

Normalità del Web e alterità del fumetto

Daniele Barbieri

Normality of the Web and otherness of comics. *As is well known, new media do not kill the old ones. They just redefine their scope. Sometimes this new scope is too narrow, and the old medium dies. Sometimes, though, the new scope turns out to be advantageous and the old medium thrives. As long as the Web was new, the danger it posed to more traditional entertainment tools was real. Since it has instead normalized, constantly pervading daily life, some of the more intrinsically material media have begun to enjoy the advantage of a growing otherness, diversity from normal conditions. The advantage does not exist in normal working conditions and daily life, where the greater usefulness and pervasiveness of the Web is easily winning. And yet, precisely for this reason, the possibility of evasion often seeks conditions that are different from the normal ones. In recent years, comics and cinema have enjoyed this condition of otherness, which favored their success for recreational purposes (including cultural recreations). Paradoxically, the extreme effectiveness of the Web has made it less suitable for appearing like a real elsewhere.*

Keywords: New media, Web, comics, cinema, evasion.

Mi sono occupato intensamente di multimedialità negli anni Novanta, anche in forma attiva, progettando e producendo una delle prime enciclopedie multimediali¹. All'epoca, la questione ricorrente era: "il computer ucciderà il libro?". La risposta positiva era talmente data per scontata che in realtà la domanda andava intesa come "in che modo e in quanto tempo il computer ucciderà il libro?". Ricordo che sul finire degli anni Novanta, l'annuale Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna rigurgitava di computer e di nuove applicazioni ludiche e didattiche. Tutti facevano a gara per proporre qualcosa in quel campo, e si viveva la sensazione che se gli editori non si fossero riciclati in fretta sarebbero periti.

Già pochi anni dopo, alla Fiera del Libro i computer erano praticamente scomparsi, almeno come oggetti da esposizione. Mentre diventavano sempre più pervasivi il suo uso pratico e la sua facilità di trasporto, l'informatica scompariva come supporto di prodotti editoriali. Indubbiamente, l'ascesa di Internet ha fatto la sua parte in questa scomparsa: finché l'utilizzo di un programma era legato all'acquisto di qualcosa di materiale, come un CD-Rom, l'editoria poteva sfruttare

¹ *Encyclomedia*, diretta da Umberto Eco, Opera Multimedia 1994-98.

una modalità di vendita sostanzialmente tradizionale, analoga a quella del libro. Ma dove il software è del tutto dematerializzato, facilmente duplicabile e distribuibile, le forme della vendita cambiano radicalmente. Certamente, a visitare oggi la Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, si capisce che il business non sta più lì.

Inoltre, per motivi che cercheremo di estrapolare in queste pagine, anche la forma in cui si è standardizzata la lettura elettronica, ovvero l'ebook, su supporti proprietari come il Kindle, non ha toccato gran che tutta quella letteratura in cui l'immagine gioca un ruolo importante, come la letteratura per ragazzi, e in generale il fumetto.

Potremmo aggiungere, in un ambito diverso, che le potenzialità audiovisive di Internet hanno posto più problemi alla televisione che al cinema, per quanto nemmeno la televisione sia veramente andata in crisi. Questo parallelismo tra forme diverse di stampa e formati diversi di audiovisivo ci invita a formulare un primo problema, ovvero: che cosa accomuna letteratura verbale e televisione contrapponendoli a letteratura visiva e cinema? Che cos'hanno in comune i termini di ciascuna delle due coppie che determina una minore o maggiore resistenza all'impatto della fruizione mediata dall'elettronica?

Si potrebbe ipotizzare che la natura maggiormente rituale della fruizione cinematografica non sia intaccata dalla fruizione informatizzata. E questo è probabilmente anche vero, ma non c'è ragione di considerare la fruizione della letteratura visiva come maggiormente ritualizzata rispetto a quella della letteratura verbale. Se accettassimo l'esclusività di questa spiegazione valida per l'audiovisivo, dovremmo trovarne un'altra, autonoma, per la letteratura.

