

[TEST 8474] Page Not Found | Il futuro dell'editoria in sei newsletter #2 ▶ Posta in arrivo x

Fondazione Giangiacomo Feltrinelli <news@fondfeltrinelli.it> [Annulla iscrizione](#)

mer 6 set 2023, 18:10

SE NON RIESCI A VISUALIZZARE BENE QUESTA MAIL, [CLICCA QUI](#)



Newsletter #2

Nel futuro, in quali altri modi leggeremo?

Con un'intervista all'artista ed editore **Ilan Manouach**

→ Questa è la **seconda puntata** di *Page not found*, la nuova newsletter dell'**Osservatorio sul Futuro dell'Editoria 2023** a cura di **NERO Editions** e **Carlo Antonelli**.

→ In **sei episodi** cercheremo di guardare all'editoria facendo un **salto in avanti**, proiettando sia lo sguardo che l'**immaginazione verso un futuro** le cui fisionomie possono essere pensate solo attraverso un definito stacco dal presente. Uno sguardo speculativo che cerca nelle visioni più radicali i segni di quello che, potenzialmente, sarà il nostro presente esteso.

→ In **ogni uscita** **intervisteremo personalità** che con il loro lavoro esplorano i confini di un ambito in continuo cambiamento, **passando in rassegna processi innovativi e radicali**, talvolta irregolari e dagli esiti incerti, che possano dare vita a nuove modalità di fare editoria, nel senso più allargato del termine. Insieme a loro cercheremo di **immaginare il modo in cui leggeremo, scriveremo, produrremo e diffonderemo i contenuti**. Accanto a queste conversazioni, verranno proposti ogni volta dei TIPS, veri e propri consigli di lettura nella rete che possano indicare nuove possibili traiettorie, aperture e mutazioni.

A colloquio con...

In questo secondo episodio abbiamo parlato con **Ilan Manouach**, artista, editore e ricercatore che si occupa di creatività computazionale, con una particolare attenzione ai fumetti e alla letteratura sperimentale nell'ecosistema post-digitale. Visiting scholar presso il Metalab di Harvard, Manouach ha conseguito un dottorato di ricerca presso l'Università Aalto di Helsinki e si è reso noto per **Shapereader**, un sistema di narrazione tattile specificamente progettato per i lettori e i creatori di fumetti non vedenti o ipovedenti.



È anche il fondatore di **Echo Chamber**, un'organizzazione no-profit che esplora pratiche artistiche radicali e speculative nel fumetto contemporaneo. Tra i suoi ultimi libri ricordiamo **Chimeras: Inventory of Synthetic Cognition** (Onassis Publications, 2022), un glossario collettivo interdisciplinare sull'IA, **The Neural Yorker and Fastwalkers** un fumetto sintetico di 512 pagine co-creato con strumenti legati al *machine learning*.

Con lui abbiamo parlato dei **profondi cambiamenti** che la nostra abitudine alla lettura sta subendo. A seguito delle innumerevoli e accelerate innovazioni tecnologiche seguite all'**avvento del digitale**, a cambiare non è più solamente ciò che leggiamo ma anche il modo in cui lo facciamo.

Diventa così necessario individuare **nuove interpretazioni** del concetto stesso di **lettura**, esplorando modalità altre, che ci portino a livelli di conoscenza ulteriori rispetto a quelli a cui siamo comunemente abituati seguendo il sistema tradizionale di **lettura lineare e ravvicinata tipica**, per esempio, della forma libro tradizionale.



Noi: Considerando il tuo background culturale, artistico e accademico saremmo curiosi di riportare a te una questione centrale in questa ricerca sul **futuro** dell'editoria: come sta cambiando l'esperienza della lettura (se sta cambiando) e cosa sta mettendo in evidenza questo cambiamento?

