

Seven Memos for the Present Millenium. Come saranno le narrazioni future?

di *Andrea Bernardelli*

Università di Perugia

Narrare al tempo della globalizzazione

A cura di Stefano Calabrese

Roma, Carocci, 2016, pp. 162, € 16.00.

La mia fiducia nel futuro della letteratura consiste nel sapere che ci sono cose che solo la letteratura può dare coi suoi mezzi specifici.

I. Calvino, *Lezioni americane*, p. 1

1. Sette parole-chiave

Come è possibile affrontare un tema così vasto come quello dei nuovi orientamenti della narrazione nella realtà culturale contemporanea? Il modo più efficace è quello di scegliere un numero limitato di parole-chiave, di soggetti o tematiche, e approfondirne le implicazioni e le relazioni reciproche. In sostanza quando il campo è troppo vasto si lavora per sondaggi o prospezioni, come un geologo o un archeologo: faccio uno scavo qui e vediamo cosa trovo e poi cerco di riempire i vuoti, dove non ho scavato, per analogia. È quanto fa Stefano Calabrese alle prese con la questione enorme, e spesso sfuggente (data la complessità e la multifattorialità), delle trasformazioni delle forme della narrazione nell'attuale mondo globalizzato. Ci troviamo così di fronte a sette sondaggi, sette capitoli di diversi autori, legati a sette parole-chiave utili per avere una prima comprensione del panorama narrativo contemporaneo.

Per questo motivo viene in mente l'operazione compiuta da Italo Calvino (1988) con le sue Norton Lectures – i famosi *Six Memos for the Next Millenium* – in cui si interrogava riguardo al futuro del romanzo e delle sue forme prendendo in considerazione sei diversi ampi temi (ma, come ricorda Esther Calvino, erano potenzialmente otto): leggerezza, rapidità, esattezza,

visibilità, molteplicità, e “consistency” (l’ultima, quella mancante). Ma è vero quanto diceva Calvino, come da citazione in esergo: solo la letteratura può dire certe cose coi propri strumenti specifici? In realtà il campo del narrativo, o meglio dell’espressione narrativa, è decisamente molto più vasto della tradizionale area coperta dalla letteratura.

Già il cinema aveva invaso con autorevolezza il campo del narrativo, prima di quasi esclusiva competenza del letterario, e ancor più oggi altre forme o canali mediali si propongono come importanti “agenzie” fornitrici di narrazioni: la serialità televisiva, il fumetto, i videogiochi, solo per citarne alcune tra le più invadenti e pervasive. Ma non solo, queste forme narrative si intersecano tra di loro, si richiamano e si citano, collaborano ad un medesimo, scopo, quello della divulgazione di storie e racconti. La trasposizione, l’intermedialità, il “transmedia storytelling”, il media mix del marketing, sono tutte forme di integrazione e intersezione di diverse forme narrative. Per questo affrontare il tema della narrazione guardando al solo ambito del letterario non basta più.

Il libro curato da Stefano Calabrese cerca di capire come stia cambiando il modo di interpretare il concetto esteso o espanso di narrazione nel contemporaneo mondo globalizzato. La narrativa globale è per definizione quella che supera i confini, non solo quelli geografici e culturali, di fatto linguistici, attraverso la traduzione, ma – come detto – sempre più spesso è quella che supera i confini dei diversi media, quella che si serve della trasposizione, di quella narrazione che passa dal romanzo al film, dal film alla serie tv, dal film al videogioco o al graphic novel, e così via. E a questa complessità e a questi sconfinamenti cerca di rendere ragione il testo.

2. L’*autorialità* nel *global novel*

Il primo capitolo, scritto da Antonella De Blasio, affronta il tema di come sia cambiata la percezione delle figure autoriali nel cosiddetto *global novel* (v. Coletti 2012; Ceserani e Benvenuti 2011). Esistono autori che oggi tutti hanno letto, o stanno leggendo, in Europa, come negli Stati Uniti, in Sudamerica o in Asia, come Franzen, Houellebecq, Zafón, Murakami, o Bolaño (gli autori usati come esempio dall’autrice). E non si tratta solo di autori e relative opere pensate per un pubblico di massa, letteratura “di genere” o di facile lettura (la saga di Harry Potter della Rowling), ma anche di narrazioni complesse e che si fa fatica ad immaginare di semplice comprensione per culture ad esse aliene o lontane (come Murakami).

