

Libri Editoria digitale

Mani in alto
di Roberto Iasoni

Un burbero sotto le torri

L'omicidio dell'avvenente Lucrezia. Il mistero di un'agenda. Il burbero e seriale (terza inchiesta) poliziotto Giorgio Scozia, la sua ispettrice del cuore Sara Fiorentino e il loro legame complicato. Le numerose (fin troppo) storie che s'intrecciano

nella Bologna dei portici e del commissariato Due Torri, città dal perturbante strabismo, in cui passato e presente si confondono nelle nebbie autunnali (Alessandro Prandini, *Il segreto di Ascanio*, 0111 Edizioni, pp. 230, € 15,70).

Sperimentazioni Un laboratorio creativo (in Australia) e una piccola azienda (a Londra) studiano nuove forme. Per smartphone

EXAMPLE USER JOURNEY

TITLE PAGE (Start)

PROSE: SAM

POETRY: SAM

PROSE: JOE

STORY MAP

DOTS: A NAVIGATION INDICATION SYSTEM

- tap
- > swipe left (move right)
- < swipe right (move left)
- ↓ scroll down

Dots morph into one of the above forms when interaction is required to continue.

Text can materialise from the dots

... ooo ABC ABC

Dots can move apart to create new blank spaces for text

Dots can also materialise into simple, contextual shapes, for example, Joe talks about Sam's use of punctuation.

Dots are colour-coded to indicate what's writing you're looking at

... SAM

... JOE

Dots are dynamic, stretch and can morph into different shapes. Use alone/interact

As well as text appearing / snapping out on top, text & text boxes can materialise from the dots on top.

Text appears as it typed. Automatically scrolls page when new text appears below full screen display.

Reader swipes up to move to Joe's writing.

if reader swipes right, returns to prev page

if reader swipes left, continue to the next piece of text writing

La struttura di *The Truth About Cats and Dogs* è a due voci, quelle degli autori. Ogni pagina è coperta da una texture di puntini colorati che dividono lo schermo facendo da guida al lettore: le palline possono muoversi e creare immagini

I giorni dedicati Grammatica glamour E festa sia!

di GIUSEPPE ANTONELLI

La grammatica è glamour. In senso letterale, o meglio etimologico, visto che la parola inglese deriva proprio dal latino *grammatica*. Ma anche nel senso che mai come in questi ultimi anni la grammatica è tornata di moda. A testimoniare c'è, negli Usa, il National Grammar Day che, nato per iniziativa della scrittrice Martha Brockenbrough, si festeggerà per la nona volta il 4 marzo. Mentre da noi il 18 marzo si terranno le finali delle seste Olimpiadi di italiano, a cui hanno partecipato oltre 43 mila studenti di quasi 900 scuole. Le Olimpiadi sono un'iniziativa del Miur, in collaborazione con l'Accademia della Crusca e l'Associazione per la Storia della Lingua italiana (le stesse istituzioni che, con Rai Radio 3, danno vita dal 2013 alla *Giornata proGrammatica*). «La fortuna di un popolo dipende dallo stato della sua grammatica», scriveva Fernando Pessoa, ma la grammatica di una lingua viva non è mai statica: è sempre in equilibrio dinamico tra norma e uso. Basta pensare all'attuale dibattito, in Francia, su una riforma ortografica che intende modificare tra l'altro il ricorso all'accento circonflesso («allenare», per esempio, non si scriverebbe più *entraîner* ma *entrainer*). In Italia una discussione simile ha riguardato l'uso dell'*h* nelle voci del verbo *avere*. La Società Ortografica Italiana consigliava, nel 1911, di limitare l'*h* alle sole interiezioni (*ah, eh, ih, oh, uh*) e di ammettere per il verbo *avere* solo le grafie accentate: le uniche forme corrette, dunque, sarebbero state *io ò, tu ài, egli à, essi ànno*. La soluzione — proposta già da diversi letterati fra Sei e Ottocento — non riuscì ad affermarsi, anche se nel 1969 il Dizionario di ortografia e pronuncia registrava ancora la grafia con l'accento come possibile (sia pure «rara»). Ma non bisogna commettere l'errore di identificare la grammatica soltanto con l'ortografia o limitarla all'uso corretto dei pronomi e dei verbi. La grammatica è anche — e soprattutto, se non si vuole rimanere a un livello elementare — la capacità di costruire frasi e concatenarle tra loro: la capacità di organizzare testi chiari ed efficaci, adeguati al loro contesto e al loro scopo. Perché, come faceva dire Leonardo Sciascia a un vecchio professore di lettere, «l'italiano non è l'italiano: è il ragionare».

Google riscrive gli ebook

di PIETRO MINTO

Libri che non possono essere stampati. Così si presenta Editions at Play, un nuovo progetto con cui Google vuole reinventare l'idea di ebook. Non più solo versione digitale di libri cartacei ma qualcosa di diverso dalla nostra idea di libro. L'iniziativa vede la partecipazione del Creative Labs di Google, con sede in Australia, e una piccola casa editrice londinese, Visual Editions. L'obiettivo è di immaginare storie in grado di sfruttare il potenziale delle nuove tecnologie, concentrandosi sulla lettura via smartphone. Così, scaricando i primi due libri pubblicati da Editions at Play (*Entrances & Exits* di Reif Larsen e *The Truth About Cats & Dogs* di Sam Riviere e Joe Dunthorne) il lettore viene accolto da un messaggio che consiglia di utilizzare un telefono per «vivere» al meglio la storia. *Mobile first*, come recita il motto corrente dell'industria digitale.

