Maria Valerio
Corso di laurea magistrale in Informatica Umanistica

Appunti di viaggio:

Considerazioni sparse su di una personale tag cloud

Relazione finale per il ciclo di seminari di Cultura Digitale
A.A 2013/2014

Introduzione

Vorrei iniziare introducendo il tema sviluppato in questa relazione. Vorrei, ma in realtà, per quanto strano possa sembrare, io stessa ho qualche difficoltà ad isolarlo ed individuarlo con precisione.

Mi spiego meglio: la difficoltà nasce dal fatto che i seminari che si sono tenuti durante l'anno sono stati numerosi e variegati. Inoltre gli argomenti affrontati in ognuno di essi si potevano sovrapporre solo parzialmente tra di loro. Diverse e molteplici sono state le tematiche emerse e altrettanto si può dire per gli spunti di riflessione.

Ho cercato di isolare un filone di idee su cui poi basare la mia argomentazione, individuandolo inizialmente nel tema dell'incontro-scontro tra editoria digitale ed editoria cartacea. Da tempo ormai si discute sull'impatto che le nuove tecnologie stanno avendo in ambito letterario e sulla necessità di rinnovare forme e modi di intendere la letteratura e in molti seminari è emerso chiaramente come quella attuale sia una fase estremamente delicata per il mondo editoriale.

Oltre alla diffusa tematica di quali modificazioni sta subendo l'oggetto tecnologico che fa da supporto all'informazione, un altro argomento molto dibattuto mi è sembrato essere il "come" le nuove tecnologie stiano modificando l'idea stessa di testualità, sia in termini di struttura che di fruizione dei contenuti.

Da una parte il mondo dell'editoria tradizionale appare poco interessato a qualsiasi altra forma se non quella della "forma-libro", dall'altra sembra che sia proprio questo concetto ad essere entrato in crisi, sotto la spinta di nuove dimensioni multimediali ed interattive.

Durante la stesura della relazione mi sono accorta però di non essere interessata ad approfondire eccessivamente questo argomento. Il mio elaborato avrebbe rischiato di essere semplicemente l'ennesimo testo all'interno della diatriba e-book vs libro cartaceo.

Studiosi di ambiti che vanno da quello linguistico a quello filosofico, passando per quello economico-commerciale, stanno da tempo discutendo su questo tema ed avrebbe avuto poco valore da parte mia un contributo che fosse semplicemente una presa di posizione rispetto a una o l'altra delle soluzioni.

Non è mio interesse indicare, cioè, se gli e-book sostituiranno o meno il tradizionale libro cartaceo e neppure se sia da ripensare il concetto stesso di forma-libro.

Ho cercato allora di riconsiderare tutti i seminari a cui ho assistito, le tematiche affrontate e le questioni emerse durante le fasi di dibattito e si è formata nella mia mente quella che potrei

definire come una sorta di tag cloud, in cui la dimensione dei "tag" è relativa non a quanto frequentemente sono ricorse queste parole, ma all'impatto che esse hanno avuto su di me.

Illustrazione 1: tag cloud della relazione generata con wordle. Elaborazione personale

Paradossalmente si inizia dalla fine, infatti questa tag cloud è stata generata ovviamente solo dopo il completamento della relazione, ma spero di aver reso l'idea del processo mentale che ho seguito nell'organizzazione delle idee.

Mi sono resa conto di essere stata attirata soprattutto dai seminari di stampo più umanistico. Le parole chiave che ho isolato sono state testo, editoria, scrittura, oralità, forma libro, web, e-book e multimedialità.

Nella relazione, dunque, ho cercato di elaborare tutti questi punti, ma il risultato finale invece di essere un insieme organico assomiglia piuttosto ad una serie di considerazioni sparse sulle tematiche che mi hanno più colpito.

L'elaborato può essere suddiviso in sei capitoli ognuno dei quali argomenta e sviluppa gli spunti derivati dai vari concetti:

- **Testo e scrittura:** in questo capitolo cerco di introdurre il concetto di "testo" e la sua differenza rispetto alla nozione di "testo scritto".

- **Oralità e scrittura:** vengono spiegati brevementi i concetti di Oralità Primaria e Secondaria. Cerco inoltre dii mostrare come il paradigma della comunicazione umana, nel suo passaggio dall'oralità alla scrittura e da essa alla multimedialità, ristrutturi la percezione del sensorio secondo le teorie di Ong, McLuhan e Simone.
- **Scrittura e multimedialità:** nel terzo capitolo formulo l'ipotesi che multimedialità, interattività e narrazione frammentata non siano elementi esclusivi della nuova editoria digitale, ma siano stati in realtà già in qualche modo presenti in quella cartacea tradizionale.
- **Web ed editoria:** in questo quarto capitolo di come si modifica l'idea di testualità nel web e di come vengono ridefiniti i concetti di pubblicazione, autorità ed autorialità.
- **Ebook:** nel quinto paragrafo si discute la nascita e lo sviluppo degli e-book ed il loro progressivo allontanamento dalla forma libro tradizionale. Si parla inoltre della forma-libro, del suo affermarsi rispetto ad altri supporti per la lettura-scrittura. Si accenna ad altri tipi di comunicazione diversi dalla scrittura, al loro superamento e "recupero" da parte dei nuovi media.
- **Ebook e disabilità:** nel sesto paragrafo viene cerco di mostrare come gli e-book sembrino possedere maggiori potenzialità rispetto ad altri mezzi in particolari contesti, come ad esempio quello di utenti con disabilità. A questo proposito viene presentato ed analizzato il Progetto LODE della Fondazione Bruno Kessler.

I seminari che più degli altri sono serviti come base per sviluppare queste riflessioni sono quelli di Paolo Masini[1] e Francesco Varanini[2], per quanto riguarda la parte teorica relativa a concetti come quello di testualità o forma-libro. Per gli spunti relativi alle nuove forme di pubblicazioni digitali mi sono invece basata sui seminari di Fabrizio Venerandi[3], Paolo d'Altan[4] e Fabrizio d'Angelo[5].

[1] Paolo Masini: Carta e digitale: c'è possibilità di una convivenza utile e felice nel campo dell'editoria (particolarmente manualistica/scolastica)? Idee, forme e strategie. Seminario del 16/10/2013
[2] Francesco Varanini: La letteratura ai tempi del codice digitale e i nuovi incunaboli. Seminario del 23/10/2013
[3] Fabrizio Venerandi: Computer e letteratura seminario del 12/03/2014
[4] Paolo d'Altan: Grafica e web. Seminario del 16/04/2014
[5] Fabrizio d'Angelo: Relazioni tra media tradizionali e e-commerce di nicchia. Seminario del 07/05/2014

Il testo e il testo scritto

Vorrei partire, quindi, dalla parola più in evidenza ovvero "testo".
Francesco Varanini ne da una definizione che mi ha molto colpito: "Chiamiamo testo una qualsiasi narrazione che appare ai nostri sensi come un insieme dotato di una propria forma e perciò fruibile. Ma testo di per se significa "tessuto" e quindi ogni singolo testo non è che una porzione, un sottoinsieme di una più vasta tela"[6].

Il testo è quindi legato all'idea di narrazione e di trama, ma appare quasi come un'entità precaria, che contemporaneamente ha e non ha una propria forma: può essere un qualcosa di concreto come un libro o una fotografia che ci illustra una particolare scena oppure qualcosa di assolutamente sfuggevole come un pensiero o un'idea.
Il testo è uno e molteplice, come il singolo filo di un tessuto che intrecciato con gli altri crea la trama del materiale. Esso infatti non è mai avulso dal rapporto con altri testi, ma è sempre possibile creare relazioni per espandere gli orizzonti di significato.

Insomma, quello di testo è un concetto che ha una definizione complessa e che, non a caso, è spunto per riflessioni sia di tipo linguistico che filosofico.

Nonostante questo, nel sentire comune, la parola testo è solitamente identificata con il testo scritto, che in realtà è solo una delle sue possibili manifestazioni.
Eppure è proprio questa ad essere percepita come la più importante.

Per capire come mai bisogna innanzi tutto rendersi conto di quanto sia stato dirompente l'impatto che la scrittura ha avuto sulla civiltà umana.
Essa non è stata solo un'utile invenzione tecnologica, ma è arrivata ad avere effetti profondi sul modo che gli uomini hanno di percepire e decodificare la realtà.

[6] F. Varanini, 'La formazione come arte letteraria. Ovvero la Morfosfera', Scribd 2012

Oralità e scrittura

Oralità primaria

Si può far risalire l'invenzione della scrittura al 4° secolo A.C. probabilmente in Mesopotamia. Questa nuova "tecnologia" non si diffonde immediatamente negli altri territori e per secoli l'oralità continua ad essere la principale forma di trasmissione del sapere e della letteratura.
Prima, insomma, la civiltà umana viveva in un mondo fatto solo di parole.