È accaduto che, attraverso il superamento del vecchio concetto di canone nazionale, ci siamo trovati oggi di fronte ad un nuovo *canone globale* (v. Domenichelli 2010). In passato, di una singola letteratura nazionale, conoscevamo solo poche opere, ritenute esemplari per quel determinato contesto letterario e culturale. Una persona di media cultura in Italia della letteratura francese spesso conosceva solo alcuni autori “classici”, come Hugo, Flaubert, Proust. Quello che ora è cambiato per il romanzo globale è l’effetto transnazionale: conosciamo pochi autori dell’una o dell’altra letteratura nazionale come prima, ma li conosciamo in tanti e in tante culture diverse. L’autore francese, ad esempio un Emmanuel Carrère, che

leggo in Italia è tradotto e pubblicato con successo in tanti altri paesi, spesso contemporaneamente. È la dimensione, evidentemente in primo luogo commerciale, del fenomeno della notorietà inter-nazionale di un autore a definirne il carattere *global*. Ma la conseguenza è la creazione di un canone transnazionale globale che diventa riferimento per pensare cosa sia la letteratura e la narrazione, e che diventa modello o prototipo.

La paura è che questo fenomeno possa portare alla standardizzazione e all'appiattimento: io autore per farmi leggere e tradurre in tanti paesi e guadagnare – magari per far sì che il testo venga trasposto in film o altro – mi basta rispettare una sorta di modello di ciò che è un testo narrativo vendibile globalmente. Ma in realtà avviene una cosa diversa. Il percorso è finora spesso non top-down – un modello narrativo che vende a livello internazionale viene ripreso e usato da un autore furbetto –, ma è invece pescando nelle letterature nazionali che sono stati trovati, dal mercato editoriale latamente inteso, i nuovi esemplari della narrativa *global*.

Un caso esemplare in tal senso è quello dello scrittore norvegese Karl Ove Knausgård. Il suo romanzo *Min Kamp (La mia lotta)* è attualmente tradotto in ventidue lingue (in Italia è pubblicato da Feltrinelli). La cosa strana è che non si tratta di un'opera facile: intanto è composta da sei volumi per un totale di circa 3.600 pagine. E poi si tratta del racconto in prima persona, narrato in modo minuzioso e quasi maniacale (per cui viene fatto il parallelo con Proust), della vita stessa dell'autore; in sostanza, non è propriamente un action o un classico "giallo nordico" alla Stieg Larsson (comunque altro rappresentante del world novel e anche lui non sempre di facile lettura). Inoltre "il senso del luogo", il costante riferimento alla Norvegia meridionale – certo meno nota di luoghi come Bergen o Oslo, o della turistica costa occidentale, quella dei fiordi –, è molto forte, e così i riferimenti ad un ritmo e ad un modello di vita che per molti paesi possono risultare quantomeno "esotici".¹ Ma, nonostante questi potenziali aspetti problematici per una diffusione ed un potenziale successo internazionale, il romanzo, o il monumentale corpus romanzesco, di Knausgård ce l'ha fatta. Una notorietà transnazionale ottenuta tra l'altro provenendo da un contesto letterario e culturale ben poco noto al di fuori della Norvegia o dei paesi scandinavi, fatto salvo il nome di Ibsen, e che quindi non era certo al centro dell'attenzione degli editori stranieri.

Ma se volessimo trovare il motivo di questo successo nella definizione o nel canone del global novel saremmo in difficoltà. L'unico elemento da global novel di quest'opera può essere identificato nel fatto di essere in sostanza un'*autofiction* – quella che un tempo banalmente si chiamava un'autobiografia –, uno dei generi narrativi che sembra andare per la maggiore ai fini dell'inclusione nel canone della world literature. Il problema è che esistono dei modelli, e un canone di opere e di autori, ma che non necessariamente i testi che vengono scritti secondo questi prototipi sono poi automaticamente best-sellers internazionali o globali. La fortunata serendipità del mercato editoriale internazionale è l'unica motivazione che al momento ci si può sentire di chiamare in causa per motivare molti successi

¹ In realtà molti lavori del "canone" del global novel sembrano essere basati sul fortunato incontro di forme e tematiche locali con una sensibilità e interessi più ampi, tanto forse da poter definire questo genere di romanzi più *glocal* che *global*.

di global novels. Ma ciò non toglie che il global novel esista e che con esso si debbano fare i conti occupandosi di narrazione.