Proviamo piuttosto a considerare l'elemento di maggiore o minore irriducibile materialità presente nei due diversi campi. La scrittura è il prodotto di un processo di astrazione grafica millenario, che fa sì che consideriamo pressoché equivalenti tutte le diverse iscrizioni di quello che consideriamo il *medesimo* testo. In altre parole, a patto che siano rispettati i requisiti di leggibilità del testo (ovvero che la realizzazione grafica non ponga limiti alla fluidità del leggere), redazioni graficamente diverse dello stesso testo verbale sono da non considerarsi culturalmente differenti: qualunque sia la carta, l'inchiostro, il tipo di carattere ecc.

con cui è stampata un'edizione de *I promessi sposi*, essa riproduce indubbiamente lo stesso testo. Realizzazioni diverse saranno eventualmente preferibili o sul piano della leggibilità visiva, o su quello del prestigio dell'oggetto – ma questa inizia a diventare una considerazione abbastanza estrinseca al rapporto tra il testo e la sua fruizione.

Per questo la polemica sull'ebook si concentra abbastanza sulla leggibilità del testo, o sulla sua *friendliness* rispetto alle operazioni, meno centrali ma comunque importanti, del sottolineare e del prendere appunti a margine. Non a caso il successo dell'ebook è maggiore per quei generi, come il romanzo, che poco inducono comportamenti attivi sulla pagina, cioè diversi dal semplice leggere. La polemica sull'affaticamento della vista sugli schermi retroilluminati è stata superata dall'uso della *smart paper*, la quale, dal punto di vista della leggibilità, possiede l'indubbio vantaggio di poter cambiare a piacere font e corpo della scrittura. Se a questi elementi aggiungiamo la molto maggiore portabilità (per esempio, in vacanza) degli ebook rispetto ai libri di carta, c'è davvero da domandarsi perché il successo degli ebook non sia stato ancora maggiore, e come mai non sia avvenuto, in effetti, nemmeno il sorpasso.

Anche il segnale televisivo viene tradizionalmente fruito su schermi diversi, più grandi o più piccoli, o (almeno una volta) a colori o in bianco e nero. Siccome il processo di astrazione grafica delle immagini audiovisive è ovviamente molto minore di quello della scrittura, rimane una comprensibile preferenza per gli schermi grandi e maggiormente definiti. Ma questo è un requisito che gli schermi dei computer possono avere né più né meno di quelli televisivi in senso stretto; perché, in fin dei conti, tutto quello che possiamo avere sullo schermo televisivo lo possiamo avere anche sullo schermo del computer; però su questo possiamo avere anche molto di più.

Lo schermo televisivo non sostituisce il cinema. La dimensione (certamente rituale) di trovarsi, insieme con altri, in una sala buia davanti a un grande schermo, è sufficientemente materiale da non poter essere compensata in ambito informatizzato.

Analogamente, nella letteratura visiva rimangono cruciali una serie di elementi materici che vanno dalla grana della carta agli inchiostri dei colori al

formato della pagina, sino alla possibilità di passare rapidamente dalla visione d'insieme della pagina alla focalizzazione del dettaglio. Leggere una doppia pagina a fumetti nella sua dimensione originale su carta fornisce una serie di elementi che nessuna digitalizzazione, per quanto buona sia, è in grado di recuperare. Non lo può fare perché si tratta di elementi irriducibilmente materiali.

Si potranno certamente creare opere nuove, che sfruttino le (non poche) qualità del multimediale che mancano alla carta, lasciando poco pertinenti quelle invece specificamente materiali. Per questo, tuttavia, i cosiddetti *Web comics* mostrano un certo numero di differenze importanti rispetto ai loro cugini su carta – oppure, quando la pubblicazione sul Web anticipa quella via stampa (come con molte pagine di Zerocalcare), si minimizza la rilevanza di quelle stesse differenze, scegliendo segni, formati, colori, che reggano sufficientemente bene in ambedue le forme di pubblicazione.