Lo studioso americano Walter J. Ong chiama le popolazioni umane vissute senza mai utilizzare la scrittura "culture ad Oralità Primaria" e sono definite da caratteritiche peculiari che le differenziano da quelle in possesso di questa particolare tecnologia.
Egli, infatti, afferma che: "Un'economia verbale dominata dal suono tende verso l'aggregazione (armonia) piuttosto che verso l'analisi disaggregante (che compare assieme alla parola scritta, visualizzata). Tende anche all'olismo conservatore (il presente omeostatico che dev'essere mantenuto intatto, le espressioni formulaiche che devono essere conservate), al pensiero situazionale (di nuovo olista, con l'azione umana al suo centro) piuttosto che a quello astratto, ad una organizzazione della conoscenza centrata attorno alle azioni di esseri umani o antropomorfi, piuttosto che attorno a cose impersonali"[7].

Il mondo di una cultura fondamentalmente orale è anche fortemente tradizionale. Il suo tradizionalismo è strettamente correlato ai problemi di acquisizione, immagazzinamento, recupero della conoscenza. Manca inoltre la memoria duratura: tutto è mutevole e interpretabile.

Scrittura

La nascita della scrittura sequenziale contribuisce invece a determinare un pensiero razionale e strutturato.
Essa permette di fermare il linguaggio, di analizzarlo e di trasmetterlo nel tempo e nello spazio. Permette cioè di ampliare la comunicazione non solo esterna (quella con altri individui), ma anche quella interna alla propria mente.
Un discorso interno infatti, anche se essenzialmente è una serie di pensieri, risulta comunque legato al linguaggio. La possibilità di scriverlo, fissandolo in una forma visibile ed esperibile, permette di raffinarlo e di stabilire tecniche nuove di correlazioni fra i suoi elementi costitutivi.
La scrittura si differenzia da tutte le altre invenzioni perché va a modificare le capacità cognitive di chi l'ha inventata.

[7] Ong, Walter J, "Oralità e scrittura : le tecnologie della parola", Bologna : Il Mulino, 2004

Il passaggio dall'oralità alla scrittura, insomma, ha rappresentato non solo una rivoluzione di tipo tecnologico, ma soprattutto di tipo cognitivo.
Molti studiosi ritengono che questo cambiamento, importantissimo per la storia evolutiva umana, non sia stato unico nel suo genere.

Il linguista Raffaele Simone distingue la storia della trasmissione del sapere umano in tre fasi.

- La prima fase, che ha avuto inizio con l'invenzione della scrittura, ha permesso di dare stabilità alle conoscenze. Il sapere, in precedenza, affidato alla trasmissione orale, venne fissato su supporti stabili, liberando così la memoria individuale e collettiva dalla necessità di dover memorizzare una grande quantità di dati per non perderli.
- La seconda fase ha invece avuto inizio con l'invenzione della stampa che fece del libro, fino ad allora costoso e riproducibile solo a mano, un bene a basso costo e alla portata di tutti. In questo modo la conoscenza si diffuse in maniera pressochè universale ed il pensiero subì una sorta di "razionalizzazione", aprendo il campo all'età moderna.
- La terza fase, quella attualmente in corso, ha avuto inizio negli ultimi quindici o venti anni del XX secolo, da quando cioè tutto ciò che l'uomo sa deriva dagli strumenti tecnologici di cui ha fatto progressivo uso dagli anni Ottanta in poi.

Oralità secondaria

Walter Ong nel suo saggio "Oralità e Scrittura" parla di un ritorno dell'oralità nella nostra comunicazione grazie all'avvento dei nuovi mezzi di comunicazione di massa.
Questo tipo di oralità, definita "Oralità Secondaria" presenta somiglianze con la vecchia per la sua mistica partecipatoria, il senso della comunità, la concentrazione sul presente e addirittura per l'uso di alcune formule.
Si differenzia però, dall'oralità primaria per la sua dipendenza dalla scrittura (che non viene sostituita, ma integrata nella nuova forma comunicativa) per il suo essere rivolta, generando un senso di appartenenza, a gruppi molto più grandi a ciò che McLuhan chiama "villaggio globale"[8].

Quando Ong definisce il rapporto tra questa nuova oralità e la scrittura egli ha probabilmente in mente i mezzi di comunicazione di massa tradizionali, Tv e Radio dove l'oralità è in effetti quasi sempre pesantemente mediata dal testo scritto, da una scaletta, da un copione.
L'oralità secondaria soprattutto in questi casi si basa sulla presenza della scrittura, ma poiché il suo prodotto finale è orale, nei suoi effetti psicologici condivide e intensifica molti caratteri tipici delle culture orali.

Eppure oggigiorno un dibattito di carattere politico su un qualsiasi talk show o il più recente fenomeno della politica in streaming hanno molti tratti in comune con le antiche agorà greche.

[8] La galassia Gütenberg - Armando Editore - 2011

Ancora, pensiamo ai video su youtube (sia a quelli di carattere più informativo, che quelli più prettamente didattici, i cosiddetti tutorial in cui si cerca di insegnare qualcosa), ai podcast, al fenomeno della formazione a distanza fatto con lo strumento delle classi virtuali. Tutti esempi questi per mostrare come la la trasmissione del sapere sia tornata a viaggiare sul canale uditivo.

Un ritorno al passato dunque, ad una forma che si pensava superata, ma che è invece ancora attuale: l'oralità sembra essere stata riscoperta nella sua forma più pura e primigenia.

Scrittura e multimedialità: i primi esperimenti

Il web testuale

Al suo esordio il web era prevalentemente testuale, anche in quell'ambito che più di ogni altro ha portato allo sviluppo delle prestazioni hardware dei pc: quello dei videogiochi.
Prima che le schede grafiche divenissero abbastanza potenti da consentire di riprodurre anche i dettagli più minuti della realtà e di avere un alto livello di realismo nella resa visiva i giocatori dovevano basarsi su testi scritti e tanta fantasia.

Le Avventure Testuali sono programmi per computer che simulano un ambiente nel quale i giocatori usano comandi testuali per far interagire il personaggio della storia con il contesto in cui si trova. Il giocatore usa una interfaccia a riga di comando per controllare il gioco e pure le varie situazioni sono descritte al giocatore tramite frasi di testo.

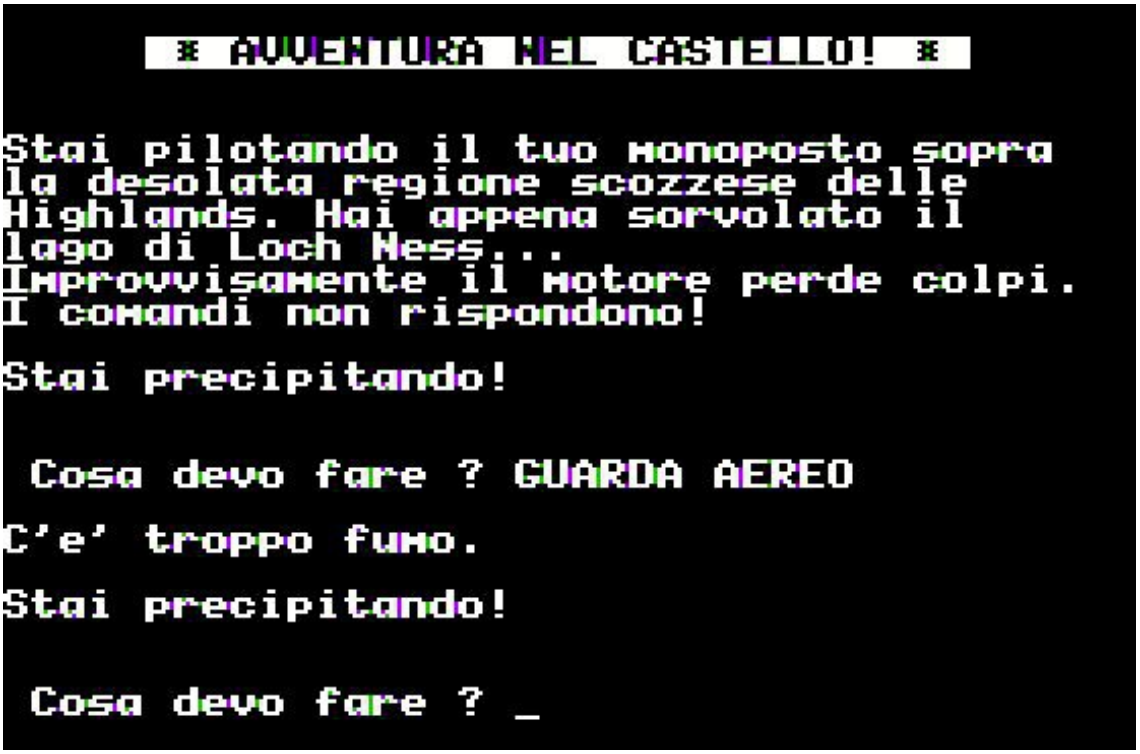

Illustrazione 2: Screenshot dell'avventura grafica "Avventura nel castello", di Enrico Colombini. http://it.wikipedia.org/wiki/Avventura_testuale#mediaviewer/File:Avventura_nel_castello.jpg

Da tali avventure a giocatore singolo derivarono i Multi User Dungeon (MUD), diffusi partire dalla metà degli anni ottanta. Il funzionamento era analogo a quello delle avventure grafiche, ma nei MUD era più importante l'aspetto sociale.