3. La *morfologia* del global novel

Il global novel è al centro dell'attenzione anche del contributo di Filippo Pennacchio, ma in questo caso il lavoro presta attenzione alle strutture testuali, alla *morfologia* del global novel. In sostanza, al di là del fatto che si possa identificare un gruppo di testi, e di relativi autori, attribuibile al corpus dei global novels (con la costituzione del relativo canone), ci si può domandare quali siano le caratteristiche interne a questi romanzi, o a questi oggetti narrativi, che li fanno identificare come tali e che li distinguono da altri macro-generi narrativi. Una volta posta un'etichetta, forse più commerciale che altro, vediamo ora a quali caratteristiche tecniche può corrispondere.

Come dice l'autore, al di là della eterogeneità dei testi che vengono in qualche modo etichettati come global novels esistono dei tratti ricorrenti a cui si può fare appello per giustificare l'attribuzione della denominazione. Uno di questi elementi narratologici consiste nell'impressione che in molti di questi romanzi si assista ad un ritorno della figura di un narratore onnisciente. Si tratta della classica voce narrante del romanzo realista, sia inglese che francese, il canonico "sguardo di Dio" che ci racconta la storia passando attraverso i muri e leggendo nelle menti dei personaggi. La cosa curiosa è che anche quando il global novel usa narratori in prima persona – nelle autofiction, ad esempio – questa voce si fa carico di prerogative e di possibilità tipiche di un narratore onnisciente e quindi, contro la logica del racconto in prima persona che si immagina in presa diretta sugli eventi, manifesta di sapere già quello che sta per accadere al personaggio. Ad esempio, la voce narrante, che è quella della protagonista Cal Stephanides, in *Middlesex* (2002) di Jeffrey Eugenides, va oltre quelle che sono solitamente le potenzialità del racconto in prima persona, "leggendo" nella mente degli altri personaggi, dichiarandone volontà e intenzioni, come farebbe invece un tipico narratore onnisciente.

Ma rispetto al narratore onnisciente del romanzo classico quello contemporaneo presenta altre anomalie. Nel romanzo realista rappresentava l'autorevolezza, la certezza e la verità di ciò che veniva narrato. Nel romanzo contemporaneo il narratore anche se onnisciente sembra essere incerto, fallibile, fragile, spesso in parte inaffidabile; quella voce sembra cercare disperatamente di rimettere insieme i pezzi di un mondo che altrimenti gli sfuggirebbe. Al lettore è costantemente richiesta così una forte dose di cooperatività per ricostruire la trama del testo proprio anche grazie a questa ambigua costruzione narrativa. Il lettore del global novel deve essere fortemente collaborativo, deve sudarsi la costruzione della trama narrativa, quasi fosse una eredità della complessità, spesso un po' barocca, del romanzo postmoderno.

Le motivazioni proposte dall'autore per l'emergere di questa figura di narratore onnisciente sono diverse. Una potrebbe essere di ordine *sociologico*; l'autore vuole riaffermare in tal modo il potere e il valore del proprio ruolo di

intellettuale in possesso della verità, quando il romanzo e l'intellettuale in genere, hanno perso questa funzione conoscitiva di guida culturale. Oppure viene anche proposta una interessante giustificazione *intermediale*; può essere che la voce del narratore onnisciente richiami ad esempio la funzione della *voice over* del cinema e della serialità televisiva, una tecnica audiovisiva che serve a indirizzare l'interpretazione degli eventi rappresentati, da cui anche una certa "visualità" cinematografica di tanti romanzi contemporanei di successo che sembrano darci inquadrature e zoommate con le parole. L'idea è che in sostanza il narratore onnisciente del romanzo più tradizionale si sia trasformato in molti romanzi contemporanei nel metaforico obiettivo di una telecamera.

