

KAI PATA

## LE NARRAZIONI COME STORIE GEOLOCALIZZATE NEGLI ECOSISTEMI IBRIDI

### *Abstract*

This article demonstrates how ecological principles may be used for understanding the spatiality of narratives in hybrid narrative ecosystems. The case of C.R. Zafón's book *The Shadow of the Wind* is used for illustration, with the focus of producer-created contents associated with the book. It is discussed how producers create narrative extensions that they use for personal placement in the narrative ecosystem to interact and feel part of it.

### *Introduzione*

La rapida diffusione di strumenti di produzione attraverso i social network, utilizzabili per la pratica del *lifelogging* tramite dispositivi portatili, favorisce la creazione di narrazioni intorno a libri, serie tv, cartoni animati ecc., che assumono la forma di ecosistemi ibridi trasformati dai consumatori. Doyle e Kim scrivono: «As we now live in multiple realities, as we now occupy multiple spaces, our cultural dream-pool will soon include the very real, or lived, experiences of embodiment in virtual worlds, and in turn, new narratives will emerge»<sup>1</sup>. Henry Jenkins suggerisce, riguardo alla pratica del *transmedia storytelling*, che le storie più influenti forniscano un set di ruoli e obiettivi che i lettori possono adottare quando attivano, nella loro vita quotidiana, elementi della storia finzionale<sup>2</sup>. I libri, i film e le narrazioni transmediali portano il consumatore in un mondo diegeti-

<sup>1</sup> D. DOYLE, T. KIM, *Embodied Narrative: the Virtual Nomad and the Meta Dreamer*, in "International Journal of Performance Arts and Digital Media", II, 3, 2007.

<sup>2</sup> H. JENKINS, *Transmedia Storytelling* 101, 22/03/2007, [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

co distribuito, dove diversi formati mediali consentono di aggiungere differenti dimensioni alla storia. Il termine “estensione” è usato per i frammenti narrativi creati dai lettori attraverso i social media, poiché tali frammenti permettono di estendere le storie. In questo articolo sostengo che le estensioni narrative sono usate spazialmente, per il posizionamento personale negli ecosistemi narrativi ibridi, dal momento che gli utenti vogliono immergersi nello *storyworld* per parteciparvi e sentirsi parte di esso. Concettualizzerò quindi l’idea di narrazioni come prototipi di storie localizzate sia nello spazio fisico che nello spazio virtuale (*geo* e *onto-localizzate*), che le persone usano per il loro posizionamento nell’ecosistema ibrido e per la ricerca o la creazione delle migliori possibilità di interazione.

Le nozioni e i principi dell’ecologia (e in particolare il concetto di ecosistema) sono stati impiegati in diverse aree di studio – *information* e *knowledge management*, *media studies*, *digital system design*, scienze dell’educazione e semiotica – per studiare in che modo gli ambienti mediali, i contenuti/informazioni dei messaggi e la percezione degli utenti siano interconnessi. In questo articolo, introdurrò concetti e principi dell’ecologia che potrebbero essere utili nell’ambito degli ecosistemi narrativi ibridi. Discuterò inoltre come il formato spaziale delle narrazioni sia creato e sorretto dagli ecosistemi narrativi ibridi, e quali attività narrative esso favorisca.

#### *Il caso di “L’ombra del vento” negli ambienti dei nuovi media*

Al fine di mettere in relazione le nozioni dell’ecologia con quanto accade negli ecosistemi narrativi ibridi, utilizzerò il caso del libro *L’ombra del vento* di Carlos Ruiz Zafón e della sua comunità virtuale, composta da utenti provenienti da diverse località geografiche, che non si conoscono personalmente, ma che condividono la passione per la stessa storia.

Il sito dedicato al libro offre un itinerario su GoogleMaps per visitare i luoghi della storia, ambientata a Barcellona<sup>3</sup>. Tuttavia, il libro non è stato concepito intenzionalmente come una narrazione transmediale che punta a dei consumatori attivi. Nella storia, però, Zafón sottolinea proprio come la narrazione possa essere potenziata dal lettore: «Ogni libro,

<sup>3</sup> <http://www.carlosruizafon.co.uk/shadow-walk.html>.

ogni volume che vedi possiede un'anima, l'anima di chi l'ha scritto e di coloro che l'hanno letto, di chi ha vissuto e di chi ha sognato grazie ad esso. Ogni volta che un libro cambia proprietario, ogni volta che un nuovo sguardo ne sfiora le pagine, il suo spirito acquista forza»<sup>4</sup>. In questo caso, i lettori che potenziano la storia sono coloro che usano attivamente vari tipi di ambienti mediali, come Twitter, Instagram, Statigram, Tumblr ecc. In tutti questi ambienti, gli strumenti offerti dal processo di digitalizzazione, come tag, hashtag, geotag, push e pull, mash, embed, share e follow, permettono al contenuto caricato da un utente di essere visto in località e modi differenti. Per esempio, può essere localizzato su una mappa grazie ai geotag, filtrato da tag e hashtag associati dallo stesso significato, può essere incorporato direttamente in narrazioni attraverso azioni di *embedding*, *mashing* o *remixing*. Con l'attivazione di certi processi, ogni utente combina uno specifico ambiente narrativo personalizzato – che favorisce le sue attività di *storytelling* – con i contenuti mediali che egli stesso ha creato o ritrovato, associando il tutto in maniera personale alla storia originale. Per esempio, gli utenti possono scattare foto, esprimere opinioni, remixare contenuti e dividerli. Questi utenti attivi, l'ambiente dei nuovi media, la localizzazione geografica sia degli utenti stessi sia della storia, così come i contenuti mediali a essa associati, formano l'ecosistema narrativo ibrido di *L'ombra del vento*.

