Non volger giammai la pagina intonsa
prima di aver sciolto con alta cura
l'enigma di lettura

Giovanna Frene

BIBLIOTECA DI LETTERATURA INUTILE

52

© 2025 ITALO SVEVO® edizioni *dal 1966 a Trieste*

Prima edizione, ottobre 2025

ISBN: 978-88-99028-94-7

ALESSANDRO MANTOVANI

QUI NON C'È NIENTE
IMMAGINI DAL LABIRINTO

ITALO SVEVO
TRIESTE · ROMA

QUI NON C'È NIENTE

A Emanuele, Giancarlo e Silvio
per le pratiche e le magie

A Matilde
per il suo labirinto

DOVE SEI?

In un romanzo del 2013 diventato ormai un classico della distopia, le grandi compagnie tecnologiche si sono fuse in un solo colosso chiamato Il Cerchio che deve il successo a TruYou, un unico account in grado di semplificare radicalmente l'accesso ai servizi web creato da Tyler, uno dei tre fondatori dell'azienda: «Un account, un'identità, una password, un sistema di pagamento, per ogni persona». Tra le varie trovate commerciali attuate dalla compagnia per ampliare la propria influenza economica e politica – alcune delle quali hanno peraltro fatto la loro comparsa nel mondo reale – c'è l'invenzione e la diffusione di piccole telecamere portatili che trasmettono ciò che viene inquadrato sul social del Cerchio: si tratta di un gioco e tutti sono invitati; lo scopo è mostrarsi sul social più social di tutti, facendo della propria vita una sorta di continuo, gigantesco post. Ma è soprattutto attraverso un argomento securitario («condividere è prendersi cura»), politico (la possibilità di restaurare una sorta di democrazia diretta tramite il social unico) e sociale («i segreti sono bugie») che Eamon, altro capo dell'azienda,

insiste sui benefici di una vita costantemente visibile online, in uno scenario che si avvicina al totalitarismo col procedere del racconto. Inutile dire che la storia di Mae, giovane lavoratrice assunta al Cerchio e tester volontaria del progetto, finisce male, con lei in fuga attraverso gli edifici del campus. Peccato che questi siano, in conformità con la logica dell'azienda, perfettamente trasparenti.
Dalla trasparenza distopica del romanzo di Dave Eggers (intitolato, appunto, *Il Cerchio*), curiosamente cioè da lontano e dal futuro, comincia questo viaggio verso il labirinto. Prima infatti di addentrarci nei meandri veri e propri c'è bisogno di porre qui all'inizio la domanda che sta dietro questo lavoro: perché parlare del labirinto oggi? Cosa ha ancora da dire al nostro presente questo luogo tanto simbolico e stratificato nel tempo?
Poiché il labirinto ci insegna che la strada migliore per raggiungere un luogo spesso non è quella dritta, al fine di trovare delle risposte sarà necessario adottare appunto la logica del labirinto stesso, imparare cioè a muoversi in maniera sghemba, storta o vorticosa, fare cioè un passo indietro o di lato rispetto al cuore dell'argomento, incominciando dal nostro rapporto con gli spazi.
Il mondo contemporaneo, infatti, è figlio di uno sviluppo senza precedenti, che ha portato alla colonizzazione e alla globalizzazione di quasi tutti i territori esistenti. La porzione di mondo dominante oggi non conosce limiti; le frontiere, i muri, i confini, per quanto resistenti e reali, sembrano scolori-

re in mezzo a una realtà che va smaterializzandosi sempre di più. Nel mondo di internet tutto è accessibile, tutto è noto, conosciuto, tutto è *visibile*. Ora, questo rapporto di dominio tecnologico sulla realtà si basa grossomodo su tre principi da cui è stato informato il progresso (per lo meno come inteso in Occidente sotto forma, appunto, di continua evoluzione tecnologica e controllo territoriale), principi che definirei, in ordine progressivo: illuminazione, rettificazione, trasparenza.
Senza dunque prima analizzare cosa significhino questi concetti non potremo fare il nostro ingresso nel labirinto. Così, per compiere il nostro rito di accesso, per ora, parleremo ovviamente di tutt'altro.

