

PAOLO GIOVANNETTI

Tyler Durden, lo zombie, il robot

Perché non possiamo non dirci narratologi intermediali

Abstract: La narratologia intermediale, poco frequentata in Italia, costituisce un ambito di ricerche che consente di affrontare con strumenti con ogni evidenza più precisi questioni originalmente solo letterarie. Se l'istanza del narratore appare oggi indebolita (e forse ciò dipende dalla crisi di certi antichi dogmi), quella del punto di vista esce utilmente sfaccettata, anche per merito delle tecniche audiovisive; mentre l'odierna pratica della metalessi – magari attraverso il videogioco – consente di cogliere certe sue origini latamente popolari. Semmai, l'attuale e inflazionata enfasi sul rapporto reale / finzione comporta un'inquietante tendenza a speculare sui confini, cercando di annullarli. La nozione infine di *storyworld* mette in gioco il problema della ricezione, che deve essere rivisto alla luce del digitale e della “cultura convergente”. In definitiva, una narratologia attenta alle delimitazioni, alle distinzioni (*inter-medialità*) è in grado di orientare anche i metodi che i confini preferiscono attraversare (*trans-medialità*).

Parole chiave: narratologia intermediale, narratore, punto di vista, metalessi, *storyworld*

1.

In un quadro italiano che vede la promettente crescita di una cultura narratologica (come ben documenta anche il presente fascicolo), la componente intermediale è quella che ha ricevuto il minor numero di cure. E tutto ciò contrasta con la tendenza viceversa presente nell'ambito della cosiddetta narratologia postclassica a cogliere nella transmedialità o intermedialità (tra poco scioglierò il nodo terminologico) uno dei luoghi più importanti del rinnovamento. Basti leggere la sontuosa sintesi di Jan

Noël Thon¹, i lavori di Werner Wolf² e Marie-Laure Ryan³ (ma la bibliografia è ormai immensa). Tutto sommato, non è difficile fornire una spiegazione del fenomeno, almeno nelle sue linee generali. In Italia, certe questioni sono state affrontate quasi unicamente a partire da tre istanze, che hanno solidi fondamenti storico-letterari o sociologici. In primo luogo, ci sono le ricerche riguardanti il rapporto racconto / immagine⁴ che sono legittimate dalla pratica dell'ecfrasi, che in effetti è uno dei fenomeni di intermedialità più antichi. Poi, esistono le discussioni e analisi nell'ambito delle trasposizioni, in particolare dalla letteratura al cinema, che possono vantare una ricca tradizione⁵, attenta a questioni che potremmo definire tipologico-stilistiche anche molto fini, ma solo indirettamente narratologiche⁶. Infine, di nuovo a cavallo fra letteratura e audiovisivo, si segnala la recente fortuna del *media franchise*⁷ che mette a partito le idee di Henry Jenkins sulla cultura convergente⁸ e si colloca nell'alveo degli studi di sociologia della letteratura, con un'attenzione specifica alle dinamiche della ricezione, al protagonismo dei pubblici su scala ormai *global*.

Per entrare in argomento, è il caso di stabilire un punto fermo. Un pensiero in senso forte narratologico ha un compito soprattutto *tecnico* da svolgere: deve cioè essere in grado di impegnarsi in un discorso che tenga conto concretamente di questioni, più esattamente di *istanze*, narrative che hanno avuto una codificazione ben definita nella teoria "classica" e che ora devono essere riviste attraverso il filtro dell'intermedialità. È un'affermazione molto decisa, la mia; ma se parliamo di narratologia, dobbiamo innanzi tutto fare i conti con i suoi strumenti: che sono diversi da quelli della stilistica, della storia letteraria, della filologia, e anche della teoria della

¹ J.-N. THON, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln and London, University of Nebraska Press, 2016.

² Cfr. almeno W. WOLF, *The Musicalization of Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality*, Amsterdam, Rodopi, 1999; Id., *Narratology and Media(lity). The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences*, in *Current Trends in Narratology*, edited by G. Olson, Berlin - New York, de Gruyter, 2011, pp. 145-180.

³ Cfr. almeno M.-L. RYAN, *Story / Worlds / Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, in *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, edited by Eadem and J.-N. Thon, Lincoln and London, University of Nebraska Press, 2014, pp. 25-49; Ead., *A New Anatomy of Storyworlds. What Is, What if, As If*, Columbus, The Ohio State University Press, 2022. Alla bibliografia di quest'ultimo titolo si può rinviare per ulteriori approfondimenti.

⁴ Cfr. almeno M. COMETA, *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Milano, Cortina, 2012.

⁵ Un'ottima sintesi è offerta da *Cinema, letteratura, intermedialità*, a cura di G. Carluccio, A. Masecchia, S. Rimini, Roma, Carocci, 2023.

