

Andrea Pitozzi

# Aspetti intermediali nell'universo finzionale di Paul Auster

## Abstract

*Paul Auster's works, including filmic productions, scripts and other collaborations with illustrators and artists, can be considered as an example of organic unity—a system or a narrative universe where characters, topics and concepts reemerge by means of intratextual and intertextual strategies. Along with these literary modalities, however, Auster's stories are often also expanded and organized both between and across multiple media, suggesting a concern for the broad idea of intermediality. By referring in particular to the notions of intermedia and transmediality as investigated by scholar Irina Rajewsky, I will firstly focus on the way Auster himself employs different means of expression and codes—in particular cinema—in order to widen and translate his own narratives into different forms. Secondly, I will investigate the way other directors, playwrights and artists have variously attempted to adapt Auster's novels and texts through their own and particular view.*

*In analyzing the relationship between Auggie Wren's Christmas Story and Smoke, or The Book of Illusions and The Inner Life of Martin Frost, I will thus consider these works as examples of intermedia strategies specifically concerning narrative issues. I will then concentrate on works such as the well-known graphic novel City of Glass—after the eponymous novel from 1985—the less-studied recent theatrical adaptation of that work by Duncan McMillan in City of Glass (2017), Derek Beaulieu's Local Colours, and the short movie Le Carnet Rouge by Mathieu Simonet. My aim is to show how these works contribute to expand not only Auster's stories but also his very narrative universe by adding a specific visual dimension to it.*

*L'insieme della produzione dello scrittore americano Paul Auster, inclusa quella filmica, le sceneggiature e le numerose collaborazioni con illustratori e artisti, sembra costituire un esempio di organicità, un sistema o un universo narrativo in cui personaggi, concetti e problematiche riemergono costantemente attraverso strategie intertestuali e intratestuali. Insieme a questi aspetti prettamente letterari, però, le storie narrate da Auster sembrano espandersi e riconfigurarsi anche attraverso media diversi, sottolineando una profonda istanza intermediale presente nella scrittura austeriana.*

*Facendo riferimento in particolare alle nozioni di intermedialità e di transmedialità così come sono state indagate dalla studiosa Irina Rajewsky, questo articolo si concentrerà in un primo momento sul modo in cui lo stesso Auster impiega diversi mezzi espressivi e codici – in modo particolare il cinema – per ampliare e tradurre la narrazione in diverse forme. Secondariamente ci si concentrerà sui modi in cui altri registi, scrittori e artisti hanno*

*variamente tentato di adattare i romanzi e i testi di Auster attraverso la loro prospettiva particolare e le loro specifiche arti.*

*Così facendo, nell'analizzare il passaggio da Auggie Wren's Christmas Story a Smoke, oppure quello da The Book of Illusions a The Inner Life of Martin Frost, si considereranno queste opere come esempi di strategie intermediali che riguardano in particolare la dimensione narrativa. Ci si concentrerà poi su altre opere come il famoso graphic novel City of Glass, adattamento dell'omonimo libro di Auster del 1985, e su esempi meno noti come l'adattamento teatrale di quel testo realizzato da Duncan McMillan con City of Glass, così come Local Colours di Derek Beaulieu o ancora il cortometraggio Le Carnet Rouge di Mathieu Simonet, per mostrare come anche simili opere contribuiscano a loro volta ad accrescere ed estendere non solo le storie di Auster, ma anche il suo stesso universo narrativo, grazie all'aggiunta di una specifica dimensione visuale.*

**Keywords:** *American contemporary literature, intermediality, Transmediality, Paul Auster, adaptation studies*

## 1. Mo(n)di intermediali

Nel panorama della letteratura americana contemporanea Paul Auster è certamente tra gli scrittori che nel loro lavoro hanno maggiormente esplorato forme espressive diverse in chiave intermediale.<sup>1</sup> Autore di romanzi, poesie, saggi, *memoir* e testi autobiografici, Auster ha anche scritto per il teatro, ha collaborato col mondo dei fumetti, ha lavorato per il cinema – come sceneggiatore e come regista – e ha dato vita a collaborazioni con diversi artisti e performer. In molti di questi casi egli sembra voler sfruttare diversi media per moltiplicare ed estendere le sue storie, e nella loro interrelazione questi linguaggi diventano un modo per approfondire elementi portanti della sua poetica. L'autore torna a volte sui suoi personaggi, riconfigura i suoi temi, riadatta le sue storie in situazioni diverse, e ogni manifestazione sembra costituire la porzione di un vero e proprio mondo finzionale in cui lo scrittore si muove adottando anche strategie intertestuali in cui convergono codici espressivi e forme differenti.<sup>2</sup> In parallelo alla sua produzione più esplicitamente e direttamente intermediale, però, che assume l'aspetto di un *auto-adattamento* delle sue storie, altri artisti e registi hanno deciso di

---

<sup>1</sup> Soprattutto negli anni più recenti, proprio la dimensione dell'intermedialità ha rappresentato un taglio di lettura particolarmente proficuo per la critica dedicata alle opere di Auster. Tra gli studi più aggiornati ed estesi si segnala l'opera di Borbála Bökös *Intermediality and Narrative Identity in Paul Auster's Oeuvre* (2016), che si concentra su come i passaggi intermediali all'interno delle opere dell'autore costituiscano soprattutto il luogo di costruzione di un'identità narrativa definita per mezzo di varie forme espressive.

<sup>2</sup> Tra i critici che maggiormente si sono soffermati sull'idea di un vero e proprio mondo austeriano prevalentemente di origine narrativa si veda in particolare il volume di Aliko Varvogli (2001). Si veda anche il classico studio *Beyond the Red Notebook* (Barone 1995).

trasporre alcuni suoi lavori in modo autonomo, dando vita ad adattamenti di cui lo scrittore americano non ha fatto altro che fornire un ipotesto poi variamente interpretato, rielaborato e rappresentato. Sebbene il coinvolgimento dello stesso Auster sia qui spesso minimo o nullo, questi adattamenti mettono in atto un confronto intermediale con le storie di partenza, e sembrano contribuire a loro volta ad accrescere lo stesso universo finzionale e meta-finzionale elaborato dall'autore, sviluppando però le potenzialità di quelle narrazioni in dimensioni diverse rispetto a quella solamente narrativa.

Nel leggere la produzione di Auster, così come quella prodotta da altri a partire dai suoi lavori, che ad oggi occupano un posto ancora ristretto nella critica austeriana (fatta eccezione per il *graphic novel* di *City of Glass*), ci si concentrerà sugli aspetti intermediali e transmediali<sup>3</sup> di opere in cui è evidente un confronto tra diversi media, nelle quali cioè si riconosce la trasposizione di un contenuto narrativo da un codice definito a un altro. Per questo, non ci si soffermerà su film come *Blue in the Face* (1995) o *Lulu on the Bridge* (1998), che nascono esplicitamente come lavori cinematografici di cui Auster è anche regista e sceneggiatore; e nemmeno sulla collaborazione con l'artista Sophie Calle, a cui lo scrittore si ispira per il personaggio di Maria Turner in *Leviathan* (1992) realizzando una variante finzionale della sua vita e della sua opera al fine di rendere il gioco della rappresentazione sempre più complesso e articolato.<sup>4</sup> Questo gioco poi si raddoppia quando l'artista francese decide di vestire realmente i panni del personaggio del libro, e con il suo *Double Game* (1999) instaura un dialogo performativo tra le descrizioni riportate in *Leviathan* e le fotografie che documentano le sue stesse performance. Qui Calle elenca i tre momenti e movimenti su cui si gioca lo scambio tra *Leviathan* e il suo lavoro: “*The life of Maria and how it influences the life of Sophie,*” “*The life*

---

<sup>3</sup> I termini “intermedialità” e “transmedialità” sono qui impiegati seguendo in particolare l'analisi proposta dalla studiosa Irina Rajewsky (2005; 2018), che nel definire l'intermedialità traccia tre diverse forme possibili di interazione tra media: quella di “*medial transposition,*” di “*media combination*” e di “*intermedial references,*” ognuna delle quali incarna un diverso modo dell'interrelazione mediale che diventa a sua volta anche una forma di possibile contaminazione tra i linguaggi espressivi. Con “intermedialità,” quindi, si farà generalmente riferimento a opere che presentano relazioni tra diversi media, tra cui anche gli adattamenti. Con “transmedialità” si farà invece riferimento a opere che sembrano procedere, evolvere o estendersi *attraverso* l'impiego di diversi media che concorrono a moltiplicare il contenuto dell'opera grazie anche all'idea di convergenza dei media così come presentata da Henry Jenkins (2006; 2007).

