

Anna De Biasio

# Percorsi della narratività/letterarietà nell'epoca transmediale

Dagli studi narratologici al caso di *Game of Thrones*

## Abstract

*The essay is divided into two parts. The first section offers a review of some influential narratological studies that in the last two decades have dealt with the challenge posed by transmediality. Special attention is given to key-concepts such as 'storyworld,' 'narrativity,' and more media-neutral descriptions of the functioning of the narrative voice and perspective. The discussion stresses the apparent marginalization of the literary model, which in fact re-emerges as an essential reference point of 'postclassical narratology.' The second part of the essay focuses on the television show Game of Thrones (2011-2019) as an adaptation of the fantasy novel series A Song of Ice and Fire (1996-2011) by George R. R. Martin. The first part of the analysis discusses collective authorship (or 'transauthorship') as a typical phenomenon of transmedia narratives, emphasizing the conflicts that it may entail. The second part of the analysis examines the pilot of Game of Thrones in a (neo-)narratological perspective, paying special attention to the audiovisual adaptation of Martin's use of the limited point of view. The empowerment of the level of discourse in the episode has the paradoxical effect of increasing its 'literariness,' in the sense of the density and porosity of form. The second part of the essay, therefore, reinforces the relevance—at several levels—of the literary model to the comprehension of transmedia narratives.*

*Il saggio è suddiviso in due parti. Nella prima parte offre una rassegna di rilevanti studi narratologici che negli ultimi due decenni si sono confrontati con la sfida posta dalla transmedialità, soffermandosi su alcuni concetti chiave del dibattito: dalla ridefinizione di 'narratività' alla nozione di storyworld, fino alla messa a punto di descrizioni più media-neutral del funzionamento della voce narrante e della prospettiva narrativa. Nel corso della ricostruzione si osserva come il modello letterario, solo apparentemente messo ai margini, riemerge in modo carsico come imprescindibile punto di riferimento della narratologia 'postclassica.' La seconda parte del saggio prende in esame la serie televisiva Game of Thrones (2011-2019) come adattamento del ciclo di romanzi fantasy A Song of Ice and Fire (1996-2011) di George R. R. Martin. Si affronta dapprima il tema dell'autorialità plurima (o 'transautorialità') tipica delle narrazioni transmediali, evidenziando i conflitti che può generare. Si offre quindi una lettura in chiave (neo)narratologica dell'episodio-pilota di Game of Thrones, con un'attenzione speciale all'adattamento audiovisivo del punto di vista limitato adottato da Martin. Il rafforzamento del piano del discorso che si evidenzia nell'episodio ha*

*paradossalmente l'effetto di intensificarne la 'letterarietà,' intesa come densità e porosità della forma. La seconda parte del saggio conferma dunque, a più livelli, la rilevanza del paradigma letterario per la comprensione delle narrazioni transmediali.*

**Keywords:** *Transmedia narratology, Game of Thrones, transauthorship, adaptation, literariness*

## 1. La narratologia alla prova dell'universo transmediale

La nostra è un'epoca caratterizzata da una formidabile abbondanza di narrazioni, ed è in particolare il sistema mediatico moderno il principale attore in gioco nell'enorme domanda (e correlata offerta) di materiale narrativo. Scrittori e creativi non possono far fronte a tale richiesta con prodotti originali: di qui la proliferazione di adattamenti, trasposizioni, modifiche, *prequel* e *sequel* di storie già esistenti, “narratives that refuse to leave the stage” (Ryan e Thon 2014, 1). Il cinema, la radio e la televisione offrono da tempo una continua fornitura di simulazioni drammatiche tanto delle esperienze di vita reale quanto di mondi fantastici, mentre la sempre maggiore disponibilità di nuove tecnologie per supportarle non ha fatto che aumentare la circolazione e gli scambi di storie tra i diversi media. Sarebbe stata proprio la televisione, secondo la teorica del cinema Kristin Thompson, a dare un impulso fondamentale ai trasferimenti e riadattamenti di materiale narrativo attraverso i media, ovvero a un fenomeno che è parte integrante di ciò che Jay David Bolter e Richard Grusin hanno definito, con una categoria fortunata, *remediation* (1999). La televisione seriale, in particolare, avrebbe contribuito in modo decisivo a generare un mutamento epocale nella concezione della narrazione stessa, allentando la nozione di chiusura e di autosufficienza dell'opera di finzione: “Series television, with its broad possibilities for spinning out narratives indefinitely, has been a major impetus in these tendencies [toward adaptations of stories across media, toward sequels, and toward seriality [as] all part of a general stretching and redefinition of narrative itself]” (Thompson 2003, 105).

Che sia possibile identificare un fattore determinante o che si tratti piuttosto di una serie di concause, da diversi decenni ci si trova di fronte a un'importante ridefinizione del concetto di racconto – e di narratività – anche a livello teorico.<sup>1</sup> Se il fenomeno transmediale è antico

---

<sup>1</sup> Si usano qui i termini *racconto* (il termine classico della riflessione narratologica in Italia) e *narrazione* (vicino a *narrative*, il termine canonico nell'odierno dibattito in lingua inglese) in modo pressoché equivalente. Si fa invece riferimento a Gérard Genette (1976, 75) per la classica distinzione tra *storia* (il significato o contenuto narrativo), *racconto* (il significante o discorso narrativo) e *narrazione* (l'atto narrativo e per estensione “l'insieme della situazione reale o fittizia in cui esso si colloca”).

quanto il racconto (basti pensare alle trasposizioni in forma pittorica delle vicende bibliche), le ibridazioni tra letteratura e cultura visiva hanno conosciuto un'intensificazione con l'avvento del cinema, che fin dalle sue origini ha praticato uno sfruttamento sistematico della tradizione letteraria (Gaudreault 1998, 169-183). È stato tuttavia l'aumento esponenziale di *fiction* 'disperse' attraverso molteplici media, a sua volta legato a un'accelerazione delle innovazioni nel campo della tecnologia, a imporre alla riflessione narratologica la necessità di confrontarsi con l'ecologia mediatica' in cui si collocano le narrazioni. Come puntualizzano Rémi Cayatte e Anais Goudmand, l'abbandono dell'approccio monomediale ha inevitabilmente comportato un rinnovamento dei metodi e degli strumenti delle teorie del racconto, iscrivendo i presupposti stessi dell'analisi in un'ottica comparativa (2020, 1-2).

L'effetto senz'altro più vistoso del progressivo riposizionamento del punto di vista è stato il contrarsi dello spazio occupato dal modello linguistico/letterario, fino al suo (apparente) congedo in alcuni rilevanti studi più recenti. Dal proto-modernismo alla critica formalista del primo Novecento e oltre, l'indagine sul racconto è stata intesa essenzialmente come indagine sulla letteratura in prosa e in particolare sul romanzo: si pensi soltanto alla prestigiosa triade di studi angloamericani che comprende *The Art of Fiction* (1884) di Henry James, *The Craft of Fiction* (1920) di Percy Lubbock e *The Rhetoric of Fiction* (1961) di Wayne Booth. Tale concezione viene gradualmente rivista ma non di fatto sovvertita dalla narratologia strutturalista. Nello sforzo di forgiare una nuova scienza del racconto sulla base della linguistica di Ferdinand de Saussure, Tzvetan Todorov e altri teorici (da Roland Barthes a Claude Bremond, da Gérard Genette a A. J. Greimas) si rifanno alle posizioni dei formalisti russi, che a loro volta prediligono varie forme di letteratura in prosa, dai romanzi di Tolstoj ai polizieschi, alle fiabe russe. È proprio nell'ampio raggio della ricerca in chiave strutturalista, sintetizza David Herman, che si pongono le basi per disgiungere le teorie del racconto da quelle sul romanzo, spostando lo sguardo degli studiosi da un particolare tipo di genere letterario a, virtualmente, qualsiasi *discorso* (2007, 5). L'embrione di ciò che verrà definito il *narrative turn* nelle discipline umanistiche (Ryan 2007, 22) è già contenuto nella seminale "Introduzione all'analisi strutturale del racconto" di Roland Barthes, il cui incipit identifica il *récit*/racconto con una "varietà prodigiosa di generi," a cui "può servire da supporto il linguaggio articolato, orale o scritto, l'immagine, fissa o mobile, il gesto e la commistione coordinata di tutte queste sostanze" (1969, 7). Tuttavia, nel fare emergere le strutture della 'lingua' comune a tutte le narrazioni, Barthes costruisce un'argomentazione largamente basata su *Goldfinger* (*Missione Goldfinger*, 1959) di Ian Fleming, un romanzo della saga di James Bond.