Molti utenti potevano connettersi contemporaneamente ad un singolo MUD. Ognuno di essi controllava un personaggio che si muoveva all'interno di un mondo virtuale organizzato in stanze e zone .
Il primo MUD italiano venne creato su Videotel dal 1990 al 1994 da Alessandro Uber e Fabrizio Venerandi ed era chiamato Necronomicon[9].

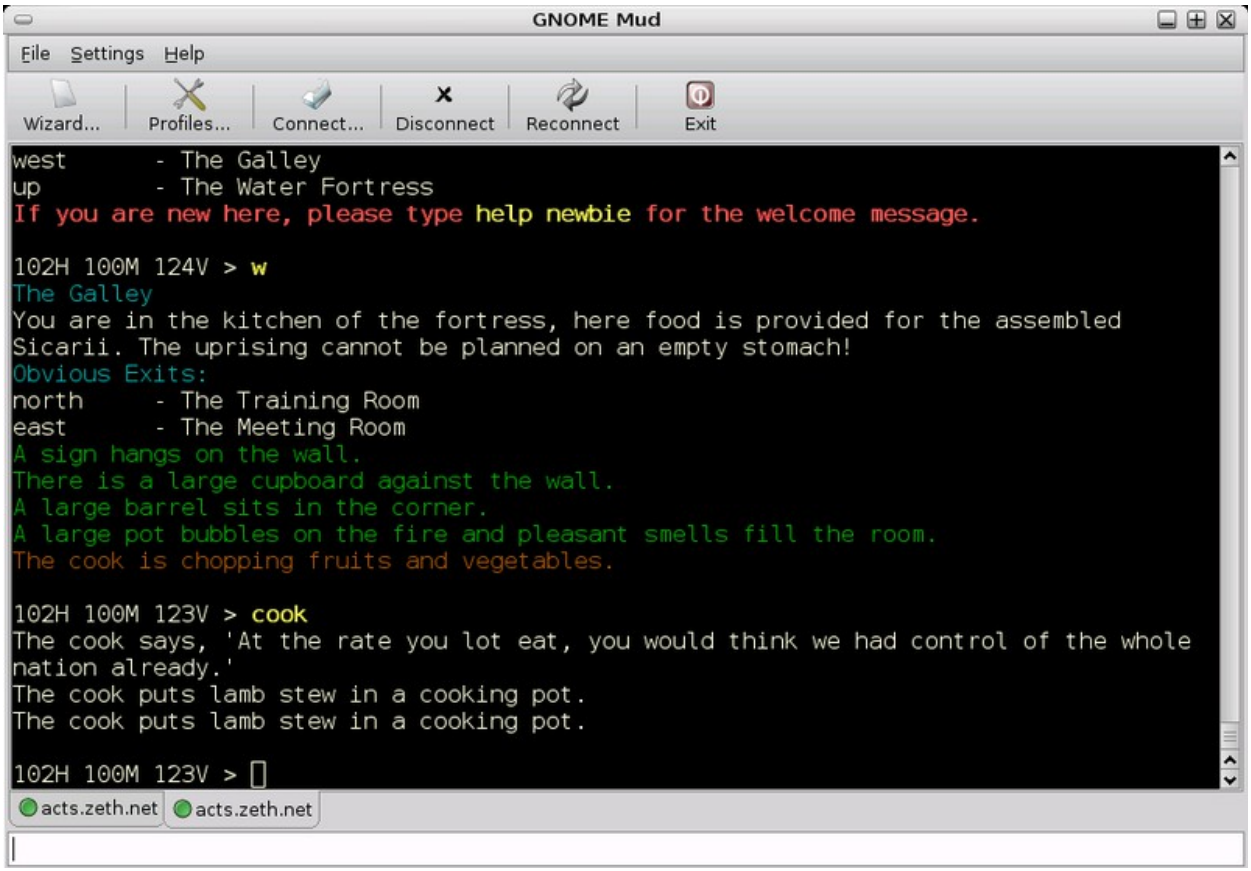

Illustrazione 3: Screenshot di GnomeMUD, http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Multi-user_dimension?uselang=it#mediaviewer/File:Actsmudgnome.png

Sia le avventure testuali che i MUD possono benissimo essere interpretati come storie e racconti non sequenziali, non chiusi e altamente modificabili.

[9] http://it.wikipedia.org/wiki/NeoNecronomicon

Il testo dinamico

Ancora prima delle avventure testuali e dei MUD ci sono stati dei tentativi di raggiungere un certo grado di multimedialità o di interattività con il lettore anche nell'universo della carta stampata.

L'esempio più facile da portare è senza dubbio quello di fumetti e graphic novels in cui, di fatto, vi è una commistione di differenti codici comunicativi, nello specifico quello scritto e quello visivo.
La tradizione fumettistica Europea, Americana e Giapponese ha seguito strade diverse. Mentre gli Europei ne fanno coincidere l'inizio con le strisce dello svizzero Rodolphe Töpffer del 1830, gli Americani ne vedono la nascita con la serie di strip comiche "The Yellow Kid", di F. Outcault, pubblicate sui giornali statunitensi a partire dal 1894.
I Manga, termine giapponese che indica i fumetti, divennero popolari grazie all'opera dell'artista Hokusai agli inizi del 19° secolo.

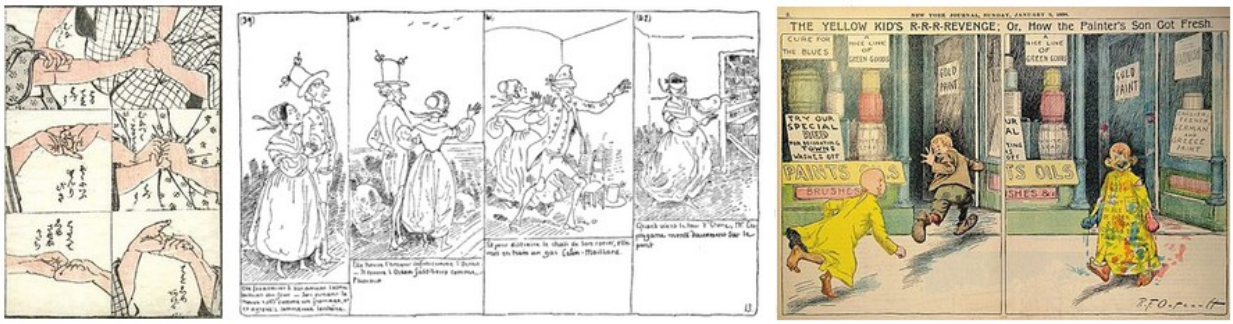

Illustrazione 4: Da sinistra a destra: un manga di Hokusai, Histoire de Monsieur Cryptogame di Rodolphe Töpffer, The Yellow Kid di R. F. Outcault

Un altro esempio interessante è quello dei Libri-gioco o Librogame: genere popolare a cavallo degli anni ‘70 e ‘80, rappresenta un tentativo di rendere interattiva la lettura di un libro.
Il librogame può essere definito come un'opera narrativa che, invece di essere letta linearmente dall'inizio alla fine, presenta alcune possibili alternative mediante l'uso di paragrafi o pagine numerate. Il finale è determinato dalle scelte che il lettore compie via via durante la narrazione che è, in questo modo, frammentata e non lineare.

Il genere ha avuto un rapido calo di popolarità negli anni ‘90, dovuto soprattutto all’avvento dei videogiochi, ed è scomparso dal panorama editoriale cartaceo.
Recentemente ci sono stati tentativi di far rivivere questo medium rilasciando app touch per varie piattaforme mobili ed è possibile trovare alcuni librogame sia su GooglePlay Storeche si iBook Store.

