

Recensione: M. Riva. 2022. *Shadow Plays: Virtual Realities in an Analog World*. Stanford University Press

Alessandra Di Tella

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
alessandra.ditella2@unibo.it

Abstract

Shadow Plays: virtual realities in an Analog World è la monografia digitale di Massimo Riva pubblicata da Stanford University Press nella collana dedicata ai progetti digitali. Lo studio si occupa dei dispositivi ottici dell'Italia otto-novecentesca, e di come le prime esperienze immersive abbiano contribuito a modificare alcuni aspetti storico-culturali e artistico-letterari del nostro Paese. Non solo, Riva sostiene che le “esperienze virtuali” analogiche prese in esame rappresentino i progenitori delle odierne esperienze di realtà virtuale e aumentata. Questo contributo prende in esame *Shadow Plays* come esempio di monografia digitale, in cui contenuto e “contenitore” sono inscindibili ed egualmente funzionali alla riuscita dell'output di ricerca.

Shadow Plays: virtual realities in an Analog World, Massimo Riva's digital monograph, is published by Stanford University Press in the series dedicated to digital projects. The monograph deals with the optical devices of nineteenth-twentieth century Italy, and how the first immersive experiences contributed to modify some historical-cultural and artistic-literary aspects of our country. Moreover, Riva argues that the analog “virtual experiences” examined represent the progenitors of today's virtual and augmented reality experiences. This contribution examines *Shadow Plays* as an example of a digital monograph, in which content and “container” are inseparable and equally functional to the success of the research output.

Contesto e struttura

La monografia di Massimo Riva - *Shadow Plays: Virtual Realities in an Analog World* - è stata pubblicata lo scorso 24 giugno da Stanford University Press, e non è un libro. Edita nella sezione

[supDigital](#), infatti, *Shadow Plays* si inserisce nella collana di monografie digitali della casa editrice universitaria statunitense. La sperimentazione sul genere della monografia digitale portata avanti da Massimo Riva si iscrive in un progetto molto ampio chiamato *Monograph Publishing in the Digital Age* ([7]) e finanziato sin dal 2016 dalla Andrew W. Mellon Foundation. Il progetto ha coinvolto numerose università statunitensi, tra cui la Brown University – a cui Riva afferisce – e la Stanford University – che ha pubblicato il lavoro.

Non è questa la sede per discutere o approfondire la definizione di monografia digitale; ma, per sgombrare il campo almeno dai dubbi macroscopici, diremo che una monografia digitale è una pubblicazione accademica di forma lunga concepita, creata, pubblicata e distribuita nell'ambiente digitale. Escludiamo quindi dalla categoria gli e-book e i contributi digitali *print-based*, così come qualsiasi forma di *enhancement* digitale di pubblicazioni a stampa.¹

Impossibile da collocare in un ambito disciplinare specifico, *Shadow Plays* congiunge gli Italian Studies e i Visual Cultural Studies all'archeologia dei media o, più nello specifico, alla preistoria del cinema e delle esperienze immersive. Attraverso sei casi studio in cui l'autore esamina sei diversi dispositivi ottici analogici (polemoscopio, lanterna magica, cosmorama, fantasmagoria, panorama mobile, camera oscura) in uso nell'Italia dell'Ottocento e del Novecento, la trattazione si snoda toccando questioni di sorveglianza sociale, viaggio virtuale, imperialismo ottico, ecc. L'autore dimostra come il processo della visione abbia contribuito alla percezione collettiva dell'Italia come destinazione virtuale e come alcuni personaggi - o autori -, da Casanova a Garibaldi, furono protagonisti e/o beneficiari di questa trasformazione. Il titolo *Shadow Plays* prende il nome dal paragrafo della monografia in cui si racconta del gioco d'ombre messo in scena dalla lanternista veneziana Laura Minci Zotti, durante lo "spettacolo con lanterna magica" ispirato alla biografia di Casanova.