Con la crescita dell'interesse per le forme transmediali del racconto, concomitante all'aumento dell'impatto socioculturale dei prodotti audiovisivi e del loro prestigio simbolico, l'analisi narratologica si apre ad altri sistemi semiotici e supporti tecnologici. Gli studi di Seymour Chatman (1978) e di François Jost (1987) possono essere considerati rappresentativi di un'epoca di transizione tra la narratologia classica e quella contemporanea. Il loro intento è di applicare al mezzo cinematografico concetti e strumenti plasmati sull'esempio letterario, con particolare riferimento all'autorevole *Figure III* (1972) di Gérard Genette. Dalla distinzione tra *storia* (la sequenza cronologica di una narrazione) e *discorso* (la modalità di presentazione della storia), al ruolo della voce e dello sguardo narrante, dalle funzioni narrative dei personaggi ai rapporti spazio-temporali tra segmenti della narrazione, categorie e denominazioni nate per descrivere procedimenti letterari si trovano a essere adattate, integrate o modificate nel passaggio al mezzo filmico (Costa 1993, 35-36). Se da un lato tali analisi si muovono effettivamente in un'ottica comparata, lavorando sui denominatori comuni di diverse incarnazioni del racconto, dall'altro rimangono vincolate all'ancoraggio letterario e a un'impostazione duale. Questi sono due fattori determinanti anche negli studi sull'adattamento, un campo fiorente che fino ai primi anni 2000 risulta condizionato non solo dalle analisi delle trasposizioni filmiche di romanzi e racconti, ma anche dalla percezione del testo adattato come 'derivativo' e dunque simbolicamente subalterno a un 'originale' (Hutcheon 2013, xxvi-xxvii).

Specie negli ultimi due decenni, a fronte dell'espansione di pratiche di consumo culturale alternative alla letteratura tradizionale, come serie televisive, *graphic novels*, *digital comics*, videogiochi e *fan fiction*, gli studi narratologici hanno radicalizzato l'indagine in chiave comparativa. Gli interrogativi della ricerca sono tornati a gravitare attorno ai fondamenti stessi della narratività, "a content that we can define as that which all stories share" (Ryan e Thon 2014, 14). L'obiettivo dichiarato, però, è di spiegarne il funzionamento a prescindere dalla sua codificazione in un particolare supporto mediatico, e in ogni caso a partire dalla sua espressione attraverso più canali mediali. Nella reimpostazione del dibattito, la letteratura si trova inevitabilmente ad avere un ruolo molto più marginale che in passato. Tuttavia può riemergere obliquamente, ad esempio attraverso il confronto con le tesi della narratologia classica, oppure nel ricorso all'esemplificazione basata sui testi della tradizione letteraria (un gesto che non stupisce in teorici che spesso hanno una formazione da letterati<sup>2</sup>).

---

<sup>2</sup> Marsha Kinder, la prima teorica a introdurre nel 1991 il termine *transmedia* nel senso poi perfezionato da Henry Jenkins (Freeman e Gambarato 2018, 1), nasce come studiosa di letteratura inglese del Settecento. <https://dornsife.usc.edu/labyrinth/about/bios/marsha.html>.

Ponendosi in dialogo con le scienze cognitive, la teoria degli insiemi e la filosofia della mente (ma contestualmente anche con le tesi di Gérard Genette, Peter Brooks, Roland Barthes), Marie-Laure Ryan elabora un'influente definizione di narrazione valida per l'universo transmediale. Sulla base del concetto di *fuzzy-set*, o 'insieme sfocato,' la narrativa viene classificata non come una proprietà che determinati testi 'possiedono' o 'non possiedono,' ma come una serie di condizioni ad appartenenza variabile all'interno di un insieme fluido e aperto. Le otto condizioni identificate da Ryan prevedono che la narrazione abbia luogo in un mondo popolato da esseri individuati, che tale mondo sia situato nel tempo e soggetto a cambiamenti significativi (a loro volta generati da eventi non abituali); che alcuni partecipanti agli eventi siano dotati di vita mentale intelligente e di reazioni emotive, e che gli eventi coincidano in parte con azioni motivate da parte degli agenti. E ancora, che la sequenza degli eventi dia luogo a una catena causale orientata alla chiusura, mentre almeno alcuni degli eventi devono essere espressi come fatti nel mondo narrativo; che la storia, infine, debba comunicare qualcosa di significativo al pubblico (2006, 8; 2007, 28-29). Non tutte le condizioni devono realizzarsi al fine di identificare un testo come narrativo, così come le persone possono avere opinioni divergenti sull'importanza di certe condizioni rispetto ad altre (arrivando a considerare anche la descrizione del Big Bang come una storia). Trattandosi di un costrutto mentale, infatti, la narrazione può essere stimolata da qualsiasi evento contenente della 'narratività,' e non necessariamente da una narrazione in senso stretto (2004, 9). Grazie allo spostamento dell'attenzione sui diversi gradi di narrativa nelle storie, viene così a crearsi una piattaforma concettuale duttile, in grado di ospitare analisi che spaziano dalle narrazioni verbali a quelle visive, da quelle verbali-visive (come i fumetti) a quelle interattive, come i videogiochi.<sup>3</sup>

Una delle elaborazioni teoriche di maggiore impatto è il concetto di *storyworld*, ovvero "the world evoked implicitly as well as explicitly by a narrative" (Herman 2009, 106), anch'esso

---

Marie-Laure Ryan, una delle teoriche di punta nel campo della narratologia transmediale, ha dedicato il suo primo studio alla poesia. <http://www.marilaur.info/>. Anche David Herman ha una formazione come specialista di letteratura inglese. <https://repository.upenn.edu/dissertations/AAI9235153/>. Visitati il 09/12/2020.

<sup>3</sup> I romanzi postmoderni, ad esempio, avrebbero uno scarso grado di narrativa, "because they do not allow readers to reconstruct the network of mental representations that motivates the actions of characters and binds the events into an intelligible and determinate sequence" (Ryan 2007, 30). Gli esempi letterari forniti da Ryan (2007) sono particolarmente numerosi, a riprova della continuità tra la narratologia classica e quella transmediale. Altrove (2004, 331-333), Ryan rifiuta di catalogare i videogiochi come *narratives* (benché sia possibile leggerli 'narrativamente'), perché privi, come altre forme non lineari e interattive, di una rigorosa logica sequenziale interna mirata alla chiusura.

innestato sul modello cognitivo (benché abbia molti punti di contatto con la nozione di 'mondo possibile' che la semiotica applicata ai testi letterari mutuava dalla filosofia analitica<sup>4</sup>). L'enfasi è posta sul lavoro mentale del destinatario delle narrazioni, che prevedono la rappresentazione di un mondo a sua volta immaginato e popolato di particolari da parte di chi lo riceve. Se le narrazioni sono "blueprints for a specific mode of world creation" (Herman 2009, 105), chi le rielabora deve "riempire i vuoti" del progetto narrativo, in base al presupposto della somiglianza del mondo finzionale rappresentato con la propria realtà esperienziale (Ryan 2005, 447).<sup>5</sup> Questo mondo secondario – che attualizza la narrazione – è abitato da personaggi, situato in uno spazio-tempo e soggetto sia a eventi fattuali che determinano cambiamenti di stato, sia agli eventi mentali dei personaggi; non si configura però come un contenitore statico di oggetti bensì come un insieme dinamico, la cui rappresentazione nella mente dei destinatari simula i cambiamenti causati dagli eventi dell'intreccio (Ryan 2014, 35) e permette loro di inquadrare una serie di inferenze circa le situazioni, i personaggi e gli avvenimenti – espliciti o impliciti – della narrazione (Herman 2009, 106).