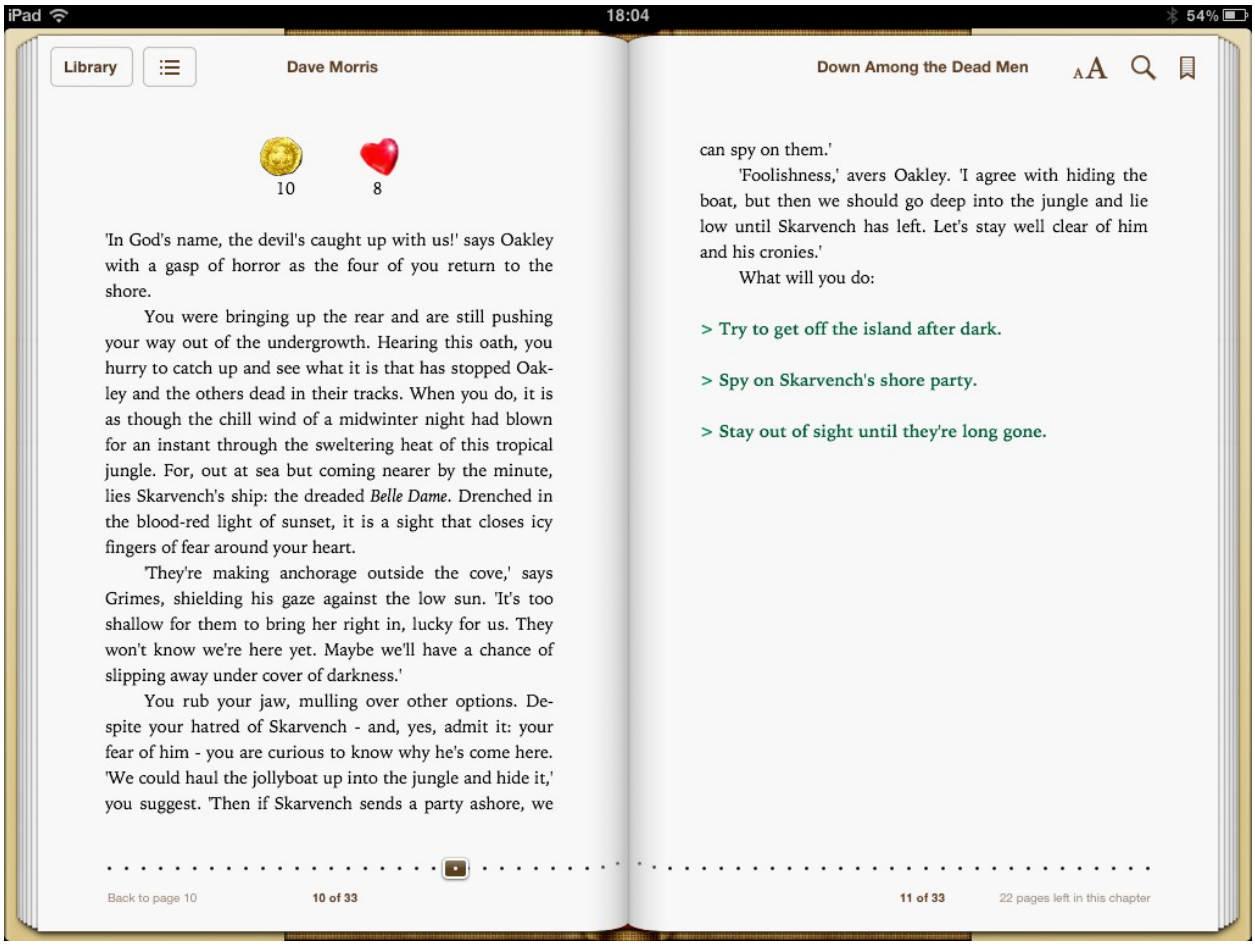

Illustrazione 5: D. Morris "Down among the dead man", versione per iPad http://2.bp.blogspot.com/-q3_SFYXNyL4/UYYu-0sidzI/AAAAAAAAD9k/-VYYzmKC6AU/s1600/DownAmongTheDeadMen-VR.PNG

Interessante mix di codici e interattività è la serie di "storie a bivi" apparse nel settimanale a fumetti Topolino tra la metà degli anni '80 e i primi anni del 2000.
La storia a bivi, anche detta "fumetto a bivi", è una forma di lettura interattiva ideata dallo sceneggiatore Bruno Concina nel 1985 che permette al lettore di avere un ruolo attivo nello sviluppo della trama. Sono avventure con finali multipli, orchestrate in modo che in un punto saliente del racconto il lettore venga posto davanti a scelte che determinano lo sviluppo successivo della vicenda. La trama presenta numerose diramazioni che forniscono ogni volta una versione della storia differente e non coordinata con tutte le altre.

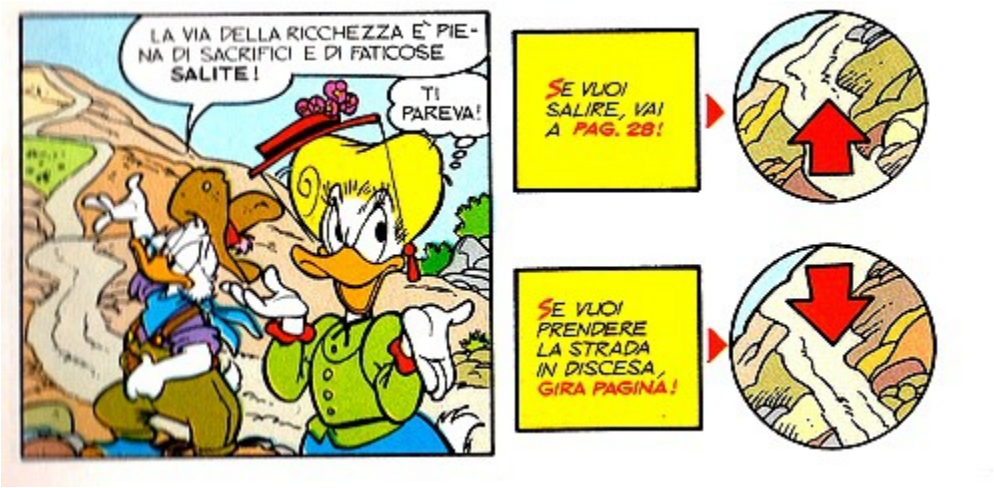

Illustrazione 6: Topolino (libretto) #1947 del 1993, "Zio Paperone, Brigitta e il tesoro... a bivi"
http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140113182533/paperpedia/it/images/5/5e/Storie_a_bivi2.jpg

Ovviamente non è il tipo di multimedialità a cui siamo abituati oggi: un fumetto ed un libro elettronico, che ha al suo interno oltre a testo e immagini anche suoni e video, implicano sforzi cognitivi differenti.
Ritengo però che sia comunque interessante notare come l'uso di diversi (ancorchè simili) codici comunicativi sia presente nel mondo della carta stampata già in tempi abbastanza remoti. Oltretutto, dato che quello fumettistico come genere ha una sua precisa codifica e dignità letteraria, ciò implica che siamo abituati a decodificare mix di codici ed a ragionare in termini multimediali non in modo sporadico o casuale.

Web ed editoria

Gli esempi portati nel paragrafo precedente, oltre ad essere dei tentativi di avere multimedialità e coinvolgimento interattivo del lettore anche nel mondo della carta stampata, possono essere visti come delle narrazioni non lineari a dimostrazione che questa frammentazione del testo non è una prerogativa del digitale, nè una sua invenzione.

Vero è comunque che il testo nel web è liquido, assume nuove dimensioni diventando più profondo grazie ai link. Si dilata fino al punto di spezzarsi in tanti piccoli frammenti informativi che vanno ricomposti dagli utenti in maniera autonoma e personale, seguendo propri percorsi di significato.

Lo spazio compresso del “testo” viene liberato, si "interrompe": non c'è più la linea continua della sequenza di parole nella riga.
Cambiano i paradigmi della fruibiliità poichè la tecnologia rende accessibile in forma sempre più perfetta il testo, ma sempre più isolato dal contesto.

Col web oltre a cambiare la “forma” del testo, i suoi ambiti e tempi di fruizione, subiscono una modificazione anche i concetti di Pubblicazione, Autorità ed Autorialità.

Pubblicare sul web

Oggi si può dire che stiamo pubblicando ogni volta che salviamo qualcosa (sia che il salvataggio avvenga sull’hard disk del pc, sulla memoria esterna, su di un cd o, tramite il clouding, su di un qualsiasi documento online) e stampiamo ogni volta che diamo il comando di stampa.
La discontinuità tra manoscritto e testo stampato, dunque, si assottiglia e si fa labile.

Il testo, sul web, è sempre meno definitivo e sempre più open source e work in progress. Nel mondo del digitale è prassi comune lasciare porte aperte per la creazione collaborativa di un prodotto culturale che però non si chiude, rimane aperto al contrario della forma libro.
Svariati ormai sono gli esempi di Scrittura Collaborativa, in cui un gruppo di persone produce testi grazie ai singoli contributi dei membri.
Uno dei software più famosi per la gestione della scrittura collaborativa è sicuramente quello delle Wiki. Esse si sono rivlate piattaforme per la collaborazione eccezzionali non solo per la creazione di testi, ma anche in ambito educativo.
"Non è facile dare una definizione univoca di wiki che non appaia riduttiva. Il wiki può essere pensato come uno spazio fisico-virtuale dinamico, non ancora definito, dove un gruppo di utenti agisce ed interagisce per costruire un progetto collaborativo e condiviso. [...] In ambito educativo il wiki si rileva un potente strumento in funzione del fatto che tutto ruota intorno al principio

della condivisione e della co-costruzione della conoscenza. L'utente ha un ruolo attivo: egli non solo fruisce del contenuto ma contribuisce alla sua costruzione"[10].

A livello di editor di testo un esempio molto interessante è quello di GoogleDocs, applicazione online offerta da Google all'interno del servizio GoogleDrive. Essa consente la creazione collaborativa e la condivisione di documenti di vario genere in tempo reale.
Infatti, ciò che rende davvero interessante GoogleDocs rispetto ad applicazioni simili, è il fatto che i documenti possano essere modificati da svariati utenti anche contemporaneamente: non è necessario che il documento sia prima salvato e chiuso dall'utente che già ci stava lavorando, come invece avviene con tutti i wordprocessor tradizionali.