La monografia si struttura, dunque, in sei capitoli, ognuno dei quali presenta (almeno) una simulazione virtuale, in cui viene ricostruita la visione fornita dalla macchina ottica di cui si discute. Il portato tecnologico di punta del lavoro, infatti, è proprio la ricostruzione della visione analogica dei dispositivi ottici attraverso simulazioni digitali interattive. Con le simulazioni, l'utente esperisce quello che Riva chiama *realismo virtuale*, cioè una continua oscillazione tra la virtualizzazione del reale e la realizzazione del virtuale.

1 Si vedano sul tema [2] e [9].

Domande di ricerca

Massimo Riva comincia a lavorare a *Shadow Plays* nel 2016, in concomitanza con l'avvio della progettualità della Andrew W. Mellon Foundation. Trattandosi di un genere decisamente nuovo e con ridotto stato dell'arte,² la monografia digitale ha costretto - o forse faremmo meglio a dire *sfidato* - il suo autore a seguire un doppio binario di ricerca: da un lato quello relativo all'argomento di studio (dispositivi ottici analogici, teoria della visione, storia culturale dell'Italia otto-novecentesca, ecc.), dall'altro quello della sperimentazione formale e della specificità retorica relative al nuovo genere di pubblicazione.

La scelta vincente dell'autore è stata quella di cominciare, sin dall'impostazione iniziale del lavoro, a far dialogare i due binari, decidendo di parlare di visione (analogica) con la visione (digitale). Esiste continuità tra l'esperienza e l'immaginario? Che ruolo ha svolto questa continuità nell'Italia otto-novecentesca? Che impatto sul reale hanno avuto le prime esperienze immersive analogiche? Come la storia dell'arte, la letteratura e la cultura in generale risentono delle trasformazioni della visione? Queste sono solo alcune delle domande su cui *Shadow Plays* si interroga; e lo fa, in primo luogo, operando una ricostruzione non solo teorica, ma virtuale (e quindi reale?) dell'oggetto della ricerca stessa: le macchine ottiche e la visione da queste prodotta.

Metodi e risultati

Shadow Plays si può definire un vero e proprio lavoro collaborativo: se l'autorialità appartiene certamente a Massimo Riva, la lunga gestazione della monografia è stata accompagnata da un team di tecnici, collaboratori, editori. Come è facile intuire, le competenze necessarie a realizzare il prodotto finale sono varie e molto trasversali: management editoriale del progetto digitale, sviluppo web, implementazione della realtà virtuale, solo per citarne alcune.

Shadow Plays si appoggia alla piattaforma di *authoring* e pubblicazione [Scalar](#), sviluppata dalla Alliance for Networking Visual Culture (ANVC). Si tratta di uno strumento che consente di comporre e pubblicare *long-form, born-digital scholarship online* che, sin dagli albori della speculazione sul genere della monografia digitale, rappresenta un riferimento fondamentale per gli studiosi che vi si avvicinano. Lo strumento è flessibile e "customizzabile" e non è un caso che i lavori più interessanti pubblicati fino ad oggi utilizzano la piattaforma quasi solo come cms, adattandola poi alle necessità grafiche e retoriche dell'output di ricerca. Tutto sommato, è quello

2 Per avere un'idea generale dello stato dell'arte si vedano [4] e [11].

che succede anche con *Shadow Plays*: grazie al lavoro di personalizzazione e sviluppo, *Scalar* è riconoscibile solo dalla cornice e da pochi elementi strutturali (come l'indice dei capitoli o le possibilità di visualizzazione tipiche della piattaforma). Per supportare le simulazioni 3D, all'interno della monografia sono state inserite otto finestre a motore [Unity](#), che consentono all'utente di immergersi nella visione e interagire con il funzionamento degli strumenti ottici riprodotti. È possibile modificare la prospettiva da cui accedere alla visione nel casotto, scegliere il lato del panorama da far scorrere o la foto da visualizzare con lo stereoscopio, e così via.

