

Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon  
*Storyworlds across Media.*  
*Toward a Media-Conscious Narratology*

Stefano Ballerio  
Università degli Studi di Milano

---

**Abstract**

Recensiamo Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon eds, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

---

**Parole chiave**

Narratologia, storyworld, media, transmedialità, intermedialità

---

**Contatti**

stefano.ballerio@unimi.it

---

*Storyworlds across Media* si propone di contribuire allo sviluppo di una narratologia *media-conscious*, che proceda oltre l'originaria impronta letteraria della narratologia classica, strutturalista, e corrisponda teoreticamente allo scenario mediatico complesso della produzione narrativa contemporanea. Il volume costituisce in certo modo il seguito dell'altro volume su narrazioni e media curato da Ryan nel 2004, *Narrative across Media*, ma se ne distingue in quanto sposta il fuoco del discorso sul concetto di *storyworld*. La moltiplicazione di mondi transmediali, multimodali, seriali, virtuali e interattivi alla quale abbiamo assistito negli ultimi dieci anni, osservano i curatori nell'introduzione, suggerisce infatti di usare il concetto di *storyworld* come punto di convergenza per i *media studies* e come luogo da cui muovere, anche in quanto esso coglie il tipo di rappresentazione mentale necessario alla narratività, per espandere la narratologia oltre il dominio originario delle narrazioni verbali letterarie. I saggi raccolti nel volume articolano quindi il concetto di *storyworld* nella sua attuale dimensione transmediale, di *storyworld* che si espandono in media diversi, e insieme mirano a osservare il comportamento di alcune categorie narratologiche rispetto ai diversi media nei quali gli *storyworld* si offrono ai loro pubblici di lettori, spettatori, ascoltatori e giocatori, saggiando di quelle categorie il carattere variamente *medium free* – la loro validità transmediale – o *medium specific* – la loro più stretta correlazione a un medium particolare.

Questa messa a fuoco teorica è condotta soprattutto nella prima sezione. Il saggio di apertura di Ryan – “Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology” – affronta innanzitutto il concetto di *medium* e ne rileva il carattere polivalente, di nozione insieme semiotica, tecnologica e culturale. Un discorso sui media che voglia evitare parzialità e confusione dovrà quindi definire le proprie categorie alla luce di tre criteri corrispondenti – sostanza semiotica, dimensione tecnica e dimensione culturale del medium osservato – e una narratologia *media-conscious* dovrà integrare tre approcci: semiotico, tecnico e culturale. Per quanto rapida, la messa a fuoco di Ryan appare con-

vincente e opportuna, se si pensa a quanto il dialogo teorico delle scienze umane soffra di quegli pseudo-problemi che derivano da una caratterizzazione insufficiente o difforme, da un interlocutore all'altro, dei concetti nei quali esso dovrebbe dispiegarsi.

Di seguito, Ryan si concentra sul concetto di *storyworld*. Dopo averne individuato le due fonti nella filosofia analitica, con la sua riflessione sui mondi possibili, e nel cognitivismo, con l'indagine delle rappresentazioni mentali, e dopo averne distinto un senso logico e un senso immaginativo, a seconda che si escludano o no le contraddizioni tra versioni o parti diverse di uno stesso *storyworld*, Ryan propone un catalogo delle componenti fondamentali degli *storyworld* – esistenti, ambientazione o *setting*, leggi fisiche, regole e valori sociali, eventi, eventi mentali – e domanda infine di quali applicazioni sia suscettibile il concetto in una narratologia *media-conscious*, proponendone quattro: la prima è la possibilità che esso offre di distinguere gli elementi narrativi in *intradiegetici* ed *extradiegetici*. Qui occorre dire che i due termini, nell'accezione proposta da Ryan, non corrispondono alla coppia *intradiegetico-extradiegetico* di Genette, ma alla distinzione tra elementi interni (nella tragedia greca, i personaggi) ed elementi esterni allo *storyworld* (il coro, tipicamente), sicché, se parliamo di narratori, essi finirebbero in sostanza per sostituire la coppia genettiana di *omodiegetico* ed *eterodiegetico* e la proposta potrebbe generare una certa confusione. In nota, fra l'altro, Ryan formula sulla terminologia genettiana alcuni rilievi che lasciano perplessi: non è affatto ovvio che per Genette, come scrive Ryan, un narratore in prima persona che racconti del proprio passato sia *extradiegetico* (si pensi al Marlow di *Heart of Darkness*), né si può definire il narratore *omodiegetico* genettiano come «narratore che racconta di se stesso» (46), poiché questo è il caso specifico del narratore *omodiegetico* *autodiegetico*, ma non del narratore *omodiegetico* in generale: Genette prevede il caso *allogodiegetico*, come è noto, e l'*omodiegeticità* è correlata piuttosto all'appartenenza del narratore al mondo narrativo (l'*intradiegeticità* di Ryan). Una seconda applicazione del concetto di *storyworld*, ad ogni modo, consiste nel suo uso per distinguere canali semiotici esterni o interni a una narrativa multimodale (le illustrazioni che accompagnano il testo in un libro illustrato e le fotografie che incontriamo in *Austerlitz*, per esempio); una terza, nella differenziazione tra narrative *single-* e *many-storyworlds*; una quarta, nel suggerire di interrogarsi su come i diversi media, nella loro dimensione semiotica, influiscano sulla costruzione mentale degli *storyworld* da parte dei fruitori.