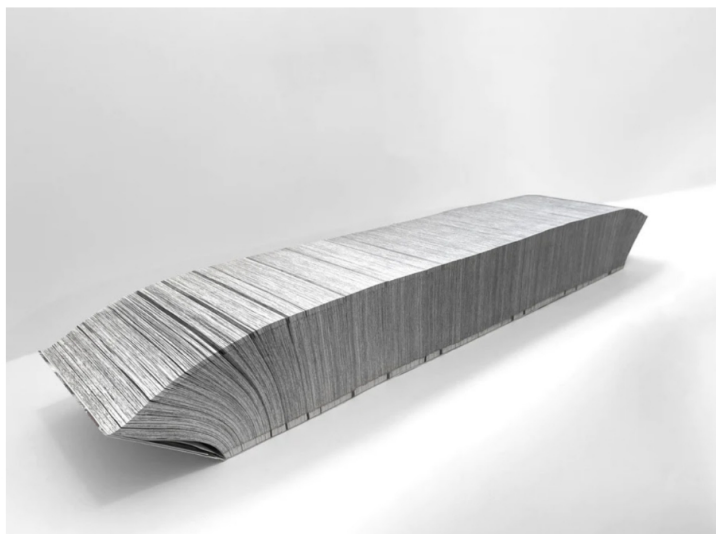
Lui: Il mio punto di vista sulla natura mutevole della lettura è relativamente parziale e posso parlarne da una posizione molto situata: il campo dell'accumulazione dei media del fumetto, che ho cercato di affrontare sia come ricercatore che attraverso pubblicazioni e progetti curatoriali commissionati.

«Credo che i fumetti abbiano messo in evidenza, da subito, alcune modalità con cui approcciamo i media e gli oggetti testuali sia online che offline.».

Noi: Puoi spiegarci in che modo i fumetti sono uno strumento di interpretazione dei sempre più profondi mutamenti che attraversano la nostra generale abitudine alla lettura?

Lui: Partirei da un esempio: nel settembre 2022, ho messo insieme l'intera produzione stampata della leggendaria serie manga **One Piece**, in unico volume cartaceo, illeggibile, composta da 21.540 pagine del peso di 17 kg. **One Piece** è una serie manga giapponese di **Eiichiro Oda**, molto popolare sia online – in una varietà di archivi di manga e aggregatori – che come libro stampato.

La serie è durata 23 anni consecutivi, è stata serializzata in 102 volumi. Ancora oggi è il fumetto più scaricato. La mia intenzione iniziale era quella di esprimere quello che consideravo un cambiamento tettonico nel modo in cui leggiamo e ci avviciniamo ai fumetti.



One Piece, in unico volume cartaceo, 21.540 pagine, peso 17 kg

Il libro-scultura **ONEPIECE** era una prova materiale di quanto fosse saturo l'ecosistema del fumetto digitale ed esisteva, nelle mie intenzioni, solo come oggetto di pura speculazione. L'idea era quella di invogliare i collezionisti ad acquistare un oggetto-libro che avrebbero solo collezionato, ma che non avrebbero letto. Il piano funzionava.

«I fumetti, sostenevo, erano purtroppo ancora prevalentemente giudicati in modo inadeguato attraverso l'apprezzamento delle loro qualità letterarie: i fumetti sono ancora visti quasi solo come oggetti singolari – prendi per esempio **Maus** e **Persepolis**, e altri capolavori narrativi realizzati da autori di grande talento –, che richiedono una lettura attenta e impegnata. Ma non credo questo sia l'unico modo in cui possiamo leggere i fumetti oggi».

Noi: Cosa hai capito con questo esperimento?

Lui: Subito dopo il lancio sono emersi diversi aspetti interessanti. Per esempio, un utente su Twitter ha esaminato attentamente le foto pubblicate nel comunicato stampa e ha dedotto che c'erano dei capitoli mancanti.

È stato in grado di desumerlo individuando e contando i diversi sedimenti di inchiostro nero sul taglio anteriore del libro, che evidenziano una differenza nell'impaginazione che, nei fumetti, spesso connota una trama alternativa, un esperimento, un universo parallelo o una divagazione.

«Questi sedimenti neri in **One Piece** rappresentano i vari sogni che i personaggi della trama hanno fatto nel corso dei ventitré anni di vita della serie: "leggendo" il dorso del libro, l'utente di Twitter si è accorto che quelli di **Franky** e **Brook** (due dei protagonisti della serie) erano del tutto assenti. Ha così inavvertitamente indicato un importante e affascinante cambiamento dei modi in cui leggiamo sempre più spesso i fumetti online».



Negli anni '70, l'espandersi degli studi letterari con l'inclusione di "testi diversi", unito alla "secolarizzazione" degli strumenti e dei metodi dell'analisi testuale, ha reso i fumetti un campo di imprescindibile rilevanza. Dalla teorizzazione semiotica che ne fa Umberto Eco all'esplorazione psicoanalitica di Oscar Masotta in *La Historieta en el Mundo Moderno*, i fumetti cominciavano a essere oggetto legittimo di analisi profonde e attente.