⁶ È il caso di M. FUSILLO, *L'immaginario polimorfico, fra letteratura, teatro e cinema*, Cosenza, Pellegrini, 2018.

⁷ Cfr. G. BENVENUTI, *La letteratura nel sistema mediale contemporaneo*, in *La letteratura oggi. Romanzo, editoria, transmedialità*, a cura di Ead., Torino, Einaudi, 2023, pp. 3-71.

⁸ H. JENKINS, *Cultura convergente* [2006], trad. it. di V. Susca e M. Papacchioli, prefazione di Wu Ming, Milano, Apogeo, 2007.

letteratura o della comparatistica (per non parlare degli altri infiniti specialismi “intra-mediali”). Qui mi misurerò, in modo volutamente sintetico e quasi apodittico, con quattro argomenti: il narratore, il punto di vista, la metalessi (compreso il rapporto realtà / finzione) il mondo della storia o *storyworld*. Da un lato tre problematiche collocate sul fronte del *discorso* (o racconto o *récit*, che dir si voglia), dall’altro una questione che riguarda la *storia*, la costruzione di un immaginario narrativo.

La distinzione di ascendenza genettiana sopravvive e quasi anzi si rafforza in prospettiva intermediale, non c’è dubbio. Spero di riuscire ad argomentare in modo convincente questo punto. Va però aggiunto che molte delle considerazioni possibili devono tenere conto della “svolta cognitiva”, tanto pervasiva da non aver quasi bisogno di essere specificata⁹. E ad essa farò sempre riferimento, senza sentire il bisogno di illustrarne la genesi e le caratteristiche. Semmai, interviene qui la precisazione ormai ampiamente dovuta. Vale a dire, quella che insiste sulla primazia della dimensione *intermediale* su quella *transmediale*. Non è una scelta ovvia, anzi quasi il contrario. In chiave radicalmente cognitivista, del resto, non ci sarebbero dubbi: perché, in effetti, il sistema “digitale” dello storytelling diffuso comporta l’enfasi su ciò che è *comune* a tutti i media e quindi li attraversa (trans-medialità), piuttosto che su ciò che *sta in mezzo* e li collega dall’esterno (inter-medialità). Sebbene la confusione terminologica sia grandissima, e le sovrapposizioni siano sempre possibili, deve essere con forza affermato che la narratologia, in quanto disciplina dotata di una sua sistematicità definitoria, non può che stare dalla parte dell’intermedialità, dalla parte di chi valorizza i *confini*. Il fatto che gli studi autorevolissimi di Ryan esaltino la nozione di transmedialità non deve disturbare in modo eccessivo, perché un certo suo pionierismo e l’enfasi sul metodo cognitivista giustificano quasi del tutto un atteggiamento unilaterale. Si trattava infatti, anche, di definire che cosa *diventa* “narratività” attraverso i media, come si generano il modello (*template*) cognitivo e le immagini mentali che sono comuni ai media di tipo narrativo¹⁰. Con tutti i vantaggi e anche rischi del caso: che da un lato sono la messa a fuoco il più possibile rigorosa, in termini anche pragmatici, di qualcosa di intuitivo (il famigerato storytelling, a voler banalizzarlo) e dall’altro una vaghezza di nozioni, a volte poco tollerabile. Niente di più facile che appellarsi al lavoro della mente per risolvere complesse questioni narrative; tanto più che – dentro lo stesso cognitivismo – l’idea di costrutto interiore

⁹ Cfr. ad ogni modo M. FLUDERNIK, *Towards a “Natural” Narratology*, London-New York, Routledge, 1996; D. HERMAN, *Basic Elements of Narrative*, Malden - Oxford, Wiley - Blackwell, 2009.

¹⁰ M.-L. RYAN, *The Theoretical Foundations of Transmedial Narratology*, in *Narratology Beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*, edited by J. C. Meister, in collaboration with T. Kindt and W. Schernus, Berlin - New York, de Gruyter, 2005, pp. 1-23: 4.

visivo è oggetto di contestazioni. Basti vedere cosa succede sul fronte “enattivista”¹¹. Di modo che chi scrive auspica che i fondamenti di un discorso intermediale, secondo il modello, diciamo, tedesco Wolf / Rajewsky¹², in Italia sia meglio conosciuto e apprezzato.

Certo, l'eccesso di astrazione contamina anche il dominio dell'intermedialità. È fin troppo spesso ricordata l'affermazione di Mitchell¹³, secondo il quale ogni medium è intrinsecamente intermediale (o intermodale), e in anni più recenti ha trovato una certa fortuna il lavoro di Lars Elleström¹⁴ che ha ricondotto la medialità a un'invariante comunicativa, forte del pensiero di Peirce, ma ha anche favorito uno scenario povero di rigore metodologico, impegnato in considerazioni in effetti generiche – come accenneremo tra poco parlando di narratore. Più in generale, è certo che lo scenario digitale incoraggia una visione *ibrida* di ogni fenomeno cognitivo con cui ci misuriamo, anche per l'ovvia suggestione di quell'esemplare concentrato di intermedialità che sono i nostri dispositivi digitali tuttodi in uso.