In conclusione, Ryan osserva che il concetto di *storyworld* contrassegna il passaggio da una narratologia caratterizzata da un approccio per lo più formale – la narratologia classica di matrice strutturalista di cui dicevamo – a una narratologia caratterizzata invece da un approccio più «fenomenologico», centrato sull'azione immaginativa del fruitore. Non si tratta di rendere invisibili gli «expressive devices» che mediano quel mondo, ma di ricordare come essi importino per noi in quanto consentono l'evocazione di un certo tipo di rappresentazione.

L'avviso finale di Ryan è certamente condivisibile nella misura in cui lo si assuma davvero nella sua interezza e non come pretesto per trascurare la dimensione formale, ciò che peraltro non accade nei saggi che incontriamo di seguito. In “Emplotting a Storyworld in Drama. Selection, Time, and Construal in the Discourse of *Hamlet*”, per esempio, Patrick Colm Hogan offre un'interessante analisi delle strategie di *emplotment* dello *storyworld* nella tragedia shakespeariana – interruzione delle linee narrative, parallelismi intensificati tra scene, modelli di selezione delle informazioni e categorie di genere mobili – e suggerisce di intenderle come operazioni discorsive che in quanto tali evocerebbero una figura di narratore anche per la forma drammatica. La categoria del narratore sarebbe cioè transmediale, o tenderebbe quanto meno al polo *medium free*. La questio-

ne, come è noto, è dibattuta, in relazione al cinema non meno che al teatro, e da parte mia avrei considerato la possibilità di attribuire la costruzione dell'intreccio all'autore, invece che al narratore. Nondimeno, l'analisi dell'intreccio di *Hamlet* è interessante e dimostra, come si diceva, che i contributi del volume non trascurano la dimensione formale. Anche il saggio successivo di Jan-Noël Thon – “Subjectivity across Media. On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games” – svolge una riflessione che è insieme teorica, in quanto investe la rappresentazione della soggettività (e in particolare degli aspetti quasi-percettivi, o di *mental imagery*, dell'esperienza soggettiva) in prospettiva transmediale, e formale, in quanto studia le soluzioni tecniche praticate nei diversi media del cinema, del graphic novel e del videogioco. Thon distingue dapprima strategie di rappresentazione soggettiva (di ciò che è percepito da un solo personaggio), intersoggettiva (di ciò che è percepito da un gruppo di personaggi) e oggettiva (di ciò che non è percepito da alcun personaggio), preferendo evitare categorie più consuete, ma anche problematiche, come focalizzazione, prospettiva e punto di vista. Quindi indica quattro strategie fondamentali di rappresentazione della soggettività – *spatial point of view sequence*, *(quasi-)perceptual point-of-view sequence*, *(quasi-)perceptual overlay* e *representation of internal worlds* –, che scandiscono una progressione verso la soggettività e lo svincolamento delle immagini, in senso lato, dalla realtà oggettiva o intersoggettiva. E infine ne studia la realizzazione nel cinema, nel graphic novel e nei videogiochi.