Due sono le maggiori novità rispetto ai precedenti studi semiologici sulla costruzione di mondi possibili e la cooperazione interpretativa. Da un lato, viene dato grande rilievo al potenziale "immersivo" del processo di *worldbuilding*, un portato della sempre più diffusa familiarità con l'esperienza della realtà virtuale messa a disposizione dalle tecnologie informatiche. Una volta entrati nel mondo fittizio, questo prende temporaneamente il posto del mondo reale per i suoi interpreti, grazie alla capacità delle narrazioni di trasportarli in luoghi e spazi altri, che vengono abitati non solo a livello immaginativo ma anche emotivo e viscerale (Ryan 1991, 21; Herman 2009, 119). Dall'altro lato, sin dalle premesse lo *storyworld* viene formulato come concetto transmediale, essendo evocabile a partire da qualsiasi genere di narrazione, "whether that narrative takes the form of a printed text, film, graphic novel, sign language, everyday conversation, or even a tale that is projected but never actualized as a concrete artifact" (Herman 2009, 106). Forse il primo a collocarsi in una prospettiva di dichiarata transmedialità (nonostante l'ampio spazio che dedica alla discussione di testi letterari), David Herman (2004)

---

<sup>4</sup> Il riferimento è agli studi di Thomas Pavel, Lubomir Doležel e Umberto Eco, e, in parte, della stessa Marie-Laure Ryan (1991).

<sup>5</sup> Tale presupposizione (detta della *minimal departure*) è valida anche nel caso di strategie di *worldmaking* con discontinuità rispetto all'esperienza ordinaria, come nel caso delle narrazioni di fantascienza (Herman 2009, 114-115). Come ricorda Ryan (2014, 41), il processo di *fill-in-the-gaps* presenta notevoli differenze nelle narrazioni a base linguistica (che richiedono un maggiore sforzo immaginativo) rispetto a quelle visive (che saturano i sensi e lasciano meno spazio all'immaginazione).

ha lavorato in modo approfondito su aspetti della logica narrativa virtualmente *medium free* come i “microdisegni narrativi” (riguardanti, tra gli altri, stati, eventi, azioni, ruoli partecipativi, relazioni) e i “macrodisegni narrativi” (tra cui temporalità, spazializzazione, ancoraggi contestuali).

Particolarmente densa e ricca di spunti è la riflessione di Jan-Noël Thon, uno dei teorici più autorevoli nel campo della cosiddetta narratologia neoclassica o post-classica, il cui studio più voluminoso, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture* (2016), fa emergere un vero e proprio paradosso. Se il testo letterario scompare del tutto dall'orizzonte dell'analisi, considerato che Thon si concentra programmaticamente sulle strategie narrative di film, fumetti e videogiochi, la letteratura rimane tuttavia un attore in gioco, attraverso il confronto serrato che viene istituito con le teorie del racconto elaborate a partire dagli anni Sessanta del Novecento. Interessato agli aspetti “prototipici” delle narrazioni transmediali, e dunque agli elementi di continuità e di neutralità attraverso diverse codificazioni mediatiche del racconto, l'autore promuove un approccio *media conscious*, in grado di evitare i due maggiori rischi in questo campo di studi (2016, 20-23): il trasferimento indiscriminato di concetti pensati per narrazioni all'interno di uno specifico mezzo (*media blindness*) e il suo opposto, l'assunto che la specificità dei media richieda ogni volta la fabbricazione di un nuovo arsenale di strumenti narratologici (*media relativism*).

Uno degli approdi più interessanti della trattazione è l'analisi del ruolo del narratore, ovvero una figura ritenuta da altri teorici un appannaggio esclusivo delle narrazioni a base linguistica. Grazie a un fitto dialogo con teorie classiche imperniate sulla letteratura (tra i riferimenti, Genette e Chatman) e altre *media-specific* (tra cui Edward Branigan per il cinema), Thon allaccia stretti legami tra i narratori e le figure autoriali, che all'interno delle narrazioni diventano *abstract hypothetical authors*, un costrutto cognitivo realizzato dagli interpreti. A volte interscambiabili nelle proprie funzioni con le figure autoriali (e viceversa), i narratori dei tre media considerati tendono a organizzarsi sotto forma di personaggi nella mente dei destinatari. Tutto ciò che non è narrazione verbalizzata attribuibile a qualche tipo di narratore, vale a dire la rappresentazione audiovisiva, verbale-pittorica e interattiva, tende invece a essere attribuito dai destinatari al collettivo autoriale (*hypothetical authors collective*), un'immagine interiorizzata di chi ha realizzato l'opera (Thon 2016, 132-134). Concetti familiari ai critici letterari, come quello di narratore eterodiegetico, omodiegetico o inaffidabile, si trovano così a essere straniati e insieme arricchiti dall'ampia casistica (anche terminologica) delle posizioni gerarchiche e dei gradi di coinvolgimento narratoriale che Thon mette a punto in riferimento alla sua triade mediatica.

Un'energia teorica anche più intensa permea la parte dedicata alla rappresentazione della coscienza dei personaggi, un'altra discussione dall'effetto defamiliarizzante, che contribuisce a dileguare residuali cliché su fumetti e videogiochi come forme di intrattenimento semplicemente ludiche o meccaniche, votate – come già il cinema prima di loro – a rappresentare l'esteriorità (Hutcheon 2013, 56). Thon (2016, 238-240) propone di sostituire le categorie canoniche, giudicate troppo ambigue, di 'prospettiva,' 'punto di vista' e 'focalizzazione,' con una distinzione tra 'rappresentazione oggettiva' (nella quale gli elementi dello *storyworld* non sono percepiti da alcun personaggio), 'rappresentazione intersoggettiva' (la percezione è attribuibile a un gruppo di personaggi) e 'rappresentazione soggettiva della coscienza o mente di un personaggio' (un solo personaggio percepisce gli elementi dello *story world*).<sup>6</sup> Espandendo le formulazioni di Branigan relativamente al 'punto di vista,' alla 'percezione,' alla 'proiezione' e al 'processo mentale,' l'autore evidenzia la grande importanza del cinema sia come modello per le strategie visive di *graphic novels* e videogiochi, sia come risorsa per la riflessione narratologica transmediale *tout court*. Tale riflessione, tuttavia, non perde mai del tutto di vista il campo letterario, come dimostra anche il ricorso alla classificazione dell'interiorità dei personaggi elaborata da Dorrit Cohn in *Transparent Minds* (1978). Apparentemente messa ai margini, la letteratura in realtà non esce di scena, prestandosi a fungere da linguaggio condiviso, raccordo tra competenze e interessi diversi in un universo dei media sempre più integrato.