Grazie alle aumentate possibilità della visione, e quindi all'impatto dirimente che questa ha nell'economia retorica della monografia, la mole testuale è molto ridotta e si preferisce l'approccio multimodale³ che integra linguaggi diversi.

Diverse sono anche le possibilità di lettura, e quindi di navigazione:

Like most publications, it can be read in linear fashion, as an illustrated book, chapter by chapter, from virtual cover to virtual cover, following the main narrative text with its embedded simulations and illustrations, and its many links to a wealth of networked multimedia resources.⁴

In questo modo, è possibile fruire la monografia in diverse maniere, più o meno tradizionali e/o approfondite. Se l'indice dei capitoli permette di effettuare una lettura lineare e *book-based*, quello tematico consente di saltare da un paragrafo a un altro, e la sezione simulazioni invita a svelare e interagire con la visione. L'architettura della monografia favorisce una fruizione specialistica, offrendo i riferimenti e gli approfondimenti adeguati per gli "addetti ai lavori", ma contestualmente prevede che il lettore possa semplicemente curiosare tra i media e gli elementi di maggiore impatto visivo.

La struttura modulare è funzionale in questo senso, poiché, pur potendo scegliere tra diverse possibilità di navigazione, l'utente riesce sempre a orientarsi grazie al sistematico utilizzo di *breadcrumb* che esplicitano il posizionamento in relazione alla struttura generale della monografia.

3 Sulla multimodalità nelle pubblicazioni scientifiche digitali si vedano [5] e [6].

4 <https://shadow-plays.supdigital.org/sp/preface>.

Considerazioni

Lo spazio è elemento preponderante in *Shadow Plays*, e l'analisi del dato spaziale è essenziale per condurre alcune riflessioni sia nel merito che sul metodo della monografia digitale. A partire dallo spazio la cui visione (e la cui percezione) viene ricostruita dall'autore, possiamo allargare il discorso e considerare l'impostazione della monografia stessa. Già dalla home page, che introduce l'utente al corpo della monografia, abbiamo la sensazione che lo spazio (e la sua riproduzione) venga costantemente *agito* dall'autore, e che alla stessa azione sia invitato il lettore, sia per orientarsi e quindi abitare lo spazio della monografia, sia per interagire con quello delle simulazioni.

Nello spazio della trattazione, l'autore raggiunge un delicato equilibrio tra il dato testuale e il portato visivo;⁵ equilibrio che risulta funzionale ai diversi tipi di pubblico e di lettura cui *Shadow Plays* si presta. Una pubblicazione lunga digitale necessita, infatti, di strumenti retorici e compositivi⁶ molto meno "immediati" rispetto a quelli necessari all'ideazione e alla realizzazione di una monografia a stampa; tra questi, spicca proprio l'organizzazione dei contenuti nello spazio e l'integrazione di diversi linguaggi.

Non possiamo tralasciare, inoltre, di considerare la presenza di una dimensione ludica, nella sua accezione più nobile. L'esperienza immersiva, di per sé, nasce come una forma di intrattenimento e scoperta, che in qualche modo la monografia riesce a replicare tramite una sorta di *mise en abyme*. Il lettore è trasportato in un viaggio a tappe, gradualmente svelate, e di tanto in tanto è invitato a soffermarsi per sperimentare e manipolare una nuova visione.

Considerando, più in generale, la monografia e la sua collocazione in un contesto editoriale, non possiamo che apprezzare la scelta di pubblicare la stessa in una collana deputata (forse l'unica ad oggi esistente). Troppo spesso, infatti, accade che lavori di ricerca con una significativa cifra di sperimentazione legata al digitale risultino quasi completamente irreperibili a causa della eccessiva frammentazione e della mancata aggregazione. Non solo, assicurandosi una collocazione editoriale di livello, anche l'inevitabile problema dell'obsolescenza tecnologica potrà essere, se non eliminato del tutto, quanto meno arginato.