Il saggio successivo di Frank Zipfel – “Fiction across Media. Toward a Transmedial Concept of Fictionality” – si muove invece su un terreno più strettamente teorico e valuta la transmedialità del concetto di *finzionalità*, che Zipfel qualifica in tre modi: in quanto si correla a fenomeni che hanno a che fare con mondi finzionali; in quanto implica un *game of make-believe* (il riferimento è a Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe*); e in quanto deve svolgersi entro una prassi istituzionale. Zipfel riconosce cioè che il concetto di finzionalità deve essere compreso su un terreno insieme semantico, pragmatico e storico-culturale e quindi osserva come la narrativa finzionale letteraria, il teatro e il cinema, in modi in parte analoghi e in parte differenti, realizzino questa idea di finzionalità.

Un impianto analogo ha il saggio di Werner Wolf, “Framings of Narrative in Literature and the Pictorial Arts”, che parte dal rilievo che di fronte a un testo narrativo, sia esso verbale o figurativo, dobbiamo attivare un *frame* cognitivo di tipo narrativo. Dunque dobbiamo incontrare degli stimoli che motivino questa attivazione e questi stimoli, posta la transmedialità dell'attivazione del frame cognitivo narrativo, potranno rientrare in categorie specifiche per i diversi media. In letteratura, varranno le indicazioni contestuali (in quale settore della libreria troviamo il libro), i segnali paratestuali (le indicazioni di genere che si accompagnano al titolo: *A Novel*, per esempio, o *Tragedy*) e alcuni elementi intratestuali (il tempo verbale, o formule come *C'era una volta*). Nelle arti figurative, gli elementi contestuali e paratestuali sono tipicamente più deboli e gli elementi intratestuali richiedono un più complesso lavoro di interpretazione, rispetto all'attivazione di un frame cognitivo narrativo (Wolf si sofferma su *Before* e *After*, di William Hogarth), sicché la pittura, che dopotutto è fatta di immagini statiche, conferma un'inclinazione alla narrazione più debole della scrittura. In ogni caso, perché da questi diversi elementi si arrivi all'attivazione di un frame cognitivo narrativo, è necessario che il lettore o lo spettatore conoscano le convenzioni culturali che di quegli elementi fondano l'uso.

Complessivamente, la prima sezione del volume offre spunti interessanti, seppure non sempre innovativi, e prepara bene il terreno per la seconda sezione, che comprende saggi intesi ad approfondire transmedialità e multimodalità. Con *multimodalità* si intende

ciò che fino a poco tempo fa era detto più spesso *multimedialità*, ovvero la compresenza di diversi tipi di segno nello stesso artefatto. Questa multimodalità può darsi a livello di medium (il cinema) o a livello di genere (il romanzo) e uno stesso genere può includere opere monomodali (*Le Père Goriot*) e multimodali (*Austerlitz*). Il saggio di Wolfgang Hallet su “The Rise of the Multimodal Novel. Generic Change and Its Narratological Implications” si concentra sul romanzo multimodale. A partire dagli anni '90, nota Hallet, molti romanzi hanno integrato immagini di vario genere (foto, disegni, mappe, diagrammi ecc.) e inoltre pezzi di testo tipograficamente caratterizzati (mail, script cinematografici, pagine web ecc.) nel proprio corpo verbale. Esempi noti sono il già citato *Austerlitz* e ancora *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time* di Mark Haddon, *Extremely Loud & Incredibly Close* di Jonathan Safran Foer e *The Selected Works of T. S. Spivet* di Reif Larsen, al quale Hallet dedica un'ampia analisi. Questi romanzi multimodali sono notevoli perché le immagini che vi figurano non sono semplici elementi paratestuali, di apparato, ma parti dello storyworld prodotte dal narratore autodiegetico, e perché sollecitano modalità di lettura nuove, per cui il romanzo di Safran Foer, per esempio, può essere usato come un *flip-book*. La loro lettura diventa così un atto *multi-literate*, che richiede al lettore di sapere interpretare e correlare testi in sistemi semiotici diversi, mentre il loro esame «non può che mettere in discussione l'assunto diffuso che la significazione, nelle narrative letterarie, si fonda esclusivamente sui segni linguistici» (157; trad. mia). Questa conclusione tuttavia non va da sé, o quanto meno sembra estendere a tutta la narrativa letteraria ciò che Hallet ha mostrato valere per i romanzi multimodali proprio in quanto multimodali. Ma è difficile vedere a quali segni non linguistici dovrebbe affidarsi la significazione in opere come *La cognizione del dolore* o *Madame Bovary*.