1. Il palazzo di cristallo

Nel 1851 l'Inghilterra sta accelerando verso il futuro. Il mondo a venire prospettato alle soglie della Seconda rivoluzione industriale appare come un distillato di ingegneria, tecnica, scienza e medicina. La fiducia nel progresso conoscerà di lì a poco la sua stagione più rosea, attraverso il puntello filosofico del positivismo, diventando anche la bandiera ideologica con cui giustificare e assolvere le violenze dell'imperialismo.
Proprio quell'anno, a Londra, terminano i lavori di costruzione del Crystal Palace, su progetto dell'architetto Joseph Paxton. L'edificio in ferro e vetro, modulare, tanto maestoso quanto facilmen-

te penetrabile con lo sguardo, insieme chiuso e aperto, viene immediatamente elevato a simbolo dell'architettura del futuro. È a partire da questo momento storico (concomitante peraltro con l'inizio formale della storia contemporanea) che le idee di trasparenza, levigatezza, sobrietà e freddezza incarnate per la prima volta dal Crystal Palace si calano lentamente all'interno delle architetture e degli spazi per arrivare, ai giorni nostri, a dare forma ai prodotti commerciali, al design degli elettrodomestici, dei computer, dei telefoni, delle automobili, coniando così una nuova estetica fatta di vetri, schermi, specchi. Questa ossessione per la trasparenza – tanto decantata ad esempio da Paul Scheerbart, intellettuale weimariano, nel suo *Architettura di vetro* del 1914 – cela tuttavia un mito della modernità che possiede radici ben più profonde e lontane dalle sue espressioni architettoniche.
La storia dell'Occidente è infatti costruita attorno a un nesso che fa della visibilità il suo vettore primario. Ciò che può essere visto può essere non solamente conosciuto (gli studenti di liceo classico di certo ricordano la forma del verbo greco *óida*, «ho visto e quindi so»), ma soprattutto dominato, usato, percorso. L'esplorazione geografica, connessa alla conquista reale o simbolica di luoghi e popoli e allo sviluppo tecnologico, ha rappresentato il motore della storia umana – in particolar modo occidentale – fin dai suoi esordi. Rendere trasparente il mondo intero, guardarci attraverso e poter cogliere così, tutti insieme, i suoi mecca-

nismi e le sue complessità, conoscerne i misteri e appropriarsene, padroneggiare le formule, le verità che schiudano il controllo della realtà, passare, nel mondo, da una condizione subalterna a una di supremazia; ecco forse uno dei desideri più reconditi dell'uomo europeo, da quando ha inventato le divinità e da quando ha ingaggiato con esse una lotta senza quartiere per sostituirvisi.
E così, se la trasparenza è il punto di arrivo di un processo di sventramento e illuminazione dei luoghi, la capacità di renderli "aperti", visibili, piatti, lisci ha a che fare con la scienza che si è costituita come fondamentale per la rappresentazione di questo bisogno di conoscenza: la cartografia, ossia la restituzione/rappresentazione del mondo intero ridotto su un piano. Tecnica che accompagna l'umanità dall'alba dei tempi, la costruzione delle mappe, a partire dall'età moderna, ha fatto tuttavia un balzo in avanti. In un passato più remoto la costruzione cartografica del mondo spettava infatti a coloro che percorrevano gli spazi dall'interno; la loro era una geografia di osservazione, basti pensare a scrittori antichi come Strabone e Pausania, la cui modalità operativa è una sorta di collage di luoghi e nomi: attaccato a questo c'è quello, e vicino a quello c'è quell'altro.
È invece la modernità a compiere la rivoluzione alla base delle scoperte e dei viaggi oltreoceano che caratterizzeranno il XVI secolo.
A un certo punto del suo poema comico, *Morgante* (1478), lo scrittore fiorentino Luigi Pulci racconta

