

LETTERATURE COMPARATE

a cura di Ernestina Pellegrini

Narrazioni al plurale: lo storytelling nell'era 2.0

Narrare al tempo della globalizzazione, a cura di Stefano Calabrese, Roma, **Carocci** 2016 («Studi Superiori», 1051), pp. 1-162, € 16,00.

STEFANO CALABRESE, VALENTINA CONTI, *Che cos'è una fanfiction*, Roma, **Carocci** 2019 («Bussola», 583), pp. 1-126, € 12,00.

STEFANO CALABRESE, ELENA ZAGAGLIA, *Che cos'è il graphic novel*, Roma, **Carocci** 2017 («Bussola», 548), pp. 1-142, € 12,00.

STEFANO CALABRESE, *La suspense*, Roma, **Carocci** 2016 («Bussola», 521), pp. 1-122, € 12,00.

Era il 1947 quando Jean-Paul Sartre, sulle pagine di «Temps Modernes», rivendicava l'autonomia della lettura e parimenti il ruolo assunto dal fruitore nell'arte dello scrivere, tali da rendere l'oggetto letterario «una strana trottola che esiste quando è in movimento. Per farla nascere esiste un atto concreto che si chiama lettura e dura quanto la lettura può durare. Al di fuori di questo, rimangono solamente i segni neri sulla carta» (*Che cos'è la letteratura?*, il Saggiatore 2004, p. 33): segni che, allo stato attuale e nella realtà iperconnessa del Web 2.0, propiziano l'idea di una letteratura prensile, fluida e a rizoma, dai confini sempre meno marcati. Una trasformazione le cui scaturigini sono da ricercarsi nell'influsso esercitato dai *new media*, poi destinato a risolversi in narrazioni di tipo transmediale, o *transmedia storytelling*, laddove «ciascun medium coinvolto», facendo nostra la definizione di Henry Jenkins, «è chiamato in causa per quello che sa fare meglio – cosicché una storia può essere raccontata da un film e in seguito diffusa da televisione, libri e fumetti; il suo mondo potrebbe essere esplorato attraverso un gioco o esperito come attrazione in un parco-divertimenti» (*Cultura convergente*, Apogeo education 2007, p. 84). Innegabile, allora, l'esigenza di un nuovo approccio a queste narrazioni espanse, aperte, che vede la narratologia canonica – di marca strutturalista per intenderci – andare oltre il paradigma delle 'due culture' (e i connubi con il neurocognitismo o le discipline informatiche ne sono una dimostrazione alquanto efficace). Nondimeno, si tratta di superare una volta per tutte l'impostazione dicotomica tra letteratura alta e di consumo, perché mai come adesso il lettore – ma sarebbe meglio dire l'*utente* – assume un ruolo preponderante, in una ricezione che si fa atto creativo e poietico, tale

da porlo allo stesso livello dell'*auctor*. In fondo, se Internet è l'ipertesto globale degli ipertesti, il destinatario contribuisce ad allargare le maglie di questa rete, sovverte le logiche dell'autorialità, si auto-pubblica e raccoglie consensi in un susseguirsi di narrazioni a grappolo di cui è impossibile tenere traccia. Inevitabile allora il 'disarmo' della critica letteraria al cospetto di *like*, *follower* e amenità simili: un tradimento, per dirlo con le parole di Carla Benedetti, giacché

il critico letterario, che un tempo aveva la sua funzione nel mediare tra testo e lettore, si trova delegittimato. Tanto più che la promozione editoriale e le sue appendici mass-mediatiche chiedono oggi ben altri mediatori che non il critico letterario con i suoi strumenti rigorosi» (*Il tradimento dei critici*, Bollati Boringhieri 2002, p. 44).