La multimodalità, invece, è la condizione tipica dei videogiochi, dei quali si occupano i saggi di Jesper Juul e Jeff Thoss. Juul parte dal principio di Minimal Departure di Ryan per riflettere sulle possibilità di interazione che gli storyworld videoludici offrono ai giocatori, mentre Thoss si concentra sul triangolo intermediale di fumetto, film e videogioco di *Scott Pilgrim*.

Marco Caracciolo si muove invece tra letteratura e videogiochi per portare la discussione sul terreno dell'esperienzialità. Se infatti la proposta di Monika Fludernik di identificare nell'esperienzialità il contrassegno essenziale della narratività, complessivamente, non è stata accolta, l'esperienzialità è stata tuttavia riconosciuta come un tratto fondamentale della narratività. Caracciolo pertanto si chiede se decisiva sia l'esperienza dei personaggi o quella dei fruitori e suggerisce che le due siano legate indissolubilmente, in quanto l'esperienza dei personaggi può essere rappresentata solo a condizione di attingere alle riserve di esperienza dei fruitori, mentre l'esperienza che i fruitori vivono con una narrativa è legata a quella dei suoi personaggi. Il discorso si colloca in una prospettiva enattivista, ovvero – per dirla in due parole e con lo stesso Caracciolo – in una concezione incarnata e interazionista della conoscenza, e parte dall'idea di un retroterra esperienziale: a questo retroterra i fruitori devono attingere per comprendere le esperienze dei personaggi (dove questa comprensione dovrà essere intesa, volta per volta, come semplice attribuzione di una coscienza o come simulazione della loro esperienza nella propria, empaticamente); contemporaneamente, e per retroazione, il coinvolgimento nelle esperienze rappresentate nelle storie può avere effetti sulla visione del mondo e sulle convinzioni dei fruitori. L'esperienza narrativa non è divisa dalla nostra più ampia esperienza, insomma, e non sempre ci lascia come ci ha trovati. Per esemplificare questo scambio tra esperienza dei personaggi e dei fruitori, Caracciolo esamina alcuni passi di *The Naked Lunch* – letteratura – e alcuni momenti di *Max Payne 2* – videogioco –, senza trascurare di

osservare le reazioni di alcuni giocatori attraverso i commenti lasciati sui forum online (una mossa senza dubbio opportuna, se si pensa a quanto spesso si parli di esperienza dei lettori, o dei fruitori, senza osservare e interpretare le testimonianze e i documenti di quell'esperienza e invece presupponendo che l'esperienza del teorico o di un fruitore ipotetico siano rappresentative delle esperienze dei fruitori in generale).