<sup>4</sup> A proposito dello scambio artistico tra Auster e Calle, Ulrich Meurer si sofferma sulla dinamica di interazione tra elementi fattuali ed elementi reali. Centro di questa tensione tra i poli è lo spazio “*inter-ontological, inter-medial, inter-personal*” in cui si sviluppano le ‘interferenze’ più proficue e interessanti della collaborazione tra i due autori e le loro diverse forme artistiche (Meurer 2011). Sempre su questo progetto si veda ancora il libro di Bökös (2016).

*of Sophie and how it influences the life of Maria*" e "One of the many ways of mingling fact with fiction, or how to try to become a character out of a novel," in cui scrive: "Since, in *Leviathan*, Auster has taken me as a subject, I imagined swapping roles and taking him as the author of my actions. I asked him to invent a fictive character which I would attempt to resemble" (Calle 1999, 234-35). La strana richiesta si concretizza in *The Gotham Handbook*, testo in cui Auster stabilisce una serie di 'compiti' che ri-trasformano Sophie Calle in un personaggio in carne ed ossa e che l'artista francese esegue e documenta in un progetto fotografico riportato ancora in *Double Game*.

Da un punto di vista generale, il dibattito attuale sulla definizione delle caratteristiche di un approccio artistico e critico all'intermedialità trova una delle sue espressioni più articolate nelle argomentazioni della teorica Irina Rajewsky, che individua tre forme base di relazione tra i media: "*medial transposition*," ovvero la trasposizione di un prodotto (film, libro, ecc.) all'interno di un altro medium, come accade in generale per gli adattamenti; "*media combination*," ovvero l'impiego di diversi media che concorrono alla creazione di un nuovo prodotto a partire da caratteristiche proprie, in direzione di una sorta di opera totale; e "*intermedial references*," ovvero il caso in cui i media rimandano al loro interno ad altri media attraverso l'evocazione o l'imitazione di tecniche specifiche (Rajewsky 2005, 51-52; Fusillo 2016). In uno studio più recente sulle possibilità aperte da una maggiore consapevolezza del piano mediale per lo studio della letteratura, Rajewsky introduce anche una distinzione tra l'approccio intermediale e quello transmediale, sostenendo che "laddove l'intermedialità mira a interazioni o interferenze mediali e quindi a relazioni *between* media, la transmedialità si concentra su fenomeni che si manifestano o sono osservabili *across* media" (2018). In questa prospettiva transmediale sembra quindi possibile introdurre l'idea di una narrazione costruita *attraverso* diversi media, verso un'estensione, una continuazione e un riadattamento continui. Questa struttura multipla nella costruzione delle trame e soprattutto l'idea di un mondo narrativo concepito come un sistema in cui personaggi e storie sembrano muoversi da un libro all'altro – anche grazie a canali espressivi diversi – trova proprio in Auster un esempio interessante. Fin da *White Spaces* (1979), considerato dallo scrittore come "the bridge to everything you have written in the years since then" (Auster 2012, 224), si può riconoscere una certa aspirazione al superamento dei confini specifici di un dato codice. Il testo nasce dalla volontà di tradurre in parole la visione di uno spettacolo di danza contemporanea, e per colmare la distanza tra 'parola e mondo' e riuscire a parlare di quanto ha visto, Auster decide che la sola possibilità espressiva all'altezza di quel compito non è una piatta descrizione delle cose ma l'articolazione di un discorso, di un linguaggio, capace di restituire la forza e la

potenza dell'impatto visivo di ciò a cui ha assistito. Ai corpi in movimento dei danzatori si sostituisce quindi il contrappunto di una voce lirica diversa da ogni spiegazione o descrizione:

It comes from my voice. But that does not mean these words will ever be what happens. It comes and goes. If I happen to be speaking at this moment, it is only because I hope to find a way of going along, of running parallel to everything else that is going along, and so begin to find a way of filling the silence without breaking it. (Auster [1979] 2007, 155)

Sebbene non si possa parlare di intermedialità in senso stretto, qui Auster propone un ragionamento sulla transcodifica che porta il linguaggio del corpo all'interno di un orizzonte in cui la scrittura prova a tradurre la visione e il movimento in una forma verbale, ricreandone il ritmo spezzato e l'articolazione.

A partire da quel testo, una certa attenzione alla collaborazione tra i media continua a giocare un ruolo centrale nella scrittura di Auster, anche se in molti casi i riferimenti a film, fotografie o altre opere si inseriscono nella narrazione scritta come *evocazione* di altri media. Quella di Auster non è del resto una scrittura per immagini; anzi, la parola sembra rivendicarvi continuamente un ruolo e un valore primari rispetto ad altre modalità espressive, che pur vengono citate spesso anche in funzione metanarrativa. Talvolta il riferimento intermediale funziona come una fusione tra mondi diversi, quello della narrazione e quello dei film inventati, come nel caso di *The Book of Illusions* (2002), che racconta della ricerca del fantomatico regista Hector Mann e dei suoi film da parte del professore e critico David Zimmer. In altri casi il rimando a media diversi serve invece a intrecciare il mondo narrativo con quello 'reale' dei film citati, come accade per le scene di famosi film descritte in *Man in the Dark* (2008), dove le immagini cinematografiche agiscono con la funzione di diversivo per i personaggi dopo che un evento drammatico sconvolge la vita di Katya, nipote del protagonista e narratore del libro, August Brill. Il trauma stesso è qui già presentato in un sistema mediatico, perché si tratta di un video della decapitazione di Titus Small, giovane soldato e fidanzato di Katya, giustiziato dai guerriglieri iracheni: la ragazza vede il filmato su internet e quelle immagini continuano a ossessionarla. Finzione e realtà si mescolano su piani diversi e con diverse implicazioni:

If I hadn't seen it, everything would be different. People go off to war and sometimes they die. You get a telegram or a phone call, and someone tells you that your son or your husband or your ex-boyfriend has been killed. But you don't see how it happened. You make up pictures in your mind, but you don't know the real facts. Even if you're told the story by someone who was there, what you're left with is words, and words are vague, open to

interpretation. We saw it. We saw how they murdered him, it's the only thing I ever see. I can't get rid of it. (Auster [2008] 2009, 166-167)

La narrazione fornisce uno spazio di ragionamento e di ricomposizione per quelle immagini. La sequenza dell'esecuzione, che il lettore non fatica a mettere in relazione con i molti video simili diffusi durante le fasi più acute delle guerre in Afghanistan e in Iraq, è un elemento sotteso a tutto il romanzo. In questi termini, il sistema di relazioni tra i livelli narrativi sembra qui garantito da quella che Pietro Montani definisce "immaginazione intermediale," ovvero l'apertura di uno spazio critico all'interno delle forme di ri-mediazione, in grado di evidenziare le specificità dei singoli media usati come aspetti centrali di un processo differenziale che permette di salvaguardare il valore documentale dell'immagine stessa (Montani 2010).