Noi: *Sembra tu stia facendo riferimento a quello che è il concetto più generale di interpretazione dei testi (e quindi inevitabilmente della lettura e dei processi che la sottendono) come ad un concetto in continuo cambiamento, puoi spiegarci meglio?*

Lui: La ricerca sul fumetto aveva un gran bisogno di guadagnare rispettabilità all'interno degli studi letterari e adottò così quella che potremmo definire "lettura ravvicinata o attenta" (*close reading*) come modalità di accesso dominante all'analisi del testo.

Questo approccio ha costituito l'essenza dei fumetti in quanto disciplina. Una svolta che può essere intesa come il ripudio dello status sub-letterario (passato) del fumetto:

«sia gli autori che i critici volevano prendere le distanze da un'attività di lettura che in buona parte consisteva in un impegno frammentario e proponeva una narrazione serializzata, che si verificava demograficamente in situazioni sociali in cui si riteneva mancassero le condizioni per un coinvolgimento più profondo. »

Questa concezione classista del fumetto è tuttora in vigore, anche in Italia, dove, nonostante la lunga tradizione del mestiere del fumetto, autori e lettori si scontrano ancora con gli stereotipi dispregiativi legati a una concezione del fumetto come esperienza di lettura inferiore.



One Piece, vaporwave style

Noi: *Se pensiamo all'ecosistema editoriale contemporaneo, anche uscendo dalla specificità del fumetto, sembra evidente la necessità di stabilire nuove modalità di approccio all'idea di testo e di lettura...*

Lui: Recentemente nel campo degli studi letterari quella che abbiamo chiamato "lettura ravvicinata o attenta" è stata messa in discussione proprio per la sua incapacità di fare fronte alla sempre maggiore proliferazione di testi, contesti e sensibilità legate alla lettura. Si sostiene che non solo non riesca a produrre le condizioni per comprendere i nuovi soggetti che leggono, ma anche che produca un'interpretazione egemonica e univoca del testo, che si appoggia a presupposti di tipo essenzialista sul suo fascino rivelatorio e sulla sua presunta trasparenza.

Dalla "lettura distante" di Franco Moretti alla "lettura discontinua" di Peter Stallybrass fino alla glorificazione di **Kenneth Goldsmith** dello *skimming* (lettura rapida volta a cogliere il significato generale di un testo) e della lettura di superficie e di altre pratiche variegate e spesso sovrapposte di accesso a un testo, c'è una profusione di esempi e di alternative praticabili.



Noi: *E in che modo questi metodi alternativi di lettura possono influenzare o descrivere i profondi mutamenti che attraversano le nostre abitudini di lettura?*

Lui: Ciò che accomuna i diversi approcci di lettura alternativa è una rivisitazione completa del concetto di "distanza" dal testo sia dal punto di vista epistemico – ovvero quale conoscenza è consentita, compromessa, persa o semplicemente ignorata adottando una o l'altra distanza dal testo – ma anche da un punto di vista più "profondo": quale tipologia di lettura contribuisce alla propria autoconservazione o aggiorna la propria capacità di agire e ci salva dal sovraccarico di informazioni ma anche dall'indifferenza.

Noi: *Puoi farci qualche esempio?*

Lui: Prendiamo l'*Uncreative Writing*, un movimento poetico ideato da Kenneth Goldsmith, Christian Bök e Darren Wershler: in primo piano c'è un approccio computazionale al testo che aspira a sfruttare il potenziale espressivo della videoscrittura, del *databasing*, della crittografia delle identità e della programmazione intensiva.



Questi scrittori hanno riconosciuto il ruolo mutevole delle informazioni e la necessità di elaborare nuove strategie di adattamento utili ad affrontare, ma anche esplorare, il potenziale estetico di questo sovraccarico di informazioni.

In un certo senso, l'ambizione del gruppo di interpretare il linguaggio come un dato quantificabile, risuona con la concezione artistica del fumetto che si basa su moduli replicabili, come l'onomatopea, i riferimenti intertestuali, i tropi visivi, ecc.

Il ruolo dell'autore è stato così confuso con quello del "lettore informato", non più un'entità disinteressata e contemplativa, che riceve una rete di connessioni rivelate da una metodologia di lettura scrupolosa come quella ravvicinata, acquisita con grandi sforzi e ancora oggi predominante.

«Al contrario, il lettore è visto come un decodificatore eclettico e vorace, interessato a dare un senso a un'offerta di contenuti testuali senza precedenti, classificando, segnalando, estraendo, ricampionando, scartando e riproponendo le informazioni testuali nel modo meno faticoso possibile, al fine di trovare la propria giusta distanza dal testo, in una cultura di rete altamente codificata in cui a scarseggiare è soprattutto l'attenzione».