Se il saggio di Caracciolo segna un approfondimento del discorso in senso filosofico, quello di Jared Gardner – “Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence” – ne amplia la portata sul versante sociologico, non senza una prospettiva di critica culturale che finora era mancata e che nella narratologia contemporanea, purtroppo, è spesso marginale. Gardner rileva innanzitutto che il cinema e il fumetto, alla fine dell'Ottocento, nascono entrambi come media multimodali (ma ciò non significa, per Gardner, che tutta la narrativa debba essere ripensata come multimodale), nella dimensione del testo più che in quella della *performance* (come era invece per i precedenti immediati dell'opera e del teatro) e in ambienti densamente transmediali (giornali, riviste illustrate, *nickelodeons*). Quando però i produttori di Hollywood decidono di puntare sulle tecniche che promuovono negli spettatori un'illusione di realtà, verso il 1916, i due media cominciano a evolvere diversamente, perché il fumetto esibisce inevitabilmente la propria natura testuale, multimodale e di artefatto e dunque non può seguire il cinema sulla via dell'illusione. All'alba del XXI secolo, le storie dei due media mostrano di convergere di nuovo: da una parte, il cinema digitale è ora in grado di realizzare ciò che i fumetti rappresentavano già agli albori, come le gesta sovrumane dei supereroi Marvel e DC; dall'altra, l'ascesa della visione privata in DVD, con ciò che ne deriva in termini di controllo della riproduzione e della fruizione e inoltre di accesso a contenuti speciali che tipicamente illuminano il momento della produzione, e quindi la natura di artefatto del film, sembra ridare accesso a ciò che Hollywood tendeva a nascondere e consentire una nuova libertà della fruizione. I produttori paiono cioè interessarsi di nuovo alle pratiche di fruizione più libere e attente dei lettori di fumetti, originariamente transmediali e quindi interessanti nella prospettiva economica dello sfruttamento multiplatforma di uno storyworld, ma questo interesse è di breve durata. Con il passaggio dal DVD alla fruizione online, le possibilità acquisite sembrano perdersi di nuovo, mentre Hollywood torna ad allontanarsi dai comportamenti di fruizione dei lettori di fumetti. L'avviso di Gardner è che non dovremmo mai dimenticare come la convergenza digitale avvenga in un sistema economico che, per il cinema, è dominato dai Big Five – Paramount, Warner Bros., 20th Century Fox, Disney-Pixar, Universal – e dalle multinazionali a cui essi appartengono: «l'esplosione dello storytelling transmediale è intimamente legata ai monopoli orizzontali che cercano di massimizzare la redditività» dei propri contenuti (201; trad. mia) e dunque «[i] media contano, ma conta anche la storia istituzionale della nuova convergenza tra i media» (208; trad. mia).

Una prospettiva sociologica e un'indagine del pubblico, oltre che un discorso teorico sul concetto di storyworld, si incontrano anche nel saggio di Lisbeth Klastrup e Susana Tosca su “*Game of Thrones: Transmedial Worlds*”. Klastrup e Tosca definiscono gli storyworld come «abstract content systems» caratterizzati da tre dimensioni: quella del *mythos*, ovvero del loro mito fondativo o delle loro leggende costitutive; quella del *topos*, ovvero del loro situarsi nello spazio e nel tempo; e quella dell'*ethos*, ovvero dell'etica o delle etiche che li caratterizzano. Qualsiasi storia ambientata in uno storyworld transmediale, suggeriscono Klastrup e Tosca, deve conformarsi al modo in cui esso si definisce in queste tre dimensioni; in caso contrario, tipicamente, la reazione del pubblico sarà negativa. Poste queste premesse, Klastrup e Tosca si concentrano sulla prima serie televisiva di

*Game of Thrones* e sul gioco creato per generare interesse al momento del lancio – di fatto, un'estensione transmediale dello storyworld – e indagano le risposte dei fan all'iniziativa mediante sondaggi, interviste e analisi dei social network.

Il saggio di Klastrup e Tosca è compreso nella terza parte del volume, che esplora la transmedialità come rappresentazione di un singolo storyworld in una pluralità di media. Nella stessa sezione, Jason Mittell discute dell'espansione transmediale degli storyworld di *Lost* e di *Breaking Bad*; Colin B. Harvey tenta una tassonomia dei fenomeni di storytelling transmediale, focalizzandosi sui modi di 'autorizzazione' delle diverse parti di franchise come *Highlander* o *Tron*; Maria Lindgren Leavenworth si concentra sulla fan fiction e in particolare sugli sviluppi non autorizzati, da parte dei fan, dello storyworld transmediale di *The Vampire Diaries*; e Van Leavenworth studia lo storyworld ampiamente transmediale di H. P. Lovecraft, portando il discorso anche sul terreno della storia culturale.

Complessivamente, il volume affronta un'ampia gamma di questioni narratologiche e si misura validamente con la produzione narrativa contemporanea. Forse mancano spunti veramente profondi o innovativi, ma certo ai lettori sono offerte numerose prospettive interessanti in vista di una narratologia autenticamente *media-conscious*.

## Bibliografia

Ryan, Marie-Laure e Jan-Noël Thon, eds. *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln-London: University of Nebraska Press, 2014. Stampa.

Ryan, Marie-Laure, ed. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. Stampa.

Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge MA: Harvard University Press, 1990. Stampa.