DOPPIOZERO

Il futuro del libro: la parola ad artisti e designer

Francesca Coluzzi

23 Aprile 2013

Nel mondo dell'editoria e in particolare nella cornice del dibattito sul futuro libro, questioni come la materialità dell'oggetto, le esperienze cognitive messe in atto e i processi di progettazione, sono temi interessanti da osservare dal punto di vista di coloro che lavorano concretamente e in cooperazione alla produzione di un libro: artisti e designer, progettisti del libro cartaceo tradizionale o interaction designer e sviluppatori web. Li chiameremo 'book makers'.

Se è ormai un dato di fatto che la rivoluzione digitale ha avuto un forte riscontro in tutti gli ambiti della conoscenza, si può ora iniziare ad osservare come i diversi contenitori di informazioni hanno modificato la loro natura, la loro forma e le loro strutture: da un lato vediamo i diversi dispositivi interagire gli uni con gli altri fino a convergere – libri interattivi, libri elettronici, siti web, software, ecc. diventano sempre più simili tra loro; dall'altro lato il digitale rende ogni medium estremamente specifico nelle sue caratteristiche formali e cognitive. I profili professionali coinvolti in vari modi nelle attività di creazione, progettazione e produzione di prodotti editoriali, che nelle loro pratiche hanno quindi una conoscenza diretta del digitale, sono un ottimo terreno di indagine per capire lo stato attuale del medium del libro e come sarà nel prossimo futuro: il pensiero libero e creativo può suggerire una strada alternativa nel percorso di evoluzione del libro partendo dall'osservazione dei vari movimenti culturali di rottura in ambito editoriale, come per esempio il self publishing e i circuiti open source.

Il diffondersi di queste pratiche esprime l'attuale urgenza di dare la parola al mondo delle arti, della creatività e della cultura, di creare condizioni di effettiva connessione tra artisti, tecnici e attori che operano nei circuiti indipendenti e, in

generale, di avere un punto di vista altro rispetto a quello delle grandi aziende e delle istituzioni sul futuro della tecnologia per poter scegliere in quale direzione di andare. In questo breve saggio esporrò alcune considerazioni nate da un ciclo di interviste – successivamente sottoposte ad analisi incrociata – ad artisti e designer che lavorano e operano nel campo dell'editoria. Le interviste sono state fatte nell'arco di tempo di 5 mesi (Settmbre 2012-Gennaio 2013) nella cornice del progetto "Out of Ink - Future Publishing Industries", promosso dall'Insitute of



L'indagine è stata strutturata a partire da 2 temi principali, medium e processi culturali, dai quali sono stati individuati alcuni sotto-temi correlati e successivamente è stato formulato un questionario di base di 14 domande da sottoporre alle diverse figure del mondo dell'editoria e della progettazione del libro.

Una domanda

– In questa sede sarà fatta solo una breve rassegna di alcuni punti di vista interessanti degli intervistati raccolti come risposta alla prima domanda introduttiva del questionario: libro tradizionale e libro digitale, cosa sta

cambiando e cosa rimane. Questa la domanda: Qual è la differenza tra un libro e un libro digitale? Quali le differenze tra questi e altri prodotti editoriali (applicazioni, riviste digitali, software e dispositivi di lettura per il web ecc.)? Possiamo chiamare questi prodotti ‘reading experiences’?

Sebbene possa sembrare superficiale, abbiamo scelto di porre una domanda del genere all’inizio di ogni intervista per introdurre il tema e per avere una prima impressione: cercavamo una risposta immediata e spontanea sull’argomento che rendesse subito evidente la presenza di una medesima problematicità in campo linguistico. Prima di qualsiasi approfondimento o argomentazione, è infatti opportuno sottolineare le difficoltà che si incontrano oggi nell’uso della terminologia per descrive gli oggetti di lettura. Tuttavia, tra le righe di questa prima domanda possiamo leggere dell’altro: il dibattito sul futuro del libro è diventato così popolare e animato solo dopo la nascita dell’e-book, e già questo è un fatto curioso, visto che già da tempo – almeno da quando è stato inventato Internet e velocemente si è trasformato nel Web 2.0 – abbiamo iniziato a usare tanti altri strumenti per leggere e interagire con testi e immagini.

È il libro che sta cambiando, oppure semplicemente si è creato un nuovo modo di pensarlo ed farne esperienza? Noi crediamo piuttosto che i libri, così come li abbiamo sempre conosciuti e immaginati, siano esattamente gli stessi oggetti, ma al giorno d’oggi abbiamo tanti altri strumenti di lettura che hanno fatto sì che ripensassimo lo stesso atto del leggere (e anche il produrre, acquisire e trasmettere conoscenza) e di conseguenza anche l’oggetto in sé. Inoltre, qual è il senso di una distinzione e opposizione tra digitale e analogico? Si può infatti andare oltre le differenze e cercare il nocciolo della questione nel discorso intorno agli effetti della tecnologia sul linguaggio e sui comportamenti.