Partendo dall'idea di ri-mediazione presentata dai teorici Richard Grusin e David Bolter (1998), secondo cui uno degli aspetti centrali della convergenza tra diversi media nel panorama delle tecnologie contemporanee può essere individuato proprio nel passaggio di uno stesso oggetto (testo, immagine, film, video) attraverso codici diversi secondo gradi più o meno intensi di esplicitazione della presenza mediale, Montani intende l'immaginazione intermediale come la possibilità di sfruttare una simile idea al fine di creare una ri-significazione dell'oggetto stesso, che passa dai vari codici. In altre parole, l'intermedialità produce uno scarto significativo nel processo di riproduzione, e proprio questo scarto si attesta come spazio critico in cui l'oggetto viene ri-creato e ri-presentato in una veste differente (Montani 2010, 58-59). L'immaginazione intermediale diventa quindi la capacità di sfruttare la pluralità dei media per sviluppare un pensiero immaginativo che possa connettere più configurazioni di uno stesso oggetto in modo critico e non semplicemente illusionistico. Leggendo le immagini attraverso una comprensione specifica dei media si può dunque compiere un lavoro comparativo tra le diverse modalità espressive e salvaguardare uno statuto testimoniale dell'immagine, che si carica di un portato semantico sempre nuovo; allo stesso tempo, però, nel passaggio mediale si genera uno spazio di movimento in cui la ri-creazione apre a prospettive di approfondimento e di espansione della narrazione stessa.

### 1.1 Complementarietà mediale

Fino a qui ci si è soffermati su esempi riconducibili soprattutto alla modalità che Rajewsky definisce delle *intermedial references*,<sup>5</sup> ovvero riferimenti ad altre forme mediali inserite all'interno di una precisa cornice espressiva in cui altre tecniche, strutture e immagini sono tradotte nella forma principale (l'unico medium materialmente presente è qui quello testuale). Anche se nel caso di *Man in the Dark* le descrizioni e le analisi dei film assumono un ruolo importante nella struttura della storia, è sempre la parola a tradurre quelle immagini attraverso un meccanismo che in certi casi rimanda alla dimensione *ekphrastica*, in altri diventa una tematizzazione degli effetti dei film sui personaggi, e in altri ancora assume l'aspetto di un processo immaginativo che si trasforma in una riflessione e in una critica.

Tra le opere di Auster, però, si può riconoscere anche l'importanza di processi di transcodifica che assumono piuttosto le caratteristiche di una vera e propria 'trasposizione mediale,' e implicano un cambio di codice. In questo senso si possono leggere alcune delle incursioni dello scrittore nel mondo del cinema, da lui definite come "happy accidents" (González 2007, 61), a partire da *Smoke* (1995), realizzato dal regista Wayne Wang in collaborazione diretta con lo stesso Auster che ne scrive la sceneggiatura.<sup>6</sup> Il film ha come origine il breve racconto *Auggie Wren's Christmas Story*, commissionato allo scrittore dal *New York Times* per l'edizione di Natale del 1990. Come nota Mark Brown (2007, 185), sia il film sia la storia sembrano orbitare attorno al problema dello *storytelling* e alla capacità di raccontare e inventare storie, così la trasposizione cinematografica rappresenta una configurazione ulteriore proprio del racconto originario: la visualizzazione della vicenda e del gesto stesso di narrare, che nel caso di *Auggie Wren's Christmas Story* è elaborato attraverso il procedimento della storia riportata, mentre nel film si configura prima come monologo del personaggio Auggie – interpretato da Harvey Keitel – e poi è interamente affidato alla dimensione delle immagini nelle sequenze finali. In *Smoke* la storia è raccontata da Auggie allo scrittore Paul Benjamin – altro auto-riferimento intertestuale da parte di Auster, che con quello pseudonimo firma il suo primo libro *Squeeze Play*, pubblicato nel 1982.

---

<sup>5</sup> Si veda a questo proposito ancora l'analisi di Ulrich Meurer dedicata ai passaggi tra diversi media che si ritrovano nelle opere più apertamente intermediali di Auster (2011, 178).

<sup>6</sup> A *Smoke* fa poi seguito un altro film, *Blue in the Face* (1995), questa volta co-diretto da Wang e dallo stesso Auster e organizzato come una successione corale di voci e storie di brooklyniani tipici che trovano nella tabaccheria di Auggie (lo stesso luogo al centro di *Smoke*) il loro microcosmo: una comunità autonoma che si costituisce attraverso l'atto di raccontare, in una sorta di "commedia situazionista" come la definisce lo stesso Auster (in González 2007, 61).

Sempre nel film si apre poi uno spazio per quello che Rajewsky chiama *intermedial combination*, nel momento in cui Auggie mostra a Paul la sua collezione di fotografie che scatta ogni giorno da dodici anni alla stessa ora posizionando la macchina fotografica sul cavalletto fuori dalla sua tabaccheria per immortalare lo stesso angolo di Brooklyn. A un primo sguardo, Paul è indispettito dalla monotonia delle immagini. Prendendosi però il tempo di osservare meglio, comincia a individuare delle linee di lettura: tagli di luce, l'espressione diversa da un giorno all'altro delle stesse persone che passano di lì per andare al lavoro, e tanti piccoli particolari che non aveva notato. Si rende conto che il vero soggetto delle fotografie non è soltanto Brooklyn, ma il passare del tempo (Auster 1990; Pala 1997, 81). Per Paul Benjamin – ma lo stesso vale anche per il Paul (Auster) autore e narratore di *Auggie Wren's Christmas Story* – quelle immagini diventano l'origine di nuove storie possibili: "I could imagine stories for them, as if I could penetrate invisible dramas locked inside their bodies" (Auster 1990).

Il film diventa dunque anche una ri-creazione del racconto di Auggie, l'estensione del campo narrativo attraverso un medium visivo. Nella sua lettura della dimensione intermediale che in *Smoke* emerge anche dalle interazioni tra cinema e fotografia, Borbála Bökös parla di una "*intermedial suture*" (2010, 45), mettendo in luce come la fotografia funzioni qui da elemento di congiunzione in grado di unire il testo di Auster, nella sua versione letteraria, con il vero e proprio adattamento cinematografico. La sequenza dedicata alla visione delle fotografie è poi anche il momento di una moltiplicazione della struttura narrativa all'interno del film stesso. Da questo punto di vista, come scrive Alikei Varvogli, "writing, Auster's work suggests, does not reflect a perceived pattern which is embedded in the real; it creates this pattern in the process of its own enunciation" (2001, 163). In *Smoke*, quell'enunciazione si esplicita attraverso il medium cinematografico e quello fotografico, ampliando il quadro e introducendo nella narrazione filmica anche altri personaggi e altre vicende che funzionano come riflessi e commenti della storia di Auggie. Quest'ultimo, nella scena finale, racconta a Paul di come è entrato in possesso della macchina fotografica che utilizza per il suo progetto – e qui il film diventa una trasposizione cinematografica vera e propria della situazione narrata nella seconda parte di *Auggie Wren's Christmas Story*. In questa sequenza la cinepresa stringe gradualmente sul volto di Auggie in un *close-up* estremo che poi si ferma per qualche secondo sulle labbra dell'attore. L'inquadratura stacca poi su un primo piano degli occhi di Paul che ascolta la storia come se la stesse 'leggendo' o guardando.

A questo punto del film si inserisce poi un livello intermediale che funziona come nuovo adattamento: una sequenza di immagini in bianco e nero accompagnate soltanto dalla musica.

Questa è la pura versione visiva degli eventi raccontati da Auggie e riportati in *Auggie Wren's Christmas Story*, ed è introdotta dal primo piano di un foglio inserito sul rullo di una macchina da scrivere su cui si legge: "Auggie Wren's Christmas Story by Paul Benjamin." Quella che si vede sembra quindi la versione della storia *immaginata* – messa in immagini – da Paul Benjamin nella sua testa mentre 'scrive' la storia stessa. Come suggerisce ancora González,

Images become words (because the pictures taken by Auggie create stories and emotions in Paul's mind and are then transformed into words) and words become images (because Paul Benjamin's story for the newspaper is shown in images). Interestingly, Paul Benjamin's "written" story is shown in *black-and-white* images, like (black) written words on (white) paper, and like the *black-and-white* photographs of Auggie's project. (2009, 32)

Ma un simile paradosso si carica anche di un valore fortemente intermediale, al punto che si può quasi parlare di una complementarità mediale, poiché qui la scrittura (della storia e della sceneggiatura) sembra avvalersi delle rimediazioni per continuare, completare, ridefinire costantemente quanto affermato. La prospettiva aperta nella costruzione narrativa assume così anche caratteristiche transmediali, si esprime cioè in una forma che integra diversi media nella propria elaborazione. *Smoke* non vuole essere un adattamento fedele della storia ma, come sostiene Gordon Slethaug,

