciato dalle letture scolastiche prima ancora che dal cinema. Cui si deve soprattutto

to il ritorno di Lilin con *L'educazione siberiana*. Altri due romanzi di formazione condivisi da un pubblico giovane.

È riemerso anche *Resistere non serve a niente* di Walter Siti dopo lo Strega, gara certo più avvincente se fosse rimasto in cinquina anche Aldo Busi con *El especialista de Barcelona*. Come già l'anno prima con Piperno, si è avuta conferma che il premio in sé è un limitato moltiplicatore delle vendite quando a vincere non è un'opera, per dirla all'antica, «nazionalpopolare». Il romanzo di Siti avrebbe potuto coinvolgere la ben più ampia platea di Saviano, integrando e approfondendo oltre la cronaca e la sociologia il fascino non solo materiale ma metafisico del male e il connubio organico della finanza legale con la produzione criminale della rendita. Ma le sue qualità letterarie di stile e struttura, che poco concedono alla moda del «pop», ormai in deriva populista, si sono rivelate una barriera per l'accesso ai grandi numeri del bestseller.

Alla fiction-non fiction di Siti si potrebbe accostare per metodo e montaggio, rapporto tra autore e personaggio, il *Limonov* di Carrère, rimbalzato a lungo in classifica dopo esser stato proclamato da alcuni giornali il libro più interessante del 2012: la vita spericolata e controversa di un protagonista della Russia post-sovietica, tra letteratura e ideologie, trasgressione e reazione, una biografia non romanzata ma scritta «come un romanzo».

### *La giornalistica*

Per quanto modesta, la narrativa ha nettamente superato la saggistica, ormai ridotta a «giornalistica», occupata da firme e volti dell'informazione, scritta e televisiva, come Giampaolo Pansa, Lilli Gruber, Beppe Severgnini, Piero e Alberto Angela, Mario Giordano, Bruno Vespa, e colonizzata da biografie e ritratti, sempre di «seconda» mano, di campioni dello sport – dopo Del Piero, altri due «registi» del calcio juventino, Pirlo e Conte, e il motociclista Simoncelli (tragicamente decisivo è stato l'incidente mortale) – o divi dello spettacolo (il fenomeno della band giovanile One Direction): titoli che meglio figurerebbero in «varia», dove nel frattempo si è raffreddato il boom della cucina. I successi del faccendiere Bisignani (*L'uomo che sussurra ai potenti*) o del giudice Imposimato (*I 55 giorni che hanno cambiato l'Italia*, sul delitto Moro) si caratterizzano

per l'acquolina del retroscena, tra gole profonde e archivi sepolti, e si assimila, per tipologia di lettori, alla fiction del giallo.

Se si volesse dedurre dalla classifica la storia politica dell'ultimo ventennio ci si troverebbe di fronte a un vuoto di fonti. Quasi nulla risulta delle ricerche di politologi e storici sull'egemonia di Berlusconi. Nella primavera 2013, quando si profilava la sfida elettorale, è emerso in tabella, ma senza mai salire tra i dieci più venduti in assoluto, il dialogo-programma del Movimento 5 Stelle tra Fo, Casaleggio e Grillo (*Il grillo canta sempre al tramonto*) paratorito da Chiarelettere di Lorenzo Fazio, sigla editoriale militante in inchieste e denunce. Sempre la cronaca postelettorale ha spinto in tabella Matteo Renzi (*Oltre la rottamazione*), sull'onda di un frenetico protagonismo parlantino per la leadership del centrosinistra, e Stefano Rodotà, dopo la sua candidatura a presidente della Repubblica, con *Il diritto di avere diritti*, tra i pochissimi saggi in tabella non effimeri, come l'intervista socioeconomica di Luciano Gallino (*La lotta di classe dopo la lotta di classe*) e la densa biopsia storicopolitica di Marco Revelli (*Finale di partito*).

### *Habemus papam*

Per far salire sulla vetta dei dieci più venduti un saggio c'è voluto un papa, anzi due. Prima, a fine 2012, Benedetto XVI con *L'infanzia di Gesù*, ultima anta di un trittico in cui si fondono racconto evangelico ed esegesi teologica del tedesco professor Ratzinger. Poi, dopo la sua storica rinuncia e l'inattesa elezione del gesuita argentino Bergoglio, il fenomeno papa Francesco, con un incalzare di biografie, interviste, discorsi, culminato nell'enciclica *Lumen fidei*, che segna la staffetta tra i due pontefici. Pubblicata in più edizioni, a prezzo supereconomico, massimo 3,50 euro, tra giugno e luglio 2013 ha totalizzato quasi 80mila copie, vendute per tre quarti nelle librerie cattoliche, circuito che non tutte le classifiche considerano, significativo per evidenziare consumi più lenti ma incisivi nella formazione culturale, come già aveva mostrato il riemergere dell'amplissima produzione del cardinal Martini dopo la sua morte. Per lui, e ancor più per papa Francesco, hanno contato figura umana, personalità, stile, linguaggio e apertura intellettuale ed etica, inclusiva di non credenti e diversamente credenti.

In particolare per Francesco, ha affascinato l'empatia pastorale, la concretezza dell'esortazione, emblematica in alcuni titoli: *Umiltà*, *Aprite la mente al vostro cuore*, *Guarire dalla corruzione*. Segnali di una svolta nel governo di una Chiesa, prima alla ribalta anche in classifica soprattutto per scandali corvini, di cui è stato testimonianza (e forse anche strumento) il dossier raccolto da Nuzzi, *Sua Santità. Le carte segrete di Benedetto XVI*, boato finale di una lunga *Crisi dell'impero vaticano* ben ricostruita da Massimo Franco.

### *La carica degli 0,99*

Fenomeno editoriale del 2013 è stata la collana di tascabili Newton Compton a 0,99 euro, robusta operazione di marketing, basso prezzo e alte tirature. Più che all'invenzione anni novanta dei «Millelire» di Marcello Baraghini per Stampa Alternativa, dove prevaleva la provocazione pamphlettistica dei testi scelti, l'iniziativa si riallaccia alla tradizione della casa editrice nella divulgazione dei classici. A metà marzo del 2013 hanno scompaginato la graduatoria dei primi dieci e le classifiche hanno scelto di escluderli dal computo, confinandoli nei tascabili o inventando una tabella apposita (denominata «Low Cost» dal «Corriere della Sera»). Si è fatto appello a criteri sportivi: non ammettere alla stessa corsa vetture di impari cilindrata. È importante però non ignorare i dati: indicano una prateria di mercato, una domanda potenziale di «non lettori» o lettori debolissimi ben più numerosi dei lettori forti che si prendono 0,99 come resto della spesa in libreria. Al di là delle polemiche ricorrenti sulla qualità e la cura dei testi – in alcuni, pochi, casi motivate e argomentate – c'è da raccogliere una sfida. Non bastano pochi grandi bestseller: per garantire il Pil dell'editoria è necessario investire nella promozione della Pil, la percentuale italiana lettori (Giovanni Solimine per il Forum del libro, al Salone di Torino, maggio 2013). Ma questa è un'altra storia, ben oltre le classifiche.

### *Arrivederci ragazzi*

Quest'altra storia dovrebbe ricominciare dai «ragazzi», dalla pratica del «piacere di leggere» coltivata da famiglia, scuo-

la, biblioteche. Sembra un'altra era quella che negli anni settanta-ottanta del Novecento vide tra i protagonisti Roberto Denti, fondatore con la moglie Gianna della prima Libreria dei ragazzi in Italia, scomparso nel maggio 2013. Ora, mentre si celebravano i gloriosi 150 anni della Salani, da Pinocchio a Harry Potter, e ancora e sempre solo *Il piccolo Principe* figurava tra i più venduti del 2012 con oltre 100mila copie, le classifiche sono state in permanenza occupate da tre pur diversi protagonisti di produzioni seriali, lo Schiappa, Peppa Pig e Violetta, che hanno oscurato ogni altro titolo. Se lo Schiappa di Kinney conserva una originalità di struttura e linguaggio, è insomma un testo pensato e scritto, Peppa Pig e Violetta sono pura trasposizione su carta di prodotti tv. La maialina Peppa amata dai piccolissimi, intrattenimento giocoso; la cantante Violetta «modello» merceologico per adolescenti, che veste panni di rassicurante amica-consulente: improbabile il suo contributo alla pedagogia della lettura; tutto da indagare l'effetto culturale, in una scia ormai di lungo corso tracciata da programmi come *Amici* di Maria De Filippi, «maestra» di gioventù in cerca di successo, perché la vita è una gara in cui vince il migliore... Più o meno il contrario delle classifiche.

## DIARIO MULTIMEDIALE 2013. Storie, start up e formati

di Cristina Mussinelli

*Negli Stati Uniti rallentano le vendite di e-book, ma il ciclone Amazon, in digitale e su carta, continua a sembrare inarrestabile. Il 2013 è però l'anno delle start up – in particolare quelle dedicate allo sviluppo di strumenti per la creazione di prodotti editoriali digitali (come Inkling, o l'italiano PubCoder) – e della definitiva affermazione dell'ePub come standard globale.*

**N**ella sua ultima intervista, rilasciata di recente dopo essere diventato amministratore di Harper Collins Uk, Charlie Redmayne ha esortato gli editori a riappropriarsi della capacità di raccontare delle storie, declinandole sui diversi media e producendo contenuti per tutti i possibili canali distributivi e i device. «Gli editori sono sempre stati le organizzazioni più creative e innovative, ma io penso che con l'arrivo della rivoluzione digitale siamo arrivati a un punto in cui abbiamo smesso di creare e innovare... Pensiamo che produrre un e-book sia sufficiente.» Secondo Redmayne, che è stato l'ideatore di *Pottermore*, l'industria editoriale deve andare oltre gli e-book e gli audiolibri e pensare a creare contenuti per i diversi device: applicazioni, giochi, video ecc. Perché sono le storie che fanno la differenza e senza grandi storie non si va lontano.

Ma in quale contesto complessivo si collocano tali considerazioni? Il panorama in cui operano gli editori, in effetti, negli ultimi anni è decisamente cambiato: gli utenti sono ormai assuefatti all'utilizzo delle tecnologie – personal computer, e-reader, smartphone o tablet che siano – per leggere e per consultare i contenuti editoriali e di vario genere. Per moltissimi editori la versio-

ne digitale dei propri prodotti è diventata solo uno dei possibili formati e viene messa in commercio in contemporanea con quella cartacea. L'utilizzo dei social media come strumento di comunicazione e marketing si sta diffondendo sempre più. All'interno delle aziende editoriali esistono figure professionali competenti dedicate specificamente alla gestione dei prodotti e processi digitali.