Resta il fatto che, in ogni caso, il bravo narratologo, la brava narratologa è più interessata alle differenze che ai denominatori comuni. Per l'esattezza, avendo acquisito questi, si occupa di quelli per introdurre le appropriate distinzioni, per cogliere le giuste gerarchie. Ma anche per individuare talune genealogie pertinenti a una dimensione di tipo storico. Per intenderci: a partire da quando la letteratura ha agito come un medium in mezzo ad altri media? quando la nozione di confine tra media è stata valorizzata per la prima volta? quando la combinazione di modi o di media ha cominciato a costituire un problema teorico, e insieme un'opportunità pratica degna di nota? ha senso pensare generi quali la lirica moderna o il romanzo come veri e propri media letterari? Domande a cui qui non siamo in grado di dare alcuna risposta. Ma prima o poi bisognerà, anche in Italia, occuparsi di certi problemi¹⁵.

¹¹ Cfr. M. CARACCILO, *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach*, Berlin - Boston, de Gruyter, 2014.

¹² Di I. O. Rajewsky, cfr. *Intermediality, Intertextuality, and Remediation. A Literary Perspective on Intermediality*, «Intermedialités», 6, Fall 2005, pp. 43-64.

¹³ Cfr. W. J. T. MITCHELL, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa e V. Cammarata, Milano, Cortina, 2017.

¹⁴ L. ELLESTRÖM, *An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations*, in *Beyond Media Borders, Volume 1, Intermedial Relations among Multimodal Media*, edited by Id., Cham, Palgrave Macmillan, 2021, pp. 3-91.

¹⁵ Un modello credo praticabile in futuro è quello offerto da J. GUILLORY, *Genesis of the Media Concept*, «Critical Inquiry», 36, 2010, pp. 321-362.

2.

Parlando del narratore si deve partire da queste ultime considerazioni. Le teorie *narratorless* possono vantare un sicuro riscontro storico: come ha argomentato felicemente Sylvie Patron¹⁶, questo concetto e relativo termine era riservato all'enunciazione in prima persona, con il compito di definire l'ambito finzionale del racconto autodiegetico, e distinguere la voce inventata da quella che corrisponde all'autore reale: per separare insomma il romanzo in prima persona dall'autobiografia. Vero è che la narratologia classica è una narratologia fortemente incentrata sul narratore, che costituisce il perno di un sistema inteso innanzi tutto a distinguere autore da narratore, e magari autore reale da autore implicito. Non c'è quasi bisogno di fare il nome di Genette, ma anche a questo punto quello di Chatman¹⁷ che di fatto per primo ha impostato un discorso narratologico in chiave intermediale, fornendo un'efficace definizione di narratore filmico. In questo dominio, c'è stata poi una sontuosissima eccezione, determinata dalla ricerca del canadese André Gaudreault¹⁸, che una trentina abbondante d'anni fa ha proposto una definizione di narratore (in realtà, *meganarratore*) cinematografico dotato di una sua impeccabile eleganza formale. Il fatto è che pochi anni prima di Gaudreault, David Bordwell¹⁹ aveva per primo adottato le teorie cognitive per discutere, tra le altre cose, l'insussistenza del narratore cinematografico. Lo scontro fra i due teorici ha una rilevanza intermediale sicura: da un lato, contro il parere dello stesso Genette, Gaudreault compie un'operazione genettiana, trasferendo al cinema una nozione letteraria; dall'altro, il teorico di settore emancipa la propria disciplina dal fardello della parola tipografica, che in effetti ha da sempre aduggiato i discorsi sull'arte audiovisiva.

Non è possibile qui sintetizzare nemmeno per sommi capi la contesa. Il punto decisivo sembra essere quello che viene illustrato da Thon (nel volume qui sopra citato), con una trattazione tanto preziosa per la ricognizione dei problemi quanto discutibile nelle conclusioni. Il "narratore" sembra diventare una sorta di opzione stilistica volta per volta attivata nei diversi media: letteratura, cinema, fumetto, videogiochi... Non più modalità enunciativa, ma *effetto di voce*, se non addirittura *personaggio* (voce che produce un personaggio), con evidente generalizzazione del

¹⁶ Cfr. S. PATRON, *Le narrateur. Introduction à la théorie narrative*, Paris, Colin, 2003.