Eppure, gli studi di Stefano Calabrese – professore ordinario di Comunicazione narrativa all'Università di Modena e Reggio Emilia – sembrano dimostrare il contrario, nel fare propria la spinta transdisciplinare della comparatistica letteraria, che nel guardare a una narratività totale si focalizzano non tanto sulle derive, quanto piuttosto sulle 'derivazioni' dell'arte del racconto. Un assunto, questo, posto alla base del volume *Narrare al tempo della globalizzazione*, da lui curato nel 2016 per i tipi della Carocci, che nel muovere le fila dal romanzo globale elegge le narrazioni a «territori a statuto speciale» (p. 9) – oggi caratterizzate da una costante ibridazione di autobiografie, finzioni, *life narratives* e stili cognitivi – ferma restando la preminenza dell'«elemento agentivo» (p. 11), tale da rendere il lettore *immersive experienter*, ovverosia partecipe di un processo di simulazione messo in atto dalle storie stesse. Storie che, nei *global novel*, analizzati da Antonella De Blasio nel suo contributo, risentono di processi multilocali e varcano i confini del *mileu* originario, financo ad accogliere segni globali e globalizzanti che per tale ragione si fanno universalmente riconoscibili (in quanto sintomo di una realtà sempre più depotenziata dai *media*, p. 19). A un rimodellamento del complesso mediale in chiave immersiva, tale da garantire il coinvolgimento empatico del destinatario, subentra altresì un narratore che Filippo Pennacchio, nel suo saggio, definisce plenipotenziario (p. 46): al di sopra dei fatti narrati, latore di uno spaziotempo eterogeneo e risultante dell'incidenza esercitata dagli altri *media* (tra cui il cinema, Internet o i *social*). Se la morfologia delle narrazioni *global* contempla altresì un personaggio seriale – come si evince dal ricco studio di Emanuela Piga – mette conto rilevare come queste narrazioni rispondano a una vera e propria fame di realtà, a sua volta coestensiva a una narratività che, sostengono Stefano Calabrese e Sara Ubaldi, esercita sul lettore un

triplice effetto: immersività (trasporto in un luogo altro), trasformazione (manipolazione di mondi virtuali) e *agency* (sensazione di compiere azioni fisiche e processi mentali). Nondimeno, il dilagare della «fenomenologia del *to be continued*» (p. 79) autorizza le operazioni di transcodifica e al tempo stesso nutre gli ‘appetiti’ del fruitore: la sua fame di mondi possibili. Tutto, insomma, si orienta verso il destinatario e la funzione precipua da esso esercitata nel *transmedia storytelling*: aspetto, quest’ultimo, passato al vaglio da Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore nel loro studio, soprattutto guardando alla sua struttura ‘a interfacce plurime’, ciascuna delle quali può essere fruita singolarmente e farsi chiave d’accesso a un universo narrativo totale. Gli studiosi, a tal proposito, riportano l’esempio della «saga transmediale» *Il trono di spade*: la serie televisiva HBO, a sua volta rimediazione di un’opera letteraria specifica, ovverosia *Cronache del ghiaccio e del fuoco* (1996-2011) di George R. R. Martin. Ma sarebbe riduttivo etichettare tale processo come semplice operazione di transcodifica, in quanto siamo al cospetto di un sistema narrativo espanso, che nel migrare di *medium in medium* si integra di ulteriori tasselli, financo a rendere il destinatario partecipe della sua stessa costituzione. D’altro canto, alle nuove forme di autorialità sembra guardare anche il recente lavoro di Stefano Calabrese e Valentina Conti, dal titolo *Che cos’è una fanfiction* (Carocci 2019), che si rivela fondamentale per meglio comprendere il fenomeno della letteratura derivativa al tempo di Internet. Fanfiction quale insieme delle produzioni narrative scritte dai *fan* di un’opera letteraria, cinematografica o televisiva, guardando non solo agli universi finzionali ma anche a personaggi del mondo reale. Esempio lampante dell’era *transmedial*, la fanfiction è ‘apolide’, in quanto esula dal mercato letterario editoriale; trasforma e riscrive storie il cui *copyright* è detenuto da altri; nasce all’interno di una *fannish community*, ovverosia appartenente ai *fan*. Nel configurarsi quale testualità fluida e *in progress* (p. 11), e nonostante i prodromi tardo-ottocenteschi, la fanfiction ha conosciuto la sua legittimazione nell’era di Internet, divenendo non solo fenomeno *mainstream*, ma altresì oggetto di studio con i Fan Studies. Come rilevato dagli studiosi, le avvisaglie andrebbero ricercate nel *Lancelot* di Chrétien de Troyes o nel seguito del *Don Quijote* di Alonso de Avellaneda (1614), con la differenza che, allo stato attuale, il destinatario «è *pro tempore*» (p. 17) e si muove all’interno di una comunità *fandom*, dov’è chiamato a farsi egli stesso emittente e ad aggiungere propaggini narrative al testo-sorgente. Un fenomeno, questo, da leggersi alla luce di quella convergenza culturale già rilevata da Jenkins, e che nell’era del digitale ha confuso sempre di più i confini tra autore e lettore, giacché quest’ultimo riapre la storia secondo specifiche modalità semiotiche d’intervento: scrittura, *fanart* (cioè disegno), giochi di ruolo e ricombinazione