In ambito narrativo si preferisce invece parlare di Scrittura Collettiva, definita come una forma di scrittura di testi che coinvolge più autori. Vi sono già stati diversi esempi, progetti collettivi che sono poi sfociati nella pubblicazione di libri cartacei.
Senza soffermarmi troppo, vorrei ricordarne solo due, aventi un diverso grado di omogeneità della struttura narrativa interna.
Il primo è la raccolta "Ti sembra facile - Il BPM e il workflow della biancheria domestica"[11] alla cui realizzazione ha contribuito anche Francesco Varanini[12].
Il secondo è il romanzo storico "In territorio nemico"[13], interessante perchè scritto con il metodo di scrittura collettiva SIC[14] in cui:

- Tutti gli scrittori scrivono tutte le parti del racconto/romanzo.
- Gli scrittori sono guidati da uno o più "Compositori", che si occupano di selezionare e uniformare il materiale scritto.
- La scrittura avviene attraverso la compilazione di "Schede", ognuna delle quali tratta un aspetto della produzione (un personaggio, un luogo, una scena, ecc).[15]

Ritornando ad un livello più individuale, si può dire che oggi tutti sono degli scrittori: basta un articolo su di un blog, un post sui social network, un intervento all'interno di un forum.
Tutte queste nuove forme di pubblicazione, sia che vengano fatte dagli autori in maniera dilettantistica e sporadica oppure sia in maniera professionale, avranno comunque un pubblico più o meno vasto di lettori o followers.

Rispetto invece a narrazioni di stampo più tradizionale oggigiorno a tutti è data la possibilità di pubblicare e rendere disponibile alla vendita un e-book con pochi ed estremamente semplici

[10] Pecoraro L.,"Un'esperienza di wiki per la scrittura collaborativa e condivisa. Come cambia l'insegnamento, come cambia l'apprendimento" in "Lim e didattica" Edulabo n.3. ICCCE edizioni. Bivona (2011). Pag. 43-52.
[11] "Ti sembra facile - Il BPM e il workflow della biancheria domestica", Milano: Guerini, 2005
[12] www.francescovaranini.it/2005/10/ti-sembra-facile-un-progetto-di-narrazione-collettiva-presso-tsf-2/
[13] "In territorio nemico", Roma : Minimum Fax, 2013
[14] www.scritturacollettiva.org
[15] www.scritturacollettiva.org/documentazione/metodo-sic#sic-comic

passaggi. Basta recarsi su siti come il Kindle Direct Publishing di Amazon[16], l'iBookStore della Apple o ilmiolibro.it per disporre di semplici guide alla pubblicazione e canali di vendita diretta dei propri prodotti.

Viene dunque a cadere il filtro editoriale della pubblicazione che selezionava certe opere e certe autori piuttosto che altri.
Nel web i filtri non escludono, ma si limitano semmai a portare avanti i loro risultati nelle "prime file": ciò che non viene selezionato non scompare, esiste comunque da qualche parte.
Un determinato contributo potrà non apparire tra i primi risultati di una ricerca con Google, ma sarà comunque sempre raggiungibile, diversamente da quanto accade nell'editoria e nelle biblioteche: quello che non c'è non c'è, quello che non viene scelto per essere pubblicato o conservato non è accessibile all'utenza.

Eppure, nonostante questo nuovo modo di intendere la pubblicazione, possiamo davvero essere sicuri che i contenuti "nascosti" siano sempre e comunque raggiungibili?
L'infosfera[17] che ci circonda cresce a dismisura e molti studiosi hanno segnalato il pericolo di venire sommersi dalla quantità di dati disponibili, giungendo addirittura a parlare di Overload Informativo.
Per molti altri, invece, è solo un problema di come viene prodotta e distribuita l'informazione e dei filtri che sono usati nella sua ricerca da parte degli utenti. Bisogna avere quindi ben chiaro cosa si vuole cercare e come, per poter scovare i dati di cui si ha bisogno.

Autorialità e Autorità sul web

Se tutti pubblicano, tutti sono autori di pari dignità. Nel web vanno in qualche modo a cadere le gerarchie, poichè tutti produciamo informazione e conoscenza allo stesso modo.
Nel mondo digitale chi è l'autorità? Paradossalmente, almeno secondo Paolo Masini, è l'ultimo link su cui si clicca, quello che ci soddisfa e non ci spinge ad andare avanti con la nostra ricerca.

Vanno a cadere le figure di insegnati e di esperti in generale a favore di un sapere più diffuso, che emerge dal basso ed il frutto di tante "unità di sapere" dei singoli individui che si sommano per dare origine ad un'informazione più ampia e complessa.

Non è però detto che il sapere collettivo sia inevitabilmente superiore alla conoscenza del singolo esperto e che la quantità di informazioni, superata una certa soglia, sia destinata a trasformarsi automaticamente in qualità.

[16] https://kdp.amazon.com/signin?language=it_IT
[17] Definita da Luciano Floridi come "la globalità dello spazio delle informazioni",

Un esempio per tutti è quello di Wikipedia: essa è stata e continua ad essere un'idea brillante ed innovativa, ma il fatto che gran parte delle sue voci contengano informazioni incomplete o inesatte è innegabile. Vigilare su una massa così grande di dati per poter correggere gli errori è impensabile e difficilmente attuabile.
Le pagine di Wikipedia spesso non meritano quell'alto grado di autorità che viene loro concesso sulla fiducia.

Nel web non si deve credere a tutto ciò che si legge: circolano moltissime notizie errate, vere e proprie bufale che si diffondono velocemente anche grazie ai social network. Spesso si tratta di semplice spam, versioni digitali delle antiche catene di Sant'Antonio, ma non mancano casi più gravi in cui sotto la diffusione di una notizia totalmente inventata, ancorchè verosimile, sta un tentativo di phishing o di scam.

Il problema risiede soprattutto in questa diffusa perdità di autorialità: se tutta l'informazione è sullo stesso livello diventa difficile discriminare le varie notizie e sviluppare le capacità di riconoscere un dato autorevole da uno che invece non lo è.

Problemi di neutralità e massificazione

Un altro mito che andrebbe sfatato è quello della neutralità del web. Molte persone sembrano ritenere in qualche modo migliore e più genuino tutto ciò che proviene dal web, sia esso un nuovo fenomeno, una nuova corrente di pensiero o impostazione politica, in quanto frutto della "comunità allargata" che liberamente si riunisce e discute per generare, alla fine di un processo altamente democratico, la soluzione naturalmente migliore.

Questo è, a mio personale avviso, nulla più di una semplice utopia: non bisogna mai dimenticare che nessun mezzo di comunicazione è mai totalmente neutrale.
Denis McQuail, nel suo "Sociologia dei media", afferma che i media determinano elementi di esperienza comune, sovrapponendosi tra noi e la realtà e ponendosi come un vero e proprio filtro tra noi ed essa.
Sono i mezzi di comunicazione che, in qualche modo forgiano gli elementi, che costituiscono il nostro patrimonio comune: siamo tutti esposti al rischio di una omologazione mediatica, all'interno di una cultura di massa che tende ad uniformare.

Zygmut Bauman osserva come anche all'interno del Web 2.0 vi siano ampi spazi di manovra per operazioni di marketing.
Il Marketing tiene conto degli interessi degli utenti facendoli "collaborare", inglobandoli nel business. In altri termini il consumatore partecipa alla costruzione del suo stesso consumo, mentre nel modello tradizionale fondato sul rapporto tra persuasore e persuaso i ruoli erano quantomeno più chiari e definiti.

Quindi, nonostante il web 2.0 sia basato sulla partecipazione diretta dei soggetti e sulla personalizzazione dei contenuti, è inevitabile che ci sia una perdita di identità ed una forte massificazione.

Ebook: le nuove forme del libro

L'anno di nascita del libro elettronico è da molti considerato il 1971. In quell'anno venne infatti inaugurato il cosiddetto progetto Gutenberg, un'iniziativa partorita dalla mente di Michael Hart, un allora giovane studente che frequentava l'università dell'Illinois che decise di utilizzare i primi computer per l'archiviazione e la ricerca delle informazioni contenute nel patrimonio librario mondiale.
Il progetto è tutt'ora attivo, ma nel frattempo ne sono apparsi molti altri che si sono posti come obbiettivo la digitalizzazione del sapere umano.

Non è mia intenzione fare una cronologia precisa delle molte tappe dello sviluppo rapido e vertiginoso dell'editoria digitale, piuttosto mi interessa mostrare le diverse trasformazioni, rispetto alle forme ed ai contenuti, di questo tipo di pubblicazioni.

I primi e-book erano semplici trascrizioni su supporto digitale del testo dei loro omologhi cartacei, file semplici che potevano anche essere letti da un wordprocessor.
Col tempo il loro aspetto si è modificato, fino a diventare quello di un oggetto tecnologico decisamente molto più complesso, in grado di supportare un alto grado di interattività con il lettore.
Ormai nella stragrande maggioranza degli ebook alla semplice lettura si affianca la visione di filmati, la possibilità di agire sugli elementi del teso (parole e immagini) per spostarli o evidenziarli e la possibilità di accedere a contenuti esterni rispetto al testo che si sta consultando.