¹⁷ Per puro scrupolo, cfr. rispettivamente: G. GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto* [1972], trad. it. di L. Zecchi, Torino, Einaudi, 1976; S. CHATMAN, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film* [1978], trad. it. di E. Graziosi, Parma, Pratiche, 1981.

¹⁸ A. GAUDREULT, *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto* [1988], trad. di D. Buzzolan, prefazione di P. Ricoeur, Torino, Lindau, 2006.

¹⁹ D. BORDWELL, *Narration in the Fiction Film*, New York-London, Routledge, 1985.

modello, cinematografico, della *voice over*. Se le cose stessero davvero così, cioè se la parola “over” di cinema, televisione e videogiochi stesse acquistando una posizione egemone, potrebbero discenderne importanti considerazioni: da una lettura letteraria del cinema, secondo la quale un film (o un prodotto narrativo per la TV) ha un narratore anche quando *non sembra* – anche quando i fatti si mostrano e si articolano *da sé* –, si è passati a un sistema possibilista secondo il quale il narratore appare nel momento in cui *risuona* la sua *voce*. Ed è un esito che interpreta l’istanza genettiana in maniera fortemente riduttiva, ma rispecchia anche qualcosa che molte delle teorie post-classiche hanno cercato di suggerire, non senza qualche difficoltà. Vale a dire, che molto di ciò che è presente in un testo narrativo è una costruzione della mente dello spettatore, oppure – come accade nel pensiero di Richard Walsh²⁰ – è frutto dall’azione retorica e pragmatica di quanto è stato definito *fictionality*, ossia di quei comportamenti che fondano la narratività di un’opera d’invenzione. Anche la *fictionality* ha la natura intermittente dei quasar, delle stelle variabili – per così dire. Siamo in questo modo lontani non solo da Genette, ma dalle teorie letterarie *narratorless* (a partire da quella di Banfield²¹). Se in qualche modo è vero che un certo modernismo non poteva che *aboutir* alla sparizione del narratore, oltre che dell’autore, e se è vero che il cinema avrebbe dovuto offrire (e nei fatti è questo che è accaduto) una splendida conferma di un percorso storico – se tutto ciò è vero, dunque, oggi verificiamo il tragitto inverso. Assistiamo, insomma, a una specie di restaurazione debole, in fondo generica: all’uso estemporaneo e asistemico di qualcosa che assomiglia più a un tipo di personaggio (come ha suggerito Walsh, e come l’impostazione di Elleström inevitabilmente incoraggia²²) che a un’istanza narrativa codificata. Di modo che entro questo quadro non tanto esce di scena il narratore; piuttosto, esce di scena il *problema* del narratore, la sua necessità teorica.

3.

Dalla voce, che una certa intermedialità sembra tanto mortificare, non possiamo che passare al punto di vista, alla focalizzazione, che viceversa *comunque* continua a

²⁰ R. WALSH, *The Rhetoric of Fictionality. Narrative Theory and the Idea of Fiction*, Columbus, The Ohio State University Press, 2007.

²¹ Cfr. A. BANFIELD, *Unspeakable Sentences. Narration and Representation in the Language of Fiction*, Boston-London-Melbourne, Routledge & Kegan Paul, 1982.

²² Esemplare in questo senso è L. LUTAS, *The Narrator. A Transmedial Device*, in *The Palgrave Handbook of Intermediality*, edited by J. Bruhn, A. López-Varela Azcárate, M. de Paiva Vieira, London - New York - Shanghai, 2023, pp. 391-413.

costituire un'istanza narrativa cruciale. Ma altamente problematica, a partire dalla sua definizione. Com'è noto, le espressioni che possono essere utilizzate sono le più varie: dall'azione del *personaggio riflettore* e quindi dalla “*reflectorization*” nell'accezione di Henry James all'onnipresente, ma spesso citata a sproposito, *focalizzazione* di Genette, dalla prospettiva di Stanzel²³ allo *slant* e *al centro d'interesse* di Chatman, giù giù fino magari all'*aspettualità* di Alan Palmer²⁴.