## 2. Intrecci autoriali e narrativi in *Game of Thrones*

*Game of Thrones*, la popolare saga *fantasy* sulla lotta tra casate nobiliari per il controllo del regno di Westeros, è un campo d'indagine ideale per misurare la resilienza del letterario in rapporto a uno dei centri più stimolanti dell'attuale 'ecologia mediatica,' ovvero la narrazione televisiva seriale. Creata da David Benioff e D. B. Weiss e trasmessa dal 2011 al 2019 dal network statunitense HBO, la serie nasce come adattamento del ciclo di cinque romanzi di George R. R. Martin intitolato *A Song of Ice and Fire* (1996-2011). Il suo successo è tale da generare un caso paradigmatico di *fandom* transmediale. La proliferazione di contenuti 'ancillari' sulla scia delle stagioni che via via venivano trasmesse (tra cui videogame, giochi da tavolo e di ruolo, fumetti, *fan fiction*, *merchandising*, esperienze interattive su siti web e social

---

<sup>6</sup> Oltre che su Branigan, Thon si basa anche sugli studi di Mieke Bal, la prima a distinguere sistematicamente tra 'soggetto focalizzatore' e 'oggetto focalizzato' (Thon 2016, 228).



media) è spesso citata come modello di *property* crossmediale (Negri 2015, 130-131).<sup>7</sup> Una composizione multi-testuale e multi-piattaforma, quest'ultima, di tipo derivativo, molto vicina ma non esattamente sovrapponibile al processo di *transmedial storytelling*, che secondo Henry Jenkins prevede idealmente lo sviluppo autonomo degli elementi del racconto dispersi nelle varie estensioni mediali (2007).<sup>8</sup>

È piuttosto la serie in sé a rendersi a un certo punto indipendente dal suo testo-fonte. Benché all'inizio si proponesse come una trasposizione fedele dei romanzi di Martin, a cui lo stesso scrittore collaborava, a partire dalla terza stagione Benioff e Weiss hanno attinto più liberamente agli eventi dell'intero corpus della saga. Dalla sesta stagione in poi, gli autori arrivano a offrire al pubblico contenuti quasi del tutto originali, anticipando gli sviluppi del racconto che Martin avrebbe trattato nel suo sesto e settimo romanzo (a oggi non ancora pubblicati). *Game of Thrones* si presenta così come un'attualizzazione nuova e in buona misura imprevedibile dello *storyworld* che condivide con l'opera originaria, e in apparenza arriva a prenderne il posto, fino a inibire la scrittura romanzesca.<sup>9</sup> La complessa configurazione autoriale che ne deriva, con i suoi sodalizi creativi e gli scambi di prestigio simbolico tra il letterario e l'audiovisivo, permette di cogliere la (relativa) ridefinizione a cui le narrazioni transmediali costringono la nozione di autore ereditata dalla tradizione rinascimentale e poi romantica.

## 2.1 Un collettivo di Autori

Scrittore di successo dotato di un notevole capitale simbolico specifico nell'ambito del genere *fantasy*,<sup>10</sup> George R. R. Martin ha una competenza transmediale iscritta negli stessi strumenti del suo mestiere. Avendo lavorato per anni come sceneggiatore e adattatore per il cinema e la televisione a Hollywood, tende a concepire il suo *storyworld* epico nei termini di una narrazione televisiva, ma al tempo stesso è lucidamente consapevole dei limiti imposti dal

---

<sup>7</sup> Klastrup e Tosca (2014) esplorano le modalità di interazione dei fan con la serie, con particolare riferimento ai social media.

<sup>8</sup> Benché la testualità diffusa della *property transmediale* non trascenda la somma dei singoli elementi, Negri sottolinea che, visti i punti di contatto, i concetti di crossmedialità e transmedialità vengono spesso usati come sinonimi nel dibattito, ad esempio da Carlos Scolari e Max Giovagnoli (2015, 131).

<sup>9</sup> Nel 2014 Benioff aveva rivelato che per la scrittura degli episodi non più basati sui romanzi, lui e Weiss potevano disporre di un abbozzo della trama futura fornitogli dallo stesso Martin; su questo e per una delle tante testimonianze delle difficoltà creative di Martin a fronte del successo della serie dopo il suo ritiro dalla cabina di regia, si veda Bruney 2019.

<sup>10</sup> Per una rassegna dei numerosi premi e riconoscimenti ricevuti da Martin, si veda la pagina dedicata del suo blog: <https://georgerrmartin.com/about-george/awards-honors/>.

mezzo: dai vincoli nel rappresentare l'interiorità dei personaggi ai problemi di budget posti dalla sua predilezione per scene collettive in costume svolte in ambienti vasti (Martin 2012, 4-5). L'incontro con Benioff e Weiss sembra realizzare una comunione di intenti e di desideri ricca di simmetrie. Laureati entrambi in letteratura, entrambi romanzieri, i due futuri *showrunner* della serie si accostano all'opera di Martin attratti dalla sua capacità di ibridare un genere sommamente escapista con una componente di duro realismo e una rappresentazione complessa e ambigua dei personaggi. Una volta ottenuta da HBO la garanzia di libertà creativa e finanziamenti abbastanza ingenti da rendere filmabile la grandiosità dell'epopea, i tre autori avviano una stretta collaborazione per realizzarne l'adattamento (Benioff e Weiss 2012, 6-7).

Come documentano testimonianze e interviste dei soggetti coinvolti, la scrittura della serie è un processo complicato in cui sono impegnate diverse figure con ruoli variabili. Se complessivamente gli sceneggiatori delle otto stagioni sono quasi una decina, a Benioff e Weiss è affidata la scrittura della maggior parte degli episodi, mentre a Martin quella di un episodio per stagione e – successivamente alla sua uscita di scena come adattatore dopo la quarta stagione – la lettura commentata delle bozze della sceneggiatura (Collins 2015). A questi tre creativi al timone si aggiunge una serie di collaboratori la cui funzione può cambiare nel corso del tempo, come Bryan Cogman, che da scrittore di punta (uno dei pochissimi ammessi nella *writers' room* insieme a Benioff e Weiss) diventa anche produttore esecutivo, o Dave Hill, che da assistente diventa scrittore ufficialmente accreditato. La sceneggiatura in sé prevede abbozzi presi in carico da particolari autori e basati su singoli personaggi, il cui arco narrativo individuale viene integrato nei macro-archi del racconto principale tramite confronti con il romanzo e discussioni con i due *showrunner*, fino ad arrivare alla scrittura vera e propria degli episodi, a sua volta sottoposta a controlli e riscritture (Collins 2015). Gli stessi episodi firmati da Benioff e Weiss si fondano su un lavoro comune equamente diviso, che poi implica vari passaggi di mano dall'uno all'altro prima che i testi approdino alla loro forma definitiva (“Game of Thrones: Long Story Short”).

Alla fase della scrittura succede quella della produzione, che in una serie televisiva di grandi dimensioni moltiplica a dismisura il numero dei professionisti coinvolti, dai direttori della fotografia ai registi (sei in totale, tra cui Benioff e Weiss), dagli attori ai designer di produzione, dai musicisti ai tecnici delle luci e degli effetti speciali, per limitarsi alle figure principali. L'abbondanza di informazioni disponibili in rete sui dettagli e i retroscena della realizzazione di *Game of Thrones* non si limita a soddisfare l'insaziabile curiosità dei fan, ma consente di cogliere con chiarezza il fatto che alla base di una serie esiste un soggetto autoriale

plurimo. La co-autorialità è una condizione che la serialità televisiva condivide con altri mezzi multimodali come film, fumetti e videogiochi, e rappresenta un aspetto a cui le teorie dei media contemporanei dedicano un'attenzione sempre maggiore. In passato, gli studi in ambito cinematografico, ad esempio, tendevano a enfatizzare la singola figura del regista o quella dell'“autore implicito,” o ancora quella del *grand imagier* come narratore occulto celato dietro le immagini; il dibattito contemporaneo insiste piuttosto su nozioni come “multiple actual and constructed authors,” “collective authorship,” “joint commitment” e “plural subject theory” (Thon 2016, 135-136). Secondo Jan-Noël Thon, uno dei problemi chiave che la narratologia transmediale si trova ad affrontare

lies in the observation that one not only has “to think of global [collective] authorship [...] as a matter of degree” (Livingstone 1997, 143) but also that one has to acknowledge that the distribution of production roles, decision power, and artistic responsibility is complex to begin with and often changes as the project develops. (Thon 2016, 137)