The film "intersects" with the short story to provide a "commentary" on, and to change our perception of, the original narrative. The film, then, might be considered a "borrowing" or "analogy" with the story in order to make a very different work of art, though with similar meaning. (2000, 129)

Se nel passaggio da *Auggie Wren's Christmas Story* a *Smoke* Auster sfrutta la sceneggiatura per dare vita a un processo di ripetizione della narrazione originaria, in altri casi egli mette in gioco modalità compositive diverse, come per esempio la focalizzazione su un frammento particolare prelevato da un contesto per essere riadattato e ampliato attraverso un passaggio di codice. È il caso della trasposizione di *The Inner life of Martin Frost* dal "written film"<sup>7</sup> descritto in poche pagine di *The Book of Illusions* (2002) al film vero e proprio scritto e diretto da Auster nel 2007. La sinossi schematica del film presentata nel libro dal narratore David Zimmer viene utilizzata come traccia per il film reale, che però ne prolunga il soggetto, perché mentre il "film scritto" si conclude con il protagonista e scrittore Martin Frost che brucia il suo

---

<sup>7</sup> L'espressione è del regista Hal Hartley che, parlando di *The Book of Illusions*, afferma: "I think maybe written films are better than real films. You can see them in your head, and yet everything is exactly as you want it to be" (Lethem 2013, 158).

racconto per riportare in vita Claire, sorta di incarnazione dell'atto della scrittura e sua musa che perde le forze man mano che Martin conclude il suo racconto, nel film del 2007 la storia continua e introduce altri personaggi, diventando un commento e una riflessione sul potere vivificante dell'arte. Nella versione cinematografica di *The Inner Life of Martin Frost* Claire è costretta a 'svanire' dalla vita di Martin, che però continua a pensare a lei senza più poterla vedere se non nella sua mente e nei suoi ricordi, materializzati nel film come immagini in bianco e nero dei giorni trascorsi insieme e rievocati in un nuovo gesto di scrittura da parte di Martin.

In termini visivi, questa rievocazione rimanda per certi versi alle ultime immagini di *Smoke* viste in precedenza ed è a sua volta la stessa situazione che troviamo in *The Book of Illusions*, dove il protagonista e narratore ripercorre la propria storia, all'interno della quale si apre lo spazio della descrizione di *The Inner Life of Martin Frost* come elemento metafinzionale (Peacock 2010, 164-165). Anche questa moltiplicazione dei livelli si avvicina a quella forma di *transmedia storytelling* che Henry Jenkins riconosce come massima espressione di ciò che chiama "*Convergence Culture*," ovvero la possibilità di uno stesso contenuto di essere ripreso, approfondito, espanso, continuato e moltiplicato attraverso media diversi (Jenkins 2006, 93-130; 2007; 2010). In questi casi, però, l'approfondimento è realizzato dall'autore stesso di entrambe le storie e il risultato sembra un elevamento a potenza dell'istanza autoriale anziché la possibilità di un'estensione orizzontale della dimensione narrativa attraverso codici *specificamente* diversi.<sup>8</sup>

## 2. Narrare per immagini

Negli esempi visti fino a qui lo scrittore sembra restare legato al suo ambito di riferimento principale, cioè la parola, e anche gli auto-adattamenti cinematografici di cui è direttamente regista o sceneggiatore sembrano orbitare soprattutto attorno all'idea di *storytelling* (*Smoke*), a problemi di carattere narrativo, oppure al potere della scrittura come mezzo espressivo da rimediare (*The Inner Life of Martin Frost*). Di segno diverso sembrano invece gli adattamenti delle sue opere realizzati da altri registi e artisti, dove si riconosce una maggiore attenzione a un'istanza più visuale per dare vita a nuove configurazioni possibili delle storie originarie, sebbene sempre all'interno di un sistema più ampio che è quello dell'universo austeriano. In questo senso, sembra valere ciò che afferma Linda Hutcheon nel suo classico *Theory of*

---

<sup>8</sup> In questo senso, a proposito dell'eccessiva presenza dello stesso Auster e dei suoi temi in *The Inner Life of Martin Frost*, Silvia Albertazzi sostiene che il film si possa considerare come "a monument to himself as a writer, author, director and even as family man" (Albertazzi 2016, 135).

*Adaptation* considerando l'adattamento anche come una forma di intertestualità: “we experience adaptations (*as adaptations*) as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation” (2006, 8).

Un esempio è l'adattamento cinematografico di *The Music of Chance* diretto nel 1993 da Philip Haas, che pur risultando fedele al libro ne modifica inaspettatamente il finale. Nell'ultima pagina del romanzo il protagonista Nashe è descritto mentre chiude gli occhi dopo un incidente d'auto, mentre nella versione cinematografica sembra invece il solo a salvarsi; si incammina per una strada deserta e viene intercettato da un automobilista che gli offre un passaggio. L'episodio è un rimando all'apertura della storia, dove Nashe guida su una strada suburbana e decide di dare un passaggio a uno sconosciuto, Jack Pozzi, che sembra appena sfuggito a un incidente. Nel finale del film, quindi, Nashe assume il ruolo di Pozzi, e alla guida dell'auto che si ferma compare il vero Paul Auster in una delle sue prove da attore, che mette così in salvo il 'suo' personaggio.

Sempre in ambito cinematografico, una simile forma di ricomposizione della narrazione si ritrova anche nell'operazione proposta dal regista francese Mathieu Simonet col cortometraggio *Le Carnet Rouge* (2004), adattamento di una delle storie di *The Red Notebook*, scritto da Auster nel 1992. L'episodio che Simonet sceglie di trasporre in immagini racconta di un uomo alla ricerca di un libro che infine gli viene donato da una donna incontrata per caso nei pressi della Grand Central Station a New York. Quando lui si avvicina per chiedere dove può trovare una copia di quel libro, la sconosciuta glielo regala dicendogli: “This one is for you. [...] I came here today to give it to you” (Auster 2003a, 252).

Su questa traccia Simonet iscrive alcune variazioni oltre a un riferimento meta-finzionale. L'ambientazione si trasferisce a Parigi, e in questo caso è una donna a cercare il libro ed è un uomo a donarglielo. La vera svolta metariflessiva però riguarda il fatto che il libro in questione (senza titolo nel testo originario) nel cortometraggio è proprio il *Carnet Rouge* – il *Red Notebook* dello scrittore americano – e in una delle scene del film, sulla scrivania della donna compare anche una fotografia dello stesso Auster. Ma questo adattamento diventa anche un'ulteriore moltiplicazione della narrazione e, mentre la storia originaria si chiude sul passaggio di mano del libro, l'ultima scena del film introduce un nuovo scambio: nel momento in cui la donna posa il volume sul tavolino di un caffè dopo averlo letto, la cinepresa inquadra un uomo che bussa alla vetrina per attirare la sua attenzione; si intuisce che è interessato al libro e sembra proporle una cifra per acquistarlo, ma quando raggiunge il tavolino la donna è scomparsa e l'uomo entra così in possesso del *Carnet Rouge*.

Sotto certi aspetti quella di Simonet potrebbe anche essere considerata una sorta di lettura transmediale, perché mette in campo la nozione di “*Multiplicity*” posta da Jenkins tra i principi su cui si regge la sua idea di *storytelling* transmediale. La molteplicità, infatti, non è soltanto legata all'uso di diversi media per raccontare la storia, ma riguarda anche l'impiego di un nuovo medium per raccontare una versione alternativa, una trasformazione del punto di vista sugli eventi narrati, e fornire così una prospettiva multipla che può introdurre un commento sul testo matrice (Jenkins 2010). In *Le Carnet Rouge*, la scelta di una protagonista femminile presenta uno scenario alternativo che, come si è visto, resta anche potenzialmente aperto a un nuovo inizio e denota un'ulteriore ricerca del libro da parte di una terza persona. Inoltre, il piano metanarrativo e il riferimento esplicito al lavoro di Auster, così come la presenza della fotografia dello scrittore, possono far pensare a una sorta di lettrice accanita, una *fan* dell'autore reale. Infine, mentre *The Red Notebook* è un libro dedicato alla casualità della vita, alla capacità di raccontare storie e alla linea sottile che separa fatti e finzione, il cortometraggio di Simonet diventa invece un elogio della lettura e dell'attrazione che i libri e le storie esercitano sulle persone. La presenza dei libri è ovunque: diverse scene seguono la donna immersa nella lettura, e l'incontro che le permette di entrare in possesso di *Le Carnet Rouge* non avviene alla Grand Central Station, ma nell'iconica piazza della Bibliothèque nationale de France a Parigi. Questi elementi costruiscono al contempo una configurazione altra della storia e pongono lo stesso Auster all'interno della narrazione, realizzando un cortocircuito che non è presente nel testo originale ma che funziona come nuovo apparato di *riflessione* e di interazione intermediale.