Come tutti sanno e come si può facilmente desumere da questa sommaria elencazione, in realtà sotto l'ombrello terminologico creato dal sintagma *point of view*, si intendono troppe cose, non sempre compatibili fra loro. In chiave intermediale, il fenomeno risulta particolarmente percepibile. Gli studi sul cinema hanno infatti mostrato una situazione contraddittoria, ma al tempo stesso istruttiva, che provo a riassumere in modo scandalosamente sintetico (nel caso, evitando riferimenti troppo espliciti). Da un lato, spesso proprio in ambito italiano, c'è stato il tentativo di mettere a partito le categorie genettiane della focalizzazione producendo forzature piuttosto imbarazzanti, dall'altro lato, volendo rendere conto delle varie sfaccettature di ciò che può accadere in un film o in una serie televisiva, si sono moltiplicati gli enti, le modalità interpretative fondate su distinzioni stilistiche, in modo non del tutto ordinato anche se spesso utile. Quanto al primo punto, è stato possibile valorizzare i cosiddetti *regimi dello sguardo* sistematizzati da Christian Metz su una suggestione di Francesco Casetti²⁵: l'inquadratura “soggettiva” del cinema può essere paragonata alla focalizzazione interna; l'inquadratura oggettiva può essere ricondotta, in linea di principio, alla focalizzazione esterna, ma anche alla focalizzazione-zero nei momenti in cui lo “sguardo” della macchina da presa sembra interpretare gli eventi, raccontarli secondo un orientamento in senso lato autoriale. Tutto ciò finisce per tenere conto con qualche difficoltà del montaggio effettivamente inteso, sotto la cui azione questi due regimi e gli altri due (l'interpellazione e l'oggettiva irreali) vengono combinati secondo le modalità più varie. Quanto invece al secondo punto, è giusto ricordare la sollecitazione di metodo – di straordinaria importanza – proveniente da un vecchio e poco accademico saggio di Jean-Pierre Oudart²⁶, che interpreta con categorie psicoanalitiche lacaniane il nesso tra soggettività e oggettività che il cinema narrativo instaura efficacemente. E lo fa con il proprio linguaggio, con la *sintassi* che si è costruito, grosso modo dal 1911 in poi, attraverso l'evoluzione delle forme di

²³ F. K. STANZEL, *A Theory of Narrative*, with a Preface by P. Hernadi, Cambridge, Cambridge University Press, 1984.

²⁴ A. PALMER, *Social Minds in the Novel*, Columbus, The Ohio State University Press, 2010.

²⁵ C. METZ, *L'enunciazione impersonale, o il luogo del film*, a cura di A. Sainati, Napoli, ESI, 1995.

²⁶ J.-P. OUDART, *La suture*, «Cahiers du cinéma», 211 e 212, aprile e maggio 1969, pp. 36-39 e 50-55.

montaggio che le produzioni *mainstream* hanno in qualche modo codificato. Il cinema si fonda su un'*assenza*, su ciò che al momento non vediamo e che desideriamo vedere, sul nostro bisogno di immagini che deve essere soddisfatto. Ma la soggettività dello spettatore non può che appoggiarsi alla soggettività del personaggio cinematografico, al suo sguardo. A sua volta, la soggettività del personaggio, che spesso è una soggettività rappresentata (vediamo un personaggio che vede), ha bisogno di oggettività (di inquadrature oggettive) per inverarsi. Gli sguardi in campo rinviano all'*assente*: insomma, al *fuoricampo*, che è compito dell'articolazione narrativa restituire, rappresentare. Il cinema produce questa interessante catena di implicazioni percettive, in effetti molto corporee (il corpo-sguardo dello spettatore e quello del personaggio, entrambi implicati nella realtà narrata), che declinano in modo originale la questione del punto di vista. Beninteso, quando diciamo *sguardo*, dovremmo integrare il ragionamento con il riferimento all'*ascolto*, senso troppo spesso negletto dalle teorie del punto di vista, anche se grazie al lavoro di Michel Chion in questo settore di ricerche si sono fatti alcuni passi in avanti, non senza possibili ricadute nel campo letterario²⁷.

Le conseguenze dell'irruzione del cinema nella letteratura (e non solo) sono incalcolabili in molti sensi, ma è interessante cogliere un paio di conseguenze, una riduttiva e l'altra no. L'interpretazione riduttiva (anche se storicamente molto efficace) è quella che del cinema ha offerto la narrazione letteraria *camera-eye*, che a partire dagli anni Venti del secolo scorso ha avuto una grande diffusione: è stata in qualche modo codificata dal *Nouveau roman*, ma poi ha continuato ad agire ed è ancora ben attiva nella letteratura contemporanea (si pensi solo a certi romanzi di Cormac McCarthy). Sono numerosi i tipi di prodotto *camera-eye*, senza dubbio, ma appare abbastanza evidente, a un'analisi teorica complessiva²⁸, che l'effetto cinematografico nasce dalla reificazione della soggettività, secondo il modello della *Jalousie* di Alain Robbe-Grillet: come se la focalizzazione esterna cercasse di invadere il campo della focalizzazione interna, annichilendola. Il famoso *je-néant* di Sartre, insomma. In parole povere, ciò significa che la letteratura ha genialmente banalizzato il cinema quando ha cercato di imitarlo, e ne ha riprodotto certi effetti macroscopici.