Come ogni anno proveremo a raccontare i fenomeni in atto e a identificare alcuni degli eventi salienti che hanno caratterizzato l'evoluzione del mercato.

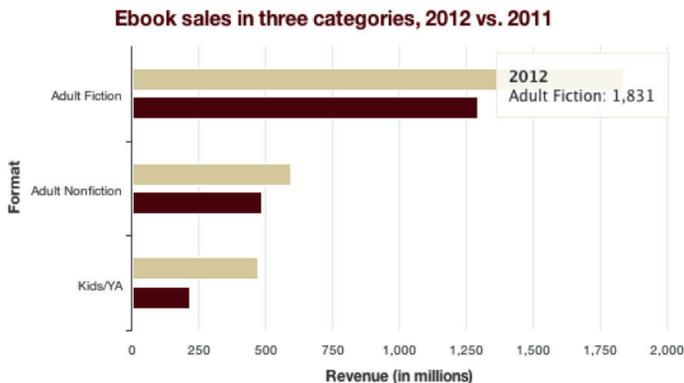
Cominciamo dal fenomeno che ha maggiormente monopolizzato l'attenzione negli anni scorsi: il mercato degli e-book.

Se si analizzano gli ultimi dati di Bowker Market Research, per la prima volta dopo anni di forte crescita, nel 2013 si è assistito negli Stati Uniti al rallentamento delle vendite di e-book: le quote di mercato sono cresciute ancora, ma non più ai tassi elevati degli scorsi anni.

Secondo l'Association of American Publishers (Aap), a fine 2012 il mercato degli e-book negli Usa copriva più del 22% delle vendite complessive, vale a dire un +17% rispetto al 2011. Secondo i dati più recenti sembrerebbe però che la crescita nel 2013 si sia ridimensionata e che il mercato stia giungendo a maturazione, anche se in alcuni segmenti, come per esempio la narrativa per adulti, alcuni editori (Simon & Schuster) dichiarano vendite di e-book per un 30% del loro fatturato, e le vendite all'estero sono cresciute del 7,2%. La quota di Amazon nel mercato e-book è salita al 29% nei primi sei mesi del 2013, rispetto al 28% del corrispondente periodo del 2012: a seguire Barnes & Noble, la cui quota è passata nello stesso periodo dal 19% del 2012 al 21% del 2013.

Secondo i dati di Bowker anche il mercato delle vendite di libri di carta sta cambiando rapidamente: le catene librerie hanno perso più del 20% del mercato, mentre le vendite online crescono, con Amazon sempre in prima posizione con il 44% delle vendite a valore rispetto al 39% dell'anno precedente.

## Mercato Usa 2012 vs 2011



Fonte: Bookstats 2013.

Anche in Inghilterra gli e-book nei primi sei mesi del 2013 hanno raggiunto una quota di mercato del 20% rispetto al 15% del 2012.

Altri mercati in Europa sono invece ancora indietro rispetto a quello anglosassone. La Germania, che pure ha avuto una crescita elevata, ha raggiunto a giugno 2013 il 5% partendo dal 2,4% dello scorso anno, e si stima che per le novità la percentuale si attesti tra l'8 e il 10%. Circa il 50% delle vendite sembrerebbe essere effettuato tramite Amazon.de, seguito dalle due principali librerie online tedesche, Thalia e Weltbild, che insieme fanno il 34%, e da Apple che copre il 10% del mercato. In Francia l'associazione di categoria degli editori, il Syndicat national de l'édition (Sne), stima la percentuale di mercato degli e-book in circa il 3% del totale del mercato. In Italia le stime dell'Ufficio studi dell'Aie per il 2012 sono tra l'1,8% e il 2% del mercato trade. Bisogna però tener conto che spesso questi dati non considerano i prodotti pubblicati dai nuovi editori digitali e il mercato del self-publishing, per ora zone d'ombra nelle statistiche ufficiali.

	Usa	Francia	Germania	Spagna	Italia
Valore del mercato totale editoriale	27.2 miliardi \$	4.6 miliardi €	9.6 miliardi €	2.8 miliardi €	3.2 miliardi €
Peso e-book sul totale (2012)	25%	3%	2,4%	1%	1,8%
Titoli e-book nella lingua locale disponibili	2 milioni	100.000	120.000	30.000	60.589 (maggio 2013)

Fonte: Aie giugno 2013 (dati 2012); dati Amazon non inclusi (non disponibili).

Si tratta in tutti i casi di un mercato in cui le versioni digitali sono l'esatta replica in formato digitale, ePub o Pdf, della versione cartacea.

Le iniziative più nuove in questo ambito riguardano le modalità di commercializzazione, come il progetto Kindle Match-Book di Amazon ([https://www.amazon.com/gp/digital/ep-landing-page?ie=UTF8&\\*Version\\*=1&\\*entries\\*=0](https://www.amazon.com/gp/digital/ep-landing-page?ie=UTF8&*Version*=1&*entries*=0)), che offre la possibilità di acquistare la versione cartacea e digitale insieme, e altre che si presentano a vario titolo come il Netflix degli e-book, come Oyster, Scribd, Skoobe o 24Symbols, i quali propongono diverse modalità di accesso in abbonamento o il lancio di collane editoriali solo digitali o *digital first*.

Tutte le altre sperimentazioni di formati multimediali o arricchiti di cui si è parlato parecchio negli scorsi mesi, pur molto interessanti, non si sono per ora trasformate in quote di mercato rilevanti.

Anche sul fronte delle applicazioni gli editori tradizionali stanno facendo fatica a trovare la loro strada, mentre le iniziative più interessanti, spesso orientate al mondo dei più piccoli, nascono da altri attori o da aziende collegate, come nel caso di Toca Boca, marchio di successo con applicazioni bestseller per bambini diffuse a livello internazionale, che non tutti sanno essere una start

up dell'editore svedese Bonnier, il quale ha recentemente raggiunto il traguardo di cinquanta milioni di *download* sull'App Store, approcciando però questo mercato con logiche molto diverse da quelle tradizionali e operando a livello internazionale in cinquantanove paesi. Anche la Disney dopo aver sperimentato varie formule editoriali ha avuto poi successo con l'applicazione *Where's My Water*, che è molto più vicina a un videogioco che a un prodotto editoriale. Sono i primi segni della tendenza evidenziata da Redmayne o sono solo casi fortunati? Sicuramente cambiano le tecnologie, i processi produttivi e le figure professionali coinvolte, però in tutti i casi uno degli elementi fondamentali del successo è la conoscenza del proprio target di riferimento, dei prodotti concorrenti e la qualità con cui i prodotti sono realizzati: tutte competenze tipiche delle aziende editoriali.

Il 2013 è stato anche l'anno delle start up e della discussione su se e come gli editori possano/debbero collaborare con loro. Il rapporto di Javier Celaya di Dosdoce (<http://www.dosdoce.com/articulo/estudios/3815/how-to-collaborate-with-startups/>) ha evidenziato come il colloquio tra i due mondi non sia facile e come spesso gli interessi in gioco siano molto diversi. Parecchie delle iniziative presentate con molta enfasi nelle diverse conferenze internazionali non hanno in realtà avuto il successo sperato. Stanno però nascendo, anche sulla scorta delle esperienze passate, nuove realtà che sembrano essere più promettenti e alcune delle acquisizioni fatte nell'anno, una fra tutte quella di Goodreads da parte di Amazon, sono il segnale che gli editori devono monitorare con attenzione quanto accade fuori dalle loro mura, per poter comprendere meglio l'evoluzione in atto. Uno degli ambiti quest'anno più interessanti è stato quello dei tool per la produzione di prodotti editoriali digitali multimediali e interattivi, legati anche alla evoluzione dei formati e in particolare alla diffusione dell'adozione dell'ePub3 e dell'Html5, dove, secondo me, sarà opportuno seguire attentamente l'evoluzione di realtà come Inkling a livello internazionale, o PubCoder a livello nazionale. L'altro ambito in cui la spinta innovativa è stata forte è quello legato all'evoluzione del mercato educativo, per quanto riguarda sia le nuove forme di apprendi-

mento e insegnamento che utilizzano le tecnologie sia i nuovi prodotti e servizi.

Anche per quello che riguarda i formati che è possibile utilizzare nella creazione dei prodotti digitali ci sono state evoluzioni interessanti, che vedranno esprimere appieno il loro potenziale nel 2014 e che potrebbero portare alla messa sul mercato di prodotti editoriali multimediali e interattivi di nuova concezione, disponibili sia nella versione scaricabile sia in quella ePub consultabile solo online.

Tra i principali formati che possono essere utilizzati per la produzione di libri digitali interattivi ci sono l'ePub3 e l'Html5. Per entrambi sono in corso, a livello internazionale, alcune recenti iniziative che può essere interessante conoscere e monitorare. A ottobre dello scorso anno è stata rilasciata la nuova versione dell'ePub3 che permette la creazione di prodotti editoriali digitali interattivi, arricchiti con elementi multimediali, e offre agli editori la possibilità di implementare nuove funzionalità anche per libri con impaginati complessi. L'ePub3 supporta anche specifiche legate all'accessibilità per persone con disabilità visive, in quanto incorpora le specifiche dello standard Daisy. In prospettiva è il formato per la produzione di versioni accessibili. L'ePub è un formato di distribuzione e di interscambio per pubblicazioni digitali, che si basa su standard web come Html5, Css, Svg. L'Idpf, l'organizzazione che gestisce l'ePub, ha recentemente avviato da un lato una serie di iniziative finalizzate a promuovere l'adozione dello standard ePub3 presso gli editori, in particolare negli Stati Uniti e in Asia, e dall'altro sta collaborando, tramite la Radium Foundation, a una serie di progetti finalizzati alla messa a disposizione sul mercato di strumenti di lettura ePub3 *compliant*, che siano quindi in grado di interpretare in modo completo tutte le funzionalità specifiche dell'ePub3 che gli editori vorranno implementare nei loro prodotti digitali. Nello scorso mese di luglio, l'Aap ha ufficialmente supportato l'adozione dell'ePub come standard di distribuzione globale per gli e-book e ha avviato l'ePub3 Implementation Project, della durata di sei mesi, finalizzato a promuovere una rapida adozione dell'ePub3 nel mercato editoriale Usa grazie anche al coinvolgimento e alla collaborazione di tutti gli attori del-

la filiera (produttori di device o di sistemi di lettura, aggregatori di contenuti digitali, retailer, sviluppatori di tecnologie assistive, organizzazioni che rappresentano persone con disabilità visive ecc).

