

Lorenzo Denicolai

Parole & Media

Talk show, social network e dintorni

Prefazione di Ambrogio Artoni

il glifo ebooks

ISBN 9788897527015

Prima edizione: ottobre 2011

Copyright © il glifo, 2011, www.ilglifo.it

National Bibliography Number: urn:nbn:it:ilglifo-9311

Questa anteprima può essere distribuita liberamente citando la fonte



<i>dalla Prefazione di Ambrogio Artoni</i>	1
<i>Nota introduttiva di Lorenzo Denicolai</i>	2
Quarta di copertina	4
Ambrogio Artoni	4
Lorenzo Denicolai	4

dalla **Prefazione** di Ambrogio Artoni

Per un apparente paradosso della storia l'affacciarsi e l'affermarsi di mezzi di espressione e di comunicazione tecnologici quali il cinema, la radio e la televisione ha di fatto coinciso con un graduale arretramento del peso e dell'autorità del libro, vale a dire dello strumento per eccellenza su cui l'Occidente ha fondato e realizzato la sua specificità culturale. Alla (relativa) innocenza della scrittura che, sottraendo la parola all'effimerità e alla volatilità del tempo, ma anche alla presenza della voce e all'espressione corporea del parlante (così "purificandola" dalla sovrapposizione di altri codici espressivi), i media tecnologici rispondono con un gesto uguale e contrario, vale a dire con la ricostituzione di uno *spessore semiotico* che intreccia diversi codici a vari livelli, tanto da aver indotto gli osservatori più avvertiti, sulla scia di autori come McLuhan, Ong, Havelock, a parlare in proposito di un'inedita "oralità di ritorno", ambigua e inquietante, ma anche affascinante e sorprendente, destinata a produrre radicali mutamenti nel modo di pensare e di comunicare nella nostra tarda modernità. Una mutazione antropologica ormai del tutto evidente, che si realizza sotto i nostri occhi in modo francamente non resistibile, quantomeno da parte dei pur irriducibili sostenitori della scrittura, chirografica e a stampa. I quali, del tutto ragionevolmente, possono effettivamente insistere sul carattere analitico e critico della parola scritta, che per contro tenderebbe necessariamente ad appannarsi ove tornasse a riaccompagnarsi, retrogradando dall'occhio all'orecchio, con la seduzione della voce, del corpo, del gesto, in sostanza con i linguaggi del

sensibile che finiscono con il depotenziarne la nuda letteralità, cioè a dire la piena intelligibilità da parte della *ratio*....

Nota introduttiva di Lorenzo Denicolai

La televisione precede, nella costante evolutiva, l'esplosione del computer come oggetto non esclusivamente lavorativo ma quotidiano, così come le forme più tradizionali di indagine e ricerca nozionistica e, oggi, di condivisione precedono Internet e il Web. Eppure, sia la tv sia il Web, inteso come reticolo di situazioni mediali, di passaggi emotivi e di ambienti sistemici oltre che, naturalmente e semplicemente come prodotto informatico, poggiano su un'unica vera incontrastata padrona, la *parola*. Contrasto curioso con quello che accade nella quotidianità, in cui la vita comunicativa è sempre più legata alla scrittura, all'utilizzo di media che fondano la loro esistenza e seduzione sulla sollecitazione principalmente della vista; oggi, al posto della telefonata è più comodo e più rapido scrivere un sms oppure leggere una mail o, ancora, *chiacchierare* tramite chat. Qui sta il punto, *chiacchierare tramite chat*: sembra un controsenso eppure è la base della nostra era, contrassegnata dal ritorno prepotente di linee espressive orali, in cui la scrittura esce paradossalmente sconfitta dalla *parola*, come dire dalle strutture tipiche di una comunicazione viva, che basa la propria forza sull'istantaneo e sull'afflato.

La *parola* era presente agli esordi della televisione; il profetico McLuhan si interrogava già sulla «fredda» forza coinvolgente del mezzo e si intravedeva in esso il nuovo modo di raccontare delle storie. Mike Bongiorno e i suoi giochi erano rispettivamente narratore e ambientazione privilegiati di questa narrazione, che coinvolgeva come ogni favola che si rispetti grandi e piccini attorno al focolare visivo, seduti davanti allo schermo in bianco e nero, poco definito, scarsamente tecnologico eppure fortemente attrattivo. Nella televisione, come prima nel cinema, nel teatro, nelle maschere dell'Arte, nelle affabulazioni giullaresche e nei canti dei poeti durante i simposi e in tutte le popolazioni dal «pensiero selvaggio», strutture espressive tipiche del racconto hanno consentito il mantenimento, il rafforzamento e l'evoluzione della comunità, perpetuando ritmi e narrazioni fino alla comparsa della grafia, tentacolare strumento in grado di modificare completamente l'equilibrio culturale raggiunto e di imporre un'accelerazione decisiva all'affiorare del pensiero analitico.