Ma viene proposta un'altra possibile interpretazione, che Pennacchio definisce *morfologica*. Forse un narratore onnisciente è necessario per potere dominare la complessità della materia romanzesca. Se la storia è basata su più trame e personaggi, se spazio e tempo sono tra loro intrecciati in modo sempre più complesso, se la mole delle informazioni fornite può essere un carico eccessivo per il lettore, allora deve essergli data una figura che metta ordine in tutto questo. E in tal modo ci si ricollega alla definizione stessa di global della tipologia di romanzo di cui stiamo parlando. Si tratta di romanzi che devono tenere insieme e collegare tra loro tracce della cultura di origine del testo, locali e frammentate, ed elementi più ampi e generali del contesto globale complessivo. In sostanza nel romanzo global si trovano a convivere diversi cronotopi – diverse correlazioni significative tra spazio e tempo –, che a loro volta devono essere tenuti insieme, collegati tra loro, e la figura di un narratore che può essere in ogni tempo e in ogni luogo è funzionale a questo obiettivo.

4. L'*antieroe* tra romanzo e serie tv

Il saggio di Emanuela Piga parte dal parallelo tra il romanzo e la serialità televisiva contemporanea, in particolare per quanto riguarda la costruzione delle figure dei personaggi protagonisti. L'idea è che le serie tv ripropongano in versione audiovisiva e attualizzata forme e funzioni del grande romanzo realista e popolare. Il romanzo realista era spesso incentrato sulla figura di un protagonista ambiguo, sia moralmente che caratterialmente. Il protagonista romanzesco per eccellenza era in sostanza antieroeico: non era o bianco o nero, ma "sporco", un po' bianco e un po' nero, un po' positivo e un po' negativo. Così nella serialità televisiva ritorna questa figura di un protagonista ambiguo, di un eroe "con macchie e con paure".

Il tutto è funzionale ad un altro aspetto di fondo comune alle due forme narrative – romanzo e serie tv – la commistione di realismo e di melodrammaticità, di realtà e finzione. La cosiddetta *immaginazione melodrammatica*, come ampio modo narrativo, prevede che si assista alla contrapposizione e al conflitto di forze elementari, il bene e il male, la virtù e il vizio, l'amore e l'odio, il tutto presentato nel modo più enfatico e "teatrale" possibile. La costruzione di un personaggio in cui possa essere messo in risalto tutto questo in forma di un conflitto interiore è la definizione stessa di antieroe. In Tony Soprano (*The Sopranos*, 1999-2007), in Walter White

(*Breaking Bad*, 2008-13), o in Frank e Claire Underwood (*House of Cards*, 2013-in produzione), noi spettatori vediamo all'opera lo scontro melodrammatico tra queste forze etiche ed emotive di base, come in un esperimento in vitro.

La tensione dialettica tra melodramma e realismo, tra teatralità e corrispondenza al vero, è il meccanismo fondamentale che regge molte serie televisive degli ultimi due decenni, quelle della cosiddetta terza Golden Age, le serie "di qualità" o "complesse" (Mittel 2015). Esempio il caso della serie italiana *Gomorra* (2014-in produzione) in cui la crudezza degli eventi descritti, il realismo, viene bilanciata dalla recitazione fortemente teatrale, melodrammatica e spesso enfatica, degli attori. Come dire, che se allo spettatore devo fare sopportare il peso della realtà, devo poi sottolineare la finzionalità di ciò che rappresento attraverso la melodrammaticità esibita della recitazione. Come Dickens ha costruito indimenticabili figure di antieroe (ad esempio il Pip di *Grandi speranze*), così Saviano ci ha dato *Ciro Di Marzio e Genny Savastano*.

5. Trasporto narrativo e forma *seriale*

Una parola chiave per affrontare le contemporanee forme della narrazione è *immersività*, e da qui partono Stefano Calabrese e Sara Uboldi. Il concetto di *immersività* comporta per definizione l'idea di essere trasportati in un altro mondo attraverso una narrazione, quasi di essere alienati temporaneamente in una diversa realtà. Il termine è stato impiegato per i videogiochi, di cui a lungo si è cercato di ignorare la fondamentale struttura narrativa, ma è utilizzabile in tal senso anche per il romanzo, per il cinema e per la serialità televisiva. In sostanza l'idea è che si stia delineando un particolare paradigma narrativo definibile come della *fiction immersiva*: il fruitore del racconto viene trasportato in un mondo simulato e ha l'illusione di governare il personaggio e con esso di identificarsi (come avviene in un videogame o in un gioco di ruolo).