Nel 2014 ci saranno anche novità sul fronte delle applicazioni di lettura per i prodotti ePub3, in quanto è in corso di sviluppo da parte della Radium Foundation una serie di opzioni open source di tipo commerciale e i principali sviluppatori di applicazioni di lettura stanno lavorando alla progettazione e allo sviluppo di soluzioni, sia in forma di applicazioni scaricabili per i diversi sistemi operativi (iOS, Android ecc.) sia come soluzioni *cloud based*, che supporteranno le funzionalità previste dallo standard ePub, le quali verranno presentate sul mercato nei primi mesi del prossimo anno.

L'ultimo tassello di questa evoluzione che vede una convergenza sempre più ampia tra il mondo dell'editoria e il mondo del web è la stretta collaborazione, avviata nel 2013, tra il World Wide Web Consortium (W3c), la comunità internazionale che opera per sviluppare gli standard per il web, e in particolare l'Html, l'Idpf e più in generale il settore editoriale. La collaborazione ha come obiettivo condiviso quello di far evolvere in modo coordinato gli standard in uso nel settore editoriale come l'ePub e quelli in uso per il web, come l'Html5, ottimizzando gli sforzi e proponendo soluzioni che possano facilitare e migliorare i processi produttivi crossmedia.

MAPPE TRANSNAZIONALI  
Graphic journalism  
e romanzi storici  
spagnoli  
di Sara Sullam

*Mentre una collana del «Corriere della Sera» fa (ri)scoprire ai lettori italiani i luoghi caldi della storia contemporanea – da Cuba alla Palestina – attraverso il fumetto di realtà, sugli scaffali delle librerie si affollano i narratori iberici, le cui opere testimoniano la preferenza accordata in Spagna al romanzo storico, spesso innestato con intrecci d'amore e d'avventura.*

*Per una geografia del racconto a fumetti: la collana «Graphic journalism»*

Parallelamente al romanzo, anche il giornalismo e la non fiction hanno conosciuto una svolta «grafica»: e, con qualche anno di ritardo, anche i reportage a fumetti sono entrati a far parte dell'orizzonte d'attesa del lettore italiano, complice l'approdo di molti titoli in collane a larga diffusione come «Strade Blu» Mondadori e l'operato di editori di settore come Rizzoli Lizard, Cononino e Becco Giallo. In tempi recenti, l'interesse per il *graphic journalism* è stato confermato anche dalla mostra *Nuvole di confine. Graphic Journalism. L'arte del reportage a fumetti*, tenutasi in occasione di Tolentino Humor 2012, il cui catalogo è stato pubblicato da Rizzoli Lizard. E così, dopo il *graphic novel* anche il *graphic journalism* è arrivato in edicola: dal 20 aprile al 31 agosto 2013, con cadenza settimanale, il «Corriere della Sera» ha offerto ai lettori venti opere selezionate e introdotte da Paolo Interdonato e Matteo Stefanelli, già curatori nel 2006 di un'analogha collana dedicata al *graphic novel* per «la Repubblica-l'Espresso».

I venti titoli proposti ben riflettono la duttilità di un genere dai confini vasti e sfrangiati, spesso difficili da stabilire soprattutto per le sovrapposizioni con quelli del *graphic novel*. I «territori» del fumetto di realtà sono attraversati da significative isotopie: per

esempio, le opere improntate al *travelogue* spaziano dalla Birmania a Gerusalemme (a firma del *québécois* Guy Delisle) all'Italia del *Diario italiano* di David B. e delle note intimistiche, esaltate da un tratto quasi pittorico che trova posto in tavole a pagina intera, di Marco Corona (*La seconda volta che ho visto Roma*); quelle di indole biografica, dedicate a Maria Grazia Cutuli e a Fidel Castro, vanno da Cuba all'Afghanistan; non mancano poi *memoir* (sottogenero che sta riscuotendo un grande successo anche in campo romanzesco) o narrazioni d'indole storica, come *No pasarán* di Vittorio Giardino. Insomma, il «fumetto che racconta la realtà» sembra capace di fecondi innesti sulle più diverse forme narrative. Interdonato e Stefanelli però non si limitano a un semplice catalogo tipologico, ma propongono una «riaccentuazione» di alcune opere, la cui funzione viene ridefinita dall'inserimento in una collana di indole schiettamente documentaria. Esempio è il caso di *Palestina* di Joe Sacco, già incluso nella collana dedicata al *graphic novel*; ma anche di *Persepolis*, troppo spesso considerato una semplice autobiografia mentre, come osserva Interdonato, con la sua miscela di «resoconto storico e diario personale» ha contribuito a portare l'Iran nel nostro immaginario (non a caso il titolo fa riferimento al luogo in cui si svolge la narrazione, e non a una persona) e per questo rappresenta uno degli snodi fondamentali della «geografia della collana».

La metafora geografica è inoltre particolarmente calzante perché non serve solo a descrivere il genere del *graphic journalism* ma struttura a livello tematico l'intera collana: basta scorrere i titoli delle opere, tredici dei quali sono legati a un luogo, o quelli di alcune note introduttive: «Ci sono sempre delle frontiere», «Territori del racconto a fumetti», «Straniero in terra straniera». Interdonato e Stefanelli scelgono di concentrarsi su alcune zone ad alta tensione geopolitica, come a suggerire che la narrazione grafica, con il suo sguardo certamente soggettivo ma anche capace di riunire molti elementi su un'unica pagina, sia oggi la più adatta a raccontare le zone di maggiore problematicità, dai confini geografici instabili. Troviamo quindi l'ex Jugoslavia (con *Goražde. Area protetta*, di Joe Sacco, e il meno conosciuto *Fax da Sarajevo*, firmato dal veterano del fumetto classico Joe Kubert), ma soprat-

tutto Israele e Palestina, vero e proprio centro nevralgico della collana con ben quattro titoli e, non a caso, scenario dell'opera considerata in modo unanime come fondativa del genere: *Palestina* di Joe Sacco. Al resoconto dell'unico vero «fumettista e giornalista» (come recita il titolo della nota introduttiva) che ha più volte rivendicato il proprio punto di vista soggettivo e schierato, vengono affiancate altre tre opere, in modo da restituire l'estrema complessità dello scenario mediorientale e da rinegoziarne di volta in volta i confini all'interno di tavole formalmente molto diverse: a quelle a tutta pagina, in bianco e nero e talvolta corali, di Sacco fanno da contrappunto il tratto leggero e i colori tenui delle *Cronache di Gerusalemme* di Delisle, osservazioni di un «viaggiatore disambientato», o gli acquerelli del racconto scettico della giovane Sarah Glidden, *Capire Israele in 60 giorni (e anche meno)*, nel quale significativamente ogni capitolo si apre con una cartina. E non manca l'adattamento in fumetto dello struggente *Valzer con Bashir*, il «documentario d'animazione» di Ari Folman che con David Polonsky interpreta in maniera personalissima le convenzioni di genere del fumetto di realtà.

A conferma dello stretto nesso tra narrazione e geografia suggerito dai curatori, va segnalata anche la presenza di titoli ambientati in zone dalla storia recente ancora relativamente poco esplorate nell'immaginario letterario occidentale, come i paesi dell'ex blocco sovietico. Oltre a *Marzi*, definito il «*Persepolis* polacco», racconto di un'infanzia sotto il regime di Jaruzelski, Interdonato e Stefanelli propongono i *Quaderni Ucraini* di Igort, uno degli esponenti di spicco del *graphic novel* e responsabile della sua diffusione in Italia. Partito alla volta della Russia con l'intenzione di disegnare la biografia del narratore dei narratori, Anton Čechov, Igort torna a casa due anni più tardi con due «quaderni», uno dedicato all'Ucraina ai tempi dell'Urss e l'altro al Caucaso. La biografia del grande scrittore di quella che è stata la patria elettiva della narrazione in prosa passa in secondo piano davanti alla complessità di uno degli scenari più dinamici del momento, difficile da restituire in una narrazione romanzesca di impianto tradizionale. La galassia postsovietica sembra richiedere nuove forme narrative, spesso all'insegna dell'ibridazione dei generi e dei media:

abbiamo così i «quaderni» di Igort, che combinano narrazione storica e testimonianze in prima persona, ma anche un altro reportage a fumetti dedicato alle repubbliche dell'ex Urss e non incluso nella collana (*Stan Trek*, firmato da Ted Rall, finalista al premio Pulitzer e tradotto in Italia da Becco Giallo). E non è un caso se due recentissimi «romanzi russi» – *Limonov* di Emmanuel Carrère e *L'ultima favola russa* di Francis Spufford –, scritti anch'essi da stranieri, giochino sul limite dei confini del genere romanzesco, rivendicando un forte coefficiente di realtà fattuale.

Proponendo una prima mappatura critica del *graphic journalism*, enfatizzandone la dimensione internazionale che ha caratterizzato l'emergere del fenomeno, Interdonato e Stefanelli mettono in luce anche un dato molto interessante che riguarda le sue dinamiche produttive. Delisle non è presente con ben quattro titoli solo per i suoi – indubbi – meriti artistici: il fumettista *québécois* costituisce un vero e proprio esempio di narratore dell'era globale. Il suo sguardo «disambientato», come viene definito dai curatori, è in realtà molto lucido: è quello di chi per anni – come testimoniano *Pyongyang* e *Shenzhen* – ha lavorato come supervisore della catena produttiva di serie di animazione, gestita quasi interamente in outsourcing, cosa possibile – osserva Interdonato – solo quando si lavora con le immagini. Analogamente, Delisle scrive i due libri successivi – *Cronache birmane* e *Cronache di Gerusalemme* – quando parte al seguito della moglie in missione per Medici senza frontiere.

Offrendo un canone già ben insediato a livello internazionale, la collana del «Corriere» conferma la vitalità e la consistenza di un genere che, a giudicare dai sempre numerosi esempi di fumetto «documentario» sui misteri d'Italia pubblicati in tempi recenti, sembra ormai ben radicato anche nel nostro sistema letterario. La svolta grafica nel giornalismo ha fornito una piattaforma – rappresentata materialmente da una tavola a tutta pagina su cui convergono contenuti verbali e grafici di diversa natura – capace di reggere il confronto con i nuovi media che hanno profondamente cambiato il mondo dell'informazione rispetto ai tempi dei reportage o dei taccuini di viaggio scritti.

