

## Prologo

L'idea di scrivere un racconto ambientato a San Nicola di Casole mi è venuta in una calda notte d'estate. Alla luce tenue di una improvvisata lampada da tavolo, scorrevo le pagine de "L'enigma di Otranto" di Carl Arnold WILLMSEN, Mario Congedo Editore, Galatina, 2000, monumentale studio, ricco di splendide foto, sul mosaico pavimentale della Cattedrale di Otranto. Complice la luna -che alle Pajare riesce ad incantare anche il più smaliziato degli osservatori- fui colpito dal particolare delle code intrecciate dei cavalli che attorniano i suonatori di olifante (ma c'è chi dice siano più prosaiche trombe!).

Ebbene io ci ho visto l'immagine di "qualcosaltro" (voi cosa ci vedete?) e da lì è partita l'idea.

Non mi interessa proporre una pubblicazione "classica". Leggere -e scrivere- al tempo della Internet non è più la stessa cosa, almeno per me. Per questo propongo un testo che vorrei fosse più ipertesto, costruito in rete con i lettori e per i lettori segnalando, una volta per tutte, come non sia vero che il computer "ammazzi" la lettura e la scrittura. Al contrario le esalta, se ancora ci rimane, per dirla con Umberto Eco, il piacere della carta che "crocchia".

## Avvertenze per i lettori

Studi di ergonomia hanno dimostrato che la lettura al computer è per il 30% più lenta della lettura su carta e che risulta, inoltre, per il 25% più faticosa.

Perché proporre, dunque, un "gioco" di lettura attraverso il PC?

Le risposte potrebbero essere tante e ciascuno avrebbe certamente da aggiungerne qualche altra. Intanto la facilità di pubblicazione, a basso costo, del materiale proposto con la considerazione, come si usa per i produttori di carte "ecologiche" che "per realizzare questa pubblicazione non è stata abbattuto nessun albero". Non mi sembra poco e poi assistiamo già da molti

anni ad una iperproduzione di testi a stampa che spesso intasano ancor di più i già ingombri magazzini delle case editrici.

Nel nostro caso la sfida è diversa. Vediamo, quanti "compagni di testo" riusciremo a coinvolgere, proponendo una lettura attiva del racconto, dei materiali iconografici a corredo, che potranno segnalare altre risorse per arricchirli.

Per questo il consiglio, per una buona e classica lettura, è quello di stampare il testo ed utilizzare le pagine web per esplorare il materiale iconografico a corredo e proporre il proprio punto di vista.

## Le "regole del gioco"

1. Il racconto sarà pubblicato online in 13 "puntate", corrispondenti ad altrettanti capitoli;
2. il racconto non ha un "titolo";
3. il racconto non ha una "fine" (a dirla tutta ho già un mio "finale" ma non è detto che sarà il mio a concludere la storia);
4. i lettori potranno proporre un titolo;
5. i lettori potranno proporre un finale;
6. i lettori potranno inviare ulteriore materiale per arricchire il testo (foto, disegni, link a siti web);
7. i titoli proposti saranno messi online e "votati";
8. le proposte di "finale" saranno messe online e "votate";
9. le proposte che raccoglieranno il maggior gradimento saranno utilizzate per dare il titolo e concludere il racconto.