Ma può anche essere vero quasi l'effetto opposto. Una delle elaborazioni teoriche intorno all'*agency* del punto di vista è quella che è stata messa a punto

²⁷ Cfr. M. CHION, *La voix au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile - Cahiers du cinéma, 1982. In Italia, vedi ora A. PELLINO, *La voce in transizione. Cinema, arte contemporanea e cultura fonovisuale*, Milano - Udine, Mimesis, 2023.

²⁸ Mi permetto di rinviare a P. GIOVANNETTI, *Spettatori del romanzo. Saggi per una narratologia del lettore*, Milano, Ledizioni, 2015, pp. 205-260.

dall'olandese Mieke Bal, fieramente critica nei confronti di Genette proprio sul fronte della focalizzazione²⁹. Il suo rifiuto della focalizzazione-zero è un primo sintomo di quanto si è tenuti a prendere in considerazione a mano a mano che ci si inoltra nella sua teoria. La narrazione è infatti ricondotta – in modo peraltro non schematico – a un gioco di focalizzazioni attivamente esercitate da entità senzienti e di realtà viceversa passivamente focalizzate. E la dinamica, in ultima analisi, sembra essere di tipo cinematografico, come se Bal avesse (credo consapevolmente) trasferito sulla narrativa fatta di parole qualcosa che proviene dall'audiovideo. La sua idea di un focalizzatore non-personaggio di natura esterna, sembra essere una definizione della macchina da presa e della sua azione. È un modello che offre molti vantaggi, ma ancora più numerosi svantaggi, costringendo il lettore a un gioco di rapporti tra focalizzatore e focalizzato che in molti casi fa violenza alla narrativa letteraria convenzionalmente intesa (come quando si teorizza il fatto che i pensieri possano essere “visti”).

Mi sono soffermato sull'affascinante riflessione di Bal (che peraltro è una dei non molti narratologi capaci di interpretare in modo coraggioso la questione spinosa della descrizione) anche per una seconda ragione. Se da lei la letteratura è interpretata in maniera cinematografica, il paradosso ulteriore è che uno dei libri più belli di narratologia cinematografica, scritto da Peter Verstraten³⁰, costruisce una tipologia dello sguardo filmico sulla base della teoria di Bal. Così che è possibile, in questo modo, proporre una convincente casistica dei rapporti tra focalizzatori e focalizzati. Memorabile la definizione dell'eroe western come *eye-catcher*, colui che tutti guardano, catalizzatore di sguardi. Curiosissimo scambio intermediale fra questioni incertamente denominate “focalizzazione”, quella appena vista: a mostrare quanto ha da guadagnare una narratologia che i media riconosce e descrive, invece di subirne l'influsso inconsapevolmente.

4.

Quello della metalessi è un ambito di studio narratologico in evidente crescita negli ultimi decenni, sicuramente per l'azione dell'audiovideo e in particolare dei

²⁹ Cfr. M. BAL, *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*, Third Edition, Toronto - Buffalo - London, University of Toronto Press, 2009.

³⁰ Cfr. P. VERSTRATEN, *Film Narratology*, Toronto-Buffalo-London, University of Toronto Press, 2009.

videogiochi. Se oggi volete spiegare ai vostri studenti che cos'è una metalessi, è sufficiente che facciate riferimento al salto di livello che nel *gaming* avviene quando si attiva un *avatar*. Il giocatore in questi casi agisce come un personaggio, e quindi due funzioni si sovrappongono in modo istituzionale (per così dire). Su quest'ultima affermazione leggermente paradossale (in che maniera può essere "istituzionale" qualcosa come una metalessi, che è sempre stata concepita alla stregua di un'*infrazione*), dovrò peraltro ritornare.

La fortuna della metalessi è stata incrementata a sua volta – ed è forse l'elemento decisivo – dall'odierna, spasmodica e a volte irritante enfasi sul rapporto tra fatto e finzione. Nel mondo dall'auto- e bio-fiction, del *mockumentary*, del *memoir* saggistico, del racconto di testimonianza, del *factual* televisivo, e di simili generi variamente ibridi, la confusione dei piani è sempre più diffusa, in termini anche illusionistici, alla stregua di un imbroglio perseguito. Raccontare significa in certi casi attirare il lettore in una trappola dalla quale deve cercare di uscire con un rinforzo di consapevolezza circa l'effetto confusivo pianificato dall'autore. Non è un caso se da ormai un quarto di secolo un film come *Fight Club* continua a ottenere il consenso delle giovani generazioni, alla stregua di un vero e proprio *evergreen*. Il "narratore" in quanto personaggio innominato ma diegeticamente reale è usurpato dalla sua creazione finzionale, dotata di nome, Tyler Durden, ma appunto "inesistente". Questo tipo di gioco a rimpiaffino con la credulità dello spettatore è alla base di molto di ciò che chiamiamo confine tra fatto e finzione, e che si spiega in termini appunto di metalessi, di mescolanza procurata di ambiti diegetici.