*Notizie dalla Spagna, tra localismi e globalità*

Accanto a nomi già noti e apprezzati da una fascia di lettori medio-alta come Javier Marías, pubblicato in Italia da Einaudi, Eduardo Mendoza (Feltrinelli), Almudena Grandes (Guanda), Javier Cercas (Guanda), Alicia Giménez-Bartlett (Sellerio) o Enrique Vila-Matas (Feltrinelli), che anche quest'anno sono arrivati sui nostri scaffali con nuovi titoli, ampio spazio hanno da qualche tempo anche autori capaci di presidiare a lungo i primi posti delle nostre classifiche con bestseller a sfondo storico. In principio è stato Carlos Ruiz Zafón, autore del fortunatissimo *L'ombra del vento* (2001, edizione italiana Mondadori 2004), poi sono venuti Ildefonso Falcones, Clara Sánchez e Arturo Pérez-Reverte.

Falcones e Pérez-Reverte hanno portato le loro ultime opere (rispettivamente *La regina scalza*, Longanesi, e *Il tango della Vecchia Guardia*, con cui l'autore passa da Tropea a Rizzoli) all'ultima edizione di Pordenonelegge e nel 2012 la Spagna (con la Romania) è stato il paese ospite del Salone di Torino: in quell'occasione Falcones e Sánchez hanno partecipato insieme a un dibattito dal titolo: «Quello che la Storia nasconde le storie rivelano», moderato da Bruno Arpaia (il quale, insieme con Danilo Manera, è uno dei mediatori – e traduttori – più attivi nel campo della letteratura in lingua spagnola). Il titolo dell'incontro torinese è di per sé indicativo, perché i bestselleristi spagnoli hanno una cosa in comune: scrivono tutti romanzi «a effetto storico».

Non c'è da stupirsi, perché in Spagna il romanzo storico, insieme al poliziesco (portato al successo planetario da Manuel Vázquez Montalbán), è stato uno dei generi più praticati nel periodo della Transizione e poi in quello democratico, assolvendo una funzione politica in un paese che ha conosciuto una vera e propria «guerra della memoria» (non ancora conclusa). Fuori dai confini nazionali, a un pubblico di non specialisti ne è arrivata eco soprattutto attraverso i romanzi «storico-documentari» di Cercas – *Soldati di Salamina* e *Anatomia di un istante* –, scrittore che debutta nel 2001 e riflette sul rapporto tra storia e romanzo dal punto di vista di chi alla morte di Franco aveva dieci anni. I suoi romanzi hanno avuto in Italia ottima accoglienza, tanto che quest'anno Guanda, insieme al nuovo titolo di Cercas (*Le leggi*

*della frontiera*), che sancisce il suo ritorno alla fiction, ha pubblicato anche la conversazione tra lo scrittore e Arpaia tenutasi l'anno scorso a Pordenone (*L'avventura di scrivere romanzi*). D'altra parte, complice anche «l'effetto Eco» (*Il nome della rosa* veniva pubblicato in Spagna durante la fase cruciale del passaggio alla democrazia vera e propria; ringrazio Simone Cattaneo per le sue indicazioni su questo punto), negli anni il romanzo storico è stato progressivamente ibridato con altri generi, come il poliziesco.

Oggi nelle librerie spagnole esiste non di rado un settore dedicato, nel quale, tuttavia, non si trova tanto la copiosa produzione dei romanzi di argomento storico degli anni settanta e ottanta, quanto una altrettanto vasta messe di narrazioni che sull'ampia campitura del genere innestano storie d'amore e d'avventura, o di spionaggio. È qui che troviamo i titoli di Falcones, di Matilde Asensi, alcuni titoli di Pérez-Reverte, ma anche di autori per ora meno noti come Jorge Molist e Santiago Posteguillo (entrati di recente nel catalogo Piemme). Alla base di un tale successo, oltre all'ibridazione dei generi, c'è anche il carattere locale e globale insieme delle storie narrate: se il fulcro dell'ambientazione rimane la Spagna, siamo sempre in epoche – dall'Impero romano sotto Traiano, primo imperatore spagnolo, al Medioevo cristiano, al *Siglo de Oro* – note a un pubblico internazionale di lettori. Oppure, come accade negli ultimi due romanzi di Falcones, la narrazione storica abbraccia la storia di comunità specifiche, quali i *moriscos* o i gitani. Si tratta quindi sempre di romanzi di produzione spagnola, che però oltre che per un pubblico interno, il quale ripercorre pagine gloriose della propria storia, sono pensati fin dall'inizio per un pubblico internazionale non del tutto ignaro degli eventi narrati, come invece potrebbe esserlo di pagine meno conosciute della storia spagnola: tratto, questo, tipico del fenomeno della letteratura globale. Al di là di una simile constatazione di fatto, varrebbe la pena di chiedersi se tale processo porti davvero a una internazionalizzazione dell'immaginario, o se invece non favorisca un appiattimento generale, a discapito di una vera conoscenza di narrazioni e luoghi «altri», non per forza di accesso immediato, in cui fondamentale è l'operato di mediatori culturali e traduttori.

Va infine notato che il successo della letteratura spagnola per un pubblico di ogni livello è determinato anche da un altro fattore: il sistema dei premi letterari, che in Spagna, a differenza di quanto accade in altri paesi, sono gestiti direttamente dalle case editrici. Il più famoso è quello del colosso Planeta (ora proprietario di molti *imprint* editoriali, un tempo indipendenti, come per esempio Tusquets), che con una dotazione altissima ha da sempre dedicato particolare attenzione a titoli commerciali; altri editori hanno invece preferito orientarsi su autori emergenti o guardare all'universo latino-americano. Pregi e difetti di una simile scelta meriterebbero un lungo discorso, in parte già affrontato in sede accademica; da un osservatorio italiano va comunque rilevato che il modello spagnolo sta facendo scuola: nel 2012, infatti, Neri Pozza ha lanciato un premio letterario che, nelle parole del direttore editoriale, si ispira a quelli iberici. Insomma, malgrado la crisi che la attanaglia (ritratta con toni comici in *O la borsa o la vita* di Mendoza), la Spagna si è imposta come attore di spicco nel campo della produzione letteraria globale.

## INDICE DEI NOMI E DEI TITOLI

- 24SYMBOLS, 237
- A.T. KEARNEY, 207
- Acqua in bocca (A quattro mani)*,  
documentario (2007), 180, 181,  
182
- ADAMS, T., 30
- ADAMS, Z., 30
- ADELPHI, 153
- ADOBE, 204
- «Advances in Pure Mathematics»,  
188
- AGASSI, A., 228
- Open. La mia storia* (Einaudi,  
2011), 228
- AGNELLO HORNBY, S., 229
- Il veleno dell'oleandro* (Feltrinelli,  
2013), 229
- Alan Wake*, videogioco, 39
- Alla corte di Minosse* (EL, 1987), 61
- ALLEN, M., 60
- Sfida per il trono* (EL, 1988), 60
- ALTAN, 130
- AMAZON, 153, 155, 174, 203, 204,  
206, 216, 217, 218, 219, 224,  
225, 234, 235, 236, 237, 238
- Amici*, programma tv, 233
- AMMANITI, N., 19, 48, 229
- Branchie* (Ediesse, 1994), 24
- Che la festa cominci* (Einaudi,  
2009), 48
- Il momento è delicato* (Einaudi,  
2012), 229
- AMURRI, L., 228
- Apnea* (Fandango Libri, 2013),  
228
- ANASTASI, G., 134, 135, 136, 138, 139
- Scrivere una canzone* (Zanichelli,  
2012), 134, 135
- ANDERSON, K., 188
- ANGELA, A., 230
- ANGELA, P., 230
- ANGIOLINO, A., 63
- Costruire i libri-gioco* (Sonda,  
2004), 63
- ANGIONI, M., 224
- Annisettanta. Il decennio lungo del se-  
colo breve*, mostra, 211
- ANOBII, 218
- Another World*, videogioco, 26
- ANTONELLI, P., 26
- ANTONIO VALLARDI, 155
- APOGEO, 156
- APPLE, 203, 204, 216, 236
- ARPAIA, B., 245, 246
- ARXIV.ORG, 184, 187

- Ascesa dei Mercanti (La)* (Mondadori, 1992), 60
- ASENSI, M., 246
- ASIMOV, I., 46, 59  
*Fondazione* (Mondadori; serie), 59
- ASSOCIATION OF AMERICAN PUBLISHERS (AAP), 235, 239
- ASSOCIAZIONE ITALIANA EDITORI (AIE), 18, 159, 160, 161, 209, 217, 218, 221, 222, 224, 236, 237
- ASSOCIAZIONE LIBRAI ITALIANI (ALI), 223
- Asteroids*, videogiochi, 26
- ASTLEY, N., 127, 130
- ATARI 2600, 33
- AUDEN, W.H., 137
- AUERBACH, E., 75
- AVALLONE, S., 109  
*Acciaio* (Rizzoli, 2010), 109
- AVALON HILL, 67
- AVANT-VERLAG, 121
- AVATI, P., 143
- AVOLEDO, T., 48  
*Le radici del cielo* (Multiplayer.it Edizioni, 2013), 48  
*Un buon posto per morire* (Einaudi, 2011), 48
- Avventura di scrivere romanzi (L')*, conferenza, 246
- Avventure stellari* (EL; serie), 57
- AYALA, G., 115, 117  
*Chi ha paura muore ogni giorno. I miei anni con Falcone e Borsellino* (Mondadori, 2008), 117  
*La guerra dei giusti* (Mondadori, 1993), 117
- BAKER, M., 127
- BALESTRINI, N., 109
- BARAGHINI, M., 232
- Barbaro ribelle (Il)* (EL, 1992), 61
- BARNES & NOBLE, 235
- BAZOLI, G., 151
- BECCO GIALLO, 241, 244  
*Belfagor ovvero il fantasma del Louvre*, serie tv, 95, 96, 97
- BENEDETTO XVI, 170, 231  
*L'infanzia di Gesù* (Rizzoli, 2012), 231
- BENTHAM SCIENCE PUBLISHERS, 188
- BERLUSCONI, S., 115, 118, 120, 154, 231
- BERNARI, C., 109
- BERTOLUCCI, G., 180, 181  
*Gadda e Pasolini. Antibiografia di una nazione* (minimum fax, 2012), 180
- BEZOS, J., 225
- BIANCARDI, P., 164
- BIANCHI, E., 168
- BIANCHINI, L., 107, 229  
*Io che amo solo te* (Mondadori, 2013), 107, 229
- «Bibliogame», Giunti Marzocco, 57
- BIGATTI, G., 109  
 (a c. di) *Fabbrica di carta. I libri che raccontano l'Italia industriale* (Laterza, 2013), 109
- BIOMED CENTRAL, 187
- BISCHOFF, D., 58  
*L'età dei dinosauri* (EL, 1987), 58
- BISIGNANI, L., 230  
*L'uomo che sussurra ai potenti*, con Paolo Madron (Chiarelettere, 2013), 230
- BLACK, C., 59  
*Pianeti in pericolo* (EL, 1986), 59
- Bocca di rosa*, canzone, 136
- BOCCASSINI, I., 118
- BOGOST, I., 249
- BOHANNON, J., 200, 201
- BOL, 219
- BOLLATI BORINGHIERI, 155
- BOMPIANI, 153
- BONNIER, 238