In termini narratologici la parola *immersività* può essere intesa come sinonimo di *trasporto narrativo*, la sensazione di perdersi nel mondo diegetico. Ma a questa esigenza dell'essere "portati via in un altro mondo" sembra corrispondere nelle forme narrative il proliferare negli ultimi decenni della serializzazione di molti romanzi e film di successo, o della loro trasposizione in forme seriali (in serie tv ad esempio, o in comics). Abbiamo infatti avuto un incremento di sequel, prequel, saghe, adattamenti e trasposizioni seriali che supera i confini di un singolo medium. Non è più la sola letteratura, il romanzo, a riscoprire la sua potenzialità seriale, dal feuilleton ai cicli romanzeschi alla Dumas, ma è il cinema, e in particolare la televisione e il fumetto che si avventurano sempre più, attraverso rimediazioni e trasposizioni da altri supporti narrativi, in direzione della serializzazione. In sostanza sentiamo come fruitori di narrazioni sempre più il bisogno di dipendere dai racconti che ci piacciono, sentiamo la necessità del trasporto narrativo che solo la serializzazione può darci, fino agli estremi del binge watching, della visione compulsiva o bulimica, per perderci per ore nel mondo della nostra serie tv preferita.

6. L'*ecosistema* narrativo

Alla revisione di un concetto diventato ormai di moda negli studi sui media si sono invece dedicati Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore. L'idea del *transmedia storytelling* di Henry Jenkins ha avuto infatti un'ampia fortuna (forse eccessiva, come avviene per gli slogan indovinati). Ma gli autori notano come oggi non basti più a spiegare nuovi fenomeni in atto nel mondo della comunicazione narrativa. Il concetto di Jenkins prevedeva che si potessero progettare nuove narrazioni *per derivazione* da un racconto precedente. Ma ciò a cui assistiamo oggi non è più la semplice derivazione di una narrazione da un'altra per trasposizione (da romanzo a film, da film a comics), ma siamo di fronte ad una forma di proliferazione *in parallelo* di narrazioni legate ad una sorta di comune nucleo o serbatoio narrativo.

Questo viene visto come conseguenza del sorgere, da un punto di vista produttivo, di quelle che vengono chiamate le grandi *multimedia conglomerates*, come Time Warner o The Walt Disney Company. Queste macro-imprese, risultato dalla fusione di diverse competenze e differenti compagnie, producono materiale narrativo secondo logiche che superano ormai il concetto jenkinsiano. Il concetto alternativo proposto di *ecosistema narrativo* vuole rispondere alla questione di descrivere la complessità di nuove situazioni produttive, ma anche di nuove forme di ricezione degli stessi prodotti narrativi.

La Time Warner ha lavorato in questo modo sull'universo dei personaggi DC, mentre la Walt Disney ha fatto la stessa operazione sul mondo narrativo dei personaggi Marvel di cui detiene i diritti. Ne sono così derivate saghe cinematografiche, tra loro intrecciate in vari modi, serie televisive, videogiochi, gadgets e parchi tematici. Un altro esempio è offerto dalle modalità produttive multicanale messe in opera per il prodotto narrativo "*Trono di spade*", su cui è nato un vero e proprio universo multimediale costituito dalla serie dei romanzi di George R.R. Martin (ancora in fieri), dalla serie tv prodotta da HBO (2011-in produzione), da tre videogiochi, tre giochi da tavolo, e un comics.

In sostanza l'idea di fondo è che il concetto di *ecosistema narrativo* permetta di comprendere situazioni in cui non si abbia la semplice derivazione da un prodotto iniziale (ad esempio un libro) verso una serie di trasposizioni tra loro scollegate, ma invece situazioni produttive in cui si parte da un sistema aperto, un concept o matrice, che permette di creare una serie di prodotti su supporti medialti differenti, ma tra loro sempre connessi. Questo secondo una logica che può essere assimilata metaforicamente a quella evolutiva biologica, in un certo senso proliferativa e parzialmente casuale (per quanto lo sia la stessa evoluzione biologica, "variazione casuale, ma selezione causale"). Così, non ci troviamo più di fronte semplicemente ad un mondo narrativo già strutturato all'interno di un singolo prodotto mediale, ma abbiamo un mondo modificabile e modulare, composto da oggetti usabili potenzialmente all'infinito in ogni combinazione possibile. Siamo di fronte ad una sorta di Legoland della narrazione.