"Confine" è parola peraltro doppiamente marcata perché costituisce il filo rosso del bel libro di Françoise Lavocat, *Fatto e finzione. Per una frontiera*³¹. Paradossalmente, potremmo persino affermare che la meritoria ricerca di precisione e distinzione, praticata dalla studiosa, denuncia con la massima chiarezza che la *Stimmung* della nostra contemporaneità si manifesta all'insegna della metalessi, dell'infrazione eretta a sistema. La «pluralità ontologica» che accompagna l'universo dell'esperienza estetica – in particolare narrativa – produce il desiderio di forzare i limiti dell'attività cognitiva, specialmente in presenza dei personaggi, e quindi di desiderare che la finzione irrompa nella nostra vita, un po' come capita nella *Rosa purpurea del Cairo* di Woody Allen. Che in tutto questo appaia qualcosa come uno *Zeitgeist*, è confermato dal suggestivo *conte philosophique* della stessa Lavocat³² in cui si immagina un «planète Fiction» in cui i personaggi prodotti dai cervelli umani

³¹ F. LAVOCAT, *Fatto e finzione. Per una frontiera* [2016], trad. it. di C. De Carolis, Bracciano, Del Vecchio, 2021.

³² F. LAVOCAT, *Les personnages rêvent aussi*, Paris, Hermann, 2020.

convivono e interagiscono fra loro. La procedura, tra l'altro, mette sullo stesso piano la mitologia classica (l'Olimpo) e la *continuity* dei fumetti, comunque restituendo l'impressione che, davvero, l'immaginario odierno ha bisogno di oltrepassare soglie per manifestarsi adeguatamente.

Quanto invece è sottovalutato – a me sembra – è il radicamento orale e popolare di molti fenomeni metalettici. La storia del cinema delle origini e dell'animazione mostra quanto fosse naturale produrre effetti narrativi *innaturali*. Al di là delle magie illusionistiche di Méliès, è chiaro che il cinema non ancora pienamente narrativo e il cartone animato si sentono liberi di confondere i livelli del racconto per aumentare il divertimento dello spettatore, l'effetto di meraviglia che quel tipo di “attrazione” – da baracca di fiera o luna park – vuole soprattutto provocare. Keith Cohen, tra i molti³³, ha individuato la «folkart mitica» in cui si rivela lo spettacolo filmico ai suoi esordi, consistente in una mescolanza di realtà anche mediali preesistenti: gli spettacoli di magia, i *tableaux vivants*, le riviste scandalistiche, il vaudeville ecc. Come se (in questo caso, Gaudreault ci ha visto benissimo) fosse esistito un “primo” cinema narrativo, sì, ma eclettico, quasi inevitabilmente metalettico; e un secondo cinema – quello di montaggio – che stabilisce i confini eliminando i fattori confusivi (si pensi alla regola di “non guardare in macchina”). Ed è istruttivo notare che tra le componenti del cinema delle origini ve n'era una, opzionale, che si riallaccia a quanto abbiamo affermato a proposito del narratore nell'odierna teoria dell'audiovideo. Dico dell'*imbonitore*. Colui che spiegava, e insieme raccontava, il contenuto delle storie proiettate può essere concepito come una specie di metalessi vivente. Quasi fosse un'intrusione nel mondo della storia, non diversamente, forse, da ciò che fanno certe *voice over* del cinema odierno: voci leggermente posticce, discontinue, appendici non necessarie ma suggestive della storia proiettata. Anch'esse, dunque, leggermente metalettiche.

5.

Confini fra mondi, dicevamo. Ma cosa significa “mondi” – al di là della distinzione tra fattuale e finzionale? Un discorso coerente intorno allo *storyworld* quali conseguenza comporta? È stato spesso notato che già in ambito strutturalista (con particolare evidenza ed efficacia in Chatman) era attiva una concezione transmediale del

³³ K. COHEN, *Cinema e narrativa. Le dinamiche di scambio* [1979], trad. it. di A. M. Cardilli, Torino, Eri, 1981, p. 79.

racconto, della diegesi. Vale a dire, i contenuti narrativi possono essere trasferiti in media diversi restando di fatto immutati. L'adattamento, la trasposizione, la cosiddetta traduzione intersemiotica sono concetti di natura soprattutto operativa che sottintendono il fatto che io posso fornire di una storia una versione imperniata su più media. Il punto peraltro – come tutti sanno – è che all'epoca della cultura convergente il *transmedia storytelling* può e deve essere spiegato in termini di costante ri-mediazione³⁴, di continuo rilancio della narrazione grazie all'azione del digitale. Oggi si dà un'incrementata transmedialità anche perché ogni “contenuto” (non solo narrativo, ovviamente) viene scomposto in byte e successivamente riconfigurato, manipolato in una nuova forma. Possiamo dire che certe storie attraversano quasi naturalmente i media, modificandosi ma anche ripresentandosi simili a se stesse in virtù della loro modularità digitale.