di Astolfo, il quale, salito in groppa all'Ippogrifo, vola e per la prima volta vede il mondo dall'alto, da uno sguardo aereo, da una nuova *prospettiva*; proprio quella stessa prospettiva che a Firenze e Ferrara era stata inventata in pittura nei decenni limitrofi. Ma quella di Astolfo è una prospettiva nuova e unica proprio perché giunge per la prima volta dall'alto. Lo sguardo del cavaliere non è più solamente orizzontale, descrittivo, che assorbe, registra, annota (tratto che faceva infatti somigliare gli antichi più a degli antropologi che a dei geografi modernamente intesi), ma diventa *proiettivo*, si proietta cioè verso un altrove di cui traccia le possibili coordinate. E la svolta è proprio questa: non c'è più un mondo che prende forma parte per parte emergendo dalla nebbia dell'ignoto, ma la proiezione di una rotta da seguire per verificare se questo mondo esista o meno per come crediamo. Con un simile cambio prospettico la geografia rivela tutto il suo potere e, assumendo questa nuova posizione, l'uomo è portato per la prima volta a sostituirsi alla prospettiva di Dio, come ricorda bene l'emblema di Leon Battista Alberti nelle sue opere: un occhio con le ali librato in cielo.

2. Dalla Cina con furore

L'ultima delle quattro parti in cui è divisa la saga fantascientifica *Oceano rosso* del cinese Han Song, con un apprezzabile capitombolo temporale, si

distacca dal futuro distopico raccontato nelle altre sezioni per narrare la storia di Zheng He, ammiraglio della flotta Ming nella prima metà del Quattrocento. Mosso da una profezia secondo cui il salvatore della Cina andrà trovato in Occidente, Zheng He si mette in mare a capo della più grande flotta mai vista al mondo; a guidarlo è un artefatto magico, una mappa sferica che – come in un moderno videogame – si illumina di volta in volta, scoprendo, nominando e segnalando i territori che la flotta attraversa. Non solo questa sfera è, in buona sostanza, un mappamondo interattivo e una bussola di viaggio, ma rappresenta felicemente quel tipo di geografia antica di cui parlavamo poc'anzi. Nel racconto che ne fa l'autore, Zheng He non è diverso da Pausania: egli naviga letteralmente verso l'ignoto, mentre la mappa registra l'esistente soltanto una volta che viene attraversato. Quando i cinesi di Zheng He arriveranno nel golfo di Guinea e incontreranno i portoghesi, farà la sua comparsa un giovane ragazzo un po' matto che ha girato le corti europee con in mano una tavola su cui è disegnata una proiezione del mondo e di come, secondo i suoi calcoli, sia possibile raggiungere la Cina con una rotta più rapida rispetto a quella che prevede di doppiare il Capo di Buona Speranza. Il suo nome è Cristoforo Colombo.
Ciò che il romanzo illustra in questo carotaggio che ho riportato non è altro che il rapporto preciso fra i due tipi di geografia: alla sfera di Zheng He fa da contraltare la tavola di Colombo; all'in-

certezza dello sguardo del cinese che rappresenta i luoghi solo dopo averli attraversati corrisponde il calcolo di Colombo, che, come l'occhio alato di Alberti, riduce il mondo a una tavola costruendo in anticipo, attraverso una proiezione matematica, quanto dei luoghi ancora non si conosce. Il mondo in questo modo, da incognita oscura e pericolosa, diventa tragitto, rotta, direzione. Diventa, insomma, percorribile.

Non è un caso che proprio Colombo sia un perno delle riflessioni del geografo Franco Farinelli. Come Han Song nel suo romanzo, anche Farinelli mette a confronto due tipi di viaggio, quello di Colombo, con le caratteristiche che abbiamo già detto, e quello di Marco Polo, associabile al nostro Zheng He. Argomenta tuttavia Farinelli che i viaggi dei due personaggi non si limitano a rappresentare due modalità di *fare* geografia, ma evidenziano *come* essi incarnino un diverso approccio con il mondo che li circonda. Scrive Farinelli: «Nel Medioevo le rappresentazioni cartografiche erano la copia del mondo, rispecchiavano le relazioni di cui quest'ultimo si componeva, ed erano perciò una sua interpretazione religiosa e filosofica oltre che un suo disegno. Esse erano il suo ritratto ma anche, consapevolmente, l'autoritratto della cultura che produceva il ritratto». Al contrario, la modernità è l'epoca che costruisce «l'immagine del mondo», proprio a partire dal fatto che, chiosa il geografo, «la prima mossa moderna consiste nella riduzione del mondo a un'immagine». Ecco