Dal punto di vista pratico, la macchina creativa e produttiva di *Game of Thrones* si colloca dunque agli antipodi rispetto alla nozione di autore come solitario demiurgo che dà vita a un'opera originale: una figura che trionfa col Romanticismo e che anche al di fuori dell'ambito letterario si è mantenuta vitale nonostante la pervasiva influenza della teoria post-strutturalista, che a partire da Roland Barthes e Michel Foucault ha decretato la ‘morte dell'autore’ e la sua dispersione attraverso le pratiche discorsive (Stillinger 1991, 186-187; Wolf 2012, 269). Paradossalmente, è proprio a questa mitica concezione dell'unicità dell'artista e della sua opera che si rifà il discorso autoriale costruito attorno a *Game of Thrones*, nel momento stesso in cui la serie si auto-celebra come il frutto di un laborioso progetto collettivo. L'interesse per la figura dell'Autore è iscritto nella stessa identità di HBO, il canale via cavo che più di ogni altro ha contribuito a innescare la *Second Golden Age* della televisione (Thompson 2007, xviii), ormai approdata alla sua ‘terza età’ con l'era digitale.<sup>11</sup> Il tratto distintivo del network è una programmazione di fiction seriale originale, improntata a contenuti innovativi e provocatori, che fa della ricerca della qualità una *brand identity* riconosciuta. È questa adamantina immagine di esclusività che Martin evoca nella sua succinta ricostruzione delle tappe dell'adattamento sponsorizzata dalla stessa HBO (implicitamente attribuendosi l'origine della scelta di associare la propria opera al nome dell'emittente): “It would have to be HBO, I decided. The people who'd made *The Sopranos*,

<sup>11</sup> Secondo una classificazione condivisa, se la seconda età corrisponde alla *cable era* (1975-1995), ora ci troviamo nella terza età della televisione, corrispondente alla *digital era*, iniziata nel 1995 (Rossini 2016, 104).

*Deadwood, Rome*. No one else even came close when it came to producing quality, adult television” (2012, 5).

Con il suo colloquiale riferimento a “the people,” Martin non specifica – per ragioni di sintesi o di più o meno conscia rivalità professionale – che un cardine della politica della qualità di HBO è in realtà rappresentato dallo *showrunner*, altresì definito *showrunner-auteur*, *writer-producer* o semplicemente *creator*. Si tratta di una figura chiave nel recente processo di legittimazione culturale del mezzo televisivo, posta ai vertici della produzione di fiction seriale e investita della funzione di garante della “aesthetic integrity of the television text” (Newman e Levine 2012, 40). Da Aaron Sorkin (*The West Wing*) a Matthew Weiner (*The Sopranos*, poi *Mad Men*), da David Milch (*Deadwood*) a David Simon (*The Wire*), gli *showrunner* sono stati attori cruciali nella costruzione del prestigio ‘artistico’ di HBO (McCabe e Akass 2012, 87). Nel caso di *Game of Thrones*, questa ricerca di distinzione è evidente nell’ampio spazio assegnato a Benioff e Weiss in video promozionali, contenuti aggiuntivi nei cofanetti DVD e pubblicazioni sponsorizzate dal network. Ai due ‘autori,’ tuttavia, se ne affianca un terzo, Martin, la cui presenza da un lato potenzia la compagine ‘artistica’ della serie, dall’altro la complica notevolmente.

Rifacendosi alla riflessione sull’accresciuta importanza che i paratesti rivestono nelle narrazioni transmediali contemporanee, Tobias Steiner osserva come soprattutto nei contenuti ‘peritestuali’ di alcuni cofanetti DVD della serie venga molto enfatizzata la sinergia collaborativa tra i tre autori.<sup>12</sup> Tutti lodano il contributo altrui nell’intrecciare i fili del complesso arazzo dell’adattamento. Se gli *showrunner* rendono omaggio all’originalità visionaria di Martin (“We are all walking in his dream right now”), quest’ultimo riconosce l’apporto innovativo dei due creatori, ad esempio elogiando il perfezionamento nella serie di un vero e proprio linguaggio fittizio, il Dothraki (Steiner 2015, 187): una scelta, secondo Martin, capace di fare avvicinare il mondo narrativo da lui ideato alle altezze del suo grande modello, J. R. R. Tolkien.<sup>13</sup> Per meglio identificare i ruoli incarnati dalle rispettive parti, Steiner propone di richiamarsi a Mark Wolf e alla sua classificazione dei diversi gradi di autorialità nelle ‘subcreazioni’ connesse al processo di *worldbuilding* (Wolf 2012, 268-287). A Martin spetterebbe il ruolo di ‘originatore’ e autore principale, mentre Benioff e Weiss ricoprirebbero

<sup>12</sup> La classificazione dei paratesti come l’unione di peritesti (titoli, dediche, prefazioni) e di epitesti (interviste, conversazioni pubbliche, corrispondenza, diari) è di Gérard Genette (1989), mentre l’allargamento della riflessione genettiana a media come cinema e televisione si rifà agli studi di Georg Stanitzek, Jonathan Gray e Matt Hills (Steiner 2015, 186).

<sup>13</sup> I commenti estesi di Martin sull’espansione del Dothraki a partire dal suo abbozzo della lingua nei romanzi si trovano nel suo blog, *Not a Blog*. <https://grrm.livejournal.com/148593.html>. Visitato il 09/12/2020.

quello di *torch-bearers*, cioè di 'testimoni' incaricati di mantenere vivo e funzionante l'universo originario, mentre contemporaneamente lo espandono in un altro mezzo (Steiner 2015, 187). Il problema è posto dal fatto che a differenza della maggior parte degli autori discussi da Wolf, Martin non solo è vivente, ma lotta per rimanere in attività a fronte di un notevole accrescimento dell'autonomia e della visibilità dei 'subcreatori.'

Gli sviluppi della vicenda di *Game of Thrones* mostrano come la gestione della 'transautorialità' di un mondo immaginario 'aperto' (Wolf 2012, 269; 270) possa essere un'esperienza irta di insidie e tensioni. Dopo il ritiro di Martin come collaboratore attivo nell'adattamento, gli *showrunner* hanno proseguito sicuri nell'elaborazione dei materiali narrativi, fino al completamento dell'ottava e ultima stagione nel 2019. Una volta tornato alla solitudine della scrittura romanzesca (ma ormai vestendo i panni della *celebrity*), Martin ha invece dovuto fare i conti con un blocco della creatività. Nessuno può dire se si tratti di un caso di 'cannibalizzazione' dell'immaginazione creativa, resa tanto più efficace dalla potenza dell'industria hollywoodiana, o se altri siano i motivi che si celano dietro questo silenzio letterario. Certo è che dal 2014 Martin si è trovato a fronteggiare pressioni sempre maggiori, legate alle aspettative deluse circa la mancata pubblicazione dei nuovi romanzi – considerati da molti l'unica fonte canonica del mondo narrativo condiviso – e alla sua contestuale partecipazione alla trionfale impresa di HBO. La pressione esercitata da un segmento dei fan si è rivelata particolarmente aggressiva, con speculazioni sulla salute e persino sulla morte di Martin a cui l'interessato ha reagito con insofferenza (Flood 2014).