Tra i più riusciti e apprezzati adattamenti dell'opera di Auster c'è però senza dubbio *City of Glass: The Graphic Novel* (1994; 2005) realizzato da Paul Karasik e David Mazzucchelli come “visual translation” (2005, ii) della storia omonima, primo libro di *The New York Trilogy* (1987). In questo caso, uno degli aspetti più complessi e affascinanti è proprio la nuova veste grafica, poiché, come afferma Art Spiegelman nell'introduzione: “*City of Glass* is a surprisingly nonvisual work at its core, a complex web of words and abstract ideas in playfully shifting narrative styles” (Mazzucchelli e Karasik 2005, ii). E questo ‘spostamento’ è presente fin dalla prima pagina, che mostra un riquadro nero su cui si leggono le parole “It was a wrong number that started it...” scritte in un carattere che riprende quello della macchina da scrivere. Mentre nel romanzo quell'incipit introduce il lettore nel mondo finzionale e in un sistema generato e dominato dal caso e dalla possibilità dell'errore (Briggs 2003), dove il protagonista Quinn decide di assumere il ruolo del detective Paul Auster per seguire il caso di Peter Stillman Jr. minacciato dal padre Peter Stillman Snr., il fumetto propone un primo scarto

visivo che rivela già una sorta di artificio legato alla scrittura, ma allo stesso tempo diventa una paradossale sovversione del semplice apparato testuale. Pur essendo a tutti gli effetti un esempio di *medial transposition* in quanto adattamento di un romanzo, il *graphic novel* presenta a sua volta aspetti di *intermedial reference* e di *media combination*, poiché, come è stato osservato da molti commentatori, i disegni riproducono strategie tipiche del cinema, instaurando da una parte un dialogo a più livelli con un immaginario *noir* consolidato e ben riconoscibile, e dall'altra una struttura intermediale che passa soprattutto da processi tecnici e sistemi di rappresentazione (Bökös 2016; Shakar 2007; Coughlan 2006).<sup>9</sup>

Le prime pagine del *graphic novel* segnano così una virata verso quello che ancora Hutcheon definisce “showing mode” (2006, 38) e riproducono un movimento che nel cinema corrisponde a un progressivo allargamento dell'inquadratura, uno *zoom out* che a partire da un ovale nero – che scopriamo essere l'interno del numero zero – progressivamente svela prima l'immagine di un telefono stampata sull'elenco telefonico e poi il telefono vero e proprio che suona nel cuore della notte a casa del protagonista dando origine alla storia (Mazzucchelli e Karasik 2005, 2). Come sostiene Alex Shakar (2007), questa iniziale confusione denota una sostanziale impossibilità di fare affidamento sulla rappresentazione. Non è però soltanto la rappresentazione a non poter essere creduta, ma anche la narrazione stessa, poiché nelle parole che accompagnano i disegni di questa prima tavola si legge: “much later he would conclude that nothing was real except chance” (Auster 1987, 3; Mazzucchelli e Karasik 2005, 2), a ribadire che sia il piano visivo sia quello verbale sono qui equamente problematici.

Il progressivo allargamento del campo visivo rimanda poi al classico procedimento della *crime fiction*, dove a partire dall'indizio più piccolo il detective è chiamato a ricostruire le modalità in cui si sono svolti i fatti, immaginando delle ipotesi. Il procedimento cinematografico di *zoom in* e *zoom out* è impiegato anche nella sequenza che accompagna Quinn mentre si sposta verso il telefono: i disegni fanno da contrappunto alle parole con cui è descritto il rapporto di Quinn con la città e la sua volontà di disperdersi ed essere assorbito in essa, che è uno dei fili che si dipanano nella storia. I riquadri mostrano una serie di disegni che si concentrano sulla trama di mattoni dei palazzi fuori dalla finestra pian piano trasformati in un intricato labirinto, e mentre l'inquadratura si allarga scopriamo che quel labirinto non è altro che un'impronta digitale lasciata sul vetro. La stessa impronta e il rimando al labirinto si ritrovano poi molto più avanti nel *graphic novel*, quando Quinn si rende conto di aver ormai perso ogni traccia di

---

<sup>9</sup> È in questi termini che, a partire proprio dalle teorie di Linda Hutcheon sull'adattamento, Bökös (2016) parla di una forma di “intermedialità di palinsesto” nel caso del fumetto di *City of Glass*, cioè di una “competizione” tra il piano visivo e quello testuale che si combinano e si sovrappongono tra loro per creare un oggetto nuovo.

Stillman Snr. – e in questo caso il labirinto approda a una porta chiusa (2005, 84-85). Ancora una volta, la rappresentazione non può essere considerata affidabile e tutto ciò che si configura è contingente e casuale.

A ribadire l'ulteriore dimensione finzionale di tutta la storia è anche la raffigurazione del detective Max Work, protagonista dei romanzi che Quinn firma con lo pseudonimo di William Wilson e che si configura come una sorta di interferenza nella coscienza e nelle azioni dello stesso Quinn ancora nelle prime pagine (2005, 5-8). Mentre Auster non fa cenno all'aspetto del detective ma ne descrive soltanto i modi, Mazzucchelli e Karasik decidono di mostrarlo facendo nuovamente appello all'immaginario filmico degli anni Quaranta e a quello dei *comics*, dandogli l'aspetto di un Dick Tracy che Quinn *vede* agire al suo posto (2005, 7).

Centrale, poi, sia nel libro di Auster sia in questo adattamento, è il rimando al gesto della scrittura e all'istanza narrativa esterna che introduce commenti sulla vicenda, che viene segnalata nel *graphic novel* mostrando a più riprese il disegno di un foglio inserito nella macchina da scrivere (2005, 107). Questo meccanismo, considerato come un modo di sottolineare ancora la natura testuale della realtà di Quinn (Coughlan 2007, 850) – e forse anche di tutta la vicenda, dato che proprio le prime parole nel *graphic novel* sono stampate con il carattere della macchina da scrivere, come si è visto – viene usato anche per introdurre nelle ultime tavole le parole con cui il narratore di *City of Glass* svela che parte della sua narrazione è ripresa da ciò che Quinn ha scritto nel suo taccuino durante l'evoluzione del caso e oltre. A evidenziare uno stacco rispetto al resto, l'insieme di queste immagini si apre e si chiude proprio con il disegno del carrello della macchina da scrivere in cui è inserito un foglio dove sono riportati gli ultimi paragrafi del libro; le pagine del *graphic novel* sono qui senza numerazione, come se si trattasse di una sezione indipendente. Anche i disegni sono radicalmente diversi: il tratto ricorda quello di un acquarello, non sono riquadrati e sembrano fondersi con le parole, come se appartenessero a un orizzonte mediale ancora diverso rispetto alla griglia rigida del fumetto e riprodussero invece una serie di eventi sfumati, ricordati o immaginati. In questo senso, si potrebbero avvicinare ancora alla sequenza finale di *Smoke*, con le sue immagini in bianco e nero, anche in quel caso introdotte proprio dal primo piano della macchina da scrivere.