che allora a Marco Polo, viaggiatore premoderno, le cose del mondo, come racconta nel *Milione*, si rivelano nella loro durata e così facendo i luoghi attraversati diventano a loro volta misura della vita stessa. Nel viaggio del veneziano non esiste una temporalità astratta – quella del piano; spazio e tempo coincidono nell'esperienza del percorso, misurandosi a vicenda. Colombo, al contrario, come nel romanzo di Han Song, è animato dalla fretta, dall'idea di massimizzare l'utilità di una rotta, sostanzialmente, quindi, da un'esigenza temporale. Ciò che spinge Colombo è la velocità, ovvero un rapporto matematico tra astratte quantità. La discrepanza tra Colombo e Polo sta nello sguardo, nella *prospettiva* che adottano verso il reale, richiamando una distinzione significativa per la geografia e per il nostro discorso sul labirinto, quella cioè che opera una separazione tra ciò che è "spazio" e ciò che è "luogo".

Dei due, il termine "spazio" deriva la sua radice dal greco *stádion*, cioè un'unità di misura usata dai Greci corrispondente a quasi duecento metri odierni. Parlare di spazio significa quindi etimologicamente parlare di un posto, zona o territorio, inteso nella sua forma misurabile ed estensibile. Uno spazio è dunque il risultato di una prospettiva che lo rende traducibile in termini astratti, matematici o geometrici. Esso è un posto che perde connotazione identitaria in favore di una sua riproducibilità sia in termini fisici che concettuali. Il concetto di "spazio" è associabile a ciò che

in architettura si chiama "tipo", ossia l'idea di un edificio (la chiesa, il teatro, lo stadio eccetera), e che in geografia rappresenta invece i territori dalla loro prospettiva misurabile – e dunque rappresentabile. Per questo motivo lo spazio è infinitamente ripetibile, come sono ripetibili i tipi architettonici e come lo è, appunto, un'unità di misura. Per questo esso è sempre uguale a sé stesso, il che significa poi che è uguale a tutti gli altri spazi: l'equivalenza è la sua proprietà. Lo spazio è uniforme, continuo, implica il ritorno e la reversibilità. Per tali caratteristiche e poiché figlio del calcolo, esso è altresì privo di simboli perché volto all'utilità, all'attraversamento; il tempo di percorrenza è la sua vera misura e il suo scopo. Il mondo dei calcoli di Colombo è il mondo appiattito sulla tavola, è la realtà spazializzata ed estesa, dominata dall'astrazione spazio-temporale, osservata cioè a partire dai suoi termini matematici, possibili solo da quando lo sguardo di chi la costruisce si è levato al livello del cielo. Lo spazio diventa perciò nient'altro che l'intervallo nel reticolato di meridiani e paralleli, guarda alla carta, alla proiezione, non al globo.

Al contrario, ciò che definiamo "luogo" è una zona, posto o territorio unico e perfettamente riconoscibile, proprio in virtù di caratteristiche o qualità che gli sono proprie e sono da esso inseparabili. *La* casa è uno spazio, la *mia* casa è un luogo. In greco il termine di riferimento è *tópos* e definisce un posto identificabile e singolare rispetto ad altri: non