#### *L'ecologia delle narrazioni nell'ecosistema di "L'ombra del vento"*

Il prossimo passo sarà la ricerca di analogie tra le nozioni e i principi dell'ecologia e la narrazione di *L'ombra del vento*.

L'ecologia è una disciplina che si occupa dei differenti livelli degli elementi strutturali degli ecosistemi, sia biotici che abiotici. Si noti che non esistono argomentazioni concrete riguardo a quali fattori considerare biotici e quali abiotici negli ambienti mediali – utenti, contenuti, tecnologia e servizi sono tutti stati classificati come specie “viventi” o come parti di un ambiente abiotico. In ecologia, i fattori biotici sono organizzati in un set di entità raggruppate in ordine di complessità crescente: or-

<sup>4</sup> C.R. ZAFÓN, *L'ombra del vento*, Milano, Mondadori, 2006.

ganismo individuale, specie, popolazione, comunità, ecosistema. Alcune branche dell'ecologia si occupano di questi livelli di complessità. Eccole.

*L'ecologia comportamentale* si concentra sulle interazioni comunicative degli organismi individuali della specie animale con vari fenotipi e comportamenti. Mentre vivono in certi ambienti e in certe condizioni, gli organismi individuali dispongono di consapevolezza, interagiscono, comunicano, si muovono, si riproducono e muoiono. Il *fitness* – vale a dire l'idoneità di un organismo all'ambiente circostante – è determinato dai fattori appena elencati. L'adattabilità indica quanto un sistema (organismo, popolazione, specie) si adatti all'ambiente in cui vive ed è valutata sulla sua capacità di sopravvivere e riprodursi. Gli organismi individuali sono auto-diretti, operano cioè per il proprio beneficio/profitto e competono con altri organismi, appartenenti alla loro stessa specie o ad altre, per delle risorse limitate.

Nell'ambito degli ecosistemi narrativi, potremmo inserire nella categoria di “organismi digitali”, i contenuti mediali, gli strumenti e i servizi per la produzione narrativa e i *produser*. Il termine *produser* è associato al concetto di *produsage*, introdotto da Axel Bruns<sup>5</sup>, che definisce il consumo e, allo stesso tempo, la produzione dell'utente, come componenti inseparabili dell'ambiente mediale. In ambito digitale, possiamo circoscrivere la definizione di *produser* a quegli utenti che hanno creato account per la produzione attiva nell'ambiente dei new media, dal momento che solamente loro possono interagire con l'ecosistema ibrido. Ogni elemento della narrazione creato o utilizzato dal *produser* può essere considerato come un campione esemplare dell'organismo digitale simbiotico, che consiste allora in un elemento digitale creato dal *produser* e da strumenti digitali sempre da lui attivati. Pensiamo per esempio a un *produser* che ha visitato una location della storia, ha scattato una foto con Instagram, ha aggiunto un geotag e un hashtag relativo alla storia, più qualche altro hashtag personale, ha promosso questa immagine attraverso Twitter (Fig. 1, sinistra) o l'ha postata sul suo blog Tumblr, condividendo poi l'upload su Twitter (Fig. 1, destra).

<sup>5</sup> A. BRUNS, Blogs, Wikipedia, *Second Life and Beyond: from Production to Produsage*, New York, Peter Lang, 2008.



Fig. 1 Gli elementi della storia condivisi su Twitter rappresentano organismi simbiotici attivati dal producer. Essi provengono da specie di tipo *Embodied Place* e *Creation* e sono composti da contenuti e servizi che conferiscono variabilità a questi organismi all'interno della specie.

Questi “organismi digitali” vantano una certa variabilità di caratteristiche e comportamenti grazie alle intenzioni, alle percezioni e all'appartenenza culturale del producer. Possono incorporare una certa consapevolezza di altri elementi narrativi attraverso l'uso di tag, hashtag, geotag e indirizzi Web. Possono risiedere in determinate location geografiche o virtuali. Possono interagire con altri elementi della narrazione in queste località dell'habitat, per esempio attraverso gli strumenti che consentono le operazioni di embedding e mashing. A seconda della località in cui sono situati, possono avere differenti modalità di riproduzione ed essere modificati in base alle possibilità della piattaforma software e alle consuetudini dell'utente nella comunità. Possono inoltre avere un differente periodo di esistenza a seconda dell'ambiente mediale. Per esempio, su Twitter gli organismi digitali potrebbero morire più rapidamente che su Tumblr, poiché le operazioni di *hashtagging* che permettono il filtraggio e il riuso delle informazioni sono culturalmente più deboli. La variabilità è associata alla differente idoneità di questi elementi narrativi nei diversi ambienti dell'ecosistema ibrido.