Le pagine del blog di Martin testimoniano una posizione autoriale scomoda, irriducibilmente divisa, come sintetizza il lungo post di addio allo *show*. Da un lato lo scrittore si unisce ancora una volta alla celebrazione del successo planetario della serie (da cui, peraltro, trae giganteschi profitti economici), magnificando l'avventura creativa di cui è stato parte ("We had some amazing people working on this show [...]. Dan & David assembled a championship team"). Dall'altro lato si profonde in un'ennesima rassicurazione ai *suoi* fan, con la promessa (dal retrogusto amaro) che gli agognati ultimi romanzi vedranno la luce e una difesa piuttosto stanca delle specifiche esigenze della creazione letteraria, a fronte del *modus operandi* degli *altri*: "I'm working on a different medium than David and Dan, never forget. They had six hours for this final season. I expect these last books of mine will fill 3000 manuscript pages

between them before I'm done [...], and if more pages and chapters are needed, I'll add them" (Martin 2019).<sup>14</sup>

## **2.2. Dal telling allo showing: narrazioni della soggettività**

Uno degli aspetti più commentati della tecnica narrativa di Martin è l'uso di "POV characters," ciò che Genette classificerebbe come un racconto in terza persona a focalizzazione interna variabile (Genette 1976, 237). I tre archi narrativi principali della sterminata saga – la lotta per la conquista del trono di Westeros e in particolare le vicende delle casate Stark-Lannister, il conflitto con le leggendarie creature al confine nord e il tentativo di riconquista del regno da parte di Daenerys Targaryen – si reggono su una miriade di piccoli e grandi eventi veicolati dalla prospettiva dei personaggi principali. Benché il racconto progredisca proprio grazie alle focalizzazioni interne, non si tratta di una progressione del tutto lineare e ordinata, come ha specificato lo stesso Martin in una nota di commento alla cronologia dei romanzi. Con capitoli che coprono un tempo variabile dalla giornata a diversi mesi, trattando l'azione anche simultanea di personaggi che possono trovarsi a migliaia di chilometri di distanza, la narrazione non può certo definirsi "strictly sequential" (Martin 2000).

L'indebolimento della sequenzialità narrativa a fronte del potenziamento del piano del discorso è considerato un elemento innovativo del modo in cui Martin rivisita il genere *fantasy* medievale. Il motore della rinomata complessità dei personaggi risiederebbe proprio nell'intreccio tra storia e discorso. Percepiti come provvisti di un potenziale 'narratoriale' sebbene siano filtrati dallo sguardo di un narratore (discreto fino a risultare 'invisibile'), i personaggi principali risultano in grado di reagire in modo dinamico anche quando sono sovrastati dalla macchina degli eventi (Napolitano 2014, 36-40). Nata dalla frizione con il piano della storia, la forza 'discorsiva' di Bran, Arya e Sansa Stark, Jon Snow, Tyrion e Jamie Lannister – per citarne solo alcuni – si manifesta nel loro essere sensibili, contraddittori, imprevedibili, capaci di incoscienza e consapevolezza, insicurezza e arroganza, e di una fine autocritica che arriva al disgusto di sé (com'è il caso degli ultimi due). Il legame tra vitalità psicologica dei personaggi e stretta aderenza del narratore al loro campo esperienziale ed emotivo iscriverebbe Martin nella grande tradizione di Jane Austen e Henry James (Napolitano 2014, 44-47).

---

<sup>14</sup> A riprova della sua posizione divisa, qualche mese più tardi Martin si è associato alle critiche di 'infedeltà' mosse dai fan all'ultima stagione, definendo "traumatico" il processo di adattamento del romanzo (Westenfeld 2019).

Nel passaggio alla serie, la percezione condivisa è che gli adattatori siano rimasti largamente 'fedeli' al testo-fonte.<sup>15</sup> Secondo Tobias Steiner, l'omogeneità rispetto ai romanzi riguarda la stessa struttura narrativa di *Game of Thrones*, i cui episodi "largely follow the form of George R. R. Martin's novels: different threads of the larger narrative comprise chapter-like character POV sequences, each chapter/thread focuses on one character and follows his or her development." I punti di vista dei personaggi, veicolati attraverso prospettive in terza persona, permetterebbero allo spettatore di identificarsi con i protagonisti dei vari 'capitoli,' partecipando alle loro reazioni al mondo (Steiner 2015, 184).

Il concetto di affinità o somiglianza tra opere di media diversi, tuttavia, è tanto problematico quanto bisognoso di ulteriori precisazioni. Lo fa presente lo stesso Martin rievocando le sue perplessità circa la traduzione sullo schermo della narrazione con punto di vista limitato, che nel nuovo mezzo comporta un' "esteriorizzazione" dell'interiorità gestita da vari soggetti terzi, tra cui registi e attori (2012, 4). Uno sguardo ravvicinato all'episodio-pilota permette di evidenziare come la rappresentazione letteraria della soggettività vada incontro a importanti trasformazioni nella conversione transmediatica, trasformazioni che comportano perdite ma soprattutto guadagni, con la messa a punto di 'equivalenti' audiovisivi efficaci. Nel risultato dell'adattamento, grazie a un abile uso della grammatica della 'nuova arte seriale' (Rossini 2016, 102), si nota un incremento di quella densità discorsiva che già nel romanzo interferiva con la linearità della narrazione.

Il primo episodio ("Winter is Coming") adatta il materiale corrispondente al prologo e ai primi 11 capitoli del primo romanzo, dal titolo omonimo, della saga. Mentre il prologo è centrato sullo sconvolgente incontro di tre Guardiani della notte con le letali creature che vivono oltre la Barriera del confine Nord, i capitoli trattano, da un lato, le vicende della famiglia Stark di Winterfell, il regno più settentrionale del continente di Westeros, dall'altro la vicenda di Daenerys Targaryen, situata nel continente orientale di Essos. Nella prima, la vita degli Stark è segnata dal doppio evento dell'esecuzione di un Guardiano disertore da parte del capostipite della casata, Ned, e dell'incontro con il clan Baratheon-Lannister (in seguito alla richiesta del Re Robert Baratheon che Ned diventi il suo Primo cavaliere). Nella seconda vicenda, il fratello di Daenerys la dà in sposa al capo di una stirpe di rudi guerrieri orientali, nella speranza di

---

<sup>15</sup> La polemica sull'"infedeltà" dell'ultima stagione rispetto al (potenziale) romanzo, cavalcata dallo stesso Martin (Westenfeld 2019), dà la misura della generale percezione della serie come 'fedele' ai romanzi. In realtà, come osserva Linda Hutcheon, nell'odierno contesto transmediale, gli studi sull'adattamento usano la nozione di 'fedeltà' esclusivamente in riferimento alla "fan-culture loyalty," e non alla qualità delle strategie di adattamento (2013, xxvi).

riconquistare il reame perduto dalla famiglia Targaryen. I blocchi narrativi, nel romanzo suddivisi in brevi capitoli intitolati ai vari personaggi di cui riproducono il punto di vista, nella serie appaiono riorganizzati in poche macro-sequenze contrassegnate dalla scritta in sovraimpressione dei luoghi in cui si svolgono gli eventi (Winterfell, King's Landing, Pentos). Questa scelta paratestuale suggerisce come la narrazione televisiva non punti sulla *personalizzazione* degli eventi ma piuttosto sulla loro *spazializzazione*, facendo ricorso a una risorsa specifica del mezzo. L'uso del punto di vista circoscritto, tuttavia, non viene abbandonato al pari della voce del narratore (non c'è nessuna figura che verbalizza il racconto), bensì integrato in una rappresentazione che tende a condensare più prospettive individuali, a loro volta in dialogo con una prospettiva oggettiva.