- BOOKCITY MILANO, 165, 209, 212, 213, 214  
 BOOKREPUBLIC, 207  
*Bookshow*, programma tv, 180  
 BORGES, J.L., 56  
     *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *La biblioteca di Babel* (Einaudi, 1955), 56  
 BORRELLI, F.S., 118  
 BORSELLINO, P., 116, 117, 119  
 BOWKER, 216, 235  
 BOWKER MARKET RESEARCH, 235  
 BRÂNCU I, C., 137  
 BRASSENS, G., 137  
*Breakout*, videogioco, 33  
 BRENNAN, J.H., 59, 60  
     *Caccia al drago* (EL, 1987), 59, 60  
     *Frankenstein* (EL, 1987), 60  
     *Il conte Dracula* (EL, 1987), 60  
 BROWN, D., 226, 228  
     *Inferno* (Mondadori, 2013), 222, 228  
 BUR, 153  
*Burned Children of America* (minimum fax, 2001), 182  
 BUSI, A., 230  
     *El especialista de Barcelona* (Dai-lai Editore, 2012), 230  
 BUTTERFIELD, J., 60  
     *In viaggio verso Creta* (EL, 1986), 60  
 «CAFFÈ COPENHAGEN», 164  
 «CAFFÈ HELSINKI», 164  
 «CAFFÈ STOCCOLMA», 164  
 CAIRO EDITORE, 151, 157  
 CAIRO, U., 151, 157  
 CALAMOSCA, F., 52  
     *Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspace* (Unicopli, 2003), 52  
 CALASSO, R., 188  
     *L'impronta dell'editore* (Adelphi, 2013), 188  
*Call of Cthulhu (The)*, gioco di ruolo, 67  
*Call of Duty*, serie di videogiochi, 67  
 CAMERON, J., 26  
     *Avatar*, film (2009), 26, 27  
 CAMILLERI, A., 119, 181, 182, 228  
     *Acqua in bocca* (minimum fax, 2010), 180, 181, 182  
     *La rivoluzione della luna* (Sellerio, 2013), 228  
     *Un covo di vipere* (Sellerio, 2013), 228  
     *Una voce di notte* (Sellerio, 2012), 228  
 CAMPBELL, P., 188  
*Canabalt*, videogioco, 26  
 CANOVA, G., 211  
 CAO, I., 227  
     *Io ti guardo* (Rizzoli, 2013), 227  
     *Io ti sento* (Rizzoli, 2013), 227  
     *Io ti voglio* (Rizzoli, 2013), 227  
 CAPONNETTO, A., 116, 117  
     *Giorni a Palermo. Storie di Mafia e giustizia* (Garzanti, 1993), 116  
     *Io non tacerò. La lunga battaglia per la giustizia* (Melampo, 2010), 117  
 CARAVAGGIO, 136, 137  
 CAROFIGLIO, G., 119  
     *La manomissione delle parole* (Rizzoli, 2012), 119  
 CARRÈRE, E., 230, 244  
     *Limonov* (Adelphi, 2012), 230, 244  
 CARRISI, D., 229  
     *L'ipotesi del male* (Longanesi, 2013), 229  
*Caruso*, canzone, 136  
 CARVER, R., 182  
 CASA EDITRICE NORD, 155

- CASALEGGIO, R., 231  
*Il grillo canta sempre al tramonto* (Chiarelettere, 2013), 231
- CASCINI, F., 120  
*Storia di un giudice. Nel Far West della 'ndrangheta* (Einaudi, 2010), 120
- CASELLI, G.C., 115, 118  
*Assalto alla giustizia* (Melampo, 2011), 119  
*L'eredità scomoda. Da Falcone ad Andreotti sette anni a Palermo* (Feltrinelli, 2001), 119  
*Un magistrato fuori legge* (Melampo, 2005), 119
- CASSINI, M., 176, 178
- CASTELLS, M., 72  
*Comunicazione e potere* (Egea, 2009), 72
- CASTELVECCHI, A., 179
- CASTRO, F., 242
- CATTANEO, S., 246
- CAVALLARO, F., 117
- CAVALLI, P., 139, 140, 141  
*Al cuore fa bene far le scale* (Volland, 2012), 139, 141
- CCP GAMES, 30
- ČECHOV, A., 243
- CECIL, A., 224
- CELANI, F., 190
- CELAYA, J., 238  
 «Cell», 186
- CERCAS, J., 245  
*Anatomia di un istante* (Guanda, 2010), 245  
*Le leggi della frontiera* (Guanda, 2013), 245  
*Soldati di Salamina* (Guanda, 2002), 245
- CERUTTI, L., 107
- CHAHI, É., 27
- CHANDLER, R., 46
- CHAPMAN, A., 60  
*Sfida per il trono* (EL, 1988), 60  
*Che tempo che fa*, programma tv, 93, 181
- CHEVALIER, T., 229  
*L'ultima fuggitiva* (Neri Pozza, 2013), 229
- CHIARELETTERE, 119, 231  
 «Choose Your Own Adventure», Bantam, 58  
*Città invisibili (Le)*, mostra, 211  
*Civilization*, serie di videogiochi, 45, 67
- CLANCY, T., 47
- CLARKE, A.C., 46
- CLINTON, H., 76
- COCCINELLA, 155
- COCONINO PRESS, 121, 241
- COELHO, P., 229  
*Il manoscritto ritrovato ad Accra* (Bompiani, 2012), 229
- COGNETTI, P., 182  
*Sofia si veste sempre di nero* (minimum fax, 2012), 182
- COLOMBO, G., 118
- CONNELLY, M., 46
- CONSORZIO PER L'EDITORIA CATTOLICA, 167
- CONTE, A., 230
- CORNELL UNIVERSITY, 184, 188
- CORNWELL, P., 229  
*Letto di ossa* (Mondadori, 2013), 229
- CORONA, M., 242  
*La seconda volta che ho visto Roma* (Rizzoli Lizard, 2013), 242  
 «Corriere della Sera», 86, 134, 150, 153, 226, 232, 241
- COSTA, G. DON, 168
- CROCE, LIBRERIA, 223
- CUTULI, M.G., 242

- D'ACHILLE, S., 126, 127, 128, 131, 132  
 D'AVENIA, A., 229  
     *Bianca come il latte, rossa come il sangue* (Mondadori, 2010), 229  
 DAMI, 155  
 DANTE, 13, 136  
 DARDENNE, J.P., 147  
     *L'Enfant*, film (2005), 147  
     *Rosetta*, film (1999), 147  
 DARDENNE, L., 147  
     *L'Enfant*, film (2005), 147  
     *Rosetta*, film (1999), 147  
 DAVID B., 242  
     *Diario italiano* (Coconino Press, 2010), 242  
 DAVIGO, P., 118  
 DAVIS, P., 188  
 DAY, S., 229  
     *Riflessi di te* (Mondadori, 2013), 229  
 DE AGOSTINI, 153, 157, 158, 217  
 DE CATALDO, G., 119  
     *In giustizia* (Rizzoli, 2011), 119  
 DE FILIPPI, M., 233  
 DE GIOVANNI, M., 229  
     *I bastardi di Pizzofalcone* (Einaudi, 2013), 229  
 DE GREGORIO, C., 229  
     *Io vi maledico* (Einaudi, 2013), 229  
 DE MAGISTRIS, A., 119  
     *Assalto al PM. Storia di un cattivo magistrato* (Chiarelettere, 2010), 119  
 DE VECCHI, 155  
 DEEVER, J., 46  
 DEBORD, G., 78  
 DEEZER, 204  
 DEJACO, D., 160, 165  
 DEL PIERO, A., 230  
 DELISLE, G., 242, 243, 244  
     *Cronache birmane* (Fusi Orari, 2008), 244  
     *Cronache di Gerusalemme* (Rizzoli Lizard, 2012), 243, 244  
     *Pyongyang* (Fusi Orari, 2006), 244  
     *Shenzhen* (Fusi Orari, 2007), 244  
 DELL'OMO, P.P., 191  
 DELL'UTRI, M., 119  
 DEMETRA, 155  
 DENTI, G., 233  
 DENTI, R., 233  
 DEODATO, R., 145  
     *Cannibal Holocaust*, film (1980), 145  
 DESIATI, M., 109  
     *Detectives club* (EL; serie), 57  
 DEVER, J., 60, 61  
     *La crociata della morte* (EL, 1991), 60  
     *Lupo solitario* (EL; serie), 59, 63  
     *Negli abissi di Kaltenland* (EL, 1985), 61  
     *Viaggio disperato* (EL, 1990), 60  
 DI GENNARO, D., 176  
 DI NICOLA, P., 120  
     *La giudice. Una donna in magistratura* (Ghena, 2012), 120  
 DI PIETRO, A., 118  
     *Diablo*, 50  
 DICK, P., 46  
 DICKER, J., 229  
     *La verità sul caso Harry Quebert* (Bompiani, 2013), 229  
 DILEO, D. BOOSTA, 48  
     *Un buon posto per morire* (Einaudi, 2011), 48  
 DISNEY, 238  
 DISNEY JUNIOR, 127  
     *Donkey Kong*, videogioco, 33, 34, 44  
     *Doom*, serie di videogiochi, 45, 67  
 DOSDOCE, 238  
 DRAGO, M., 158  
     *Dragon Quest*, videogioco, 49