Un fenomeno di comunicazione descritto dall'ecologia comportamentale è lo *swarming*<sup>6</sup>, un comportamento auto-organizzato in cui interazioni locali tra organismi decentralizzati di alcune specie possono dare origine a più ampi comportamenti organizzati. Gli individui che compongono uno *swarm*, cioè uno “sciame”, hanno relazioni ecologiche con la collettività, ma mantengono individualità e possibilità di sopravvivenza quando l'intelligenza collettiva emerge<sup>7</sup>. In uno sciame, ogni organismo individuale è responsabile esclusivamente delle proprie azioni, ma l'insieme di queste azioni porta all'emergere dell'intelligenza condivisa. Lo *swarming* si basa sulla consapevolezza reciproca e sugli scambi comunicativi fra organismi, sia attraverso segnali in tempo reale sia attraverso segnali depositati nell'ambiente che funge da memoria condivisa. Leggere dall'ambiente o direttamente dai singoli membri i segnali dello sciame permette agli organismi di mantenere un certo benessere e di adattarsi. Gli *swarming systems* possono portare a termine operazioni che riguardano la collettività e adottare schemi complessi a partire da interazioni locali tra organismi autonomi. In un sistema narrativo ibrido, possiamo considerare le interazioni comunicative tra produser – come *requesting*, *informing* e *sharing*<sup>8</sup> di elementi narrativi – quali inneschi dello *swarming* di elementi narrativi.

Ogni elemento narrativo, creato e attivato dai produser come parte delle loro attività narrative attorno alla storia di partenza, può rimanere connesso all'ambiente circostante e agli altri elementi narrativi correntemente in atto nell'ecosistema ibrido (per esempio attraverso segnali comunicativi quali tag, hashtag e geotag). Ciò può portare alla comparsa di fenomeni di *swarming* in luoghi significativi, siano essi location virtuali o geografiche.

Per esempio, se un elemento narrativo associato alla storia è segnalato tramite tag, geotag o hashtag su Twitter o Tumblr, questo può essere ac-

<sup>6</sup> Cfr. E. BONABEAU, M. DORIGO, G. THERAULAZ, *Swarm Intelligence: From Natural to Artificial Systems*, Oxford-New York, Oxford University Press, 1999.

<sup>7</sup> J.A. SAUTER, R. MATTHEWS, H. VAN DYKE PARUNAK, S.A. BRUECKNER, *Performance of Digital Pheromones for Swarming Vehicle Control*, paper presentato alla Fourth International Joint Conference of Autonomous Agents and Multi-Agent Systems (AAMAS05), Utrecht, Netherlands, July 2005, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.100.6559> (ultima consultazione 1/03/2013).

<sup>8</sup> Cfr. M. TOMASELLO, *The Origins of Human Communication*, Cambridge-London, MIT Press, 2008.

cumulato e trovato da molti produser usando i tag come segnali, invitando quindi altri produser a fare lo stesso. Lo *swarm* segnalato dall'accumulazione di tag nel sistema narrativo ibrido è un processo auto-organizzante, in cui alcuni tag muoiono perché usati raramente, mentre altri sopravvivono perché aggiunti frequentemente dai produser. Lo *swarming* generato dalla consapevolezza degli elementi narrativi e manifestato in tempo reale, può essere rilevato più frequentemente in ambienti come Twitter.

*L'ecologia della popolazione* si occupa delle popolazioni di organismi e specie. Si concentra sulla dipendenza di organismi individuali rispetto ad altri organismi della popolazione della specie, così come sulla loro dipendenza rispetto a connessioni informative tra organismi individuali nella popolazione. L'ecologia della popolazione si serve delle nozioni di variabilità, abbondanza, densità e distribuzione degli organismi all'interno di una popolazione e di una specie in determinati habitat. La specie è una concettualizzazione delle classi di organismi che hanno in comune qualità, caratteristiche, comportamenti e capacità di riprodursi. Le specie resistono nel tempo grazie a una gamma di qualità, caratteristiche e comportamenti ereditati o appresi da quegli organismi che si sono adattati alla sopravvivenza in determinate condizioni.

Per esempio, nei sistemi narrativi ibridi i tag e gli hashtag possono descrivere qualità degli elementi narrativi; i processi utilizzati per condividere questi elementi permettono alcuni comportamenti; le interazioni dei produser con questi contenuti permettono la moltiplicazione e l'evoluzione di questi ultimi in differenti ambienti mediali. Nell'ecosistema di *L'ombra del vento*, le specie possono essere rintracciate attraverso l'analisi dei temi ricorrenti nei diversi ambienti mediali: *Book, Reader, Author, Illustration* (Fig. 1), *Quote* (Fig. 2), *Caption, Embodied Place* (Figg. 1 e 3) ed *Embodied Action*.