audiovisiva. Non è un caso che il secondo capitolo si soffermi sulla questione dell'autorialità e soprattutto su come il fruitore si faccia *prosumer* (crasi di *producer* e *consumer*): un co-autore a tutti gli effetti, che proprio a partire dalla saga *Harry Potter* di J.K. Rowling ha visto riconosciuto il suo *status*. Il *fan* partecipa alla storia, ma soprattutto ne assicura la vitalità manomettendone i confini diegetici, tale da far decadere ogni pretesa di *ne varietur*. «Sono io a comandare», sembra voler dire il lettore che, nel caso della *fanfiction*, si fa centrale e al tempo stesso spodesta l'opera dalla sua posizione di preminenza, esercitando oltremodo una triplice produttività: semiotica, sociale ed enunciativa (p. 35). Presa coscienza del discrimine tra le *fanfiction paper-based* e quelle *Internet-based*, gli autori non mancano di soffermarsi sulle nuova modalità di scrittura messe a disposizione dalla rete, al fine di tutelare la proprietà intellettuale dei testi-sorgente, tra cui spicca la piattaforma Wattpad: vero e proprio esempio di scrittura condivisa e collettiva, dove le storie pubblicate a puntate si fanno talvolta veri e propri libri, come nel caso di *After* di Anne Todd, uscito nel 2014 negli Stati Uniti e poi tradotto in più di 30 paesi. Innegabile, dunque, come l'accesso al sistema letterario sia drasticamente mutato, soprattutto alla luce del regime scopico caratterizzante l'era di Internet, dove la smaterializzazione dei supporti propizia la concrescenza di un grande e infinito ipertesto. Ecco perché gli archivi online delle *fanfiction* (si prenda il celebre Archive of Our Own, <https://archiveofourown.org/>) sono eleggibili a veri e propri «luoghi immersivi» (p. 71), in cui ricercare le nuove forme di aggregazione interpersonale (p. 76). È l'etica dello *Sharing* a guidare queste creazioni dal basso e il loro essere risultato di una «esondazione transmediale» (p. 91), in base a cui gli scarti alla norma accrescono la portata semantica della storia originale. Fondamentali, a tal proposito, si rivelano le intuizioni del capitolo conclusivo, che nel tracciare i punti cardine di una morfologia della *fanfiction*, la riconducono, sulla scorta della psicologa Qi Wang, a un modello di *self* ben preciso: olistico, interdipendente, tipico delle narrazioni orientali. D'altronde, come chiosano i due autori:

L'identità ibrida dei componenti delle *fandom*, di provenienza culturale anche molto differente, è innanzitutto una forma di soggettività collettiva, come se un individuo occidentale avesse rinnegato le pratiche narrative a lui familiari e si fosse convinto della necessità di disperdersi nell'habitat storico-sociale per raccontarlo meglio. (p. 99)

La *fanfiction* ci pone allora dinanzi a una narratività multipla, flessibile, frutto di una metamorfosi che ha alla base una vera e propria ibridazione tra i *media*. Ibridazione cui potremmo guardare nel prendere in

considerazione il romanzo grafico, oggetto di studi del volume di Stefano Calabrese e Elena Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel* (Carocci 2017) e che fa il punto su una delle manifestazioni semiotiche più suggestive e interessanti degli ultimi trent'anni. Al crocevia tra romanzo a fumetto, il graphic novel mutua da quest'ultimo l'impianto caricaturale, fermo restando un superamento che lo porta ad appropriarsi di *format* discorsivi molteplici (dalla biografia all'autobiografia, passando per il *reportage*). Siamo, è indubbio, nei territori dell'iconotesto, ma questo non impedisce al graphic novel di differire da qualsiasi altro *medium* verbovisivo, ferma restando un'operazione di *double coding* (p. 37) che nell'unire tra loro i due livelli semiotici si fa multimodale (in quanto perfusione di parole e immagini) e simultanea (codificando il tempo in termini spaziali). Nondimeno, se tutti i graphic novel sono fumetti, non vale la formula inversa, in quanto vignette e didascalie (tipiche del *medium* fumettistico) si accompagnano a modalità tematiche, formali e sequenziali della narrazione letteraria e cinematografica. Nel secondo capitolo, gli autori forniscono una vera e propria anatomia del romanzo grafico, a sua volta strutturato per unità segniche macro (*strip*, pagina, libro) e micro (immagine, pannello). Ma è soprattutto la natura interattiva, e dunque immersiva, del graphic novel a farsi cogente, giacché il lettore si fa «spettatore» (p. 43) secondo tre operazioni distinte: allineamento empatico col focus del personaggio; semantizzazione dello spazio; ricostruzione dei tempi della storia. D'altronde, il fruitore di testi consimili è chiamato a dinamizzare e incanalare in sequenza le narrazioni verbovisive, penetrando a sua volta nei *gutters* (cioè gli spazi bianchi tra immagini e pannelli) secondo una duplice modalità inferenziale: paradigmatica (incentrata su una singola immagine) e sintagmatica (atta a definire i legami tra più elementi iconici). Nondimeno, se il graphic novel è un romanzo grafico, quest'ultimo termine rimanda da subito a una morfologia specifica che lo elegge a vera e propria rimediazione, muovendo le fila proprio dal «ruolo archetipico» del cinema (p. 52), secondo il suo strutturarsi piani, campi e montaggi specifici. Come sottolineano i due autori:

Intergenerico e a canone aperto, transmediale e intimamente legato al destino di una civiltà digitale, il graphic novel agisce come un *booster*, un compressore, che aspira e mescola modi discorsivi e ambiti tematici differenti: avventura, saggistica, crimine e mistero, fantasy, horror, romanzo storico, umorismo, science fiction, supereroi. Ciò che nondimeno contraddistingue il graphic novel è la sua vocazione alla metalessi, cioè al livellamento delle differenze tra narrazione storica e finzionale, tra canone mimetico e controfattualità fiabesca, tra il qui e ora e le *neverlands* della tradizione folklorica. (p. 46)