Ma *City of Glass: The Graphic Novel* non è l'unico adattamento del testo di Auster, e anzi diventa a sua volta materiale per una nuova trasposizione: lo spettacolo teatrale *City of Glass* (2017) del drammaturgo britannico Duncan Macmillan, prodotto e diretto dal regista Leo Warner in collaborazione con lo studio londinese 59 Production. Anche in questo caso, la trama e il testo sono quelli concepiti da Auster, ma la versione teatrale punta soprattutto sulla

dimensione visiva, attraverso una scelta che funziona già in sé come una lettura e un commento possibili della storia. La pluralità di ambienti, l'alternarsi degli spazi descritti nel libro e la città di New York vengono resi attraverso video creati digitalmente e proiettati sulla scena statica del palco, che riproduce la stanza di Quinn. In un'intervista al *New York Times*, la scenografa Jenny Melville spiega questa scelta come frutto dell'idea secondo cui “[Quinn] is in a room, trapped in a room [...]. The room, and his attempt to leave it, is the story, and that single space, transformed by light and projection had to be both super-realistic and also as if disembodied, nowhere, in his head” (Sulcas 2017).<sup>10</sup> Così, l'adattamento teatrale da una parte risolve i limiti e la staticità delle ambientazioni tipiche del teatro attraverso l'uso delle tecnologie, e dall'altra suggerisce una lettura secondo cui tutta la storia sembra prendere forma direttamente nella testa di Daniel Quinn. A suscitare quest'impressione è proprio il costante cambio di ambienti che avviene spesso con il personaggio presente sul palco, e le cui azioni, così come le battute, sembrano prolungarsi da un luogo all'altro. Mentre nella lettura del romanzo è la voce narrante a scandire e descrivere il movimento spaziale, in questo adattamento si ha l'impressione che la narrazione inseguia invece la continua trasformazione degli ambienti. Ciò rende davvero le immagini degli spazi e della città vere protagoniste della storia: una pluralità di ambienti che si sovrappongono e si mescolano, si stratificano e si riflettono come in un gioco di specchi, lo stesso descritto da Auster nei continui scambi di identità tra i personaggi e nell'architettura intertestuale e intratestuale che si costruisce pagina dopo pagina.<sup>11</sup>

Ad essere proiettate, però, non sono solamente immagini di ambienti – interni ed esterni – ma anche mappe, disegni, parole che oscillano attorno ai personaggi, come nel caso del monologo di Peter Stillman Jr., il cui discorso si materializza nella stanza creando un'esperienza visiva che trova al contempo nell'oralità e nella decifrazione dei segni un meccanismo in grado di accomunare Quinn, i lettori e gli spettatori. In questo adattamento, il narratore è

---

<sup>10</sup> Il tema della stanza e la sua diretta relazione con la scrittura, con la narrazione e con la mente stessa dei personaggi è uno degli elementi costanti all'interno della scrittura di Auster ed è stato affrontato dalla critica in vari studi importanti che ne mettono in luce gli aspetti metafinzionali e metanarrativi (Sarmiento 2016; Brown 2007; Varvogli 2001).

<sup>11</sup> A proposito della dimensione architettonica fatta di intrecci, riflessi e sovrapposizioni, che si costruisce sia da un punto di vista spaziale sia da un punto di vista testuale all'interno di *City of Glass*, ma anche negli altri libri di *The New York Trilogy*, lo studioso Bernd Herzogenrath parla di “architettura” (1999), unendo così concetti riferibili all'intertestualità e alla configurazione dello spazio all'interno della narrazione. Sulla costruzione dello spazio in *City of Glass* si vedano anche il saggio di Petra Eckhard (2011) e l'analisi dedicata alla presenza della metropoli come spazio di dissoluzione dell'io e della narrazione stessa nelle opere di Paul Auster proposta da Mauro Pala (1997; 2012).

prevalentemente una voce fuori scena che accompagna – e a volte, in modo paradossale, commenta e segue – le battute e le azioni dei personaggi, salvo quando si mostra insieme a Quinn sul palco e parla direttamente al pubblico quasi in un “a parte” (Macmillan 2017, 75), oppure quando nel finale entra in possesso del taccuino rosso di Quinn e si ritrova in scena insieme al personaggio finzionale di Paul Auster.

È proprio qui che il testo di Macmillan si concede uno dei pochissimi scarti dall'originale, ma si tratta di una variazione importante in quanto indica una forma sensoriale nuova introdotta proprio nella versione teatrale. Mentre il narratore di Auster nell'ultima pagina del libro annuncia: “the red notebook, of course, is only half the story, as any sensitive reader will understand” (Auster 1987, 132), il narratore in scena sostituisce “listener” a “reader” (Macmillan 2017, 87). L'adattamento ribadisce quindi il passaggio di codice sottolineando che, assieme alla dimensione visiva, è l'ascolto a giocare un ruolo centrale all'interno di questa trasposizione. Ma proprio l'aspetto orale tipico del teatro diventa un ulteriore elemento di distorsione, decostruzione e rifrazione della storia, perché a più riprese la voce narrante, la voce dei personaggi e i rumori della città si sovrappongono, rendendo impossibile la comprensione. Come si legge nelle indicazioni di scena: “The narration continues, overlapping with itself and merging with the other rising sounds of the city until it's just an incomprehensible cacophony” (Macmillan 2017, 71).

Nell'ultima parte, questa strategia di sovrapposizioni è utilizzata anche per mettere in parallelo da una parte ciò che Quinn riporta nel suo taccuino e dall'altra la voce del narratore che descrive le peregrinazioni senza meta del personaggio (2017, 69-72). Questa confusa sequenza, che esemplifica al massimo grado anche la dimensione di *media combination* implicita in questa versione di *City of Glass*, si arresta con la chiusura del taccuino, come se la voce provenisse dalla scrittura stessa, ed è poi seguita da un momento in cui il narratore descrive e rimescola i pensieri di Quinn e dove le immagini dissolvono pian piano lo spazio attorno a lui, arrivando a una pura oscurità che rappresenta la dispersione del personaggio in un universo cosmico.

Proprio come il lettore, nella sua ricostruzione dei fatti, lo spettatore è quindi aiutato soltanto in parte dalla voce narrante – che anche in questo caso non è affidabile – perché in alcune scene la scelta drammaturgica sembra andare verso la creazione di una ben calcolata configurazione intermediale volta a far deragliare la comprensione della vicenda, lasciando così lo spettatore nella totale oscurità, sia dal punto di vista percettivo e fisico sia dal punto di vista della ricostruzione delle tracce. A questa esperienza visiva e uditiva che porta lo spettatore nella testa di Quinn e nella *sua* narrazione, la rappresentazione teatrale

accompagna un altro piano visivo e performativo: l'esperienza di realtà virtuale *My Name is Peter Stillman*. In questo caso la ricostruzione virtuale della stanza di Quinn si compone di un misto di disegni, animazioni e immagini in cui i visitatori possono immergersi tramite un visore 3D in una postazione installata nel foyer; questa visione è accompagnata dalle parole del monologo del giovane Stillman, fulcro della radicale disgregazione identitaria dei personaggi all'interno della narrazione. Ciò permette agli spettatori un'esperienza aumentata della storia di Auster e consente di prolungare – o anticipare – quanto si vede nell'adattamento teatrale, strutturato così in una vera e propria traduzione intersemiotica e transmediale dell'ipotesto.

Ancora di carattere visuale è infine un altro adattamento, dedicato questa volta al secondo libro della *Trilogia* di Auster, *Ghosts*, e realizzato dallo scrittore e artista concettuale canadese Derek Beaulieu nel suo *Local Colour* (2008a; 2008b), in cui presenta una traduzione asemantica del testo. Già *Ghosts*, pubblicato per la prima volta nel 1987, si può considerare come una ricreazione operata dallo stesso Auster a partire dal suo testo teatrale *Blackouts*, del 1976, in cui compare per la prima volta il detective Blue, atteso da Black e da Green nell'ufficio di un'agenzia investigativa, e dove tutta la scena è un resoconto delle interazioni tra Blue e Black trascritto da Green (Auster 1997).