Negli ecosistemi narrativi, le specie possono essere identificate attraverso metodi induttivi e deduttivi. Con l'analisi induttiva, le categorie di contenuto possono essere rintracciate come *memi* o percorsi, e classificate come abbiamo fatto in questo articolo. Con l'analisi deduttiva, invece, è possibile cercare alcune specie dagli aspetti predefiniti, che sono collegate alla storia di partenza. Questo metodo può risultare efficace per le indagini volte a esplorare come certe narrazioni transmediali – con i loro per-



Fig. 2 Le variazioni delle specie *Quote* negli habitat di Instagram, Tumblr e Twitter.

sonaggi, ruoli, attività, stili visivi, linguaggi, concept complessi – possono influenzare i produser. Per esempio, il personaggio di Julian Carax e il negozio di libri del padre (incluso nella classificazione generale di specie *Place*) sembrano ispirare i produser dell’ecosistema di *L’ombra del vento*. Per vedere come il libro abbia coinvolto diversi produser nella creazione della specie *Quote*, è possibile analizzare la frequenza di caricamento e condivisione su Twitter, Tumblr o Instagram delle citazioni più popolari – per esempio: «I libri sono specchi in cui troviamo solo ciò che abbiamo dentro di noi». È anche possibile analizzare le trasformazioni qualitative della citazione, come si vede dalla figura 2, ipotizzando quale degli organismi della stessa specie possa sopravvivere più a lungo (quindi raggiungere una maggiore quantità di *like* e *share*) nell’ecosistema narrativo.



Ogni specie utilizza una particolare nicchia, concetto che si riferisce a una gamma astratta di condizioni biotiche e abiotiche che costituiscono l' idoneità di un organismo della specie. La nicchia può essere definita come uno spazio multidimensionale<sup>9</sup>. Mentre la nicchia è una concettualizzazione astratta di ciò che le specie necessitano per l'adattamento e la sopravvivenza, un habitat è una parte distinta dell'ambiente reale, un luogo in cui un organismo o una popolazione biologica esiste, vive e in cui è facilmente rintracciabile.

Per esempio, le immagini della storia con vari hashtag su Instagram, possono creare uno spazio astratto di significato, uno spazio onto-localizzato definito da categorie di base dell'essere. Questo può essere considerato una nicchia della specie delle immagini della storia (Fig. 6), mentre diversi geotag permettono di segnalare la varietà di luoghi geografici, varietà che è virtualmente arricchita dalle immagini della storia su Instagram. Insieme, hashtag e geotag formano lo spazio ibrido dell'habitat (Fig. 4).

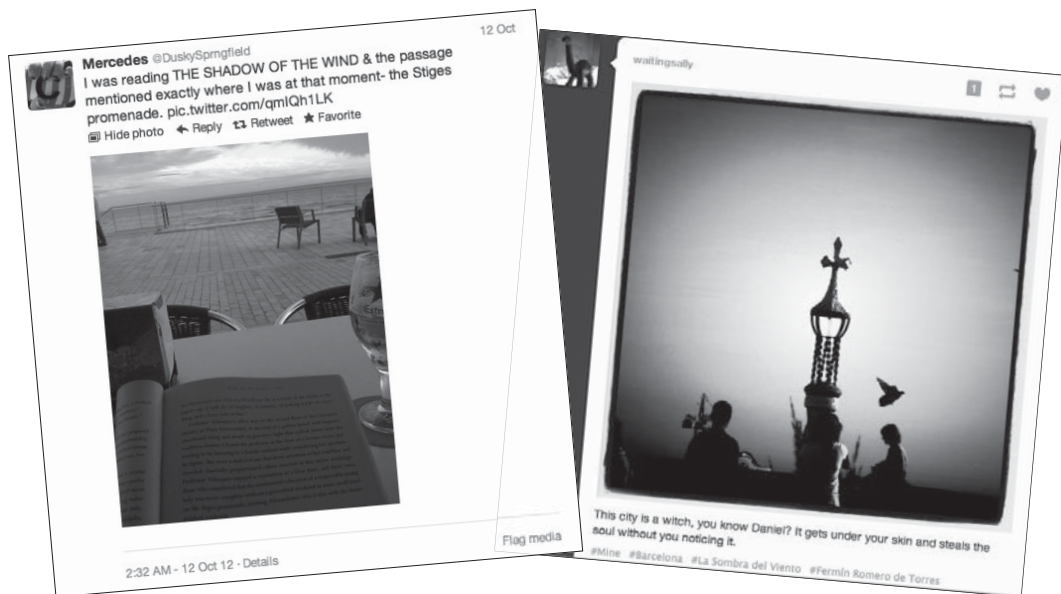


Fig. 3 Esempi della specie *Embodied Place* dagli habitat di Twitter (sinistra) e Tumblr (destra).

<sup>9</sup> G.E. HUTCHINSON, *Concluding Remarks*, Cold Spring Harbor Symposia on Quantitative Biology, 22, 1957.