Ad oggi gli e-book vengono realizzati e pubblicati nei più diversi formati, molti dei quali però non sono stati originariamente concepiti per essere dei veri e propri formati di eBook.
L'ePub (electronic publication, pubblicazione elettronica) è con tutta probabilità lo standard più diffuso a livello di editoria digitale ed è basato sul linguaggio XML. Si tratta di un formato aperto adottato come standard, a partire dal 2007, dall'International Digital Publishing Forum.
Fra le sue numerose caratteristiche si ricordano il testo re-flowable, ovvero "re-impaginabile", ottimizzabile in base al tipo di lettore che viene utilizzato, la possibilità di incorporare font, il supporto DRM (Digital Rights Management, gestione diritti digitali) e di tutte le funzionalità derivanti dall'uso dell'XML.

Un interessante esempio mostrato durante uno dei seminari è la (futura) serie di racconti scritti da Daniela Morelli e illustrati da Paolo d'Altan, con animazione e progetto grafico affidato allo Studio Rebelot.
La peculiarità del progetto è quella di essere declinato in tre diverse forme editoriali: quella del libro cartaceo, dell'e-book inteso come semplice trasposizione in digitale del racconto e quella di un'app interattiva disponibile su iBookStore

.

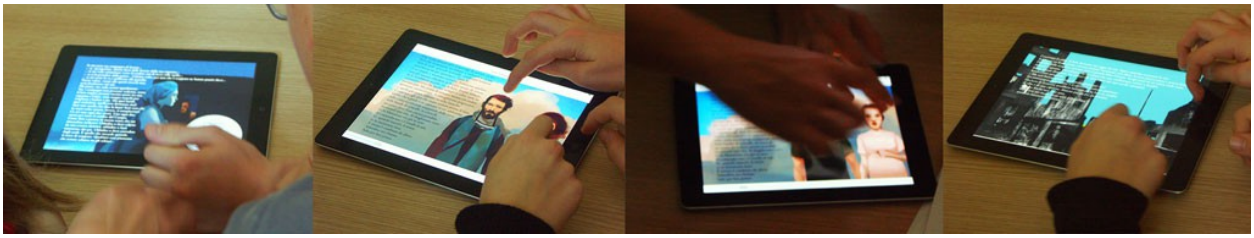

Illustrazione 7: Alcune immagini dell'app Salis, di Daniela Morelli e Paolo D'Altan, elaborazione personale

Il progetto, in realtà, è molto più ampio, prodotto multimediale che va anche oltre la dimensione puramente letteraria per diventare un'opera lirica contemporanea. "Salis in fuga" è infatti stato rappresentato il 28 giugno 2014 sul palco del Piccolo Teatro Studio di Milano, con la regia di Federica Santambrogio che ha portato in scena un laboratorio per bambini sulle musiche di Matteo Manzitti e con la direzione del coro di Pilar Bravo.

Un esempio di testo, dunque, che è molto aderente alla definizione data in precedenza da Francesco Varanini.

Ebook come nuovi incunaboli

A proposito di quest'ultimo, egli si dimostra alquanto critico verso gli ebook, criticandone la tendenza ad imitare la forma libro classica, invece che esplorare nuovi modi di narrazione.
Egli immagina gli e-book come moderni incunaboli[18]: "Proprio come l'incunabolo, alla fine del 1400, era totalmente modellato sulla forma del libro prodotto dai copisti, allo stesso modo l'e-book, oggetto tecnologico che appare sulla scena all'inizio del nuovo millennio, è totalmente modellato sul libro"[19].
Il fatto però che la rivoluzione digitale ci proponga l'idea di un testo sempre in fieri, non più un sistema chiuso, ma vero oggetto di conoscenza che può essere pubblicato con modalità diverse e innovative ha secondo me poco ha a che fare con la tendenza ad imitare la forma-libro.
Il libro stampato è stata un'innovazione tecnologica che ha combattuto e prevalso su altre, come ad esempio il rotolo di pergamena, eppure, in un certo senso, esso può essere visto come una sorta di "upgrade" dei rotoli piuttosto che una tecnologia completamente differente.

[18] È un documento stampato con la tecnologia dei caratteri mobili e realizzato tra la metà del XV secolo e l'anno 1500 incluso. A volte è detto anche quattrocentina. Il termine deriva dal latino incunabulum, che significa "in culla".
[19] F. Varanini, "L'e-book come incunabolo", post del 06/06/2013 sul blog dell'autore "Dieci chili di perle" http://diecichilidiperle.blogspot.it/2013/06/le-book-come-incunabolo.html

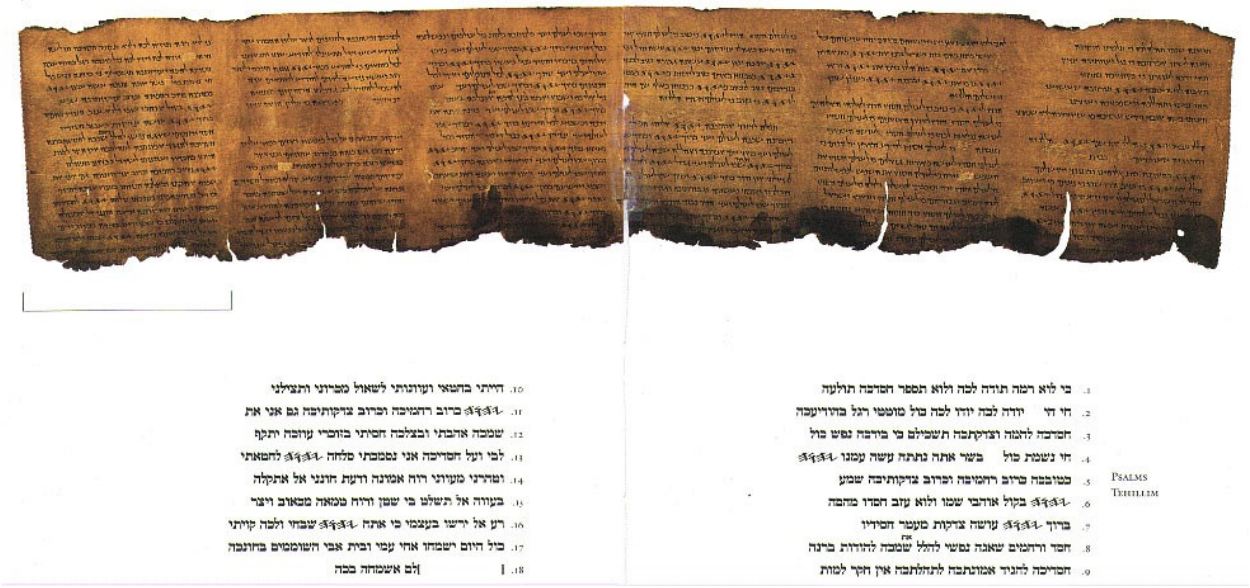

Illustrazione 8: Rotolo dei salmi, uno dei rotoli del Mar Morto con traduzione in Ebraico. the Israel Antiquities Authority 1993; photographer not named. - Library of Congress, http://it.wikipedia.org/wiki/Manoscritti_del_Mar_Morto#mediaviewer/File:Psalms_Scroll.jpg

L'organizzazione interna degli elementi che consente la letture, infatti è simile se non uguale in entrambi i tipi di oggetti: anche nel rotolo vi sono sequenze di parole divise in righe e gruppi di righe unite a formare pagine.
Tra rotolo e libro cambia solo come si apre e si consulta l'oggetto, ma non si ha un tipo di lettura completamente diversa nei due supporti, non c'è insomma uno stacco netto.
Si potrebbe dire che, gli ebook riprendono la struttura degli oggetti tecnologici a loro precedenti, i libri stampati, i quali a loro volta imitavano quella dei primi libri manoscritti, allo stesso modo i primi manoscritti imitavano la struttura dei rotoli di pergamena.

Forme di comunicazione diverse: parlare per immagini

Un tipo di comunicazione completamente diverso rispetto a quello di libri e rotoli di pergamena è quello che si può vedere in alcuni tipi di arazzi. Essi rappresentano una comunicazione sequenziale non scritta, ma che si affida alle immagini per veicolare il proprio messaggio.
Uno degli esempi più conosciuti è famosi è quello dell''arazzo di Bayeux, noto anche con il nome di arazzo della regina Matilde. Realizzato in Normandia o in Inghilterra nella seconda metà dell'XI secolo, descrive per immagini gli avvenimenti chiave relativi alla conquista normanna dell'Inghilterra del 1066.

Illustrazione 9: L'Arazzo di Bayeux (Tapisserie de Bayeux), http://www.instoria.it/home/Hastings_IV.htm

Formato dalla giustapposizione di nove pezze di lino di lunghezza compresa tra 13,90 e 2,43 metri arriva ad una una lunghezza complessiva di 68,30 metri.

La sua impostazione grafica, articolata in azioni concatenate vede in scena un totale di 626 persone, 202 cavalli e muli, 505 animali di altro genere, 37 edifici, 49 alberi. Ogni scena è corredata di un breve commento in lingua latina. L'arazzo è amputato della parte finale, della lunghezza calcolata di 90-200 cm, e che doveva probabilmente contenere la raffigurazione dell'incoronazione di Guglielmo il Conquistatore.

Nella storia non sono mancati tentativi di creare un tipo di comunicazione in grado di trasmettere le informazioni in una forma più grafica e visuale che testuale.