Se questa differenza di materialità giustifica il maggiore o minore successo del supporto informatico nelle due diverse coppie di campi, non spiega però perché la carta (e cinema e tv) abbiano sostanzialmente retto all'assalto dell'elettronica, e perché oggi, a distanza di almeno trent'anni dall'inizio del processo, il problema sia molto meno sentito e venga sollevato molto meno.

Per rispondere dobbiamo tenere presente un principio importante che regola le rimediazioni, ovvero che la nascita di un nuovo medium non uccide quello vecchio². Si limita, man mano e nella misura in cui si impone, a ridefinirne l'ambito. Certo, se il nuovo ambito in cui il vecchio medium si ritrova è troppo stretto, questo può anche determinarne la fine; ma il nuovo ambito potrebbe persino rivelarsi vantaggioso, e portare a una nuova prosperità del vecchio medium. Il cinema non ha ucciso il teatro; la televisione non ha ucciso la radio, e così via.

A distanza di trent'anni dall'inizio del processo dovrebbe essere abbastanza evidente che il computer non ha ucciso né i media basati sulla stampa, né quelli basati sull'audiovisivo. La nuova organizzazione ha colpito di più certi sottoambiti degli uni e degli altri e molto meno (o quasi per nulla) altri. Per quanto riguarda la carta, per esempio, tutto il campo dell'informazione veloce e di uso

² L'evidente riferimento di fondo di queste asserzioni è Bolter e Gruser (1999).

immediato è tendenzialmente transitato in ambito informatico. Nessuna enciclopedia di rapida consultazione può stare al pari con Wikipedia o con una ricerca fatta con Google. Le enciclopedie in generale si trovano a rischio: quando non vengano utilizzate a scopo di arredamento o per ragioni di prestigio, l'universo del Web fornisce spesso informazione gratuita, più rapida e della stessa qualità.

D'altra parte, anche se la differenza tra la fruizione tradizionale cartacea e quella informatizzata è meno eclatante quando si esce dall'ambito dell'informazione veloce e di riferimento, restano indubbiamente una quantità di vantaggi alla lettura su Kindle e supporti simili rispetto alla lettura su carta. Eppure, al di fuori del campo dell'informazione rapida, l'informatizzazione non ha tolto molto campo alla lettura su carta. Quando si tratti di documentazione, l'obiezione della maggiore *friendliness* della carta per gli interventi di personalizzazione (come sottolineare o glossare) ha un senso. Ma capire perché questo accada per le letture di svago richiede un supplemento di riflessione.

Qualche suggerimento può arrivare dalla comprensione dei motivi di un fallimento, quello, ormai storico, del tentativo di introdurre un nuovo medium, i cosiddetti *Google Glass*³. Come si ricorderà, l'idea era che i *Google Glass* avrebbero fornito informazione contestuale in qualsiasi momento, sfruttando la loro stessa superficie come schermo per sovrapporre o affiancare a quello che veniva normalmente visto informazioni ritenute utili. Si tratta di un'idea molto interessante e certamente utile in casi specifici, ovvero ogni volta in cui ci si trovi a dover affrontare un compito che richieda informazioni collaterali, che dovremmo altrimenti procurarci in altro modo.

Tuttavia, pensare che ci sia una fetta consistente di popolazione che ritenga di trovarsi spesso in una condizione di questo tipo, è stato evidentemente un errore. L'errore è stato quello, insomma, di considerare che la vita di ciascuno di noi sia organizzata prima di tutto come soluzione di problemi (grandi o piccoli), condizione in cui un sovrappiù di informazione può essere facilmente utile. Anche se possiamo presumere che una parte del nostro tempo sia dedicata davvero a risolvere problemi per cui un sovrappiù di informazione può essere utile, la gran

³ Cfr. anche Barbieri (2016).

parte si trova invece destinata o a risolvere problemi che sappiamo già perfettamente come gestire (tornare a casa dal lavoro, per esempio), o anche ad attività che non sono sentite come problemi e che non devono essere sentite come tali.