Books, e-books, …

– Può sembrare un paradosso il fatto che le risposte date a questa prima domanda siano state comprensive di due concetti apparentemente opposti:

Alcuni intervistati hanno dato maggiore rilievo al fatto che in entrambi i casi (libro cartaceo/libro digitale) si tratta di creare e comunicare un'informazione, e che non c'è dunque una grande differenza tra libro ed e-book, perché il contenuto dovrebbe essere sempre il punto di partenza e il nodo centrale. La risposta di altri è stata invece che la differenza tra i due medium è determinante: il libro digitale è qualcosa di completamente diverso perché rende possibile oltrepassare i limiti fisici dello spazio e del tempo di lettura. Particolarmente indicativo uno dei punti di vista più comuni tra gli intervistati: l'e-book non è altro che un `prodotto di mezzo'. Per adesso infatti ciò che chiamiamo libro elettronico non è altro che il libro così come è sempre stato, trasferito su un dispositivo digitale, o semplicemente tradotto in digitale. La stessa parola rappresenta bene lo stato dell'arte: l'e-book si limita ad imitare le caratteristiche formali del libro, e per di più in un modo molto goffo e maldestro.

Progetti editoriali considerati all'avanguardia il più delle volte sono solo un mix di troppi livelli di espressione, con troppe possibilità di interazione, in un non-ordine totalmente nonsense, senza alcuna coerenza e struttura: dov'è finito il contenuto? Costringere media di natura diversa nelle categorie logiche e formali proprie del libro tradizionale non può che generare confusione, a svantaggio così quello che in tutti casi dovrebbe essere il punto di partenza e di arrivo, la comunicazione.

Sarà dunque fondamentale trovare modi efficaci per organizzare la grande quantità di informazione di cui disponiamo grazie ad Internet, andando oltre il concetto del libro e muovendosi attraverso i confini tra media analogici e digitali. Per prima cosa, è necessario ripartire dalle basi e considerare il libro tradizionale di per sé come una tecnologia. Concetti oggi molto usati nel gergo dei creativi e dei tecnici della comunicazione, come per esempio quello di `user interaction', sono in realtà sempre esistiti e hanno un significato e una funzione anche nel mondo della carta stampata.

La meccanica del libro, messa lentamente a punto nel corso di migliaia di anni, è diventata praticamente perfetta. Nessuno infatti mette in dubbio l'affordance del libro, ma in un ambiente digitale le caratteristiche del libro non sono più sufficienti se solamente le si sovrappone a un modo di elaborare l'informazione

completamente diverso.

Ambiti d’interesse

– Le differenze tra libro ed e-book non sono importanti in sé, ma possono essere viste come una serie di contrasti, utili per una migliore espressione delle caratteristiche di ciascuna tipologia di medium.

In generale, la questione delle differenze tra media analogici e digitali non sono così interessanti in termini di prodotto finale, ma piuttosto nell’ambito che concerne le strutture cognitive, i modi in cui un contenuto viene elaborato e trasmesso e soprattutto i linguaggi e le metafore – semantiche e formali – che usiamo. Le risposte più interessanti nel corso delle interviste sono infatti state quelle di chi ha posto la sua ricerca al confine tra media tradizionali e media digitali, osservando come il libro cartaceo sta rispondendo alla cultura e ai processi generati dalle nuove tecnologie. Si tratta di progetti artistici affascinanti e talvolta stravaganti dove si associano gli elementi tipici degli oggetti stampati ai loro equivalenti sullo schermo e vice versa, cercando un punto di incontro.

Un processo associativo simile viene messo in atto nei vari tentativi di creare modi di dire e nuove parole per esprimere la natura di oggetti ibridi. Purtroppo fino ad ora le parole che abbiamo scelto per definire gli oggetti con cui leggiamo e scriviamo hanno spesso limitato la nostra immaginazione: la parola e-book, per esempio, genera più che altro confusione perché è ambigua e suona come un ossimoro. Possiamo inventare nuove parole? Altri ambiti d’interesse della nostra ricerca riguardano le trasformazioni che avvengono in noi esseri umani nell’interagire con le tecnologie da noi stessi create e la relazione tra media e pratiche d’uso.

Grazie ad Internet non solo leggiamo e scriviamo diversamente; abbiamo iniziato a vivere in modo diverso e per non rischiare di rimanere incastrati nell’astrazione di discorsi esclusivamente formali, dovremmo guardare a quella che si può definire la cultura del libro: non solo libri come oggetti e come media, ma come prodotti ed esperienze, veicoli di condivisione della conoscenza. `Reading

experiences’ – Tornando alla prima domanda del questionario, per andare oltre l’opinione degli intervistati riguardo alle differenze tra libro ed e-book, abbiamo suggerito di chiamare questi, così come gli altri dispositivi di lettura, ‘reading experiences’ e chiesto loro cosa pensassero a riguardo.