L'esempio più chiaro di questa condensazione narrativa riguarda la prima macro-sequenza ambientata a Winterfell, che vede riuniti vari membri della famiglia Stark ai quali Martin assegna singoli capitoli (Bran, Catelyn, Ned, Jon, Arya). Nella scena iniziale ambientata nel cortile del castello, si vede il giovanissimo Bran alle prese con una sessione di tiro con l'arco, assistito con dedizione dal fratellastro maggiore Jon. Gli elementi dello *storyworld* e i tentativi da parte di Bran di fare centro vengono dapprima presentati in assenza di una particolare focalizzazione (secondo quella che Thon definirebbe una 'rappresentazione oggettiva'); poi, per mezzo di un'inquadratura della loggia dove si trovano Ned e Catelyn Stark, gli esercizi di Bran vengono ri-focalizzati attraverso la prospettiva 'intersoggettiva' dei suoi genitori, orgogliosi e incoraggianti (nella prospettiva è incluso un significativo primo piano di Bran, che prende coscienza di essere osservato e dunque di fronte a una prova di abilità e carattere).

La scena successiva, ambientata in una stanza del castello dove Sansa e Arya Stark sono impegnate in un lavoro di ricamo, passa gradualmente da una modalità di rappresentazione oggettiva a una messa in primo piano del viso e delle percezioni di Arya: visibilmente contrariata dal doversi cimentare in un compito nel quale la sorella maggiore Sansa riesce, a differenza di lei, alla perfezione, Arya viene attratta dai suoni provenienti da fuori (che gli spettatori attenti riconoscono essere quelli delle frecce scoccate). La scena torna quindi al cortile, dove Bran è affettuosamente deriso dagli astanti per avere mancato più volte il suo bersaglio: questo viene infine centrato, non dalla freccia di Bran, si scopre, bensì da quella di sua sorella Arya, che nel frattempo si era nascosta poco distante, alle sue spalle. Gli spettatori si rendono conto solo a posteriori che una rappresentazione degli eventi apparentemente oggettiva era in realtà filtrata dallo sguardo di Arya.

Ci si trova dunque di fronte (come in tutta la serie) a uno stretto intreccio di piani oggettivi e (inter)soggettivi, che permette ai creatori di concentrare nella medesima micro-unità narrativa



informazioni ed elementi della caratterizzazione destinati a un ulteriore sviluppo nel prosieguo della macro-sequenza. Si tratta di materiale che il romanzo non solo distribuisce attraverso più capitoli, ma che presenta ai lettori in modo cadenzato e progressivo, costruendo uno dopo l'altro i ritratti dei suoi protagonisti. Sono altresì presenti innovazioni capaci di intensificare alcuni aspetti del racconto originario. Non funzionali al progredire degli eventi, le scene descritte inquadrano i rapporti tra diversi membri della famiglia Stark, accennando ai profili caratteriali di ciascuno e avviando l'approfondimento dei personaggi di Bran e Arya.

Così come nel romanzo di Martin, i due fratelli sono presentati nel contesto di una storia d'iniziazione. Tuttavia, mentre nel romanzo i rispettivi percorsi formativi sono differenziati fin dal principio, qui si fondono in un "analogo esteriorizzato" dell'esperienza soggettiva (Hutcheon 2013, 59) assente nel romanzo: la messa in scena del tiro con l'arco. Grazie a questo espediente in parte dotato di una funzione prolettica, i creatori sono in grado di veicolare preziose informazioni a livello tanto simbolico quanto referenziale, in assenza di qualsiasi verbalizzazione da parte dei protagonisti. Nella prova da perfetta arciera di Arya troviamo un correlativo oggettivo che esalta (molto più che nel romanzo) la sua personalità ribelle e determinata, così come un'anticipazione dell'interesse per le armi che la porterà a diventare una spadaccina all'occasione spietata. Nei ripetuti tiri falliti di Bran troviamo invece un equivalente visivo non solo della sua tenacia, ma anche degli sforzi e degli errori di comprensione che lo condurranno letteralmente a 'fallire' alla fine dell'episodio: precipitando dalla finestra per mano di Jamie Lannister, da lui scoperto in flagranza di incesto con la sorella Cersei, Bran perderà per sempre l'uso delle gambe (avviandosi così al lungo percorso che lo trasformerà nel personaggio chiave della sopravvivenza e della redenzione di Westeros). Simili esempi di manipolazione e ampliamento del testo di partenza consentono di apprezzare come al centro dell'interesse degli adattatori vi sia spesso la *forma* del racconto piuttosto che il mero piano dell'azione e degli avvenimenti. Generalmente ancorato a scene di elevato valore emblematico, lo scavo nell'individualità dei personaggi avviene dunque in base al principio della compresenza nella stessa unità narrativa di punti di vista multipli: avvicinandosi tra loro, le varie unità del racconto richiedono agli spettatori la gestione simultanea di più caratterizzazioni ricche di risvolti anche quando viene privilegiato un personaggio rispetto ad altri. Si tratta di scelte in linea con una delle caratteristiche portanti dello *storytelling* televisivo inaugurato dalla *Second Golden Age*, ovvero il 'protagonismo corale' innestato su complesse narrazioni multi-trama. Nell'era digitale a cui appartiene *Game of Thrones*, l'elaborazione stilistica della nuova serialità raggiunge livelli anche più elevati, ad esempio

diluendo la progressione narrativa e complicando la comprensione dei rapporti di causa-effetto che muovono l'intreccio (Rossini 2016, 71-72; 172).

Ancora nel primo episodio, a livello delle macro-sequenze, un caso palese di allentamento e complicazione della linearità narrativa è rappresentato da un'altra scena che non figura nel romanzo di Martin: il dialogo ambientato a King's Landing tra Jamie e Cersei Lannister, impegnati a discutere il rischio che il loro segreto sia divulgato. Nel romanzo la stessa discussione è filtrata dall'orecchio di Bran nell'episodio in cui scopre l'incesto, e dunque, per quanto criptica, è inserita in un quadro narrativo che fornisce degli appigli per la sua comprensione; qui si trova a essere non solo anticipata rispetto all'episodio in questione, ma radicalmente decontestualizzata anche dal punto di vista geografico. Catapultati dalla fredda Winterfell ai languori di King's Landing, messi di fronte a due personaggi sconosciuti che fanno oscure allusioni ad argomenti non trattati in precedenza, gli spettatori sono chiamati a uno sforzo cognitivo notevole, che implica la memorizzazione di informazioni che solo in seguito troveranno una collocazione nell'intricato pattern del racconto *in fieri*.

Ancor più della rivisitazione postmoderna del *fantasy* medievale da parte di Martin, la serie TV prevede fruitori attenti e concentrati, ipoteticamente disposti – per quanto ricompensati dall'alto tasso di spettacolarizzazione – a investire nel consumo del prodotto televisivo un'energia ermeneutica simile a quella richiesta da un testo letterario 'serio.' Anche considerando che una componente della platea è costituita dai lettori di Martin, già informati sulla trama ma molto interessati alla fedeltà della trasposizione, i destinatari ideali, nel complesso, sono portati a rivolgere allo schermo il proprio *gaze*: quello sguardo intento già affermatosi con la prima ondata del *quality drama* (Caldwell 1995), tipico di chi si dispone ad apprezzare il valore stilistico della *televisuality* così come potrebbe dedicarsi alla lettura di una pagina di 'qualità.'