7. Un genere vincente: il *fantasy*

La recente esplosione di un genere come il *fantasy* è al centro dell'attenzione del contributo di Simone Rebor. L'idea è che si possa individuare un modello globale del *fantasy* in particolare facendo riferimento ad una serie di opere, e di relativi autori, che hanno ottenuto un ampio successo negli ultimi decenni (dalla J.K. Rowling di *Harry Potter* al George R.R. Martin delle *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, ma anche la Stephanie Meyer di *Twilight*). Il problema è infatti fin da principio definitorio, o meglio, di un concezione del *fantasy* nella realtà narrativa contemporanea estremamente inclusiva. Tecnicamente il termine anglosassone *fantasy* identifica quella che si usa chiamare letteratura fantastica, che è ben altra cosa rispetto a quello che ad esempio, nel contesto italiano, si intende più specificamente per *fantasy*, vale a dire principalmente il sottogenere fantastico detto *sword and sorcery*.

La definizione canonica è quella che è stata data dal capostipite degli autori del genere, John R.R. Tolkien, che isolava come caratteristica specifica del *fantasy* la costruzione di un Mondo Secondario, di una realtà alternativa perfettamente caratterizzata, o come si dice in semiotica, un mondo "ammobigliato" e, in un certo senso, conchiuso e autosufficiente (Tolkien 1983). Ma non solo, Tolkien aggiungeva che in questo mondo secondario si deve assistere alla lotta del bene e del male e che alla fine il tutto debba risolversi in quella che chiamava una eucatastrofe, un felice capovolgimento. La centralità di Tolkien per il genere *fantasy* è rimarcata dal fatto che alcuni hanno voluto dare una definizione che potremmo chiamare prototipica: è *fantasy* ogni narrazione che assomigli a *Il Signore degli Anelli*. Certo è che, in effetti, è proprio dalla pubblicazione dell'edizione paperback di quel libro di Tolkien nel 1965 (l'hardcover del 1954-55 non aveva avuto particolare successo) che il *fantasy* è cresciuto ed è in seguito letteralmente esploso.

Il problema, come dicevamo, è che sotto l'etichetta di *fantasy* vengono collocate oggi opere dalla caratterizzazione non sempre coerente con il canone tolkieniano. Cosa c'entrano i vampiri con cavalieri e streghe? E un giovane mago che deve compiere il suo percorso di formazione verso il mondo adulto sarebbe stato ritenuto *fantasy* da Tolkien? E le avventure del semidio Percy Jackson nel suo difficile rapporto con gli dei dell'Olimpo, nei romanzi di Rick Riordan, è *fantasy* secondo la definizione canonica? Forse il tratto che li accomuna è diverso da quello evidenziato da Tolkien, non basta un mondo alternativo.

La chiave per comprendere questa nuova etichetta allargata consiste nel prendere in considerazione l'idea che sia importante il costante riferimento a microcosmi finzionali basati su regole di costruzione ben definite. Ciò che sembra avvicinarsi di più all'essenza del contemporaneo concetto di *fantasy* è il fatto di avere in mano un lessico, un vocabolario narrativo, e che a partire dal rispetto di una serie di regole stabilite io possa immaginarmi un mondo, e non sempre radicalmente alternativo a quello di riferimento o realtà. Come nei giochi di ruolo, ho in mano delle regole per costruire un mondo; se resto dentro a quelle regole posso giocare e trarre piacere da quella costruzione,

questo senza che necessariamente gli elementi in gioco richi amino il romanzo cavalleresco o la mitologia nordica.

Per questo motivo il concetto di fantasy che abbiamo in testa non prevede una totale esclusione del riferimento alla realtà, come invece pensava Tolkien. *Il Trono di spade* (2011-in produzione), serie HBO ispirata ai citati romanzi di Martin, è una perfetta ricostruzione degli stessi meccanismi di potere e di soppraffazione che viviamo tutti i giorni. Come sceneggiatore posso usare per esemplificare quei meccanismi il realismo di *House of Cards*, oppure dare le regole di un mondo alternativo, posso costruire un fantasy appunto, ma che ricordi tanto nei suoi meccanismi e nelle sue regole intrinseche il nostro mondo.