In concreto, tutto ciò si manifesta in maniera particolarmente imponente nel *media franchise*, entro il quale il prodotto narrativo è tenuto a moltiplicarsi, diciamo, orizzontalmente, attraverso l'invenzione di sempre nuove storie collegate alla storia-madre; ma anche verticalmente, nella trasmigrazione di alcune invarianti della storia da un medium a un altro. Il fenomeno è talmente imponente (si pensi solo alla saga pluristratificata di *Guerre stellari*) che Marie-Laure Ryan³⁵ di recente ha proposto di considerare il *transmedia storytelling* come un *medium a sé*. E non senza ragione, perché è indubbio che ci sono storie di enorme successo che possono essere raccontate solo in quel modo, attraverso quella struttura mediale. Quest'ultima osservazione produce però una curiosa contraddizione. Se il contenuto narrativo del *transmedia storytelling*, poniamo, dei *Pirati dei Caraibi*, è inscindibile da *quella* forma mediale composita, è con ciò negata la possibilità di trasferire gli *stessi* contenuti da un medium all'altro. Più esattamente, ne deriva la constatazione secondo la quale (come peraltro osservava molti anni fa Linda Hutcheon) nell'adattamento si realizza «un palinsesto che lascia trasparire nella nostra memoria opere precedenti»³⁶. Cioè, il legame intertestuale, il calco, la replica o anche la parodia hanno bisogno dell'azione dello spettatore, del lettore, del videogiocatore ecc. per manifestarsi nella loro vera natura.

Il fondamento della transmedialità e dei suoi racconti è la capacità che i destinatari, lettori e spettatori (le loro menti, potremmo dire), hanno di effettuare collegamenti fra storie, tra mondi della storia, cogliendo e in parte costituendo

³⁴ Cfr. J. D. BOLTER - R. GRUSIN, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* [1999], trad. it. di A. Marinelli, Milano, Guerini e associati, 2002.

³⁵ M.-L. RYAN, *A New Anatomy of Storyworlds*, cit., pp. 182-203.

³⁶ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema e nuovi media* [2006], trad. it. di G. V. Distefano, Roma, Armando, 2011, p. 28.

dinamiche di continuità, di coerenza, vere e proprie isotopie narrative. Il che significa che è solo nell'ambito di una collaborazione fra pubblici e contenuti narrativi che è possibile parlare in senso pieno di transmedialità. Nei termini ormai canonici di Jason Mittell, possiamo dire che il singolo prodotto, la singola storia, «è l'origine di una rete intertestuale che ne espande il perimetro», ossia di un'elaborazione, da parte dell'*audience*³⁷, di nessi narrativi problematici (individuazione di connessioni poco chiare, riassunti, interpretazioni puntuali, integrazioni ecc.). Oltre le logiche del *media franchise*, questa è la vera natura della rimodulazione diegetica di cui tanto si parla nel dominio transmediale.

E ciò, tra le infinite cose, significa affermare che alcune istanze del narrare, alcune *agencies* specifiche, devono essere pensate o ripensate attraverso la lente della transmedialità, in *questa* specifica accezione. Secondo un'opinione condivisa³⁸, è sul fronte del personaggio che le ricerche dovrebbero in particolare orientarsi. Il costrutto mentale dell'eroe dovrebbe essere scandagliato in modo più sistematico, avendo anche il coraggio di coglierne il *bias* transmediale, segnatamente quando alle spalle ci sia una forte dinamica di ricezione. Mi sono lamentato di una certa arretratezza italiana nel dominio intermediale (e quindi, in subordine, transmediale); ma val la pena ricordare quanto ha fatto ormai una decina di anni fa Marco Caracciolo con il suo *The Experientiality of Narrative*³⁹ costruendo una teoria enattivista della narrazione, capace di spiegare in che modo tutti noi costruiamo un personaggio finzionale. E come non ricordare, quando si parla di menti rappresentate, e quindi di personaggi, che soprattutto gli esempi di natura transmediale aiutano a chiarire certe questioni? Insomma: si può fare un discorso aggiornato sul personaggio senza parlare di zombie o di robot? Figure queste che, quanto alla teoria, possono interessare più degli amatissimi Zeno Cosini e Vitangelo Moscarda.

³⁷ J. MITTELL, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV* [2015], a cura di F. Guarnaccia e L. Barra, Roma, Minimum Fax, 2017, p. 20.

³⁸ Cfr. *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, edited by J. Eder *et al.*, Berlin - New York, de Gruyter, 2010.

³⁹ Cfr. nota 11.