La discussione di *Game of Thrones*-serie conferma dunque, a vari livelli, l'importanza del modello letterario per la comprensione delle narrazioni transmediali, una rilevanza già osservata nel confronto con le posizioni della narratologia 'postclassica.' Dimostra innanzitutto che è spesso la letteratura a forgiare potenti *storyworld* capaci di attualizzazioni ed espansioni autonome in sistemi di produzione diversi, secondo processi di palingenesi dell'immaginario narrativo che gli stessi scrittori possono navigare. La vicenda di George R. R. Martin mostra contestualmente che l'esperienza della 'transautorialità' può rivelarsi insidiosa, scaturendo l'effetto di resuscitare il fantasma dell'"originalità" dell'autore. L'applicazione di un approccio narratologico al testo della serie, inoltre, suggerisce la vitalità di domande e di dispositivi nati dall'analisi del paradigma letterario e ora in corso di ridefinizione, con l'obiettivo di

aumentarne la neutralità e la capacità descrittiva a fronte dalle molteplici incarnazioni transmediali del racconto. Infine, un'analisi attenta a questioni di ordine narratologico pone necessariamente in primo piano la ricerca formale ed estetica del testo: una componente imprescindibile della trasformazione che negli ultimi due decenni ha "liberato" il potenziale artistico della serialità televisiva (Rossini 2016, 181), e al contempo una dimensione spesso trascurata nelle discussioni dei fenomeni transmediali. La 'letterarietà' nell'accezione di densità e porosità della forma si può così riscoprire come una qualità scorporabile dalla letteratura in senso stretto, una paradossale e attualissima 'proprietà' in grado di trasmigrare in altri linguaggi e in altri media.

**Anna De Biasio** è ricercatrice di letteratura anglo-americana all'Università di Bergamo. Si è occupata di narrativa dell'Ottocento e in particolare dell'opera di Henry James (Romanzi e musei. Nathaniel Hawthorne, Henry James e il rapporto con l'arte, *IVSLA 2006*; Transforming Henry James, *Cambridge Scholars Publishing 2013*). La sua monografia più recente è *Le implacabili. Violenze al femminile nella letteratura americana tra Otto e Novecento* (Donzelli 2016). Ha curato l'edizione di *Sherwood Anderson, L'uomo diventato donna e altri racconti* (Marsilio 2020).

### Opere citate

- Barthes, Roland. "Introduzione all'analisi strutturale dei racconti." 1966. *L'analisi del racconto*. Roland Barthes et al. Milano: Bompiani, 1969. 7-46.
- Benioff, David e D. B. Weiss. "Foreword: Seven Questions with David Benioff and D. B. Weiss." *Inside HBO's Game of Thrones*. Bryan Cogman. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 6-7.
- , creators. *Game of Thrones*. 2011-2019.
- Bolter, Jay David e Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Bruney, Gabrielle. "Game of Thrones Author George R. R. Martin Says the Show's Ending Won't Change his Books." *The Esquire* 18 agosto 2019. <https://www.esquire.com/entertainment/a28736145/game-of-thrones-george-rr-martin-ending/>. Visitato il 12/11/2020.
- Caldwell, John Thornton. *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995.

- Cayatte, Rémi e Anaïs Goudmand. "Approches transmédiales du récit dans les fictions contemporaines." *Cahiers de narratologie* 37 (2020): 1-7.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978.
- Collins, Sean T. "Blood, Caffeine, Sex, Magic. How 'Game of Thrones' Gets Written." *The Observer* 4 febbraio 2015. <https://observer.com/2015/04/blood-caffeine-sex-magic-how-game-of-thrones-gets-written/>. Visitato il 12/11/2020.
- Costa, Antonio. *Immagine di un'immagine. Cinema e letteratura*. Torino: UTET, 1993.
- Flood, Alison. "George R. R. Martin Gives Impatient Readers the Finger." *The Guardian* 10 luglio 2014. <https://www.theguardian.com/books/2014/jul/10/george-rr-martin-tells-readers-fuck-off-game-of-thrones>. Visitato il 16/11/2020.
- Freeman, Matthew e Renira Rampazzo Gambarato, "Introduction: Transmedia Studies—Where Now?" *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. A cura di Matthew Freeman e Renira Rampazzo Gambarato. London: Routledge, 2018. 1-12.
- Gaudreault, André. *Du littéraire au filmique*. Paris: Armand Colin, 1998.
- Genette, Gérard. *Figure III. Discorso del racconto*. 1972. Torino: Einaudi, 1976.
- . *Soglie. I dintorni del testo*. 1987. Torino: Einaudi, 1989.
- Herman, David. *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- . "Introduction." *The Cambridge Companion to Narrative*. A cura di David Herman. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 2007. 3-21.
- . *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2004.
- Hutcheon, Linda. Con Siobhan O'Flynn. *A Theory of Adaptation*. New York and London: Routledge, 2013.
- "Game of Thrones: Long Story Short (HBO)." YouTube, caricato da HBO. 17 marzo 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=L2p9dRl0yYo>. Visitato il 12/11/2020.
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101." *Confessions of an Aca-fan*. 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Visitato il 10/11/2020.
- Jost, François. *L'oeil-caméra. Entre film et roman*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon, 1987.
- Klastrup, Lisbeth e Susana Tosca. "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming." *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. A cura di Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2014. 233-247.

- Livingston, Paisley. "Cinematic Authorship." *Film Theory and Philosophy*. A cura di Richard Allen e Murray Smith. Oxford: Oxford University Press, 1997. 132-148.
- Martin, George R. R. "A Note on Chronology." *A Storm of Swords*. New York: Bantam Books, 2000.
- . "An Ending." *Not a Blog* 20 maggio 2019. <https://georgerrmartin.com/notablog/2019/05/20/an-ending/>. Visitato il 15/11/2020.
- . *Game of Thrones*. 1996. London: HarperCollins, 2011.
- . "Preface: From Page to Screen." *Inside HBO's Game of Thrones*. Bryan Cogman. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 4-5.
- McCabe, Janet e Kim Akass. "It's not TV, it's HBO's Original Programming: Producing Quality TV." *It's not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*. A cura di Marc Leverette, Clara L. Buckley e Brian L. Ott. New York: Routledge, 2008. 83-94.
- Napolitano, Marc. "'Sing for your little life': Story, Discourse, Character." *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. A cura di Jes Battis e Susan Johnston. Jefferson, NC: McFarland, 2014. 35-56.
- Negri, Erica. *La rivoluzione transmediale: dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*. Torino: Lindau, 2015.
- Newman, Michael Z. ed Elana Levine. *Legitimizing Television: Media Convergence and Cultural Status*. New York: Routledge, 2012.
- Rossini, Gianluigi. *Le serie TV*. Bologna: Il Mulino, 2016.
- Ryan, Marie-Laure. "Introduction." *Narrative Across Media*. A cura di Marie-Laure Ryan. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2004. 1-40.
- . "Digital Media." *Narrative Across Media*. A cura di Marie-Laure Ryan. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2004. 328-335.
- . *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 1991.
- . "Possible-Worlds Theory." *Encyclopedia of Narrative Theory*. A cura di David Herman, Manfred Jahn e Marie-Laure Ryan. London: Routledge, 2005. 446-450.
- . "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology." *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. A cura di Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2014. 29-45.
- . "Toward a Definition of Narrative." *The Cambridge Companion to Narrative*. A cura di David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. 22-35.

- Ryan, Marie-Laure e Jan-Noël Thon. "Storyworlds across Media: Introduction." *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. A cura di Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2014. 13-27.
- Steiner, Tobias. "Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV, and the Case of *Game of Thrones*." *International Journal of TV Serial Narratives* 1.2 (2015): 181-192.
- Stillinger, Jack. *Multiple Authorship and the Myth of the Solitary Genius*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1991.
- Thompson, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2003.
- Thon, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2016.
- Westenfeld, Adrienne. "George R.R. Martin Says *Game of Thrones* Season Eight Was 'Not Completely Faithful.'" *Esquire* 2 ottobre 2019. <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a29337039/george-rr-martin-game-of-thrones-season-8-not-faithful/>. Visitato il 27/11/2020.
- "Winter is Coming." *Game of Thrones*, scritto da David Benioff e D. B. Weiss, diretto da Tim Van Patten, HBO, 2011.
- Wolf, Mark. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge, 2012.