Non è detto che quello che viene generato abbia una qualità paragonabile al dato accumulato, perché è il frutto di un processo automatico che segue semplicemente delle regole statistiche che non riproducono né catturano, come nell'immaginario collettivo, l'intelligenza umana.

Noi: In una prospettiva più ampia e "editoriale" cosa mette in evidenza questo nuovo modo di leggere?

Lui: La "lettura distante" propone una comprensione del testo come terreno "intermedio", come una delle tante possibili aree di predilezione.

«In opposizione al metodo tradizionale di lettura ravvicinata che si concentra su singoli testi, la lettura distante dirige la nostra attenzione verso altre tipologie di lettura, ad esempio i dettagli del testo a un livello microscopico, simile alla dimensione granulare dei testi forensi (qui il lavoro di Michael Kirschenbaum è particolarmente rilevante). La lettura a distanza sfugge a un confronto diretto con il testo e implica invece operazioni di lettura basate sulla sintesi e sull'analisi delle condizioni con cui il testo si manifesta».

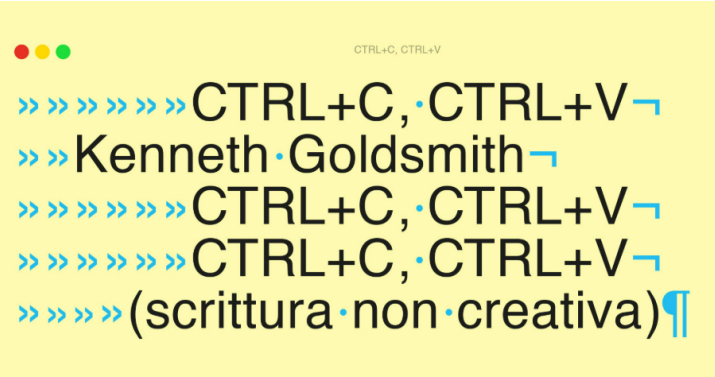


Immagine tratta da CTRL+C, CTRL+V – Scrittura non creativa, Kenneth Goldsmith (Nero Editions, 2019)

Noi: Questo risuona molto con l'ambiente "post-digitale" in cui siamo immersi quotidianamente e in cui ci muoviamo...

Lui: La trasformazione digitale ha avuto un profondo impatto sui modi in cui le informazioni vengono aggregate, immagazzinate e recuperate nell'industria editoriale, e allo stesso modo ha permesso una varietà di diverse possibilità di lettura e realizzazione.

«L'editoria online, per il suo volume, la varietà in termini di tipologia e qualità, la velocità con cui vengono codificati i testi, l'accuratezza e la precisione delle voci e il valore derivante dalla correlazione con flussi di dati e metriche parallele, delle cosiddette cinque "V" (volume, velocità, varietà, veridicità e valore), stanno raggiungendo attualmente, in particolare nei fumetti, un punto di svolta che può essere descritto solo in termini di Big Data».

E come ogni forma di distribuzione dei dati, i fumetti possono essere letti in modi diversi e affascinanti, con o senza l'aiuto di strumenti collaudati di visualizzazione dei dati, come quello che ho descritto nel caso di *One Piece* e dell'utente che ha rilevato delle anomalie nella narrazione osservando le stringhe nere sul taglio del libro.



Noi: *Ci puoi fare qualche esempio di tua pratica di "lettura a distanza"?*

Lui: Con il mio studio di produzione ci siamo posti il problema di come approcciare i fumetti dalla posizione dei lettori e ponendoci rispetto al testo da diverse distanze e su differenti scale. Abbiamo sviluppato strumenti computazionali per organizzare e analizzare grandi collezioni di fumetti digitalizzati che ci consentissero di visualizzare e identificare modelli e anomalie nella distribuzione dei dati. Esiste un modo, ad esempio, per leggere i fumetti come un medium e non come testi individuali, con stili di disegno, personaggi e trame specifiche? Possiamo, come "lettori informati", abbracciarli in toto, come una forma di espressione vernacolare, secolare e planetaria?

«Crediamo che nel prossimo futuro i lettori avranno la possibilità di ampliare i loro strumenti e di sperimentare diversi approcci nella navigazione di un'enorme quantità di dati. Avranno la possibilità di confrontarsi con i media "nello spazio e nel tempo", concentrandosi ad esempio sulle diverse espressioni visive, iconiche e culturali specifiche che sono diventate il tratto distintivo di un linguaggio internazionale».