La popolazione è un gruppo di individui che occupano un certo habitat in una determinata area. La popolazione dispone di capacità omeostatiche, che mantengono la densità di abitanti entro certi parametri, indipendentemente dalle perturbazioni ambientali presenti nell'area. Per esempio, la popolazione delle immagini della storia della specie *Quote* può risiedere su Instagram, Tumblr e Twitter, ma distribuzione e densità sono variabili – troviamo infatti le quote più basse su Twitter, poiché l'habitat in questione favorisce gli scambi brevi e compressi e l'indirizzo dell'immagine compare solo nel tweet iniziale. La condivisione delle immagini da Instagram, inoltre, richiede uno sforzo in più. Le citazioni testuali sono più competitive (ci vuole meno sforzo a creare e remixare) rispetto a quelle corredate da immagini.

In una popolazione, gli organismi che si trovano fisicamente in prossimità gli uni degli altri possono influenzarsi reciprocamente in maniera più frequente, intensa e molteplice. Per esempio, quando un produser sta

Fig. 4 La location ibrida *Calle de la Princesa* nell'ecosistema di *L'ombra del vento*.



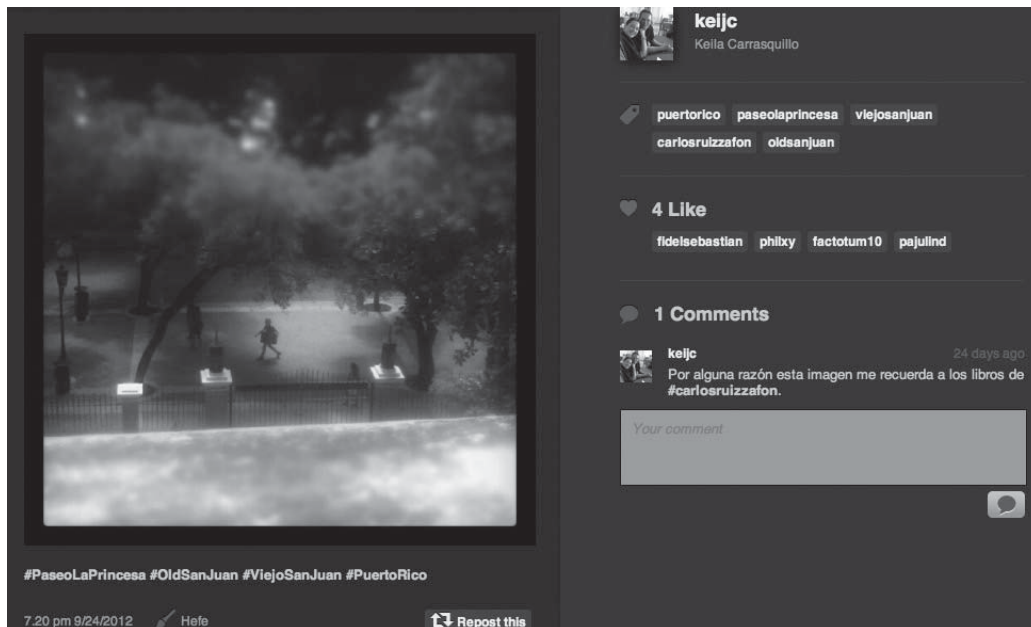
*Le narrazioni come storie geolocalizzate negli ecosistemi ibridi*

filtrando gli elementi narrativi attraverso tag e hashtag, gli stessi contenuti vengono mescolati e appaiono poco distanti gli uni dagli altri (Fig. 5).

Diventa così possibile notare diverse specie della storia e la loro varietà interna. Le popolazioni sono incapaci di riprodursi quando la densità degli organismi nella loro area è inferiore al livello critico. Per mantenere una densità ottimale, le popolazioni si servono di diverse strategie, come la formazione di aggregazioni.

L'habitat di Instagram favorisce il benessere della massa critica delle immagini della storia. Dal momento che queste immagini sono distribuite nello spazio di significato in diverse nicchie attraverso gli hashtag, la coesistenza nello stesso habitat di diversi punti di vista sulla storia avviene possibile.

Potremmo anche dire che i diversi habitat di Instagram, Twitter e Tumblr contengono dimensioni delle nicchie che permettono alle immagini della storia di popolare tali spazi – per esempio, gli hashtag #carlosruizZafón e #theshadowofthewind. La popolazione cresce rapidamente solo se ci sono molte risorse disponibili. Di conseguenza, la crescita