ci possono essere due luoghi uguali. Proprio per questa sua singolarità, nel luogo la coordinata temporale è abolita in favore di quella territoriale; il luogo non è riducibile a calcolo, non si può misurare né sapere quanto è vasto, lungo, o che forma abbia; esso non si attraversa, si abita, si esperisce, si tenta. Il luogo si interfaccia con noi in una dimensione non solamente esteriore o funzionale, ma raggiunge aspetti emotivi, memoriali, simbolici della nostra esperienza. Non essendo né uniforme né reversibile, da esso non è detto che si faccia ritorno, e per questo il luogo cela in sé anche il pericolo della presenza dell'alieno, della mancanza di controllo da parte di chi lo penetra, di ciò che non si può o non si sa interpretare e che viene associato al sacro e al misterico. Lo spazio, al contrario, è un territorio spalancato, dritto, privato di un livello interpretativo, non presenta angoli bui, è innocuo e dominabile.
In relazione a ciò potremmo dire che lo spazio è subordinato al tempo, è conoscibile, misurabile e legato al movimento; il luogo è invece atemporale, è legato allo stare, è enigmatico, mai completamente accessibile. Lo spazio è legato all'utente, il luogo invece alle forze che lo abitano.

3. Hic sunt dracones

Alle soglie del deserto del Sahara, i Romani arrestarono la loro avanzata, tracciando sulle carte,

come vuole la vulgata, la dicitura *Hic sunt leones*. Questo non significava solo che effettivamente in quei territori dimorassero bestie selvagge, ma riassumeva una sorta di confine cartografico implicito: qui non si va perché non c'è posto per noi, lo spazio è già occupato da altri, ben più selvaggi e feroci, contro i quali sarebbe tanto dispendioso quanto infruttuoso combattere.
Il deserto (dal participio perfetto del verbo latino *desero,* «abbandonare») è infatti un esempio naturale di ciò che abbiamo definito "luogo". Esso è spazio solo in apparenza, così come è solo apparente la nostra capacità di attraversarlo senza strumenti o di ripercorrere al contrario il nostro tragitto sperando di uscirne vivi. E però, nell'epoca delle grandi scoperte, non solo il deserto era inesplorato, ma anche gran parte del globo. Ecco perché a partire dal XVI secolo su molte mappe inizia a comparire la dicitura *Terra incognita* per designare spazi non conosciuti; dicitura che sparirà peraltro proprio nel corso del XIX secolo, ossia all'avvio dell'età contemporanea che, come abbiamo detto, si costruisce a partire dai concetti di illuminazione, rettificazione e trasparenza di tutti i territori. Tuttavia, deserti e *terrae incognitae* non hanno semplicemente rappresentato un confine, un orizzonte più o meno in movimento, o un limite sacro, invalicabile, ma hanno anche sempre evocato la paura dell'ignoto e della morte, rivelandosi silenziose utopie senza nome nelle quali l'umanità ha proiettato i propri mostri.

Per molto tempo, infatti, nella geografia il confine tra reale e immaginario, tra conscio e inconscio, tra fisico e metafisico non è stato così netto e preciso come lo pensiamo oggi. Prima della completa età moderna le carte non erano solamente uno strumento per descrivere lo spazio, ma riflettevano soprattutto un'immagine del mondo derivata dalla cultura che le produceva. In esse trovavano spazio miti, leggende, orrori, speranze, in una rappresentazione del reale ancorata all'irrazionale, ben al di fuori della scienza. Le carte mostravano la convivenza tra umano e non-umano, tra noto e ignoto, concreto e fantastico, rilevando allo stesso tempo la porzione di terre su cui l'umanità aveva presa e quelle che invece ospitavano ancora forze primordiali e sconosciute. Così, animali reali erano raffigurati accanto a bestie mitologiche – elefanti, leoni, manticore, unicorni e molti altri – e luoghi ben noti erano posti accanto ad altri leggendari (come il regno del prete Gianni o Gog e Magog), la cui esistenza era però data per certa a partire da specifiche coordinate culturali. Come, ad esempio, accadeva per il paradiso.