Noi: *Pensando alla lettura e ai sistemi computazionali ci sono pratiche sperimentali che meritano di essere prese in considerazione?*

Lui: Nel considerare le pratiche di lettura del futuro, c'è un'area in cui alcuni strumenti dello spazio ML (*machine learning*) giocheranno un ruolo importante. Come fumettista, vorrei contribuire a colmare il divario tra la funzione delle narrazioni e quella dei database, che potremmo definire come la contrapposizione tra una visione del significato basata sul tempo e una basata sullo spazio. Per gran parte della sua storia, l'umanità si è affidata alle narrazioni per dare senso al mondo.

Dalla Grecia classica al Machine Learning...

Nella Grecia classica, le narrazioni mitologiche fornivano informazioni sulla creazione del mondo, trasmettevano valori culturali e morali, giustificavano rituali e pratiche religiose e fornivano la rete simbolica e concettuale per la convivenza. Fornendoci un senso di continuità e restituendoci un contesto, le narrazioni possono essere intese come dispositivi che catturano la progressione e lo svolgimento degli eventi nel corso del tempo. In contrapposizione a questo tipo di narrazioni classiche, le interpretazioni contemporanee globali si svolgono meno nel tempo e si basano sempre più su una distribuzione spaziale dei dati, la cui relazione con specifiche narrazioni non è certo banale.



L'ordine temporale, così rilevante per le narrazioni, esiste nei database solo in forma virtuale. I database occupano uno spazio simbolico e consentono un'archiviazione e un recupero dei dati estremamente efficiente. La loro forma spazia da semplici tabelle bidimensionali, che organizzano i dati in righe e colonne, a intricate matrici n-dimensionali contenenti dati non strutturati e organizzati in modo vettoriale che consentono di eseguire analisi multidimensionali e di cogliere contemporaneamente relazioni e correlazioni tra più variabili.



Nella mia area di ricerca e nella mia pratica artistica, un nuovo tipo di alfabetizzazione si manifesta sempre più come capacità di incarnare diverse modalità cognitive, tecniche ed emotive per navigare l'informazione, sia nel tempo che nello spazio "dimensionale".

Il processo di lettura si sta gradualmente trasformando in una forma sofisticata di interrogazione, il processo di recupero mirato di informazioni da un determinato corpus o sistema di gestione di database – una cosa che gli accademici fanno quando cercano un riferimento esatto. Il ruolo delle banche dati e la crescente comodità degli strumenti computazionali per analizzare i dati e le tabelle in base a criteri predefiniti dall'utente metterebbero in discussione la lettura ravvicinata, che nel mondo accademico è ancora considerata la modalità di accesso principale alla produzione di conoscenza.



Tutto questo spingerebbe ricercatori e artisti verso diverse strategie di accesso al testo, quali: navigare quantità enormi di dati, saper usare le incorporazioni vettoriali, costruire accostamenti relazionali, mappare le relazioni tra testi diversi ed essere in grado di visualizzare tali reti, applicare *query*, identificare *pattern* e *outlier* nelle distribuzioni di probabilità.

«Un atto di lettura ampliato consisterebbe quindi nel confrontarsi con la complessità dell'informazione, sia attraverso le narrazioni, che arricchiscono la nostra comprensione catturando gli aspetti temporali delle storie, sia attraverso i database che facilitano l'esplorazione spaziale, consentendoci di estrarre intuizioni significative».

Per tornare al fumetto, concludo suggerendo che vedo in tutto questo un'opportunità.

Il fumetto ha una capacità di racconto davvero straordinaria e se questa viene affiancata dalla conoscenza delle più innovative tecniche di *data visualization* e di modelli di contenuto generativo, potrebbe contribuire a rendere i fumetti un ambito meno di nicchia e più aperto al mondo della nuova informazione.



Tips & Tools

1

Esistono dei device che possono aiutarci a concentrarci sulla lettura?

L'era digitale ha reso possibile la produttività, ma ha anche invitato a procrastinare. Ora gli scrittori si ribellano al loro *word processor*, che consentono loro di concentrarsi sulla scrittura. I lettori, similmente, non riescono più a concentrarsi esclusivamente e continuamente sulla lettura...

[Clicca qui](#)

2

Un sistema per aiutare nel lavoro della scrittura

NaNoWriMo è un'organizzazione no-profit 501 che fornisce strumenti, strutture ed una comunità di persone che aiutano gli scrittori, o gli aspiranti tali, a trovare la propria voce, a raggiungere obiettivi creativi e a costruire nuovi mondi - dentro e fuori la pagina.

[Clicca qui](#)