5 Si rimanda ad uno studio dello stesso autore sulla testualità: [10].

6 Sull'argomento si veda, tra gli altri, [3].

Conclusioni

A Massimo Riva va in primo luogo riconosciuto il merito di essere un pioniere degli Italian Studies declinati in digitale, e di aver compreso, in un tempo per altri insospettabile, quanto l'avvento del digitale nella ricerca umanistica non abbia solo una funzione strumentale, ma porti un cambio di paradigma eccezionale sia nel modo di fare ricerca, che nel modo di pubblicarla e di fruirla. *Shadow Plays* incarna uno dei primi prototipi di questa mutazione e, come tale, rappresenta un fondamentale punto di partenza per tutti quelli che si occupano di materie umanistico-letterarie. Il tempo è certamente maturo perché, anche nel panorama degli studi italiano,⁷ si possa cominciare a muovere i primi passi nella direzione indicata da Riva, per concretizzare quella contaminazione di metodi, strumenti, linguaggi e discipline che, da tanti auspicata, fatica ancora a decollare.

References

- [1] Ball, Cheryl E. "Assessing scholarly multimedia: a rhetorical genre studies approach." *Technical Communication Quarterly* 21, no.1 (2021). <https://doi.org/10.1080/10572252.2012.626390>.
- [2] Di Tella, Alessandra. "La monografia digitale: pratiche, potenzialità e prospettive di rinnovamento." *Umanistica Digitale* 3 (2018). <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/8187>.
- [3] Eyman, Douglas e Ball, Cheryl E. "Composing for digital publications: Rhetoric, design, code." *Composition studies* 42, no. 1 (2014): 114-117.
- [4] Eyman, Douglas e Ball, Cheryl E. "Digital Humanities Scholarship and Electronic Publication." In *Rhetoric and the digital humanities*, edited by Jim Ridolfo, William Hart-Davidson (Chicago: University of Chicago Press, 2015), 65-79.
- [5] Journet, Debra, Ball, Cheryl E. e Trauman. Ryan. *The new work of composing*. Logan, UT: Computers and Composition Digital Press/Utah State University Press, 2012. <http://ccdigitalpress.org/nwc/>.
- [6] Literat, Ioana Conover, Elizabeth Herbert-Wasson, Page, Karen Kirsch, Riina-Ferrie, Joseph, Stephens, Rachael, Thanapornsanguth, Sawaros and Vasudevan, Lalitha. "Toward multimodal inquiry: opportunities, challenges and implications of

7 Per un quadro generale riguardante l'italianistica, si veda [8].

- multimodality for research and scholarship.” *Higer Education Research & Development* (Ottobre 2017). <https://doi.org/10.1080/07294360.2017.1389857>.
- [7] Maxwell, John W., Bordini, Alessandra, & Shamash, Katie. “Reassembling scholarly communications: an evaluation of the Andrew W. Mellon Foundation’s Monograph Initiative.” *Journal of Electronic Publishing* 20 no.1 (2017). <https://doi.org/10.3998/3336451.0020.101>.
- [8] Navone, Matteo e Rodda, Giordano. “Editoria accademica e rivoluzione digitale: il caso dell’*Italianistica*.” *La rassegna della letteratura italiana* 120, no. 1–2 (Gennaio–Dicembre 2016): 124–144.
- [9] Riva, Massimo. “An emerging scholarly form: the digital monograph.” *DigitCult. Scientific Journal on Digital Cultures* 2 no. 3 (2017): 63–74. <https://doi.org/10.4399/97888255099087>.
- [10] Riva, Massimo. “Liquid/Cloudy/Foggy: For a Critique of Fluid Textuality.” *Humanist Studies & the Digital Age* 2, no. 1 (2012). <http://dx.doi.org/10.5399/uo/hsda.2.1.3016>.
- [11] Williams, Peter, Stevenson, Iain, Nicholas, David, Watkinson, Anthony e Rowlands, Ian. “The role and the future of the monograph in arts and humanities.” *Aslib Proceedings* 61, no. 1 (2009): 67-82, <https://doi.org/10.1108/00012530910932294>.