Nel 1857, durante la guerra di Crimea, l'infermiera inglese Florence Nightingale utilizzò informazioni prevalentemente grafiche per convincere la regina Vittoria della necessità di migliorare le condizioni negli ospedali militari.
Nel suo grafico sono raffigurate il numero e le cause di decessi durante ogni mese della guerra di Crimea.

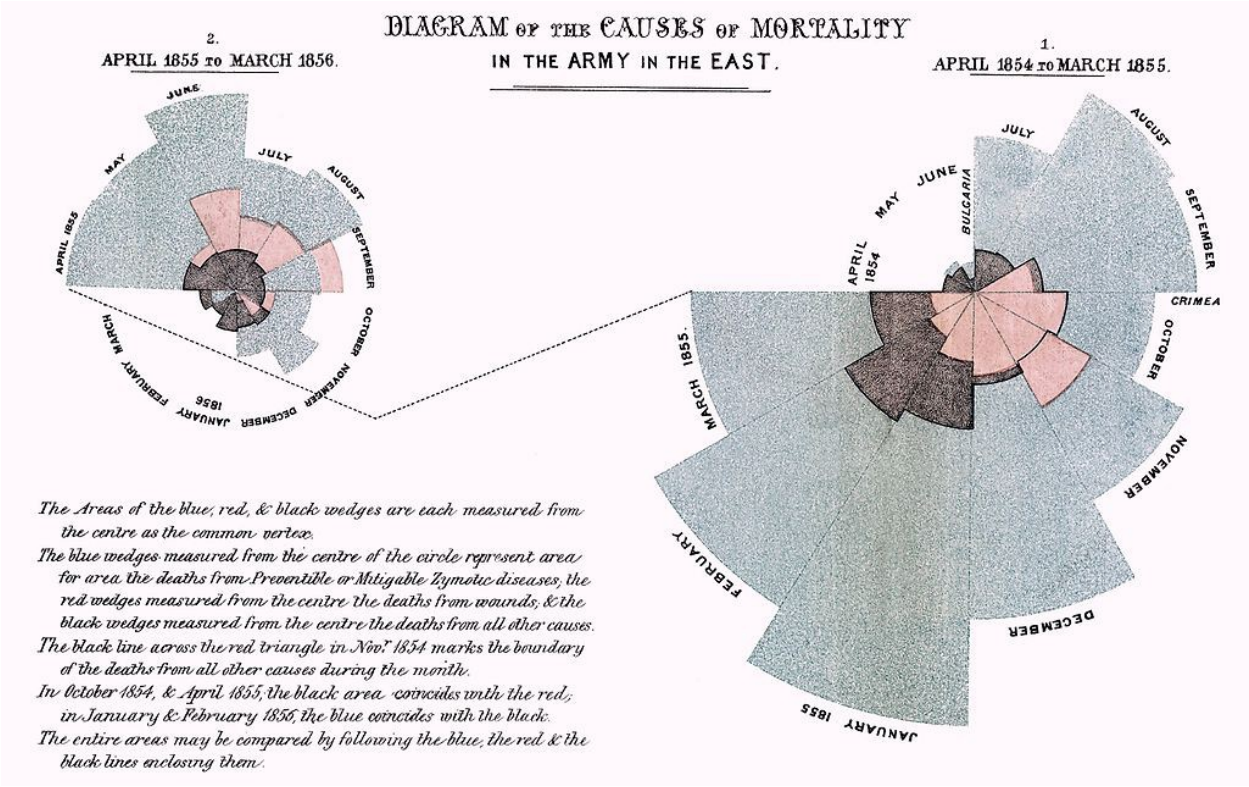

Illustrazione 10: Carta di Florence Nightingale che illustra i dati sulle morti dei soldati durante la guerra di Crimea http://www.royal.gov.uk/output/Page3943.asp

Nel 1861, mediante un grafico seminale, venne rappresentata la disastrosa marcia su Mosca di Napoleone. L'autore di questo grafico, Charles Joseph Minard, riuscì a rappresentare in una singola immagine bidimensionale, quattro diverse variabili che hanno contribuito al fallimento della marcia, ovvero: la direzione in cui l'esercito viaggiò, i luoghi che attraversarono le truppe, la dimensione decrescente dell'esercito man mano che i soldati morivano per la fame e le ferite riportate, e le temperature incontrate durante la marcia.

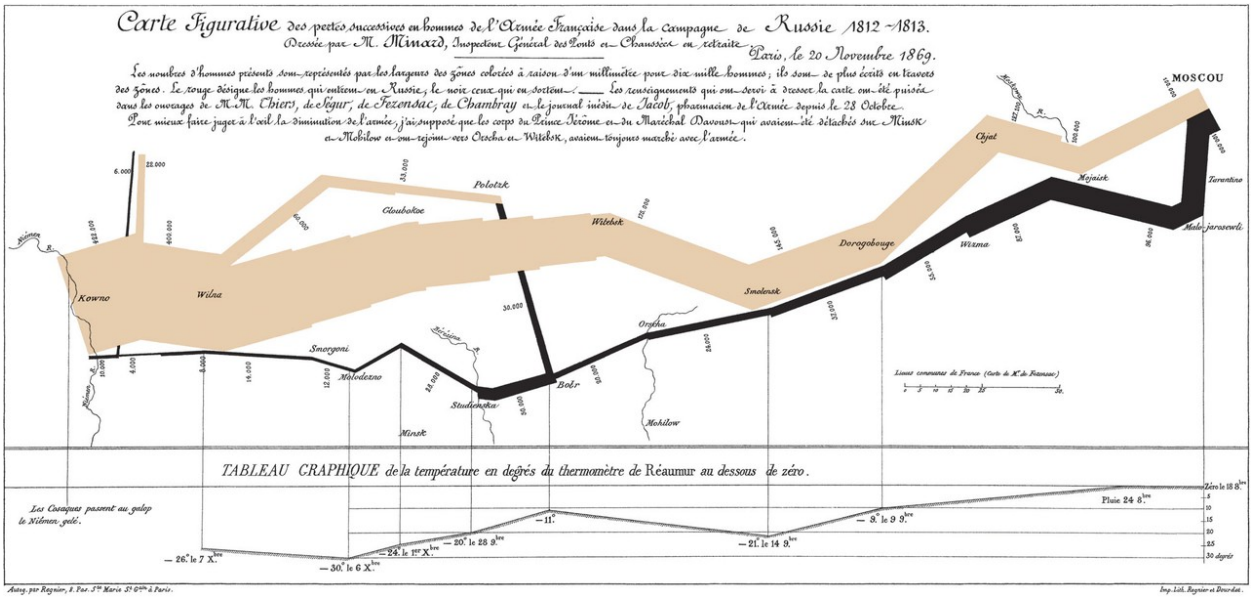

Illustrazione 11: Il grafico di Charles Minard sulla marcia di Napoleone - http://en.wikipedia.org/wiki/Infographic#mediaviewer/File:Minard.png

Al giorno d'oggi una forma che ad essa è assimilabile è quella dell'infografica, anche nota con termini inglesi "information design", information graphic o infographic.
Le infografiche sono rappresentazioni graficho-visive di notizie, dati o conoscenze allo scopo di presentare informazioni complesse in modo rapido e chiaro.

Forme di comunicazione diverse: nodi che parlano

La scrittura è considerata un elemento fondamentale di tutte le grandi civiltà ad eccezione di quella degli Incas del Perù.
Essi si servivano di un altri tipo di "tecnologia": il quipu, una serie di corde di diversa lunghezza, spessore e colore intrecciate tra di loro, utilizzate per conservare informazioni di tipo soprattutto numerico sulla produzione di cereali, sulle tasse, sul censo e altro ancora.
Essendo un medium leggero e facilmente trasportabile, il quipu era ideale per amministrare a distanza un impero vasto come quello inca, ma non è mai stato esportato all'esterno di esso.

Questo tipo di comunicazione, esattamente come la comunicazione visivo-narrativa degli arazzi o non ha avuto lo stesso successo e la stessa diffusione di quella scritta e stampata.

Anche le infografiche moderne, nonostante il successo che stanno avendo ultimamente, rimangono circoscritte a particolari ambiti d'uso poichè hanno scopi comunicativi precisi e non possono essere usati in maniera generica.

Nonostante la loro versatilità, infatti, non vanno bene per determinati tipi di narrazioni, come ad esempio quelle di romanzi o saggi.

Insomma, alla forma libro ci si arriva dopo vari tentativi ed esperimenti, ma poi è quella che si afferma sulle altre possibili e si diffonde non per mera casualità, ma perchè più adatta, comoda e versatile.
È un oggetto tecnologico nato da un preciso percorso evolutivo: certo è impossibile dire con sicurezza che sarà immune da qualsiasi altra modificazione della forma, ma forse le sue proprietà più intriseche sono ormai state definitivamente delineate.

Ebook e disabilità

Rimane dunque difficile ipotizzare quale sarà l'evoluzione del testo o se la "forma libro" sarà effettivamente sostituita da un oggetto tecnologico diverso.
Ciò che invece mi è sembrato molto più semplice da stabilire è come questi nuovi libri digitali possano essere particolarmente interessanti per determinate categorie di utenti "disabili".
A questo proprosito vorrei illustrare brevemente una ricerca italiana fatta in questo ambito qualche anno fa.