Da questa cellula base, Auster rielabora il libro centrale della *Trilogia*, che seguendo la scarna dimensione di quell'atto unico sembra avere il valore di un bozzetto preparatorio: uno schema dei movimenti e delle strutture a loro volta espansi ed elaborati nelle altre due storie che compongono *The New York Trilogy*. Fin dall'inizio tutto sembra mancare di spessore: "First of all there is Blue. Later there is White, and then there is Black, and before the beginning there is Brown [...]. White wants Blue to follow a man named Black and to keep an eye on him for as long as necessary" (Auster 1987, 135). Non sappiamo nulla dei personaggi, salvo le relazioni che li legano e il loro ordine di apparizione.

Ma se *Ghosts* funziona come un tentativo di espansione della situazione presentata in *Blackouts*, l'adattamento di Beaulieu sembra riportare la storia alla sua forma fantasmatica perché applica al testo un procedimento di sottrazione che elimina tutte le parole e lascia sulla pagina soltanto lo schema dei nomi/colori: in una prima versione riportando solo i lessemi corrispondenti ai nomi e ai riferimenti cromatici presenti nel testo (Beaulieu 2008a), poi traducendo quelle occorrenze in un rettangolo colorato con il colore corrispondente (Beaulieu 2008b). Così, l'incipit citato diventa una sequenza di poligoni colorati intervallati da spazi bianchi di dimensioni diverse, e dove la disposizione dei colori non è casuale ma segue

precisamente la posizione dei nomi e dei riferimenti cromatici sulla pagina dell'edizione originale del libro di Auster:

*Local Colour* is the result of a constrained reading of *Ghosts* based not on plot, character, or an urge to solve the mystery of the novel, but rather on the occurrence of words on the page. Reading is a cartographic feat; *Local Colour* maps the location of each chromatic word in *Ghosts*. (Beaulieu 2015, 51)

Questa cartografia permette di vedere non solo i personaggi, ma anche la struttura della storia stessa, visualizzare lo schema soggiacente e metterlo in relazione con un'ulteriore possibile transcodifica. Come afferma ancora Beaulieu: “what remains is the written equivalent of ambient music – words which are meant to be seen and not read. The colours, through repetition, build a suspense and crescendo which is loosened from traditional narrative into a more pointillist production” (Beaulieu 2008a).

Pur rendendo illeggibile il testo di Auster, in quanto non resta più nulla da leggere, anche la versione di Beaulieu mette il lettore davanti a una prospettiva nuova, che sembra quasi fornire uno spazio critico. Infatti, se in *Ghosts* tutto ha inizio da White, che di fatto si scopre essere Black, il personaggio che Blue è convinto di seguire, nella traduzione di Beaulieu il bianco della pagina diventa il colore predominante, e incarna anche la possibilità della storia, così come della sua *visione*. È solo grazie al bianco della pagina che possiamo distinguere la ‘cartografia’ dei personaggi e decifrare o immaginare le loro relazioni. Affinché il personaggio di White sia visibile e non si confonda con lo ‘sfondo’, con il *colore locale* appunto, c'è infatti bisogno di un riquadro nero che lo circonda, segnando così fin da subito una mutua dipendenza tra White e Black, che è poi uno dei centri attorno a cui orbita lo stesso *Ghosts*.

Inoltre, in questa trasposizione puramente visiva ritorna anche quella spaziatura che identifica il movimento della parola sulla pagina, come accadeva già in *White Spaces*, e dà un nuovo corpo e una nuova presenza fisica al linguaggio. In *Local Colour*, il bianco della pagina è anche il segno più evidente del libro come oggetto fisico, una presenza reale e concreta che sospende e circonda l'intera vicenda, rendendo però presente in controluce nella cancellatura il testo di Auster, quasi a lasciarlo trasparire nella sua forma appunto fantasmatica e “fiabesca,” come la definisce lo stesso autore (Siegumfeldt 2017, 84).

Se è vero che “le nuove interpretazioni e le trasformazioni intertestuali definiscono ogni produzione intersemiotica, mentre, al contempo, danno spessore al primo testo, riaprono il suo senso potenziale” (Dusi 2003, xi), la trasposizione di Beaulieu va anche nella direzione di definire uno spazio potenziale assoluto proprio grazie alla scelta di eliminare la forma

semantica preesistente. In modo paradossale, quindi, il suo gesto di cancellatura riapre uno dei cardini della scrittura di Auster, ovvero quello dello *storytelling*, andando però a negare la sua forma solo linguistica. Nella lettura/visione di *Local Colour* il 'lettore' può allora ridefinire i rapporti tra i personaggi e creare un nuovo movimento a partire dal modello di base della storia, immaginando possibili versioni e riattivando tutto il piano potenziale della narrazione che viene complicata e messa in discussione. Lo stesso vale per 'l'ascoltatore' e lo spettatore dell'adattamento teatrale di *City of Glass*, a cui il movimento di dispersione della storia e delle identità dei personaggi viene restituito attraverso il meccanismo delle voci sovrapposte e della continua ricombinazione visuale.

In questo senso, quella terza dimensione che coincide con un meccanismo astrattivo e concettuale riconosciuto da Auster come carattere della letteratura e che, secondo González, l'autore ha sempre tentato di riprodurre nei suoi lavori cinematografici (González 2011; Insdorf [1994] 2013, 53), sembra trovare un nuovo spazio di configurazione proprio nella dimensione più propriamente intermediale degli adattamenti. In alcune delle trasposizioni viste in precedenza, si configura infatti una tensione tra il visivo e il testuale, dove le immagini tendono a ri-mediare la scrittura in forme nuove cercando di configurare la storia come un vero e proprio palinsesto, una stratificazione di materia e di codici. Si è visto che quando ciò accade, si produce una sorta di contrappunto tra parola e immagine, come nel caso della sequenza finale di *Smoke* (o del *graphic novel* di *City Of Glass*) in cui le immagini sono introdotte visivamente da un riferimento esplicito alla scrittura incarnato dalla macchina da scrivere, vero e proprio emblema di una certa iconografia austeriana ed esplicitazione di un sistema metanarrativo che è parte integrante dell'universo dell'autore.<sup>12</sup>

In altri adattamenti, invece, come *Le Carnet Rouge*, *Local Colour* o anche la trasposizione teatrale di *City of Glass*, emergono in modo maggiore gli aspetti meno legati all'orizzonte testuale e si definisce uno spazio di confronto mediale in cui l'ipotesto si riconfigura a partire da un approfondimento delle potenzialità offerte da una forma più visiva e 'mostrativa' che mette in gioco l'istanza narrativa. È in questi spazi di passaggio e di sospensione, nelle zone di transizione, che si esprime al meglio la portata e la specificità dei media e si riattivano anche le potenzialità della narrazione stessa come forma di vera e propria istanza *immaginativa*, la stessa che viene ricercata da Auster in quella terza dimensione che si apre nella testa del

---

<sup>12</sup> A questo proposito si veda in particolare il testo *The Story of My Typewriter* (2000) scritto da Auster e accompagnato da quadri dell'artista americano Sam Messer (Auster 2003a). Si veda anche il recente studio di Evija Trofimova dedicato proprio alla presenza della scrittura e della macchina da scrivere come oggetto della creazione letteraria nei lavori di Auster (Trofimova 2014).

lettore – e qui per estensione anche dello spettatore o dell'ascoltatore, come si è visto negli adattamenti considerati.

Così, come afferma ancora Hutcheon, “as a creative and interpretive transposition of a recognizable other work or works, adaptation is a kind of extended palimpsest and, at the same time, often a transcoding into a different set of conventions” (2006, 33). Ma anche queste nuove convenzioni espressive contribuiscono a espandere il macrotesto dei lavori di Auster e il suo sistema di rimandi intertestuali e metatestuali, in cui si possono inserire tanto gli adattamenti realizzati da altri quanto i suoi stessi auto-adattamenti. In questi termini, il passaggio mediale in sé, la riconfigurazione dell'espressione e della narrazione stessa attraverso forme e linguaggi diversi, diventa la vera 'variazione' e apre il nuovo spazio non solo per la lettura ma anche per la visione e la re-immaginazione della storia come cellula sempre nuova e al contempo inscritta nell'orizzonte narrativo di cui è rielaborazione, oltre che commento e re-visione.