- Dreamalot*, gioco di ruolo, 68  
 DUBINI, P., 160  
     *Voltare pagina?* (Pearson, 2013), 160  
*Dungeons & Dragons*, gioco di ruolo, 67  
*Dwarf Fortress*, videogioco, 26  
 DYLAN, B., 137  
 E/O, 179  
 ECO, U., 246  
     *Il nome della rosa* (Bompiani, 1980), 246  
 EDB, 167  
 EDIZIONI PIEMME, 110, 154, 246  
 EGAN, J., 182  
     *Il tempo è un bastardo* (minimum fax, 2011), 182  
 EINAUDI, 111, 154, 245  
 EL, 57, 58, 59, 62, 63  
*Eleanor Rigby*, canzone, 136  
 ELIOT, T.S., 137  
 ELKANN, J., 151  
 ELLEDICI, 167  
 ELLIS, B.E., 48  
 ELLROY, J., 46  
     *Dalia nera* (Mondadori, 1989), 46  
     *L.A. Confidential* (Mondadori, 1991), 46  
 EMME EFFE, 178  
*Ericsson Mobility Report. On the Pulse of Networked Society. November 2012*, 71  
 ERVAS, F., 228  
     *Se ti abbraccio non aver paura* (marcos y marcos, 2012), 228  
 ESCOBAR, P. «EL MÁGICO», 80  
     «Espresso» (l'), 217, 241  
 EURISKO, 226  
*EVE Online*, videogioco, 26  
 EVTUŠENKO, E.A., 182  
 FABBRI, 153  
 FACEBOOK, 43, 71, 73, 75, 77, 99, 100, 218  
 FALCINELLI, R., 177  
 FALCONE, G., 116, 118, 119  
 FALCONES, I., 245, 246  
     *La regina scalza* (Longanesi, 2013), 245  
 FANDANGO, 121  
*Fantastica Game* (Giunti Marzocco; serie), 62  
 FAZIO, F., 93, 120, 181, 218  
 FAZIO, L., 231  
 FELTRINELLI, 111, 153, 156, 209, 217, 223, 245  
 FERRI, S., 179  
 FESTIVAL DI CANNES, 143, 145, 147  
     «Filigrana», minimum fax, 180  
*Final Fantasy*, serie di videogiochi, 50, 52, 53, 54  
*Final Fantasy VII*, videogioco, 49, 501, 51, 52, 53, 54, 55  
     «Financial Times», 19  
*Fire\*Wolf* (EL; serie), 59, 61, 62  
 FLACCOVIO, LIBRERIA, 223  
 FLAMMARION, 153  
 FLEMING, I., 47  
*fOw*, videogioco, 26  
 FNAC, 223  
 FO, D., 231  
     *Il grillo canta sempre al tramonto* (Chiarelettere, 2013), 231  
 FOLLETT, K., 229  
     *L'inverno del mondo* (Mondadori, 2012), 229  
 FOLMAN, A., 243  
     *Valzer con Bashir*, film (2008), 243  
 FONDAZIONE ARNOLDO E ALBERTO MONDADORI, 213  
 FONDAZIONE MOORE, 186  
 FORTINI, F., 139  
 FORUM DEL LIBRO, 221, 232

- FOSTER WALLACE, D., 176, 177, 182
- FRANCESCO I, 166, 168, 169, 170, 226, 231, 232  
*Aprite la mente al vostro cuore* (Rizzoli, 2013), 232  
*Guarire dalla corruzione* (Emi, 2013), 232  
*Lumen fidei* (Lev, 2013), 169, 231  
*Umiltà. La strada verso Dio* (Emi, 2013), 232
- FRANCO, F., 245
- FRANCO, M., 232  
*Crisi dell'impero vaticano* (Mondadori, 2013), 232
- FRASCELLA, C., 111  
*Il panico quotidiano* (Einaudi, 2013), 111
- FRATELLI LUMIÈRE, 144
- FUDULI, B., 83
- GABER, G., 114
- GADDA, C.E., 12, 180, 181
- GALLA, A., 223
- GALLARDO, F. «EL PADRINO», 80, 83
- GALLINO, L., 231  
*La lotta di classe dopo la lotta di classe* (Laterza, 2012), 231
- GAMBERALE, C., 98, 99, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 229  
*Arrivano i pagliacci* (Bompiani, 2002), 103, 105  
*Color lucciola* (Marsilio, 2001), 102, 103, 105  
*L'amore quando c'era* (Mondadori, 2012), 103  
*La zona cieca* (Bompiani, 2008), 102, 103, 104, 105, 107  
*Le luci nelle case degli altri* (Mondadori, 2010), 102, 103, 107  
*Quattro etti d'amore grazie* (Mondadori, 2013), 98, 101, 102, 104, 105, 107, 229
- Una passione sinistra* (Bompiani, 2009), 103  
*Una vita sottile* (Marsilio, 1999), 103
- GAUDÍ, A., 136
- GRUPPO EDITORIALE MAURI SPAGNOL (GEMS), 152, 153, 155, 222
- GFK, 226
- GIANNINI, S., 199
- GIARDINO, V., 242  
*No pasarán* (Rizzoli Lizard, 2011), 242
- GIBSON, W., 48
- GIFUNI, F., 180, 181  
*Gadda e Pasolini. Antibiografia di una nazione* (minimum fax, 2012), 181
- GIMÉNEZ-BARTLETT, A., 229, 245  
*Gli onori di casa* (Sellerio, 2013), 229
- «Gioia», 86
- GIORDANO, M., 230
- GIORDANO, P., 86, 87, 88, 89, 90, 91, 229  
*Il corpo umano* (Mondadori, 2012), 86, 88, 90, 91, 92, 229  
*La solitudine dei numeri primi* (Mondadori, 2008), 86, 87, 88, 89, 90, 91, 229  
 «Mundeles», in *Mondi al limite* (Feltrinelli, 2008), 90
- GIOVANNI PAOLO II, 166, 169, 170
- GIOVANNI XXIII, 166, 169  
*Il giornale dell'anima* (San Paolo Edizioni, 2003), 169
- GIUNTI, 62, 126, 127, 128, 131, 152, 155, 156
- GIUNTI AL PUNTO, 155
- GIUNTI KIDS, 127, 131
- GIUNTI MARZOCCO, 57, 61
- GLIDDEN, S., 243  
*Capire Israele in 60 giorni (e anche meno)* (Rizzoli Lizard, 2011), 243

- GODARD, J.L., 142  
 GOLDONI, LIBRERIA, 223  
*Gone Bad*, serial per la Rete, 21  
 GOODREADS, 218, 238  
 GOOGLE, 71, 73  
 GOOGLE PLAY, 204  
 GOOGLE SCHOLAR, 186  
 GORBACIOV, M., 80  
 GRAMELLINI, M., 93, 95, 96, 97, 155, 226, 227, 228  
*Fai bei sogni* (Longanesi, 2012), 93, 95, 97, 155, 227  
*Gran Track 10*, videogioco, 33  
*Grand Theft Auto*, serie di videogiochi, 21, 46  
*Grand Theft Auto v*, videogioco, 18, 26, 46  
 GRANDES, G., 245  
 GRASSO, P., 117, 118  
*Liberi tutti. Lettera a un ragazzo che non vuole morire di mafia* (Sperling & Kupfer, 2012), 117  
*Per non morire di mafia* (Sperling & Kupfer, 2009), 117  
*Pizzini, veleni e cicoria. La mafia prima e dopo Provenzano* (Feltrinelli, 2008), 117  
*Soldi sporchi. Come le mafie riciclano miliardi e inquinano l'economia mondiale* (Dalai Editore, 2011), 117  
 GRATTERI, N., 120  
*Fratelli di sangue* (Luigi Pellegrini, 2007), 120  
*La malapianta* (Mondadori, 2010), 120  
*Grecia antica* (EL; serie), 61  
 GRIBAUDO, 156  
 GRIFFITH, D.W., 142  
 GRILLO, B., 231  
*Il grillo canta sempre al tramonto* (Chiarelettere, 2013), 231  
 GRISHAM, J., 229  
*L'ex avvocato* (Mondadori, 2012), 229  
 GROSSMAN, D., 229  
*Caduto fuori dal tempo* (Mondadori, 2012), 229  
 GRUBER, L., 230  
 GRUPPO SAN PAOLO, 167  
 GUCCINI, F., 229  
*Dizionario delle cose perdute* (Mondadori, 2012), 229  
*Guerrieri della strada* (EL; serie), 61  
 GUIDA MERLIANI, LIBRERIA, 223  
*Half-Life*, serie di videogiochi, 45, 67  
*Halo*, serie di videogiochi, 67  
 HARMONY, 62  
 HARNAD, S., 187  
 HARPER COLLINS UK, 234  
 HARRIS, T., 46  
 HARVARD UNIVERSITY, 73  
*Heavy Rain*, videogioco, 46, 47  
 HEWITT, P., 62  
*Trance* (EL, 1987), 60, 62  
 HIDEO KOJIMA, 38, 40  
 HIGGS, P., 185  
 HINDAWI CORPORATION, 185  
 HIRONOBU SAKAGUCHI, 49  
 HONIGMANN, D., 60  
*In viaggio verso Creta* (EL, 1986), 60  
 HOSSEINI, K., 226, 228  
*E l'eco rispose* (Piemme, 2013), 228  
*Ico*, videogioco, 23  
 IFPI, 202  
 IGORT, 243, 244  
*Quaderni ucraini* (Mondadori, 2010), 243  
 ILMIOLIBRO.IT, 217  
*Imagine*, canzone, 136

- IMPOSIMATO, F., 230  
*I 55 giorni che hanno cambiato l'Italia* (Newton Compton, 2013), 230
- «Indi», minimum fax, 181
- INGROIA, A., 115, 119  
*L'eredità scomoda. Da Falcone ad Andreotti sette anni a Palermo* (Feltrinelli, 2001), 119  
*Nel labirinto degli dèi. Storie di mafia e antimafia* (il Saggiatore, 2011), 119
- INKLING, 234, 238
- INMONDADORI.IT, 219
- INTERDONATO, P., 241, 242, 243, 244  
*Intrepida game* (Giunti Marzocco; serie), 59, 61
- IPERBOREA, 163, 164, 165
- ISTAT, 159, 160, 219
- JACKSON, S., 59  
*La rocca del male* (EL, 1988), 59
- JAMES, E.L., 154, 218, 226, 227, 228  
*Cinquanta sfumature di grigio* (Mondadori, 2012), 154, 177, 217, 222, 224, 226, 227  
*Cinquanta sfumature di nero* (Mondadori, 2012), 154, 217, 222, 224, 226, 227  
*Cinquanta sfumature di rosso* (Mondadori, 2012), 154, 217, 222, 224, 226, 227
- JARUZELSKI, W., 243  
 «Jokull», 187
- JORDAN, K., 62  
*L'isola dei misteri* (EL, 1988), 62
- «Journal of Agricultural Science and Applications», 190
- JUNG, C.V., 97
- KASPER, W., 170
- Misericordia* (Queriniana, 2013), 170
- Katamari Damacy*, 26
- KAWASAKI, G., 216  
*Author, Publisher, Entrepreneur* (2012), 216
- KEITA TAKAHASHI, 30
- KIAROSTAMI, A., 142, 146, 147  
*Close Up*, film (1990), 147
- KINDLE DIRECT PUBLISHING, 216, 217
- KINDLE MATCHBOOK, 237
- KING, S., 39, 46, 229  
*Joyland* (Sperling & Kupfer, 2013), 229
- King's Quest*, serie di videogiochi, 29
- KINNEY, J., 233
- KOWALSKI, 156
- KUBERT, J., 242  
*Fax da Sarajevo* (Alessandro, 1999), 242
- L.A. Noire*, videogiochi, 46
- LA7, 151, 157
- LÄCKBERG, C., 229  
*Il bambino segreto* (Marsilio, 2013), 229
- LAEFFE, 157
- LARKIN, P., 137  
*Finestre alte* (Einaudi, 2002), 137
- LAROUSSE, 153
- Last of Us (The)*, videogiochi, 20
- LE CARRÉ, J., 47  
*Legend of Zelda (The)*, videogiochi, 50
- LEGO SERIOUS PLAY, 214
- LEM, S., 46
- LEONARD, E. VEDI JAMES, E.L.
- LETHEM, J., 48
- «Lettura» (La), «Corriere della Sera», 134, 135, 226
- Lezioni di mafia*, programma tv, 118