Il difetto dei *Google Glass* è che, nel momento in cui li si indossa, tutta la nostra interazione con il mondo si trova a essere mediata dal trattamento di *problem solving* complesso, pure quando non ne sentiamo nessun bisogno. I *Google Glass*, insomma, finirebbero per inibire quella dimensione di contatto immediato con il mondo che normalmente viviamo, riempiendoci di informazione non desiderata che, oltretutto, nel caso in cui lo fosse, potremmo molto rapidamente recuperare volontariamente via Internet per mezzo dello smartphone.

Se questa ricostruzione è corretta, possiamo ipotizzare che la resistenza della carta e dell'audiovisivo all'invasività informatica possa basarsi su una problematica simile, ovvero che non per tutte le nostre attività la facilità e rapidità di accesso all'informazione che Internet permette sia un valore comunque desiderabile. Lo sarà magari se devo scrivere un saggio, ma per leggere un romanzo o una storia a fumetti non è detto che la rapidità di accesso sia un compenso sufficiente rispetto agli eventuali svantaggi.

Bisogna mettere in gioco, a questo punto, anche un'altra linea di considerazioni. Dai primi anni 2000, la nascita dei social media ha trasformato il Web da un sistema (già molto articolato) di broadcasting a un sistema complesso in cui le comunicazioni uno a molti, pochi a molti, uno a pochi, uno a uno, pochi a pochi, molti a pochi, molti a uno, molti a molti, pochi a uno sono tutte supportate con sufficiente facilità, e finiscono per diventare tutte quotidiane e familiari. La diffusione dello smartphone ha fatto il resto. Questo computer che tutti noi portiamo in tasca viene continuamente consultato per ricevere e trasmettere informazione, sia privata che pubblica, come un supporto al *problem solving* sempre disponibile al bisogno (e tuttavia non imposto, come sarebbe con i *Google Glass*), ma anche come semplice utensile della comunicazione, per telefonate o messaggi scritti, orali o visivi.

È dunque proprio questa pervasività dell'informatizzazione a costituire il punto. Attraverso soprattutto lo smartphone (ma anche, ovviamente, attraverso il

computer vero e proprio) si costruisce gran parte del reticolo della quotidianità, sia per quanto riguarda il lavoro che per quanto riguarda le relazioni personali, pubbliche o private che siano. In questa dimensione in cui il medium informatico è diventato la norma, inizia per contrasto a costruirsi la percezione che l'uscita dalla norma passi anche attraverso l'uscita dalla dimensione informatizzata.

Sarebbe dunque per questo che, in generale, il libro e l'audiovisivo resistono, e in particolare resistono quando viene coinvolta in qualche modo la dimensione del tempo libero. Nella misura in cui il tempo della vita quotidiana, sia per il lavoro che per le interazioni *normali*, è dominato dall'utilità dello strumento informatico, l'uscita da questa dimensione è certamente legata al suo momentaneo abbandono, magari attraverso il recupero di modalità più tradizionali, assestate o rituali di diversione, come il romanzo cartaceo o la sala cinematografica.

Il successo del romanzo a fumetti degli ultimi anni si inserisce proprio in questa situazione complessiva. La sua dimensione fondamentale visiva, inoltre, gli fornisce indubbiamente un vantaggio rispetto al romanzo verbale, perché, come abbiamo visto, quello che un testo visivo rischia di perdere passando dalla carta allo schermo è molto di più di quello che rischia un testo verbale. La diversione (il *divertimento*, nel senso di ciò che *diverte*, o, meglio, *diverge*) si trova a essere maggiormente garantita da questa stessa difficile riducibilità.