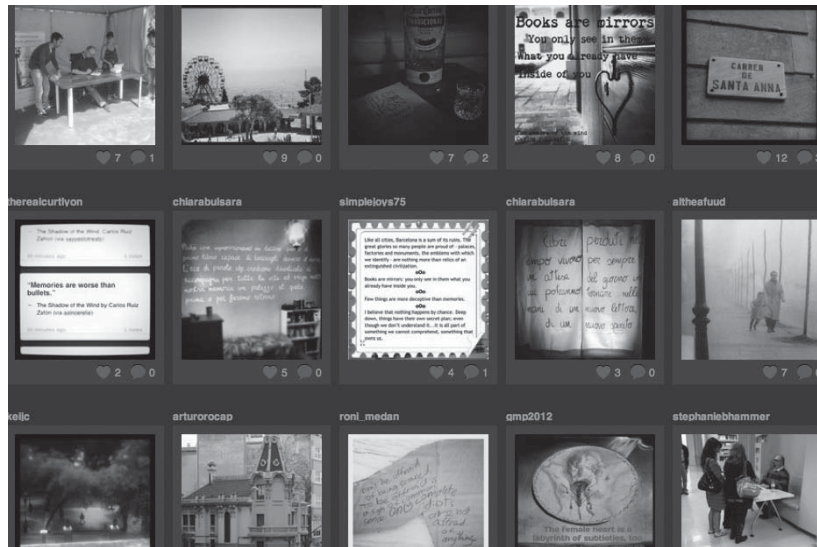


Fig. 5 Nell'ecosistema narrativo, filtrare le immagini della storia nella community della specie con l'hashtag #carlozruiffon, permette al produser di: afferrare gli aspetti più interessanti di *L'ombra del vento*; rilevare, per poi trarne ispirazione, le variazioni all'interno di differenti specie della storia; valutare l'idoneità degli elementi della storia in un ecosistema in base alla frequenza di utilizzo; contribuire egli stesso in maniera innovativa o semplicemente aggiungendo contenuti simili che, a loro volta, possano alimentare lo *swarming*.

diminuisce quando le risorse diventano scarse. Le risorse sono elementi abiotici; a questo proposito, cercherò di identificare gli elementi abiotici negli ecosistemi narrativi ibridi più avanti nel corso dell'articolo.

Differenti specie usano differenti strategie di popolazione: a) le specie opportuniste (*r-strategy*) propendono per cambiare le condizioni ambientali che consentono la rapida crescita della popolazione per cicli di vita brevi e non hanno interesse per la progenie. In questo senso Twitter, in quanto ambiente per lo *storytelling* dei produser, favorisce la *r-strategy* per i contenuti: essi vantano infatti la capacità di diffondersi viralmente, ma spariscono altrettanto rapidamente dal flusso perché non vengono condivisi o, semplicemente, perché vengono modificati. b) Le specie stabili (*k-strategy*) investono più energie nella prole. Per esempio, Tumblr e Instagram favoriscono la *k-strategy* degli elementi narrativi, in cui i conte-

nuti sono attentamente modificati e annotati con tag e hashtag, creando così migliori condizioni di condivisione, riuso e moltiplicazione.

Gli studi recenti sulla teoria evuzionistica pongono l'accento sull'idea di costruzione delle nicchie come un fattore ecologico<sup>10</sup>, mettendo in rilievo ciò che gli organismi ereditano dagli antenati, dai geni e dall'ambiente modificato, con la correlata pressione della selezione. Vari autori sostengono che, come in un *feedback a loop*, gli organismi abbiano un profondo effetto sull'ambiente stesso, effetto che deve perdurare abbastanza a lungo e con sufficiente efficacia locale al fine di condurre a una reale evoluzione.

Analogamente, per ogni elemento narrativo, la nicchia e il suo spazio significativo sono determinati da tutte le azioni e i tag attivati dai producer. Gli esemplari degli elementi narrativi devono adattarsi alla nicchia, tuttavia creano e modificano la concettualizzazione della nicchia stessa e delle categorie di elementi narrativi che la abitano. Nei sistemi narrativi ibridi, le informazioni basate sui tag e i significati degli elementi narrativi attivati dai producer possono essere classificati come *ecological inheritance* nella nicchia di significato di una storia, che può essere utilizzata per lo *swarming* narrativo.

*L'ecologia della comunità* si concentra sulla coesistenza di comunità di specie (si noti che il concetto è diverso da quello di comunità di persone), sulle loro interazioni, sulla loro composizione, organizzazione e successione. Si occupa anche di flussi trofici dalle specie auto-trofiche a quelle etero-trofiche. Una comunità è una coalizione temporanea di gruppi naturali di popolazioni da differenti specie, che vivono nello stesso habitat e interagiscono con l'ambiente circostante. Possiamo osservare un flusso trofico analogo nel "passaggio" di immagini relative alla storia da Instagram a Twitter o Tumblr (Fig. 1, destra). In questo caso, l'immagine di partenza creata su Instagram può essere definita un organismo auto-trofico, mentre il post del blog o il tweet contenente l'immagine da Instagram è un organismo etero-trofico, che necessita del flusso trofico di Instagram. I post o i tweet senza immagini possono essere invece considerati degli organismi auto-trofici e sono situati all'inizio della catena alimentare.

<sup>10</sup> Cfr. F.J. ODLING, K.N. LALANDM, M.W. FELDMAN, *Niche Construction: The Neglected Process in Evolution*, Princeton, Princeton University Press, 2003.