Ne consegue l'esigenza di un lettore «cognitivamente più aiutante» (p. 69) o, sarebbe meglio dire, lettore *smart* (*ibidem*), capace di entrare immediatamente e in modo spedito nel linguaggio della storia, ferma restando l'abilità di quest'ultimo nel fronteggiare lo scardinamento della linearità cronologica e approdare a una «lettura centrifuga» (p. 71) che accorpi gli elementi iconici disposti sulla pagina. Nel mirare ad accrescere l'istanza partecipativa del fruitore, il romanzo grafico apre piste inferenziali multiple e sovrapposte, assicurando una leggibilità espansa e su più livelli. Ma soprattutto, gli esempi di letteratura disegnata ridefiniscono il rapporto fra *showing* e *telling* (p. 100) della narrazione, ormai fattisi coincidenti proprio perché l'atto del raccontare (testo verbale) è simultaneo a quello del descrivere (testo iconico) e nessuno dei due può, in un romanzo grafico, può sussistere senza l'altro. Il *case study* posto a chiusura del quarto capitolo, nel soffermarsi sull'esempio italiano di un *serial graphic novel*, ovverosia *Geronimo Stilton*, mette in risalto ulteriori innovazioni portate avanti dal romanzo grafico, prima fra tutti il «principio dell'isomorfismo, ossia la propensione a incrementare le somiglianze e depotenziare le differenze tra personaggi e oggetti» (p. 110); viceversa, le pagine conclusive mettono bene in luce le potenzialità di questa *multiple literacy*, dal *graphic journalism* fino all'esempio di Zerocalcare: «un fenomeno», scrivono gli autori, «che non ha pari nella storia del fumetto e dell'editoria italiana» (p. 131). Ma cosa accade, allora, nella mente del lettore quando egli si immerge nel testo? E soprattutto, come mai oggi si assiste a un vero e proprio trionfo di attrattori specifici in quello che è dispiegarsi della narrazione? Sono quesiti a cui il volume di Stefano Calabrese, dal titolo *La suspense* (Carocci 2016), vuole dare risposta, ferma restando una contestualizzazione volutamente espansa e calata, come per titoli finora presi in esame, in una letteratura globale. Per quanto ascrivibile a una delle strategie retoriche più antiche, la suspense dipende non tanto dai contenuti della storia, quanto piuttosto da una triade di interazioni che hanno luogo all'atto stesso della lettura: articolazione diacronica dei temi; risposte lasciate in sospeso dal narratore; falle interpretative al fine di deviare, inquinare o rallentare il corso diegetico. Nel capitolo di apertura, Calabrese ripercorre in maniera esaustiva ed efficace la storia della suspense, dal suo essere modalità allusiva, alla ricorrenza quasi obbligata della prefigurazione e dell'esca: una vera propria «palestra cognitiva» (p. 9), in base a cui il fruitore prevede o decodifica le intenzioni dei personaggi. Resiliente e attrattiva, la suspense è la «banda larga della letteratura attuale» (p. 11), destinata a rifrangersi in una vera e propria costellazione di *media*: dai libri alle serie tv, dai videogiochi alle campagne pubblicitarie (come si evince dall'uso ormai abituale del *cliffhanger* anche nel campo dell'*advertising*). Ovviamente, dall'epica classica all'invenzione

della stampa si assiste a un inevitabile mutamento delle tecniche della suspense: si pensi all'*entrelacement*, in base a cui il lettore è indotto a credere che le storie continuino anche quando non sono narrate, proprio perché poste sulla temporalità del presente (prefigurazioni, quest'ultime, del montaggio romanzesco *tout court*). Con la *detective story* e il caso emblematico di Sherlock Holmes, la suspense va incontro a una vera e propria età dell'oro, tanto che il giallo e il poliziesco acquisiscono una struttura specifica, laddove la narrazione sospesa funge da strumento cognitivo ed eccitatore emotivo. Da qui le tre tipologie di suspense: *direct* (chi legge è tenuto all'oscuro di tutto e si abbandona al racconto); *shared* (a natura immersiva e incarnata); e *vicarious* (asimmetria conoscitiva tra le informazioni possedute dal lettore e il bagaglio conoscitivo del personaggio). Nondimeno, l'età dell'oro delle narrazioni a struttura aperta perdura tutt'oggi, soprattutto perché l'attività di *mind reading* degli esseri umani – cioè la capacità di attribuire stati mentali a sé e agli altri – porta avanti un gioco previsionale inesaurito, e che proprio nella suspense trova un terreno fertile. Sulla scorta di Meir Sternberg, Calabrese colloca la suspense allo stesso livello della curiosità e della sorpresa, a loro volta eleggibili e veri e propri universali cognitivi, laddove la prima andrebbe a configurarsi quale *gap* tra il narrato fino a un certo punto e le supposizioni del lettore stesso. Una zona di vuoto e di cortocircuiti, dallo studioso analizzata anche alla luce della produzione cinematografica di Alfred Hitchcock e Roman Polanski. Circa quest'ultimo, Calabrese propone il *case study* di *Chinatown* (1974), per poi giungere alla conclusione che:

Qui la suspense è predominante, il *mind reading* imprescindibile e la narrazione strutturata secondo il sistema del *double plot* (doppio intreccio): vi è un racconto principale (la corruzione legata all'affare dell'acqua), cui se ne aggiunge un secondo, quello delle relazioni illecite ed extraconiugali, rappresentate dalla relazione incestuosa tra Evelyn Mulwray e il padre, e da quella – mai del tutto chiarita – tra Hollis Mulwray e Katherine. In questo secondo tema si inserisce anche la personale storia d'amore di Gittes [...].

Il film si regge su una complessa macchina anticipatoria, che a propria volta genera prestazioni altamente predittive [...]. Ebbene, gli indizi in *Chinatown* funzionano principalmente come esche: in alcuni casi la storia depista il lettore, impedendogli di capire che questi elementi sono anticipazioni, al fine di mantenere viva la tensione narrativa, benché sia possibile che un lettore attento ed esperto intraveda in essi un potenziale predittivo. Mentre in linea di principio i preannunci attenuano la suspense, le esche la aumentano. (p. 75)

Ma è soprattutto il 'bisogno' di suspense a destare, nel capitolo conclusivo, le attenzioni del critico, soprattutto perché essa corrisponde a una potenzialità – e cioè il *mind reading* – acuitasi a dismisura e parimenti eletta a vera e propria strategia di sopravvivenza. Calabrese non perde mai di vista la prospettiva sociologica del fatto letterario, adducendo allora l'esempio di Andrea Camilleri, le cui opere hanno iniziato ad avere successo a quindici anni di distanza dal suo esordio narrativo. Va da sé, allora, la natura di «metagenere» (p. 103) assunta dalle narrazioni a struttura sospesa in quella che è la realtà 2.0, dove l'esigenza di una *hot cognition* – ovverosia il nesso imprescindibile tra ragionamento ed emotività – guida l'immersione temporale e affettiva del fruitore in quelle che sono le maglie della diegesi. Un'immersione ch'è anche sconfinamento e volontaria dichiarazione di resa: il bisogno di farsi trasportare a forza in un mondo possibile dove la tensione è calibrata dall'autore in modo sapiente. Perché la suspense – chiosa Calabrese in maniera efficace – funziona come i pozzi artesiani (p. 106): più cresce, più è necessario un deflusso dell'eccitazione iniziale. Il *case study* conclusivo, incentrato sulla trilogia *Millenium* di Stieg Larson (2005-2007), non solo applica le teorie esposte nei capitoli precedenti in base a una capillare analisi di tipo narratologico, bensì dimostra come le narrazioni a struttura sospesa sfruttino un meccanismo neurofisiologico ben preciso, secondo cui l'organismo si attiva solo in risposta alla sollecitazione di uno stato di mancanza, per poi tornare a una condizione di equilibrio che dà piacere. Omeostasi del corpo, omeostasi del verbo: il gioco del tempo, in un certo qual modo, «ci allevia dagli oneri dell'ansia, e quest'ultima ci abitua a non considerarci i governatori del futuro» (p. 116).

DIEGO SALVADORI