L’espressione ‘reading experiences’ è stata dunque un nostro primo tentativo di trovare un modo di dire comune ai vari oggetti di lettura in modo da dar loro una connotazione più aperta a nuovi significati e nuove possibilità. Anche se la maggior parte degli intervistati è stata d’accordo riguardo la sua efficacia, alcuni ne hanno evidenziato la non sufficiente completezza: se l’espressione può sì dare un’idea dell’apertura del concetto di libro, tuttavia ha un’accezione ancora troppo passiva: esiste per esempio anche una ‘writing experience’, e per trovare il giusto modo di esprimere un nuovo concetto di libro dovremmo inoltre individuare un termine che descriva bene la natura del testo in termini di relazione tra medium e interfaccia, sia per la stampa che per lo schermo.

Tuttavia l’esito più interessante di questo primo livello di indagine, introdotto attraverso una domanda volutamente provocatoria sulle differenze tra media analogici e digitali, è stato il tentativo di tutti gli intervistati di organizzare – anche se solo a grandi linee – le caratteristiche di ciascuna delle due tipologie di medium in una sorta di tassonomia, con categorie e definizioni. Le categorie di analisi individuate dagli intervistati all’interno delle quali sono nate le idee più interessanti sono state:

1. Il concetto di SPAZIO DEL LIBRO – Nell’ambiente digitale una quantità praticamente infinita di informazione è disponibile in uno spazio relativamente molto più piccolo, mentre il libro cartaceo oppone limiti fisici all’inserimento di elementi come immagini e testi. Se con il passare del tempo abbiamo imparato ad apprezzare i limiti fisici propri del libro analogico in confronto all’illimitatezza del libro digitale, è invece in quest’ultimo che il porre dei limiti diventa una scelta determinante il suo valore, e dove un’operazione di editing fatta in maniera ponderata può fare la differenza.

2. L’ASPETTO DINAMICO, ovvero come ci si muove nello spazio del libro. In un ambiente digitale un contenuto può essere esplorato in vari modi e c’è sempre la possibilità di operare un comando su di esso. Ma la dinamica è un argomento molto più interessante nella sua accezione temporale: un testo per esempio può essere un progetto ‘in progress’ e senza una vera e propria conclusione.

3. LA NON LINEARITÀ NELLA NARRAZIONE. Le storie che si sviluppano sfruttando le possibilità dei processi digitali sono molto più simili a un videogioco fatto di regole, piuttosto procedere lungo una trama definita, e hanno bisogno dell’interazione di un utente per essere costruite.

4. Probabilmente il campo più complesso che necessita di un maggiore approfondimento riguarda la MATERIALITÀ, LA MOBILITÀ e in generale la PRESENZA FISICA e LE CARATTERISTICHE TATTILI dei formati digitali.

Previsioni per il futuro – Continueremo ad avere entrambe le tipologie di oggetti, libri analogici e digitali, perché probabilmente abbiamo bisogno di entrambe, ma solo se queste forniranno veramente esperienze diversificate, se stimoleranno le nostre capacità cognitive svelando quelle che ancora non sono state messe alla prova e, in generale, se saranno in grado di arricchire e articolare l’esperienza del sapere. È possibile che presto i sistemi di lettura digitali saranno quelli più consueti nella vita quotidiana, mentre il libro analogico non sarà più, come è stato fino ad ora, il modo più immediato e intuitivo per entrare in contatto con un testo – basta solo pensare agli elenchi telefonici, che appartengono ormai a un’altra epoca. Ma tutto ciò accadrà solo quando avremo capito veramente come fare del digitale qualcosa di vantaggioso a livello cognitivo, ora che abbiamo nuovi bisogni e ci stiamo adattando a nuovi ambienti.

In ogni caso, adattarsi solo passivamente sarebbe l’avverarsi di fantascientifiche distopie in cui le macchine hanno la meglio sugli uomini. La tecnologia non è un nemico ma non è neanche un dio: è piuttosto una proiezione di noi stessi che nasce dalla combinazione di intuizione, immaginazione e logica.

Alcuni suggerimenti

– Tornando a parlare di futuro del libro e dell’editoria, siamo ora in una fase in cui nuove possibilità e approcci formali e narrativi tipici del digitale possono essere d’ispirazione per il libro cartaceo, proprio perché in contrasto con le caratteristiche e le qualità di quest’ultimo, che possono essere così enfatizzate e ridiscusse, inquadrate in un’altra prospettiva.
Nell’altro verso, i nuovi approcci all’organizzazione del contenuto su carta, ispirati dal digitale, possono essere di ulteriore ispirazione per gli stessi prodotti digitali in tutti gli ambiti della progettazione (grafica, narrativa, curatoriale ecc.).

Crediamo infatti fermamente che una delle linee guida principali per il settore editoriale sia sfruttare questo particolare momento di passaggio. Creare un dialogo costante tra nuovi modi di fare e modi più tradizionali, non solo nella progettazione formale e narrativa del contenuto, ma anche in ambito economico e culturale, usando ciò che di nuovo di volta in volta viene creato, per ridiscutere e testare ciò che c’era prima, e viceversa; Operare nel concreto ma cercando sempre di mantenere l’immaginazione libera dalle regole.

Estratto dal catalogo Fahrenheit 39 2013

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