Caratteristiche importanti delle comunità sostenibili sono la diversità delle specie all'interno della comunità, la loro connessione e aggregazione e le loro interazioni comunicative e per la condivisione delle risorse. Queste ultime comprendono l'antagonismo (l'esistenza di una specie esclude quella di un'altra), la competizione (soppressione mediata tra specie) e il mutualismo, associato agli scambi di energia e di materia (include il parassitismo, la simbiosi e il commensalismo). La competizione è vista come una delle forze più potenti e pervasive nelle comunità ecologiche, in quanto responsabile dell'evoluzione di molte caratteristiche degli organismi. Il risultato della competizione tra specie è il mutualismo. In precedenza ho descritto la competizione interna a Twitter tra specie di tipo *Quote*, sia testuali sia illustrate. La competizione all'interno della specie può causare una distribuzione territoriale o aggregata che da una parte rafforza la competizione portando alla formazione di gerarchie, ma dall'altra accresce anche la comunicazione e l'apprendimento, creando infine il microclima adatto per i narratori. Le differenti specie dell'ecosistema di *L'ombra del vento* sembrano avere diverse frequenze, che possono essere associate alle consuetudini narrative della forma letteraria – ci sono infatti molti organismi che appartengono alle specie di tipo *Quote* o *Book*, mentre le *Embodied Action* e le *Embodied Place* appaiono raramente. È quindi possibile ipotizzare che i produser negli ecosistemi narrativi ibridi non possano essere coinvolti facilmente nell'azione fisica in spazi reali, a meno che la densità di questi punti della storia non diminuisca.

L'ecologia dell'ecosistema si occupa delle relazioni trofiche, vale a dire dei flussi di energia e di materia negli ecosistemi. Le trasformazioni della materia e dell'energia sono mediate attraverso comportamenti e funzioni di organismi viventi e componenti abiotiche. Il principio di base dell'ecologia è che, nei sistemi naturali, le risorse sono limitate da fattori abiotici e il ruolo delle specie biotiche consiste nel comporre, scambiare, accumulare e scomporre nuovamente energia e materia. Negli ecosistemi narrativi ibridi è possibile intendere l'attenzione dei produser come corrispettivo dell'energia, e le emozioni, azioni e i significati creati, come analoghi della materia. Differenti specie narrative necessitano dell'attenzione dei produser per sopravvivere, riprodursi e partecipare alla composizione, allo scambio, all'accumulo e alla scomposizione dei significati della storia, proiettando le emozioni e le azioni del produser nell'ecosistema narrativo.

### *Le narrazioni come storie geolocalizzate negli ecosistemi ibridi*

L'ecologia dell'ecosistema presuppone che le relazioni trofiche tra specie nello stesso ecosistema permettano il flusso unidirezionale di energia e materia. La direzione del flusso lungo catene trofiche è diretta da organismi auto-trofici di basso livello (che sono in grado di incanalare l'energia in certi prodotti) verso organismi etero-trofici (che hanno bisogno di quei prodotti ricchi di energia per esistere) fino a quelli che scorporano la materia e liberano l'energia. Il deposito temporaneo di prodotti ricchi di energia può anche rimuoverli per un certo periodo dal flusso dell'ecosistema. La permeabilità di un ecosistema rispetto allo scorrere dell'energia e della materia dipende dalla natura delle "architetture" dei suoi componenti, dai collegamenti nella catena trofica, dai percorsi alternativi, dagli *hub* nella rete trofica e, infine, dalle caratteristiche individuali delle specie. Gli individui di differenti specie, inoltre, possono interagire fra loro e queste interazioni influiscono sul flusso d'energia. La produttività è l'abilità di un sistema di accumulare energia nella materia nel corso del tempo: questo concetto può essere utilizzato per confrontare tra loro diversi sistemi.

Gli elementi narrativi attivati dai produser possono dare origine a svariate connessioni basate su tag, geotag e hashtag, così come a connessioni tra produser e habitat narrativi tramite operazioni di *mashing*, *embedding*, *pulling* e *pushing*. Tutti questi collegamenti danno vita alla caratteristica connettività degli ecosistemi narrativi. L'attenzione del produser (=energia) permette la trasformazione delle informazioni fornite da elementi narrativi di partenza (=materia) in significati, emozioni e azioni (=materia). Il flusso narrativo è creato intorno alla storia, che è alimentata dall'attenzione dei produttori e che è costellata da una moltitudine di produzioni ancillari, le quali possono essere accumulate nell'ecosistema ibrido e usate poi come segnali di attività narrative (come descritto nel caso degli *swarming*).

### *La spazialità degli ecosistemi narrativi*

La spazialità è un concetto chiave per gli ecosistemi narrativi ibridi. La fusione di due spazi (la nicchia e l'habitat) in un ecosistema narrativo ibrido permette i movimenti dei produser attraverso location virtuali, geografiche o di significato, attivandone la ridefinizione (per esempio Bar-