Descrivere questi prodotti non è semplice. *Entrances & Exits* unisce la prosa a Google Street View, permettendo al lettore di vedere i luoghi reali nei quali è ambientato il racconto, e di esplorarli: il «libro» inizia con una porta di casa segnalata da una sorta di bussola; toccandola, si entra nel primo capitolo dell'opera, che si rivela essere un racconto a bivi. *The Truth About Cats & Dogs* si presenta invece come «una collaborazione fallita» tra lo scrittore Dunthorne e il poeta Riviere in cui i due raccontano il loro incontro da due punti di vista differenti: ci sono brevi paragrafi e piccole interruzioni che mostrano il testo mentre viene scritto in tempo reale, con tanto di correzioni ed esitazioni. In questo caso il centro dell'attenzione è l'asticella lampeggiante presente in tutti i programmi di scrittura come Microsoft Word.

Dubbi, errori e ripensamenti sono visibili e parte integrante della storia: è come vedere il blocco dello scrittore dal vivo. «Per uno che è cresciuto giocando al computer e ha imparato a scrivere con i videogiochi, non vedo perché una storia digitale sia un tradimento della purezza della letteratura», ha detto Dunthorne al sito «The Verge» commentando la sua collaborazione con il progetto.

Quello che Google sostiene di volere ottenere dall'esperimento — è di questo che si tratta: leggendo le opere appare evidente la loro natura sperimentale — è un ripensamento totale del concetto di libro, che oggi viene associato al tradizionale albo di carta ma in realtà può essere altro. Forse molto altro.

«Il romanzo stampato sotto forma di libro — spiegano quelli di Editions at Play — esiste da circa 400 anni. I lettori digitali sono nati alla fine degli anni Novanta e il 2016 sarà l'anno in cui gli smartphone diventeranno il medium più utilizzati per la lettura di ebook». Eppure, continuano, «in molti credono che i libri fisici abbiano qualità non trasferibili completamente nel digitale». E qui sta la loro missione: «Vogliamo dimostrare che il digitale ha un potenziale narrativo che non può essere trasferito su carta».

Ogni libro edito dalla casa editrice (nei prossimi mesi usciranno *Strata* di Tommy Lee Edwards con il collettivo I Speak Machine e *All This Rotting* dello scrittore Alan Trotter) è quindi un tentativo in questa direzione, un piccolo tabù editoriale infranto. «Libri alimentati dalla magia di internet», li definiscono, elencando con precisione le compo-

Consumismo e libertà La cultura-snack che unisce tutti

di CARLO BORDONI

Daniel Pennac aveva già sancito il diritto del lettore di saltare le pagine. Scandalosa provocazione o anticipazione di una cultura da consumare in pillole? La cultura di massa, prodotta dall'alto e serializzata (l'industria culturale di Adorno), è sostituita da oggetti di consumo che, come merci deperibili, seguono le leggi di mercato. La nuova cultura mordi e fuggi è uno snack facilmente digeribile, adatto all'individualismo diffuso e senza differenze di classe. Attraversa rapida l'orizzonte, ha una scadenza ravvicinata e il suo destino è nel bidone dell'immondizia. La fruizione culturale, liberatoria e superficiale, segue la frammentarietà del quotidiano, confermando l'estrema leggerezza e la non invadenza dei prodotti. Liberatoria perché affrancata dal dominio oppressivo di una cultura omologante. Superficiale perché la parcellizzazione cognitiva e la rapidità di aggiornamento che impone l'oblio dell'innecessario rendono questa cultura poco influente. In *Per tutti i gusti. La cultura nell'età dei consumi* (traduzione di Daniele Francesconi, Laterza, pp. 160, € 14) Zygmunt Bauman riflette sul superamento della cultura come separatore sociale che mette assieme livelli e prodotti, uniti in un consumismo frenetico che dà l'impressione falsa di poter scegliere.

nenti di questa magia: l'utilizzo di dati, della posizione geografica, la non linearità garantita dal medium, la potenza dei cookies e degli algoritmi, della realtà aumentata e della condivisione.

La parola chiave è *interattività*, che mette al centro di tutto — questo il particolare più interessante dal punto di vista letterario — una figura del lettore meno passiva e lineare di quella a cui siamo abituati. Un *iperlibro*, potremmo chiamarlo, discendente diretto dall'*ipertesto* su cui si basano le pagine internet che visitiamo ogni giorno.

Questa ricerca di un ebook migliore ha radici nell'andamento del mercato: nel 2015 il mercato statunitense degli ebook è diminuito del dieci per cento mentre la quota del settore rispetto alle vendite totali è rimasta stabile, attorno al 20 per cento (in Italia è ferma al 7,4% del volume d'affari, secondo i dati raccolti nel 2014). I libri del futuro, quelli che avrebbero dovuto portare alla subitanea estinzione della carta, sembrano quindi arrancare mentre Kindle e gli altri ereader non sono diventati ancora prassi comune. In parte, secondo Google, a causa del formato fin troppo derivativo degli ebook, semplici edizioni «digitali» di libri già esistenti che invece devono essere ripensati. Altri invece danno la colpa al Dm (Digital Rights Management), il sistema «chiuso» utilizzato dal leader del settore, Amazon. Comunque sia, Editions at Play sta provando quella che il sociologo Marshall McLuhan chiamò «rimediazione», una trasformazione del medium cartaceo in qualcos'altro, qualsiasi cosa ci sia oltre il nostro concetto di libro.