Interessante è considerare che la convergenza che negli ultimi anni si è verificata tra fumetto (in particolare quello di supereroi) e cinema, avviene tra due media che sono entrambi sopravvissuti e rifioriti per i motivi esposti. Poco importa che la tecnologia informatica giochi un ruolo fondamentale nella creazione di questi testi audiovisivi (e magari pure di quelli fumettistici). In questo senso la funzione del computer è puramente strumentale alla costruzione di un supporto materiale, che deve essere esperito in presenza, senza la mediazione della virtualità informatica. Certo, lo spettacolo cinematografico avviene grazie alla proiezione su uno schermo, e la tecnologia attraverso cui questo succede è ormai non meno informatizzata di quella dei nostri computer, ma l'atto di andare al cinema e di sedersi in compagnia di altri spettatori in una sala buia davanti a un grande schermo è un atto reale, e di carattere rituale, collettivo e condiviso.

Si tratta di un atto che presuppone comunque una dimensione di *ingresso*, che corrisponde a un'uscita, per quanto momentanea, dalla dimensione *normale*. Si entra al cinema; più debolmente, si accende la tv; si apre un libro. Comunque, si compie un atto di separazione dalla dimensione quotidiana, in cui vita materiale interattiva e interattività informatizzata si alternano continuamente, formando un tessuto permanente, nel quale i passaggi dall'una all'altra dimensione non vengono percepiti come ingressi/uscite perché a loro volta troppo normali e frequenti.

L'interscambio tra fumetto e cinema avviene dunque sulla base di questa condivisa alterità, di questa condivisa diversione rispetto alla normalità informatizzata quotidiana, anche là dove, poi, l'informatizzazione è fortemente presente magari persino in quanto tematizzata. Quando negli anni Novanta, William Gibson iniziò a farci sognare universi virtuali con il suo *Neuromancer*, lo fece attraverso un libro di carta, ed era anche questo suo rientrare nella dimensione della letteratura a permetterci di sperimentare quelle avventure virtuali che poi, in forma meno spettacolare, tutti avremmo vissuto non troppi anni dopo.

Indubbiamente, alla *letteratura*⁴ è necessaria questa dimensione separata, divergente o *divertente*. Ce lo spiegava già Aristotele con la teoria della catarsi. Ma poco importa che un prodotto letterario/di finzione sia effettivamente catartico: conta piuttosto che il fruitore lo senta almeno un poco come tale; e per essere sentito come catartico rispetto alla situazione normale di interazione con il mondo deve anche apparirne sufficientemente separato. Questo è quanto succede anche con lo stato di *vacanza*, che percepiamo tanto più intenso proprio quanto più (piacevolmente) separato dalla normalità quotidiana. Fruire un testo, verbale, fumettistico, o filmico che sia, in cui si parla anche di quotidianità, è comunque un'uscita da essa stessa, perché ci permette di percepirla da fuori, comunque in una dimensione diversa.

Che natura avranno, dunque, i cosiddetti *Web comics*, ovvero quel tipo di letteratura che cresce all'interno del Web, sfruttandone le risorse e le caratteristiche? La loro esistenza e il loro (relativo) successo ci impone di valutare

⁴ Intendendo *letteratura*, qui, nel senso più ampio possibile, includente anche il cinema. In queste pagine è all'incirca sinonimo di *finzionalità*.

la questione in maniera più graduale e sfumata. Se i media cartacei e audiovisivi possono rappresentare, nelle opportune condizioni, un'alterità radicale, che sta comunque alla base della loro possibilità di sopravvivenza e successo, anche alterità meno radicali, meno separate dalla base di normalità, possono comunque avere spazio.

Se prendiamo in considerazione la dimensione della vacanza, in quanto spazio-tempo radicalmente separato da quello della normalità, potremo accorgerci che pure il tessuto della normalità è variegato, ed è a sua volta composto da fasi di impegno e fasi di distrazione, nelle quali anche il *debolmente altro* si trova comunque a essere connotato positivamente. Non è tanto l'opposizione, pur presente, tra ciò che facciamo perché lo dobbiamo fare e ciò che facciamo perché è piacevole farlo, perché all'ambito del piacevole appartengono anche situazioni tranquillamente riconoscibili come normali, e, viceversa, all'ambito del necessario possono appartenere anche situazioni che ci sottraggono alla normalità, come nel caso di eventi drammatici più o meno eccezionali.