La tv degli Anni Cinquanta e Sessanta racconta storie, abitate di eroi moderni che si affrontano nei duelli cavallereschi armati non di lancia ma di cuffia e pulsante, pronti a sfidarsi a colpi di domande e risposte, in un continuo alternarsi di voci e di sollecitazioni. Atti performativi, in grado di creare tensione emotiva, di far sentire partecipi, in una parola di coinvolgere i telespettatori che si sentono parte di quel tutto collettivo, che tifano per l'eroe rappresentativo della comunità di appartenenza. Narra naturalmente anche materiale filmico, con il teleromanzo e lo sceneggiato (che oggi diciamo *fiction*) e con il teatro in televisione, che subisce inconsapevolmente un primo fenomeno di rappresentazione di se stesso, una prima *riflessione* (termine che tornerà più volte nei paragrafi sui social network): spettacolo che mediato dalla tv diventa re-visione del sé, non più *in presentia* ma *in absentia*, puro esercizio mimetico e dunque fallace direbbe Platone, al pari della scrittura che soggiace alla recitazione dell'attore. Abbiamo tracciato due linee che partono da un unico punto per allargarsi all'infinito, due segmenti consecutivi della cosiddetta paleotelevisione, una per così dire reale, *in diretta*, e una *in differita* ma aventi, come unico estremo, la *parola*.

Nella televisione attuale tutto è mutato eppure il centro del cerchio è sempre il medesimo, la *parola* e le sue esibizioni. Pare dunque evidente che la forte presenza nel palinsesto giornaliero di forme spettacolari basate sulla dialettica nascondano in realtà il dominio incontrastato dell'oralità,

come risultato di paradossali rimandi a forme espressive tipiche di epoche pre-letterarie. È allora un'evoluzione della *parola* il talk show o, perlomeno, il risultato ultimo di una graduale e continua riproposizione e modificazione di tecniche formulari che seguono il bisogno espressivo della comunità, rafforzate da un'indubbia esplosione tecnologica. A suo modo, il talk show è la nuova modalità narrativa, è costruzione di interdiscorsività che non sempre riescono a produrre un testo, ma che ruotano attorno alla natura spettacolare insita nella forma orale.

Soltanto un mezzo in grado di coinvolgere e di dare più sensazione di libertà poteva tentare di scalzare la televisione dall'essere la forma più gettonata per raccontare e per essere, al tempo stesso, contenitore di segni, cioè di imitazioni di realtà vere o false che siano. Quel mezzo è già di per sé difficilmente racchiudibile in una definizione. Intanto perché non è un oggetto fisico; è piuttosto un ambiente o, meglio ancora, un insieme di ambienti, un ecosistema in cui convivono molteplici codici analitici e sensibili. L'esplosione di Internet e del suo ambiente privilegiato in cui manifestarsi, il World Wide Web, dapprima ha dato la possibilità a chiunque di interrogare enormi quantità di dati e informazioni in tempo reale, poi ha gradualmente modificato il modo di sentirsi appartenenti a una realtà, spingendo inconsciamente gli internauti a sentirsi parte di un tutto collettivo di dimensioni incalcolabili, a godere di un senso di appartenenza mondiale, cioè globale. La nuova e attuale dimensione tecnologica di network globale che consente a ogni utente di condividere un proprio sentire o pensare, immagini, video e di costruire attivamente un bagaglio di cultura condivisa¹ ha paradossalmente ravvivato le voglie individuali di espressione, con la consapevolezza che il pensiero dell'uno può effettivamente modificare e ampliare il sapere collettivo di realtà virtuali eppure fisicamente vissute e partecipate dagli stessi utenti. Gli attuali sistemi di aggregazione sul Web, i social network, sono ambienti in cui l'utente può vivere e partecipare alla quotidiana trasmissione di opinioni e di forme di pensiero e possono essere veicolo di forze identitarie di idee collettive che hanno bisogno di emergere e di configurarsi anche nella quotidianità fisica, come dimostrato dai recenti fatti sociali e politici dell'area nordafricana. Hanno a tutti gli effetti caratteristiche di forme emergenti di organizzazione sociale e culturale, che sfruttano le categorie fondamentali del medium globale, l'istantaneità e la non-spazialità, intesa come assenza di un luogo fisico e localizzabile sul territorio, per diffondersi e svilupparsi nella totale conformità con le leggi stesse dell'emergenza, cioè in modo spontaneo e per certi versi inaspettato. È dominante cioè il fatto che un numero non calcolabile di individualità origina un sistema complesso di comportamenti che diventa collettività. L'affiorare di identità condivise e riflessi nel gruppo virtuale di cui si è parte spiega la costruzione della nuova idea di comunità (esistono infatti le *community*) attraverso un gioco di rispecchiamenti nel tutto di cui ci si sente partecipi. E la *parola*, tramite la scrittura sullo schermo, è la manifestazione più forte, immediata e istantanea di questa creatività collettiva.