**Andrea Pitozzi** è dottore di ricerca in Teoria e analisi del testo all'Università di Bergamo, dove tiene anche laboratori di traduzione letteraria e saggistica dall'inglese all'italiano. Si occupa dello studio della letteratura contemporanea, soprattutto americana, in particolare in una prospettiva comparata che include un confronto con le arti e la filosofia. È autore del libro *Conceptual writing. Percorsi nella scrittura concettuale contemporanea (Edizioni del Verri, 2018)* e ha scritto diversi articoli dedicati, tra gli altri, a Paul Auster, Don DeLillo e Maurice Blanchot, pubblicati in volumi e riviste nazionali e internazionali.

## Opere citate

- Albertazzi, Silvia. “The Outer Life of Martin Frost, or Never Make an Imaginary Film.” *Imaginary Films in Literature*. A cura di Stefano Ercolino, et al. Leiden: Brill, 2015. 130-138.
- Auster, Paul. “Auggie Wren’s Christmas Story”. *The New York Times* 25 dicembre 1990.
- . *Blackouts*. 1976. *Hand to Mouth*. London: Faber and Faber, 1997.
- . *Leviathan*, London: Faber and Faber, 1992.
- . *Lulu on the Bridge*. 1998.
- . *Man in the Dark*. 2008. London: Faber and Faber, 2009.
- . *Squeeze Play*. 1982. *Hand to Mouth*. London: Faber and Faber, 1997.
- . *The Book of Illusions*. New York: Picador, 2003b.
- . *The Gotham Handbook*. 1994. *Collected Prose*. New York: Picador, 2003a.

- . *The Inner Life of Martin Frost*. 2007.
- . *The Inner Life of Martin Frost*. London: Faber and Faber, 2014.
- . *The New York Trilogy*. London: Penguin, 1987.
- . *The Red Notebook*. 1992. *Collected Prose*. New York: Picador, 2003a.
- . *The Story of My Typewriter*. 2000. *Collected Prose*. New York: Picador, 2003a.
- . *White Spaces*. 1979. *Collected Poems*. London: Faber and Faber, 2007.
- . *Winter Journal*. New York: Henry Holt & Co., 2012.
- Auster, Paul e Wayne Wang. *Blue in the Face*. 1995.
- Barone, Dennis, a cura di. *Beyond the Red Notebook: Essays on Paul Auster*. Philadelphia: University of Philadelphia Press, 1995.
- Beaulieu, Derek. *Local Colour*. Calgary: No Press, 2008a.
- . *Local Colour*. Helsinki: ntamo, 2008b.
- . "Local Colour." *Media-N* 11.1 (2015): 51-56.
- Bellinelli, Matteo. *Le trame della scrittura. Intervista a Paul Auster*. Bellinzona: Edizioni Casagrande, 2005.
- Bökös, Borbála. *Intermediality and Narrative Identity in Paul Auster's Oeuvre*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing, 2016.
- Briggs, Robert. "Wrong Numbers: The Endless Fiction of Auster and Deleuze and Guattari and..." *Critique. Studies in Contemporary Fiction* 44.2 (2003): 213-224.
- Brown, Mark. *Paul Auster*. Manchester: Manchester University Press, 2007.
- Calle, Sophie (con la partecipazione di Paul Auster). *Double Game*. London: Violet, 1999.
- Coughlan, David. "Paul Auster's *City of Glass*: The Graphic Novel." *Modern Fiction Studies* 52.4 (2006): 832-854.
- Dusi, Nicola. *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*. Torino: UTET, 2003.
- Eckhard, Petra. *Chronotopes of the Uncanny: Time and Space in Postmodern New York Novels*. Bielefeld: Transcript, 2011.
- Fusillo, Massimo. "Estetica del pastiche e intermedialità: 'Povera piccina.'" *Between* 6.12 (2016). <https://doi.org/10.13125/2039-6597/2521>. Visitato il 02/12/2020.
- González, Jesús A. "In Search of a Third Dimension: Paul Auster's Films from *Smoke* to *The Book of Illusions*." *The Invention of Illusions: International Perspectives on Paul Auster*. A cura di Stefania Ciocia e Jesús A. González. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2011. 193-218.

- . "Smoke and Illusions: An Interview with Paul Auster." *Revista de Estudios Norteamericanos* 12 (2007): 57-67.
- . "Words Versus Images: Paul Auster's Films from *Smoke* to *The Book of Illusions*." *Literature/Film Quarterly* 37.1 (2009): 28-48.
- Grusin, Richard e Jay David Bolter. *Remediation*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Herzogenrath, Bernd. *An Art of Desire: Reading Paul Auster*. Amsterdam: Rodopi, 1999.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- Insdorf, Annette. "An Interview with Paul Auster." 1994. *Conversations with Paul Auster*. A cura di James Hutchisson. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture*. New York: New York University Press, 2006.
- . "Transmedia Education: the 7 Principles Revisited." *Henry Jenkins' Blog* 21 giugno 2010. [http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html). Visitato il 03/11/2020.
- . "Transmedia Storytelling 101." *Henry Jenkins' Blog* 21 marzo 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Visitato il 03/11/2020.
- Lethem, Jonathan. "An Interview with Paul Auster." *Conversations with Paul Auster*. A cura di James Hutchisson. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- Macmillan, Duncan, *City of Glass*. London: Oberon Books, 2017.
- Mazzucchelli, David e Paul Karasik. *City of Glass: The Graphic Novel*. 1994. London: Faber and Faber, 2005.
- Meurer, Ulrich. "Life Transmission: Paul Auster's Merging Worlds, Media and Authors." *The Invention of Illusions: International Perspectives on Paul Auster*. A cura di Stefania Ciocia e Jesús A. González. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2011. 175-192.
- Montani, Pietro. *L'immaginazione intermediale*. Bari: Laterza, 2010.
- Pala, Mauro. "Il Flâneur e il grattacielo: pratiche autoriali e sguardo metropolitano in *The New York Trilogy* di Paul Auster." "... che solo amore e luce ha per confine" per Claudio Sensi (1951-2011). Berlin: Peter Lang, 2012. 387- 405.
- . "L'apoteosi del caso: nella costellazione metropolitana di Paul Auster." *Ácoma* 9 (1997): 70-81.
- Peacock, James. *Understanding Paul Auster*. Columbia: University of South Carolina Press, 2010.
- Rajewsky, Irina. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality." *Intermedialités/Intermedialities* 6 (2005): 43-64.

- . "Percorsi transmediali. Appunti sul potenziale euristico della transmedialità nel campo delle letterature comparate." *Between* 16.8 (2018). <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/3526/3140>. Visitato il 02/12/2020.
- Sarmento, Clara. *The Imagery of Writing in the Early Works of Paul Auster*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2016.
- Shakar, Alex. "Nowheresville." 2007. <http://www.altx.com/ebr/reviews/rev6/r6shakar/r6sha.htm>. Visitato il 03/11/2020.
- Siegumfeldt, I. B. *A Life in Words: Conversation with I. B. Siegumfeldt*. New York: Seven Stories Press, 2017.
- Simonet, Mathieu. *Le Carnet Rouge*. 2004.
- Slethaug, Gordon. "From Auster to Wang: Postmodern Indeterminacy, 'Auggie Wren's Christmas Story' and *Smoke*." *Literature & Aesthetics* 10 (2000): 127-146.
- Sulcas, Roslyn. "Impossible to Stage? Multimedia Impresarios Take on Paul Auster." *The New York Times* 16 aprile 2017: 11.
- Trofimova, Evijia. *Paul Auster's Writing Machine*. New York: Bloomsbury, 2014.
- Varvogli, Aliko. *The World that is the Book: Paul Auster's Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press, 2001.
- Warner, Leo, Lysander Ashton et al. *My Name is Peter Stillman*. Esperienza di realtà virtuale ispirata *The New York Trilogy* di Paul Auster e realizzata da 59 Productions con la partecipazione di The Space. Manchester 2017. <https://59productions.co.uk/project/my-name-is-peter-stillman/>. Visitato il 02/12/2020.
- Wayne, Wang. *Smoke*. 1995.