Piuttosto, il Web, ancora più della vita, è pieno di piccole occasioni di fiction, ovvero di debole alterità, e vengono spesso percepite come tali anche le comunicazioni che passano sui social, indipendentemente dal fatto che riguardino notizie sul mondo reale o piccole invenzioni finzionali. Queste digressioni finzionali sono diventate parte del tessuto della nostra stessa normalità quotidiana, a volte essendo anche indistinguibili dalla cura delle relazioni interpersonali di cui fanno parte – come accade quotidianamente su Facebook, dove amici (reali o virtuali) presentano continuamente frammenti di mondo, come a costruire una miriade sfaccettata di micronarrazioni.

Per questo, molto di più di quanto non accadesse alle generazioni pre-Web, la nostra normalità è intessuta di finzionalità accennate, di alterità debolissime, ma comunque riconoscibili come tali, e in grado di generare un piacere debolmente catartico. In questa situazione, i *Web comics*, come tutta la letteratura che vive intrinsecamente nel Web, godono del fatto di costruire una finzionalità maggiormente sviluppata, e di conseguenza anche più compiutamente catartica – senza però uscire del tutto dalla condizione di normalità, ma già facendolo in misura maggiore dei post dei social.

Anche nelle società preinformatizzate esistono dimensioni finzionali deboli, non legate alle dimensioni fortemente separate della lettura o dello spettacolo, quali possono essere i racconti degli amici o le barzellette. Queste dimensioni erano però inevitabilmente legate alla presenza dell'interazione con altre persone, ed è questo che cambia con la nascita dei social, dove un post divertente si presenta innanzitutto come testo, indipendentemente dal fatto che l'autore sia un amico (e poi persino l'eventuale discussione che ne sortisce assume immediatamente alla dimensione – pubblica – dello spettacolo). Sembra che il Web ci renda una società del segno registrato (scritto, disegnato, ripreso, registrato in senso acustico) in una misura mai vissuta prima, e questo segno stabile e stabilmente consultabile può essere prodotto da tutti con grande facilità, diventando così facile parte della normalità. Ma in questo modo la normalità si trova a essere intessuta di finzionalità, ovvero di forme deboli di alterità, che inevitabilmente preparano il terreno alle forme meno deboli, come i Web comics, e alle forme forti, come i fumetti cartacei, il romanzo, il cinema e così via.

Questa gradualità del rilievo delle forme finzionali potrebbe rappresentare un elemento di distinzione tra la nostra cultura e quelle che l'hanno preceduta, dove essa era assente o molto debole. Là dove la gradualità è del tutto assente, la fruizione di una forma finzionale (teatro o poema o romanzo, o anche dipinto narrativo) era accompagnata dall'ingresso in una dimensione nettamente *altra*, cioè *separata*. Si tratta di una dimensione che è vicina, sotto alcuni aspetti, a quella della *religione*. Se tralasciamo la componente trascendente, questa dimensione è infatti caratterizzata dalla presenza del rito e del sacro, e si contrappone facilmente alla quotidianità, caratterizzata dalla funzionalità delle operazioni e dalla loro natura tranquillamente profana.

La ritualità del finzionale è piuttosto evidente nel teatro, ma non dimentichiamo che sino a gran parte del Settecento la letteratura, anche nella forma del romanzo, era sempre fruita nella dimensione, di tipo teatrale, della lettura pubblica ad alta voce⁵. Solo nel corso del Settecento il romanzo conquista la dimensione della lettura silenziosa e privata, che lo caratterizza ancora oggi.

⁵ Cfr. Loretelli (2010).