Alessandro Scafi scrive che fu uno dei padri della chiesa, Agostino, a sostenere per primo che il paradiso terrestre fosse un luogo esistente e che per questo motivo dovesse trovare anch'esso il suo posto su una mappa. Per molto tempo, infatti, soprattutto nel Medioevo, le mappe erano dispositivi complessi in cui convivevano le due dimensioni attorno cui ruotava l'esistenza umana – quella ter-

rena e quella divina. L'Oriente poteva benissimo indicare l'"inizio" e la mappa trasformarsi così in un dispositivo di significazione temporale oltre che spaziale, idea ancora radicata all'età di Colombo. Le carte consistevano nella rappresentazione della complessità del reale, posta accanto alla sua origine e alla sua direzione; alla sua profezia.

È per questo che Colombo può avere *fiducia* nella sua mappa, quand'anche incompleta e fallace, perché vede in essa ancora l'idea di una premonizione, di una *incognita* da attraversare nel tempo, oltre che nello spazio. Così Colombo compie il suo viaggio, senza sapere però che sarà proprio a partire da quell'evento che la modernità non solo cancellerà il paradiso dalle mappe e renderà *cognitae* tutte le terre, ma che, a forza di guardare il mondo dall'alto, disapprenderà a coglierne qualsivoglia caratteristica diversa dalla mera registrazione dell'esistente.

Ed è proprio questo sguardo di sintesi e profezia che il mondo di oggi ha perduto nei confronti degli spazi proiettati su una mappa, la quale invece, che ci crediamo o meno, continua davanti ai nostri occhi a significare molto di più che l'annotazione di rilievi, strade e confini. Anche se i nomi dei mostri e degli angeli sono stati espunti dalle carte, resta vero, come recita uno dei globi più antichi in nostro possesso – quello di Hunt-Lenox, nella porzione raffigurante il Sud-Est asiatico –, che *Hic sunt dracones.* Qui ci sono i draghi, e dove ci sono i mostri o gli dei sarebbe meglio non andare. Forse.

INDICE

QUI NON C'È NIENTE 7

Dove sei? 9

Nel meandro 39

Un vagare senza ritorno 71

E poi venni a Cartagine 96

Altro e altrove 135

Bibliografia minima 165

Qui non c'è niente.
Immagini dal labirinto
di Alessandro Mantovani

è stampato dalla tipografia
Cartografica Toscana S.r.l. – Pescia (PT)
su carta Holmen Book Cream
copertina su carta Favini Twill Avorio
carattere ITC New Baskerville
nel settembre 2025