8. Il *graphic novel*

L'ultimo saggio, di Roberto Rossi e Elena Zagaglia, si occupa di una genere narrativo che ha avuto una crescente risposta nel mondo editoriale contemporaneo: il *graphic novel*. Negli ultimi decenni il fumetto ha visto affiancarsi a forme di espressione più ripetitive e seriali (i classici comic strips, o il fumetto d'avventura, o quello dei supereroi), nuove modalità di racconto per immagini che sono state catalogate sotto l'etichetta di graphic novels. La definizione di graphic novel è abbastanza controversa e spesso contestata, anche dagli autori stessi che vengono così etichettati. In termini generali viene utilizzata per identificare un comics di una non meglio chiarita alta qualità, dotato di caratteristiche che lo avvicinano ad un prodotto narrativo di tipo "letterario", da cui deriva l'uso del termine "novel". Alcuni hanno sottolineato il fatto che si tratti forse più di una categoria commerciale – un modo per aprire il comics ad un pubblico colto e maturo – che di una reale caratterizzazione di genere narrativo. Il graphic novel utilizza infatti canali di produzione e di distribuzione diversi – i grandi volumi dalla grafica raffinata venduti in libreria – rispetto al fumetto seriale da edicola e dal formato "povero" – identificabile nelle poche pagine dalla stampa di scarsa qualità semplicemente "spillate" (Williams and Lyons 2010: xv). Ma al di là di una sua evidente caratterizzazione commerciale – inevitabile per una forma di comunicazione di massa – possono essere comunque identificate alcune caratteristiche specifiche di questa forma di narrazione che, superando la funzione di etichetta dell'espressione graphic novel, permettono di ritagliarle uno spazio nel vasto campo del comics.

Gli autori sottolineano l'importanza di una doppia rimediazione da cui il graphic novel sembra derivare alcune delle sue caratteristiche specifiche. In primo luogo, il graphic novel si differenzia dal generico comics per il fatto di essere una narrazione per immagini *lunga e autoconclusiva*, in sostanza si tratta delle caratteristiche che distinguono il romanzo da altri tipi di narrazione letteraria. In secondo luogo, il graphic novel fa ampio uso nella costruzione della sua narrazione per immagini di modalità tecniche molto simili a quelle tradizionali della narrazione cinematografica: l'inquadratura realistica, i primi piani, i campi lunghi e le panoramiche, l'uso di diversi angoli di prospettiva (assenti per definizione nella comic strip, ad esempio), l'utilizzo di tecniche simili al montaggio cinematografico nella disposizione

in sequenza dei riquadri/inquadrature della tavola, l'uso del campo/controcampo per i dialoghi, e così via.

Ma al di là di caratteristiche acquisite dal graphic novel da altri media è possibile identificare anche alcuni suoi tratti specifici. Ad esempio il graphic novel sembra cercare di sostituire alla tradizionale costruzione sequenziale della narrazione grafica – quella che ha fatto definire il comics “arte sequenziale” – una struttura della pagina, legata inevitabilmente ad una modalità di fruizione, definibile come simultanea, globale o multilineare. Il lettore è invitato dalla struttura del disegno della pagina a superare la classica sequenza sinistra-destra dall'alto verso il basso, in direzione di una lettura aperta e dinamica sulla pagina.

Questo comporta di fatto una maggiore complessità sociocognitiva del processo di fruizione, vale a dire una richiesta da parte della pagina e della sua strutturazione di una più alta cooperatività da parte del lettore nel percorso di costruzione del senso rispetto al comics più tradizionale. Caratteristica che giustifica anche l'operazione commerciale di attribuire il graphic novel ad un pubblico colto, adulto e dotato di un gusto particolarmente raffinato per la complessità narrativa. Al lettore di graphic novel non piace vincere facile.

Bibliografia

Calvino, Italo

1988 *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Garzanti.

Ceserani, Remo e Benvenuti, Giuliana

2012 *La letteratura nell'età globale*, Bologna, il Mulino.

Coletti, Vittorio

2011 *Romanzo mondo. La letteratura nel villaggio globale*, Bologna, il Mulino.

Domenichelli, Mario

2010 “Il canone letterario occidentale al tempo della globalizzazione: mutazioni, ibridazioni, proliferazioni”, in *Moderna*, XII, pp. 15-47.

Mittell, Jason

2015 *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press.

Tolkien John R.R.

1983 *The Monsters and the Critics and Other Essays*, London, Allen and Unwin (tr. it. *Il medioevo e il fantastico*, Milano, Bompiani, 2003).

Williams Paul and Lyons, James (eds.)

2010 *The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts*, Jackson, University Press of Mississippi.