

Il doppio volto dell'editoria elettronica

Con quanto scritto nell'articolo precedente, eravamo ancora nel presente. Fra pochi anni un autore di fama, a corto d'idee o con poco tempo per scrivere, perché deve occuparsi della promozione dei propri romanzi, potrà risparmiarsi parecchio lavoro. Ciò grazie ai programmi che permettono ai lettori di interagire con l'opera immessa dallo scrittore nel Web. Basterà che pubblichi una sinossi o una traccia del romanzo e avrà a disposizione molti volenterosi aiutanti.

Ben presto troverà la storia espansa per bene. Forse non sarà neppure necessario perdere tempo a ritoccarla. Anche perché, se è un autore che fa vendere, si preoccupano gli editor della casa editrice che lo pubblica a rivedere il romanzo. Se fosse uno scrittore "intellettuale", per coprire le eventuali incoerenze del testo, potrebbe presentarlo come un'evoluta forma di sperimentazione letteraria.

Non importa che i "collaboratori" nel blog conoscano la trama, saranno i primi a comprare l'opera commercializzata. Sentendosi anche loro un po' autori, potranno dire in giro: «Guarda, questa frase l'ho scritta proprio io. Se volessi, potrei fare il romanziere!».

Secondo i promotori degli "sforzi" in questa direzione, ciò avvierebbe a una "lettura sociale", "consentirebbe alle componenti sociali di emergere" e "di accrescere la loro partecipazione". Tralasciando che esse erano frasi innovative nel '68, appaiono curiose (o una presa in giro) in bocca a esponenti del business.

Possiamo credere realmente che il lettore avrà un ruolo attivo nella produzione "intellettuale"? Che la distinzione fra lettura e scrittura cadrà? Che la cultura non passerà più per la parola ma per immagini atte a stimolare la psiche?

Questa evoluzione è già in germe nei trailer promozionali abbinati ad alcuni romanzi. L'e-book, grazie alla sua base digitale, permette il collegamento con la multimedialità che trasformerà il "libro" in un grande gioco multiplayer. Un prodotto che solo grandi Studios di animazione virtuale possono elaborare e mettere sul mercato. Per allora, grazie a superiori tecnologie informatiche, anche gli attori in carne e ossa saranno obsoleti.

Allora avremo dei "lettori" che s'intratteranno con immagini-sensazione "vissute" direttamente, senza aver bisogno di saper leggere o quasi. Si potrebbe giungere a immetterle direttamente nel cervello con un impulso. Per qualcuno potrebbe essere l'occasione per avere tanti ranocchi che scattano a comando. Ciò è la negazione del romanzo come struttura organizzata, perché esso è diverso dalla sequenza di collegamenti random incrociati secondo i quali opera il nostro pensiero.

In futuribili di questo tipo, dopo aver fatto qualche calcolo finanziario e, poiché la matematica ha sempre ragione, qualcuno potrebbe accorgere che la cultura è antieconomica e tanto vale riservata a ristretto gruppo dirigenziale. Per i lavoratori-consumatori ne basterebbe una elementare. Volendo scialare si può darne una tecnica ai quadri intermedi, questo per fruire delle comodità offerte dalla scienza.

Tralasciando gli ambigui scenari futuri, resi possibili dalle scoperte scientifiche, è da soffermarsi sul rapporto fra autore e lettore che i programmi di "commenti" rendono possibili. Conoscere, in modo diretto cosa questo desidera leggere, in altre parole come vorrebbe si comportasse il personaggio, cosa gli accadesse, il tono della narrazione, il finale, ecc., permetterebbe all'autore di essere "vincente" sul mercato. Se finirà con l'essere poco innovativo nel suo lavoro, non importa, tanto l'obiettivo primario è il guadagno.

Il romanziere, non essendo un intellettuale in senso "stretto" come il filosofo, riesce a fare cultura in modo lieve. Quanto della sua opera diverte e compiace, però è solo il condimento dietro al quale si cela quanto può far riflettere il lettore.