Pubblicato a Trieste
nell'ottobre 2025

ITALO SVEVO edizioni S.r.l.s.
www.italosvevo.it
@italosvevolibri

VIA TRAUNER, 1 TRIESTE | VICOLO DE' CINQUE, 31 ROMA

Direzione editoriale:
Dario De Cristofaro

Editing:
Danilo Zagaria

Direzione artistica e copertina:
Maurizio Ceccato | IFIX

Redazione:
Daria De Pascale

BIBLIOTECA DI LETTERATURA INUTILE

1. HANS TUZZI – *Trittico*

2. MARCO ROSSARI – *Piccolo dizionario delle malattie letterarie*

3. PATRIZIA CARRANO – *Un ossimoro in lambretta. Labirinti segreti di Giorgio Manganelli*

4. GIORGIO CAPRONI – *Sulla poesia*

5. CESARE DE MICHELIS – *Editori vicini e lontani*

6. GIOVANNI NUCCI – *E due uova molto sode*

7. ALFONSO BERARDINELLI – *Non è una questione politica*

8. VALERIO AIOLLI – *Il carteggio Bellosguardo*

9. GIANVITTORIO RANDACCIO – *Il trequartista non sarà mai un giocatore completo*

10. ROBERT SCHUMANN – *Lettere da Endenich*

11. PAOLO ALBANI – *Il complesso di Peeperkorn. Scritti sul nulla*

12. LISA GINZBURG – *Buongiorno mezzanotte, torno a casa*

13. ANDREA CORTELLESSA – *Monsieur Zero. 26 lettere su Manzoni, quello vero*

14. PATRIZIA CARRANO – *Banco di prova. Indagini su un delitto scolastico*

15. GABRIELE SABATINI – *Visto si stampi. Nove vicende editoriali*

16. RAFFAELE MANICA – *Praz*

17. SILVIO PERRELLA – *Da qui a lì. Ponti, scorci, preludi*

18. GIOVANNI NUCCI – *La differenziazione dell'umido e altre storie politiche*

19. ORSON WELLES – *Moby Dick. Prove per un dramma in due atti*

20. CESARE DE MICHELIS – *Quante Venezie…*

21. PAOLO PERGOLA – *Attraverso la finestra di Snell. Storie di animali e degli umani che li osservano*

22. ALBERTO BOATTO – *New York 1964 New York*

23. STEFANO SCANU – *Come vedi avanzo un po'. 15 biografie marginali*

24. MARCO FILONI – *Inciampi. Storie di libri, parole e scaffali*

25. NADIA TERRANOVA – *Un'idea di infanzia. Libri, bambini e altra letteratura*

26. ELVIO FACHINELLI – *Grottesche. Notizie, racconti, apparizioni*

27. *Fascette oneste. Se gli editori potessero dire la verità* – a cura di MARCO CASSINI

28. GIUSEPPE MARCENARO – *Perversioni inconfessabili*

29. LUIGI MALERBA – *Avventure*

30. MAURIZIO CECCATO – *Illustrazioni per l'uso*

31. FRANCESCO PERMUNIAN – *Il rapido lembo del ridicolo*

32. AUGUSTO FRASSINETI – *Tre bestemmie uguali e distinte*

33. TITO A. SPAGNOL – *Memoriette del buontempo*

34. PAOLO CIAMPI – *Anatomia del ritorno*

35. PAOLO ALBANI – *Visionari. Briciole critiche su Carlo Dossi*

36. ANDREA INGLESE – *Stralunati*

37. ANGELO FORTUNATO FORMÍGGINI – *Lezioni di editoria*

38. *Che ci faccio qui? Scrittrici e scrittori nell'era della postfotografia* – a cura di MARIA TERESA CARBONE

39. MARINO MAGLIANI – *Peninsulario*

40. ORAZIO LABBATE – *L'orrore letterario*

41. EDGARDO SCOTT – *Viandanti*

42. PIERGIORGIO CASOTTI – *Uppa. Cronache groenlandesi*

43. MADDALENA FINGERLE – *L'*Adone *non è noioso*

44. ANGELO PETRELLA – *La fine dei fagioli. Dieci scrittori francesi che mi hanno rovinato la vita*

45. PAOLO MORELLI – *Sragionamenti sull'anarchia*

46. MICHELE NERI – *Ballardland*

47. CARMEN GALLO – *Tecniche di nascondimento per adulti*

48. MATTEO MOCA – *Una consunzione infinita*

49. HANS TUZZI – *La letteratura come una delle arti equestri*

50. LORENZO PAVOLINI, FLAVIO SANTI – *L'ora dei maestri perduti. Enzo Siciliano e la Repubblica delle lettere*

51. GIULIO PASSERINI – *Inimicizie letterarie*

52. ALESSANDRO MANTOVANI – *Qui non c'è niente. Immagini dal labirinto*

INCURSIONI

1. FERNANDO CORATELLI – *Alba senza giorno*

2. GIOVANNI BITETTO – *Scavare*

3. VERONICA GALLETTA – *Le isole di Norman*

4. GIANNI AGOSTINELLI – *Resti*

5. MANUELA ANTONUCCI – *Murene*

6. MADDALENA FINGERLE – *Lingua madre*

7. ORAZIO LABBATE – *Spirdu*

8. MAURO TETTI – *Nostalgie della terra*

9. GIUSEPPE NIBALI – *Animale*

10. ANDREEA SIMIONEL – *Male a est*

11. FRANCESCO MAINO – *I morticani*

12. LUIGIA BENCIVENGA – *'O Cane*

13. ALBERTO LOCATELLI – *Airù*

14. CESARE SINATTI – *Eco*

15. MASSIMO CRACCO – *Corpi di Cristo*

16. RUSKA JORJOLIANI – *Ardesia*