- LIBRARYTHING, 218  
 LIBRERIA DEI RAGAZZI (LA), 233  
 LIBRERIA EDITRICE VATICANA (LEV),  
 167, 168  
 LIBRERIE COOP, 223  
 LIBRERIE GIUNTI, 155  
 «LibriNostri», Librogame's Land, 63  
 «Librogame», EL, 57  
 LIBROGAME'S LAND, 56, 57, 63  
 LIBROMANIA, 217  
 LILIN, N., 230  
     *L'educazione siberiana* (Einaudi,  
 2009), 230  
 LINKEDIN, 77  
 «Live», Newton Compton, 222  
 LIZARD, 153, 241  
 LODATO, S., 116  
*Lone Wolf. Blood on the Snow*, vide-  
 ogioco, 60, 63  
 LONGANESI, 93, 97, 155, 245  
 LUCARELLI, C., 181, 182, 229  
     *Acqua in bocca* (minimum fax,  
 2010), 180, 181, 182  
     *Il sogno di volare* (Einaudi, 2013),  
 229  
 LUCCHINI, G., 151  
 LUGHI, G., 56, 57, 58, 63  
 LUPO, G., 109  
     (a c. di) *Fabbrica di carta. I libri  
 che raccontano l'Italia industriale*  
 (Laterza, 2013), 109  
 LUST, U., 121, 122, 124  
     *Troppo non è mai abbastanza* (Co-  
 conino Press-Fandango, 2013),  
 121, 125  
 LYNCH, D., 39  
  
 MAGGIONI, B., 168  
 MAGNAVOX ODYSSEY, 26  
 MAIETTI, M., 54  
     *Semiotica dei videogiochi* (Unico-  
 pli, 2004), 54  
  
 MANCUSO, S., 83  
 MANERA, D., 245  
 MANOVICH, L., 37  
 MARCOS Y MARCOS, 228  
*Mare chiuso*, documentario (2012),  
 180  
 MARIAS, J., 245  
 MARSILIO, 153  
 MARTINI, C.M., 168, 231  
 MASAYA MATSUURA, 27  
*Mass Effect*, serie di videogiochi, 45,  
 46  
 MASTRANTONI, M.L., 163, 165  
 MASTROCOLA, P., 229  
     *Non so niente di te* (Einaudi,  
 2013), 229  
 MASTROMATTEO, U., 190  
 MATHGEN, SOFTWARE, 188  
 MAURI, S., 222  
*Max Payne*, serie di videogiochi, 46  
 MCEWAN, I., 229  
*Miele* (Einaudi, 2012), 229  
 MELAMPO, 117, 119  
 MÉLIÈS, G., 144  
 «Menabò» (II), 113  
 MENDOZA, E., 245, 247  
     *O la borsa o la vita* (Feltrinelli,  
 2013), 247  
 MERLONI, F., 150  
 MESSORI, V., 168  
*Metal Gear*, serie di videogiochi, 38,  
 40  
*Metal Gear Solid*, videogioco, 38, 47  
*Metal Gear Solid 4: Guns of the Pa-  
 triots*, videogioco, 40  
*Metro 2033*, videogioco, 48  
*Mi ritorni in mente*, canzone, 136  
 «Millelire», Stampa Alternativa, 232  
 MILLER, RAND, 27  
 MILLER, ROBYN, 27  
*Minaccia del Mutante (La)* (Monda-  
 dori, 1992), 60

- Minecraft*, videogioco, 26  
 MINIMUM FAX, 176, 177, 178, 180, 182  
 MIRÓ, J., 137  
*Misteri d'Oriente* (EL; serie), 60  
 MODUGNO, M., 134  
 MOGOL (GIULIO RAPETTI), 134, 135, 136, 138  
 MOLIST, J., 246  
 MONACO, A., 160, 163, 165  
 MONDADORI, 58, 59, 107, 117, 151, 152, 153, 154, 167, 209, 217, 222, 224, 241, 245  
 MONDADORI JUNIOR, 127  
*Monkey Island*, serie di videogiochi, 29  
 MOORE, B., 186  
 MOORE, G., 186  
 MOORE, M., 143, 145, 146  
     *Bowling a Columbine*, film (2002), 143, 145  
 MORANTE, E., 12  
 MORELLO, A., 211  
 MOSTRA INTERNAZIONALE D'ARTE CINEMATOGRAFICA DI VENEZIA, 143  
 MOTTA JUNIOR, 155  
 MOZART, W.A., 136, 137  
 MULINI A VENTO, 180  
 MURAKAMI, H., 229  
     *1Q84. Libro 3* (Einaudi, 2012), 229  
 MURDOCH, R., 73  
 MURGIA, M., 68  
 Museo di Arte Moderna di New York (MoMA), 26  
*My Way*, canzone, 136  
 MYRICK, D., 145  
     *The Blair Witch Project. Il mistero della strega di Blair*, film (1999), 145  
 MYSPACE, 73  
*Myst*, videogioco, 26  
 «Nature», 185  
 «Neglected Tropical Disease», 186  
 NESBØ, J., 229  
     *Il cacciatore di teste* (Einaudi, 2013), 229  
 NETFLIX, 237  
 «New England Journal of Medicine», 188  
 «New York Times» (The), 219  
*New York, New York*, canzone, 136  
 NEWS CORPORATION, 73  
 NEWTON COMPTON, 217, 221, 232  
 NICASO, A., 120  
     *Fratelli di sangue* (Luigi Pellegrini, 2007), 120  
     *La malapianta* (Mondadori, 2010), 120  
 NICOLETTI, G., 228  
     *Una notte ho sognato che parlavi* (Mondadori, 2013), 228  
 NIELSEN, 18, 221, 224, 226  
 NINTENDO COLOR TV GAME 6, 33  
 NOBEL, PREMIO, 185  
*Nuvole di confine. Graphic Journalism. L'arte del reportage a fumetti*, mostra, 241  
 NUZZI, G., 232  
     *Sua Santità. Le carte segrete di Benedetto XVI* (Chiarelettere, 2012), 232  
 O'REILLY MEDIA, 73  
 OBAMA, B., 76  
*Odissea*, serie tv, 95  
 OLIVETTI, 211  
 ONE DIRECTION, 230  
 «Open Information Science Journal», 188  
 ORSINI, A., 57  
 ORWELL, G., 46  
 OTTIERI, O., 109, 113  
 OYSTER, 237

- Pac-Man*, videogioco, 20, 26, 33, 44  
 PAGLIARO, R., 151  
 PANDORA, 204  
 PANSÀ, G., 230  
 PAOLINE, 167  
*Papaveri e papere*, canzone, 139  
 PARIS, N., 83  
 PARKER, P., 60  
     *In viaggio verso Creta* (EL, 1986),  
     60  
 PASCOLI, G., 137  
     *Il fanciullino*, 137  
 PASOLINI, P.P., 85, 139, 180, 181, 227  
*Passage*, videogioco, 26  
 PASTORE, G., 97  
 PAŽITNOV, A.L., 27  
 PEELLAERT, G., 33  
     *Les adventures de Jodelle*, fumetto,  
     33  
     *Pravda, la survivreuse*, fumetto, 33  
 PENNAC, D., 229  
     *Storia di un corpo* (Feltrinelli,  
     2012), 229  
 PEREL'MAN, G., 185  
 PÉREZ-REVERTE, A., 245, 246  
     *Il tango della Vecchia Guardia*  
     (Rizzoli, 2013), 245  
 PERISSINOTTO, A., 110  
     *Le colpe dei padri* (Piemme, 2013),  
     110  
*Persepolis* (Rizzoli Lizard, 2007), 242  
 PESENTI, G., 151  
 PEZZALI, M., 134, 135  
*Max 20*, album, 135  
 PIERCY, M., 35  
 PIPERNO, A., 230  
 PIRLO, A., 230  
 PISCHEDDA, B., 103  
 «Più libri più liberi», 160, 161, 165  
 PLANETA, 247  
 PLAYSTATION, 38, 39, 40, 49  
 «Plos Biology», 201  
 «Plos Genetics», 201  
 «Plos One», 186, 188  
 POINCARÉ, H., 185  
 POLILLO, M., 222  
 POLONSKY, D., 243  
     *Valzer con Bashir*, film (2008), 243  
*Pong*, videogioco, 26, 33  
*Portal*, videogioco, 26  
 POSTEGUILLO, S., 246  
*Pottermore*, 234  
 PRATOLINI, V., 109  
 PREMOLI, A., 229  
     *Ti prego lasciati odiare* (Newton  
     Compton, 2013), 229  
*Presenza di editori, autori e libri nei  
 blog e in tv. L'impatto che hanno  
 sulle vendite dei libri (La)* (Aie,  
 2013), 218  
 «PreText», 213  
*Primavera in Kurdistan*, documenta-  
 rio (2006), 180  
*Prince of Persia*, videogioco, 63  
 PUBCODER, 234, 238  
 PUBLIC LIBRARY OF SCIENCE, 186  
 PUBMED, 185  
 PWC, 18  
     *E&M in Italy 2013-2017*, 18  
*Quake*, serie di videogiochi, 45  
 QUENEAU, R., 56  
     *Un racconto a modo vostro*, in  
     *Segni, cifre e lettere* (Einaudi,  
     1981), 56  
 «R2 Cult», «la Repubblica», 226  
*Raccomandazione sull'accesso all'in-  
 formazione scientifica e sulla sua  
 conservazione*, Commissione  
 Unione europea, 197  
 RADIO 101, 154  
 RAI YOYO, 127  
 RAI3, 181, 260  
 RALL, T., 244