Più complesso è descrivere il rapporto tra letteratura e sacro. Sintetizzando molto, può essere utile osservare che, ancora nel corso del Settecento, la Chiesa Cattolica abbandona definitivamente la dimensione sempre considerata pericolosa del *sacro*, a favore di quella molto più facilmente controllabile del *santo*⁶. Il problema del sacro, per le religioni istituzionalizzate, è di essere difficilmente controllabile, e di giustificare forme di misticismo difficili da far rientrare nell'alveo controllato dell'Istituzione. Il *sacro*, inoltre, non è necessariamente legato alla dimensione del *trascendente*; ed è probabilmente per questo che nel corso del Settecento, soprattutto a partire dall'ambito inglese, si diffonde una nozione che le è molto vicina, senza nessun legame necessario con la trascendenza, la nozione di *sublime* (con tutto il suo accompagnamento di *soverchiante e/o di terribile e/o di non interamente controllabile*). In questo senso, il sublime sarebbe una versione razionalmente purificata del sacro; e sarà la nozione fondamentale per l'arte a venire, in maniera esplicita per le estetiche del primo Romanticismo, e poi implicitamente sino a noi.

Alla finzionalità, oggi, rimangono dunque legate queste dimensioni del rituale e del sublime (o sacro de-trascententizzato), che sono comunque dimensioni *altre* da quella quotidiana, separate. Non è detto, in ogni caso, che alla gradualità dell'alterità delle forme finzionali corrisponda una gradualità analoga della separatezza (in quanto caratterizzata da crescente ritualità e sacralità). Questa separatezza garantirebbe comunque la sopravvivenza e il rilievo delle forme cartacee e cinematografiche, in quanto detentrici di ritualità e sacralità in un mondo in cui nemmeno più la religione in senso stretto ne gode. La fiction stampata e audiovisiva tenderebbe ad apparire dunque come la *vera* fiction, in quanto caratterizzata dalla separatezza, mentre quella diffusa nella quotidianità (tipicamente attraverso il Web) ne apparirebbe una variante molto più debole, di pronto consumo, in un rapporto con quella vera simile al rapporto che c'è, gastronomicamente, tra uno snack veloce (che comunque risolve la fame) e un buon pranzo vero e proprio (dove c'è molto di più, culturalmente, del semplice risolvere la fame. E sulla dimensione *altra*, rituale e sacrale, della buona cucina bisognerebbe evidentemente altrettanto indagare).

⁶ Cfr. Tagliaferri (2013).

L'errore di chi temeva, qualche decennio fa, che il computer potesse uccidere il libro era l'errore dell'utilitarista economico radicale, che ritiene che uno strumento complessivamente più economico, più comodo e più rapido sia destinato a sopprimere il suo *corrispondente* più costoso, impegnativo e lento. Ma, in primo luogo, la *corrispondenza* tra un medium e un altro può essere meno immediata di quel che sembra, per cui la concorrenza finirà per essere meno diretta; in secondo luogo, l'ascesa del nuovo medium cambierà le condizioni, creando, come si è detto sopra, nuove condizioni in cui il vecchio medium potrebbe addirittura prosperare; e infine, soprattutto, è una concezione rigidamente utilitarista a essere sbagliata, perché essa si basa tipicamente su una concezione dell'utile che non prende in considerazione tutti i parametri in gioco.

In che senso è *utile* l'alterità? In che senso è *utile* la vacanza? Lo si capisce solo se si abbandona una logica della produzione a favore di una visione del bene individuale (psicologico) e sociale. In questa prospettiva anche ciò che è più costoso, più impegnativo e più lento può trovare uno spazio importante proprio in virtù di queste stesse caratteristiche. Ma stiamo davvero ancora parlando di *utilità*?

Riferimenti bibliografici

- Barbieri, D. (2016), "Dialettica del digitale. Considerazioni sull'interazione nell'età della tecnica", in *Nuove forme dell'interazione: dal Web al mobile*, a cura di Guido Ferraro e Anna Maria Lorusso, Trieste, Libellula.
- Bolter J.D., Grusin R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press. Tr.it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2003.
- Loretelli, R. (2010), *L'invenzione del romanzo. Dall'oralità alla lettura silenziosa*, Roma-Bari, Laterza.
- Tagliaferri, R. (2013), *Sacrosanctum. Le peripezie del sacro*, Padova, Edizioni Messaggero.