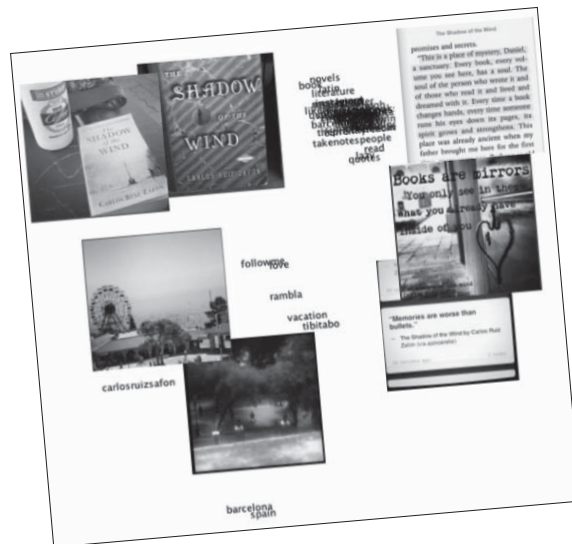


Fig. 6 La nicchia significativa di *L'ombra del vento* composta dall'associazione degli hashtag usati su Instagram. Lo spazio multidimensionale differenzia le aree di attrazione più popolari all'interno della nicchia. Nell'ecosistema narrativo, le specie Embodied Place, Caption e Quote possono essere considerate come prototipi di storia geolocalizzata.

cellona come #thecityofshadow). Permette inoltre la comunicazione fra i produser e gli elementi narrativi che essi creano. Trovandosi in una località geografica (ad esempio nella *old town* di Barcellona), un produser può esplorare la nicchia di significato che la “aumenta”, scoprendo diverse aree di attrazione che altri narratori hanno assegnato alla location (per esempio #love, #erotic, #tragic, #time, #mysterious, #thrilling, #shadow). Il produser può anche vedere gli elementi narrativi situati nelle località virtuali, che competono o co-operano l'uno con l'altro al fine di catturare l'attenzione del “visitatore”. Il produser può associare i nuovi elementi della storia a uno o più spazi nella nicchia di significato, aggiungendo particolari (hash)tag. Quando certi significati sono usati frequentemente, gli elementi della storia si accumulano, stimolando l'attrazione del produser verso certi luoghi di significato e danno così forma alla nicchia, che a sua volta influenza le proprietà degli elementi narrativi che possono favorire la sopravvivenza. Ogni dimensione di significato che provoca attrazione nel produser all'interno di una nicchia (#theshadowofthewind) può essere utilizzata per scoprire altre località geografiche o virtuali associate allo stesso significato e può dunque condurre il produser da una location geografica o virtuale all'altra (Fig. 6 – per esempio, La Rambla o



il Tibitabo a Barcellona). Le potenzialità emozionali o d'azione (Fig. 3) possono entrare nelle località virtuali o geografiche dell'ecosistema narrativo grazie ai tag della nicchia di significato, promuovendo così la scoperta di affinità fra gli utenti.

Peculiari degli ecosistemi narrativi ibridi sono gli elementi della storia creati dai produser – le estensioni – con differenti caratteristiche e idoneità all'ambiente e che risiedono in particolari località, reali o virtuali, associate alle relative nicchie di significato. Raccontare una storia in modalità geolocalizzata significa creare e rivisitare luoghi significativi nell'ecosistema narrativo ibrido come attività auto-dirette. Il *feedback a loop* da e verso l'ecosistema è creato dalla partecipazione dei produser nella composizione e nell'adattamento delle nicchie di significato e dell'habitat. Le storie sembrano quindi il risultato dell'accumulo di attività di *swarming* di molti produser e possono essere descritte come varietà di storie astratte, che vengono adattate a certe aree d'attrazione nello spazio dell'ecosistema. È anche possibile esemplificare queste specie di storie attraverso i *memi*. Esse vantano infatti connessioni trofiche e comunicative le une con le altre, che finiscono con l'incanalare il flusso narrativo per poi stimolare la produttività dell'intero ecosistema. Un flusso narrativo emergente che attraversa i luoghi della storia può diventare identificabile solo in un determinato momento e può rivelare delle linee narrative casuali o che sembrano dovute a processi di auto-regolamentazione.

### *Conclusioni*

Si è discussa la possibilità di impiegare certe nozioni ecologiche per indagare fenomeni narrativi nell'ambiente dei nuovi media. In particolare, la narrazione ibrida dell'ecosistema di *L'ombra del vento* è stata analizzata con un focus sui contenuti creati dai produser. I limiti di spazio dell'articolo non hanno permesso ulteriori approfondimenti sugli elementi di partenza della storia scritta da Zafón e sul modo in cui questi hanno influenzato i produser nello sviluppo di certi passaggi narrativi dell'ecosistema. Il modo in cui un romanzo o una narrazione transmediale complessa funzionano come un ecosistema, e come questi vengano poi "estesi" dalle attività dei produser, potrebbe comunque essere oggetto di un ulteriore studio.

K. PATA

Quindi gli ecosistemi narrativi possono essere studiati a partire da diversi livelli, al fine di rivelarne la spazialità delle narrazioni, nonché i flussi narrativi. Considerare la spazialità delle narrazioni permette di identificare gli elementi narrativi adatti a sopravvivere nel network dell'ecosistema transmediale, quegli stessi elementi che attivano le interazioni del fandom con la storia di partenza, espandendone infine l'ecosistema.

(traduzione di Paola Brembilla)