I due testi che seguono nascono come approfondimenti autonomi l'uno dall'altro eppure come conseguenti un indirizzo di ricerca e studio che mira a dimostrare come modelli e categorie di pensiero (*Mind*), di comportamento (*Behaviourism*) e di azione (*Act, Play*) insite nella capacità umana di trasmissione della conoscenza e della sua comunicazione, attraverso i media subiscano talvolta delle modificazioni e degli adattamenti dovuti alla presenza della tecnologia medesima, non inficiando, tuttavia, la loro struttura morfologica ed epistemologica di base. Le analisi che seguiranno sono condotte secondo modelli metodologici che attingono alla sfera semiologica nella sua interezza, secondo una visione olistica che ne consegue e che è ritenuta opportuna nello studio di fenomeni mediali quali quelli attuali.

Trattandosi di tematiche moderne, tecnologiche e aperte a continue modificazioni – poiché il pensiero umano difficilmente è limitabile a un'epoca – alcune descrizioni e riferimenti portati a esempio accuseranno fin da ora, cioè dal momento della pubblicazione di questi scritti, qualche piccolo segno del tempo che credo non incrineranno comunque la linea basilare delle riflessioni

contenute. La naturale prosecuzione di studi inerenti ai media attuali non può che portare a una graduale presa di coscienza del fatto che i due medium qui presi in considerazione (tv e Web), sebbene ritenuti da ampia letteratura saggistica consecutivi e poco inclini a una fusione, siano invece destinati a con-fondersi l'un l'altro come la quotidianità della fruizione e della produzione sta già dimostrando nei fatti.

Quarta di copertina

Televisione e Web si assomigliano non soltanto perché entrambi dotati di uno schermo. Si assomigliano perché condividono strutture e schemi che governano la loro funzione principale, che è quella di comunicare e di coinvolgere il fruitore, di immergerlo in mondi di appartenenza emotiva, di condurlo allo sviluppo di un pensiero e di un senso comuni. Entrambi sono palcoscenico per l'esibizione, sia pure nello spessore semiotico di un linguaggio multicode, dell'antico e inveterato protagonismo della parola. Si assomigliano ma anche si contrappongono, da una parte paradigma "verticale" del broadcasting, emittente vs destinatario, dall'altra il costitutivo dialogismo consentito dalle tecnologie dell'interattività.

Nell'epoca caratterizzata dalla cosiddetta oralità di ritorno, modelli espressivi e contenutistici tipici della trasmissione orale del sapere riaffiorano con insistenza nello spettacolo quotidiano dei programmi televisivi e nello spazio delle maggiori piattaforme di condivisione e di social networking presenti su Internet. Si assiste così a una sorta di cortocircuito categoriale che identifica la natura ibrida di questi media, in cui la forza della parola viva e istantanea motiva l'espansione di una conoscenza comunitaria, basata su un nuovo ma sempre presente linguaggio sociale.

Ambrogio Artoni

è professore di Antropologia dei media all'Università di Torino. Fra le sue pubblicazioni, oltre a numerosi saggi su riviste e volumi miscelanei, si segnalano *Il film, la musica, il divenire. L'opera cinematografica di Alain Robbe-Grillet* (Bulzoni 1987), *Documentario e film etnografico* (Bulzoni 1992), *Il teatro degli Zanni* (Costa&Nolan 1999), *Il sacro dissidio. Presenza, mimesis, teatri d'Occidente* (Utet, 2005).

Lorenzo Denicolai

è iscritto alla Scuola di Dottorato di Musica e Spettacolo del DAMS dell'Università degli Studi di Torino, con un percorso di ricerca orientato allo studio delle categorie fondamentali del pensiero e del linguaggio nei nuovi media. Ha pubblicato articoli sulle strutture ricorrenti nelle narrazioni televisive e il saggio *Parlare networkese. Ambienti e terminologia nel Web 2.0* (Cartman 2011).

¹ Rimando per approfondimenti al testo di Henry Jenkins, *Fan, Blogger e Videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2009, in cui l'autore introduce e sviluppa con alcuni casi significativi i prodotti della cultura convergente e condivisa.