Il progetto LODE

Il progetto scientifico LODE (LOgic-based web tool for DEaf children) coordinato dalla Fondazione Bruno Kessler[20] di Trento era dedicato alla realizzazione di uno strumento educativo multimediale disponibile su Internet per migliorare la capacità di comprensione dei testi e l'abilità narrativa personale nei bambini sordi fra gli otto e i tredici anni.
Due le unità di ricerca coinvolte: I3 (Intelligent Interfaces & Interaction) e HLT (Human Language Technology) del Centro Information Technology della già menzionata fondazione.
Lo strumento multimediale realizzato proponeva ai bambini la lettura di alcune storie a cui era abbinata una serie di esercizi, proposti come giochi.
Attraverso differenti strategie visive particolarmente adatte a un'utenza in cui il canale visivo, diversamente da quello uditivo, è illeso, i bambini passavano dalla comprensione alla ricostruzione delle relazioni fra gli eventi individuati e alla successiva produzione di unità narrative. Un dizionario, integrato nel sistema, aiutava i bambini a comprendere il testo che sta leggendo.
LODE nasceva da precedenti esperienze nel campo di strumenti multimediali per bambini e per sordi (e-LIS)[21], nonché da studi e ricerche di psicologia cognitiva e di intelligenza artificiale.

Questa la descrizione che viene fatta dello strumento dalle ricercatrici coinvolte nel progetto: "Poichè le immagini possono sostenere efficacemente la comprensione del testo abbiamo deciso di aggiungere disegni statici e animati ad alcune storie, col doppio intento di renderle più attraenti ed anche di aggiungere riferimenti visivi che potessero "rinforzare" la narrazione degli eventi. [...] Muovendo il mouse l'utente attiva l'animazione, cliccandovi sopra appare il testo. Le parole in giallo sono "attive" ovvero sono linkate ad un dizionario che ne propone una definizione testuale, un esempio d'uso, un immagine o un video con la traduzione in LIS"[22]

[20] http://www.fbk.eu/
[21] http://elis.eurac.edu/index_it.html
[22] Ornella Mich, Chiara Vettori "An ICT-based Application to Support Deaf Children's Reading Comprehension Skills", contributo alla quarta conferenza "ICT for Language Learning".

Illustrazione 12: Screenshot del tool LODE, http://lode.fbk.eu/ConferencePresentations/Mich-21maggio2011.pdf

Illustrazione 13: Screenshot del tool LODE, http://lode.fbk.eu/ConferencePresentations/Mich-21maggio2011.pdf

Osservando le demo ed il prototipo a disposizione sul sito del progetto appare chiaro che LODE può essere visto come un progenitore dei più recenti e-books o iBooks.
O meglio: lo scopo finale era quello di creare uno strumento, un oggetto che assomigliava molto ad una di quelle pubblicazioni digitali ormai apiamente diffuse oggigiorno.

Una ulteriore conferma la possiamo avere analizzando quelli che erano presentati come i punti di forza del prodotto, ovvero:

- Uso ridotto del testo o sua semplificazione
- Grandi immagini statiche o in movimento
- Possibilità di interazione con gli elementi della storia
- Esercizi di comprensione

Ho provato a fare una comparazione con un e-book qualsiasi rivolto ad un target di bambini, scegliendo per questo scopo il "Librogioco dei Croods"[23], disponibile gratuitamente sull' iBooks Store.

[23] https://itunes.apple.com/it/book/i-croods-libro-gioco-digitale/id616020484?mt=11

La mia scelta non è stata casuale: vorrei mostrare che oggi anche un prodotto come questo, dall'intento puramente ludico e non educativo, possiede tutte le caratteristiche principali del tool LODE.

Come si può notare dalle immagini anche per questo e-book il testo è presente in maniera ridotta e semplificata. L'attenzione del bambino è catturata da grandi immagini con cui si può interagire tramite il tocco.
Vi è anche una sorta di sezione finale di "verifica della comprensione" del libro digitale (anche se in questo caso sarebbe più giusto parlare di comprensione e visione del film da cui l'e-book è tratto). Anche in questo caso, in maniera analoga a quanto avveniva per il progetto LODE, al bambino vengono proposti degli "esercizi ludici". Gli viene ad esempio chiesto di riconoscere parti singole di un disegno e posizionarle nel punto corretto, oppure rispondere a piccoli quiz inerenti la trama, verificando immediatamente la correttezza delle proprie scelte.

Illustrazione 14: Screenshot da il "Librogioco dei Croods", elaborazione personale

Illustrazione 15: Screenshot da il "Librogioco dei Croods", elaborazione personale

Ovviamente, come si è già detto, l'intento è completamente diverso rispetto a quello del progetto LODE, ma un e-book come questo, disponibile gratuitamente e quindi creato senza fini commerciali, può essere realizzato oggigiorno senza troppi problemi o sforzi.
In questo aiutano molto i template di software come IBook Author, che consente appunto di creare dei prodotti di qualità anche abbastanza elevata senza essere un professionista del settore e senza dover possedere particolari capacità informatiche.

Quello che si sta tentando di mostrare è che le caratteristiche indicate dalla ricerca come indispensabili per favorire l'apprendimento in soggetti con difficoltà, sono adesso comunemente presenti e diffuse in molti prodotti dell'editoria digitale.

Penso dunque che questo ambito della ricerca offra molte possibilità di esplorazione rispetto a quali possano essere le reali potenzialità ed i vantaggi dei prodotti dell'editoria digitale rispetto a quelli della tradizionale editoria cartacea.

Conclusioni

Data la natura frammentata e forse poco omogenea delle considerazioni fatte all'interno di questo elaborato, risulta in realtà difficile trarre delle conclusioni precise.
La relazione si è sviluppata come un discorso abbastanza aperto, privo di una vera e propria tesi da dimostrare.

Spero comunque di essere riuscita a comunicare che l'intento fosse propio quello di avere una trattazione non prevalentemente monotematica, incentrata su di un solo argomento.
Poichè gli stessi seminari hanno avuto una natura più o meno variegata e politematica ho preferito sviluppare i numerosi spunti di riflessione emersi, a volte riflettendo semplicemente sulla definizione di alcune parole chiave, altre volte ampliando il ragionamento verso direzioni inusuali.

Alcune delle ipotesi presentate possono magari essere sembrate un pò azzardate, oppure alcuni degli esempi riportati possono essere stati percepiti come strani, ma, torno a ripetere, tutto è frutto del viaggio tra le nuvole dei mie pensieri personali.

Bibliografia e Sitografia

Fontana, Giorgio “In viaggio con il padre dell'infosfera”, articolo del 20/05/2010 sul Sole24Ore http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2010-05-21/viaggio-padre-infosfera-075500_PRN.shtml

McQuail, Denis "Sociologia dei media", Bologna : Il Mulino, 2007

Mich Ornella, Vettori Chiara "An ICT-based Application to Support Deaf Children’s Reading Comprehension Skills", contributo alla quarta conferenza “ICT for Language Learning”. http://conference.pixel-online.net/ICT4LL2011/common/download/Paper_pdf/IBL47-318-FP-Vettori-ICT4LL2011.pdf

Ong, Walter J, "Oralità e scrittura : le tecnologie della parola", Bologna : Il Mulino, 2004

Pecoraro L.,“Un’esperienza di wiki per la scrittura collaborativa e condivisa. Come cambia l’insegnamento, come cambia l’apprendimento” in “Lim e didattica” Edulabo n.3. ICCCE edizioni. Bivona (2011)

Simone, Raffaele. “La terza fase: forme di sapere che stiamo perdendo”, Bari: Laterza, 2000

Tavosanis, M. Gasperetti M., “Comunicare”, Milano : Apogeo, 2004

Varanini Francesco, ‘La formazione come arte letteraria. Ovvero la Morfosfera‘, Scribd 2012 - http://it.scribd.com/doc/123491410/Francesco-Varanini-Morfosfera-O-la-formazione-come-arte-letterararia-pdf

Varanini Francesco, “L’e-book come incunabolo”, post del 06/06/2013 sul blog dell’autore “Dieci chili di perle” http://diecichilidiperle.blogspot.it/2013/06/le-book-come-incunabolo.html

Varanini Francesco, "Ti sembra facile. Un progetto di narrazione collettiva presso TSF", post sul sito http://www.francescovaranini.it/2005/10/ti-sembra-facile-un-progetto-di-narrazione-collettiva-presso-tsf-2/

Bauman, Zygmunt "Consumo, dunque sono", Roma ; Bari : GLF editori Laterza, 2012

Blog della serie di romanzi Salisedine, www.salisedine.com

Sito del Progetto LODE: http://lode.fbk.eu/Welcome.html

Sito del progetto SIC: http://www.scritturacollettiva.org/

"Ti sembra facile - Il BPM e il workflow della biancheria domestica", Milano: Guerini, 2005

SIC - Scrittura Industriale Collettiva, “In territorio nemico”, Roma : Minimum Fax, 2013