- Stan Trek* (Becco Giallo, 2009), 244
- RAMPELLO, D., 211
- RANDOM HOUSE, 218
- RAPETTI, A., 134, 135, 136, 138  
*Scrivere una canzone* (Zanichelli, 2012), 134, 135
- RAVASI, G., 168
- RCS, 150, 151, 153, 154, 209, 222
- REA, E., 109
- READIUM FOUNDATION, 239, 240
- REAGAN, R., 80
- Realtà e fantasia* (EL; serie), 62
- RECALCATI, M., 228  
*Il complesso di Telemaco* (Feltrinelli, 2013), 228
- RECOLETOS, 153
- RED (READ, EAT, DREAM), 157
- REDFIELD, J., 217  
*La profezia di Celestino* (Corbaccio, 1994), 217
- REDMAYNE, C., 234, 238
- REMEDY, 39
- RENZI, M., 231  
*Oltre la rottamazione* (Mondadori, 2012), 231
- Report*, programma tv, 224
- «Repubblica» (la), 226, 241
- Resident Evil*, serie di videogiochi, 20, 45, 48
- REVELLI, M., 231  
*Finale di partito* (Einaudi, 2013), 231
- RIDER HAGGARD, H., 47  
*Le miniere di re Salomone*, 47
- RILKE, R.M., 137  
*Elegie Duinesi*, 137  
*Lettera a un giovane poeta*, 137
- RIVA, GIGI, 95
- RIVA, GIUSEPPE, 73  
*I social network* (il Mulino, 2010), 73
- RIZZOLI, 109, 150, 151, 152, 153, 167, 241, 245
- ROCKSTAR GAMES, 26
- RODOTÀ, S., 231  
*Il diritto di avere diritti* (Laterza, 2013), 231
- ROMERO, G., 48
- RONCHI, E., 168
- ROSA, G., 107
- ROSI, G., 143  
*Sacro Gra, documentario* (2013), 143
- ROVERSI, R., 139
- ROWLING, J.K., 229  
*Harry Potter* (Salani; serie), 48, 60, 233  
*Il seggio vacante* (Salani, 2012), 229
- RUIZ ZAFÓN, C., 245  
*L'ombra del vento* (Mondadori, 2004), 245
- RUSSO, M., 119  
*Ruzzle*, videogiochi, 44
- SABA, U., 137, 138  
*Il canzoniere*, 137
- SACCO, J., 242, 243  
*Goražde. Area protetta* (Mondadori, 2006), 242  
*Palestina* (Coconino Press, 2006), 242, 243
- SALANI, 155, 233
- SALGARI, E., 12
- SALONE DEL LIBRO DI TORINO, 166, 168, 209, 218, 221, 232, 245
- SANCHEZ, C., 229, 245  
*Entra nella mia vita* (Garzanti, 2013), 229
- SANCHEZ, E., 145  
*The Blair Witch Project. Il mistero della strega di Blair*, film (1999), 145

- SANSONI, 153  
 SANSONNA, G., 181  
 SAVIANO, R., 80, 81, 82, 83, 84, 85, 119, 156, 226, 228, 230  
     *Gomorra* (Mondadori, 2006), 80, 81, 83, 156  
     *Vieni via con me* (Feltrinelli, 2011), 156  
     *Zero Zero Zero* (Feltrinelli, 2013), 80, 82, 83, 85, 156, 222, 228  
 SCAFETTA, N., 190  
 «Scegli la tua avventura», Mondadori, 58  
 «Science», 200  
 «Scienza e Conoscenza», 191  
 «Scientific Research and Essays», 189  
 SCIENTIFIC RESEARCH PUBLISHING, 188  
 SCIGEN, SOFTWARE, 188  
 SCRIBD, 237  
 SCUOLA PER LIBRAI UMBERTO E ELISABETTA MAURI, 209  
 SEDIZIONI, 160, 164  
*Sei un mito*, canzone, 135  
 SEPÚLVEDA, L., 229  
     *Storia di un gatto e del topo che diventò suo amico* (Guanda, 2012), 229  
 SERRANO, M., 229  
     *Adorata mia nemica* (Feltrinelli, 2013), 229  
 SEVERGNINI, B., 230  
 SHAKESPEARE, W., 136  
 SHELFARI, 218  
*Silent Hill*, serie di videogiochi, 24  
*SimCity*, videogioco, 26, 45, 67  
 SIMENON, G., 229  
     *Faubourg* (Adelphi, 2013), 229  
     *Le signorine di Concarneau* (Adelphi, 2013), 229  
 SIMMONS-DUFFIN, D., 188  
 SIMON & SCHUSTER, 235  
 SIMONCELLI, M., 230  
*Sims (The)*, videogioco, 26  
 SIMSION, G., 229  
     *L'amore è un difetto meraviglioso* (Longanesi, 2013), 229  
 SITI, W., 230  
     *Resistere non serve a niente* (Rizzoli, 2012), 230  
 SIXDEGREES, 73  
 SKOOBE, 237  
 SKY ARTE, 180  
 SNOW, B., 68  
 SOCCI, A., 168  
 SODANO, A., 170  
 SOFRI, A., 119  
 SOKUROV, A.N., 146  
 «Sole 24 Ore» (II), 18  
 SOLIMINE, G., 232  
 SONDA, 160  
 SONZOGNO, 153  
 SOROS, G., 186  
*Space Invaders*, videogioco, 26, 44  
 SPARKS, N., 229  
     *La risposta è nelle stelle* (Frassinelli, 2013), 229  
 SPATARO, A., 115, 118  
     *Ne valeva la pena. Storie di terroristi e mafie, di segreti di Stato e giustizia offesa* (Laterza, 2010), 118  
 SPERANZA, D., 191  
 SPERLING & KUPFER, 154  
 SPI, 67  
*Splinter Cell*, serie di videogiochi, 47  
*Spore*, videogioco, 67  
 SPOTIFY, 204  
 SPRINGER, 187  
 SPUFFORD, F., 244  
     *L'ultima favola russa* (Bollati Boringhieri, 2013), 244

- SQUARE, 49, 50  
 «Stampa» (La), 151, 192, 226  
 STAMPA ALTERNATIVA, 232  
*Star Trek*, serie tv, 46  
 STEEL, E., 62  
     *Intrigo in FM* (EL, 1987), 62  
 STEFANELLI, M., 241, 242, 243, 244  
 STEFANINI, P., 151  
 STERLING, B., 48  
 STEVENSON, R.L., 47  
 «Strade Blu», Mondadori, 241  
 STREGA, PREMIO, 110, 230  
*Super Mario Galaxy*, videogioco, 44  
 SYNDICAT NATIONAL DE L'ÉDITION (SNE),  
     236
- TAMARO, S., 12, 229  
     *Ogni angelo è tremendo* (Bompiani, 2013), 229
- TANT, D., 61  
     *Il giardino della follia* (EL, 1993),  
     61
- TARANTINO, Q., 46  
 TARR, B., 146  
 TAYLOR, D., 34  
 TEA, 155  
 TEJERA, D., 139, 140, 141  
     *Al cuore fa bene far le scale* (Volland, 2012), 139, 141  
*Tempest*, videogioco, 26  
*Tetris*, videogioco, 26, 44  
 THALIA, 236  
 THOMSON REUTERS, 186  
*Time machine* (EL; serie), 59  
*Tirature 2000*, 103  
*Tirature '06*, 107  
*Tirature '13*, 107, 227  
 TOLENTINO HUMOR, 241  
 TOLKIEN, J.R.R., 19, 47, 57  
     *Il Signore degli Anelli* (Rusconi, 1970), 47  
 «Topolino», 59
- Tomb Raider*, serie di videogiochi,  
     47  
 TORU IWATANI, 27  
 TRAVAGLIO, M., 119  
 TREMOLADA, L., 18  
*Tre moschettieri (I)*, 12  
 «Treviglio libri», 164  
 TRIGILA, M., 168  
     *Percorsi di editoria religiosa ed altro* (Rubbettino, 2011), 168  
 TRIO LESCANO, 140  
 TRIVIOQUADRIVIO, 214  
 TRONCHETTI PROVERA, M., 151  
 TUSQUETS, 247  
 «tuttoLibri», «La Stampa», 226  
*Twilight* (Fazi; serie), 48  
*Twin Peaks*, serie tv, 39  
 TWITTER, 73, 75, 213, 218
- UGO GUANDA, 155, 245  
*Ultima*, serie di videogiochi, 44  
 UNGARETTI, G., 95  
 UNIONE EDITORI E LIBRAI CATTOLICI (UELCI), 167  
 «Un libro a Milano», 164, 165  
 URRÀ, 156  
 UTET, 157
- VALENTI, S., 111, 112, 113, 114  
     *La fabbrica del panico* (Feltrinelli, 2013), 111, 112, 113  
 VAN SANT, G., 145, 146, 147  
     *Elephant*, film (2003), 145, 146  
     *Scoprendo Forrester*, film (2000),  
     146  
     *Will Hunting. Genio ribelle*, film  
     (1997), 146  
 «Vanity Fair», 86  
 VARMUS, H., 185, 186  
 VÁZQUEZ MONTALBÁN, M., 245  
 VERGA, G., 144  
     *I Malavoglia*, 144

- VERNE, J., 47  
 VESPA, B., 230  
*Vib-Ribbon*, videogioco, 26  
 VIGINI, G., 166  
 VILA-MATAS, E., 245  
 VISCONTI, L., 144  
     *La terra trema*, film (1948), 144  
 VITALI, A., 229  
     *Le tre minestre* (Mondadori Electa, 2013), 229  
     *Un bel sogno d'amore* (Garzanti, 2013), 229  
*Vola colomba*, canzone, 139  
 VOLPONI, P., 109, 111, 113  
     *Memoriale* (Garzanti, 1962), 111, 113  
  
 WACHOWSKI BROTHERS, 31, 46  
     *Matrix*, film (1999), 31  
 WADDELL, M., 59  
     *Mister mezzanotte* (EL, 1987), 59  
 WAGGONER, Z., 64  
  
 WARNER, 217  
 WELTBILD, 236  
*Where's My Water*, App, 238  
 WIKIPEDIA, 73  
 WOO, J., 46  
 WOOLF, V., 99  
     *Una stanza tutta per sé* (il Saggiatore, 1963), 99  
*World of Warcraft*, videogioco, 19, 44  
 WRIGHT, W., 27  
 WRITING LIFE, 217  
  
*Yars' Revenge*, videogioco, 26  
 YOUTUBE, 73, 75, 204  
  
 ZANICHELLI, 135  
 ZANICHELLI, LIBRERIA, 223  
 ZEMAN, Z., 181  
 ZEPHYRO EDIZIONI, 163, 164, 165

