

# Romanzi in realtà aumentata

Stefano Calabrese

Orhan Pamuk ha sempre accarezzato l'idea che la lettura di una storia possa cambiare il nostro destino, tanto che ne aveva fatto oggetto già nel 1994 della *Nuova vita*, un romanzo il cui protagonista Osman vede prima un libro tra le mani di una ragazza di cui si innamora, e poi scopre che sarà quello stesso libro, non la sua lettrice occasionale, a cambiargli l'esistenza. Una parabola sulla performance delle narrazioni? Poca cosa rispetto a *Il museo dell'innocenza* (2008), dove il giovane e ricco Kemal, fidanzato con la giovane e ricca Sibel a Istanbul intorno al 1975, incontra la cugina Füsün, povera e già segnata da avventure di trasgressione nell'ambiente oppressivo della città, traendone la sensazione di entrare in una *nuova vita*: amando, si sente di assomigliare alla persona amata e ne viene per così dire contagiato sino a un definitivo, girardiano isomorfismo: «Guardando Füsün, sentii di avere di fronte una persona che conoscevo molto bene, di ricordarmi di lei. Mi somigliava... Sentivo che avrei potuto mettermi nei suoi panni con estrema facilità, avrei potuto leggere nella sua anima» (Pamuk 2009: 17). Il narratore è assai abile nell'immergerci – in senso letterale: il luogo e il tempo della lettura, infatti, scompaiono lasciando il posto al luogo e al tempo della storia romanzesca – nel labirinto di strade percorse dai due personaggi quando vogliono incontrarsi in un appartamento di Istanbul, di cui ci viene dato l'indirizzo completo; tutto è veemente e memorabile, ogni momento della giornata sembra scollarsi dalla routine e chiedere asilo alla claustrale passione dei due protagonisti. La realtà possente dell'amore lascia nondimeno presto il posto a un *tic* stilistico, in base al quale molti degli oggetti o delle scene che entrano nella narrazione sono preceduti da ancoraggi che i linguisti chiamano deittici: *questo* oggetto,

*questa* situazione, *queste* cose. Non solo, ma il lettore viene trattato come uno spettatore, che può sia leggere gli elementi della storia che visionarli o addirittura visitarli. Per quanto minuziosa – governata da uno Zola *vintage* – la realtà della storia viene spazzata via e se ne sostituisce una più vivida e per così dire in 3D; ciò accade per la prima volta a pagina 28, quando il narratore dice d'improvviso: «Espongo *qui*, nel mio museo, la pubblicità che in quei giorni usciva sui giornali della Meltem». A partire da quel momento siamo immersi in un carnevale deittico di *qui* e di *questo*: «Fusun si tolse gli orecchini - uno dei quali è esposto *qui* come primo cimelio del nostro museo» (*ibid.*: 31), «Una sera eravamo al Fuaye, e Sibel mi regalò questo profumo di marca Pleen, acquistato a Parigi, che espongo *qui*» (*ibid.*: 54); «Questo quadro, che anni dopo commissionai a un pittore – descrivendogli meglio che potevo tutti i dettagli della scena – per esporlo in questo punto del nostro museo, riproduce abbastanza fedelmente le finestre che i lampadari accesi dentro casa tingevano di una luce arancione» (*ibid.*: 72); «Espongo, a ricordo di quella notte, il bavero del pigiama di mio padre e una delle sue ciabatte, quelle sue ciabatte che mi mettevano sempre tanta tristezza» (*ibid.*: 202) ecc.

Dove ci troviamo? Di quale bizzarra intersemiosi siamo gli umili decodificatori? Il narratore ci accompagna, in quanto lettori, attraverso l'intreccio temporalmente frazionato dal 1975 al 2003 e spazialmente concentrato su alcuni quartieri di Istanbul; in quanto spettatori, ci invita a una visita guidata di un museo in cui sono raccolti i cimeli, i relitti, le testimonianze della storia che stiamo leggendo. In quanto lettori, ricostruiamo mentalmente i mondi possibili del romanzo; in quanto spettatori, percepiamo in forme multimodali (vediamo, tocchiamo, odoriamo) ciò che credevamo finzione e ora ci sembra realtà - la realtà di una metalessi. In questo modo il carnevale deittico dei *qui, ora, questo, adesso* agisce come una liberatoria dalla realtà a partire dalla quale leggiamo il testo per introdurci a una seconda realtà, dentro cui siamo immersi come in un'installazione estetica, e in effetti il lavoro narrativo procede senza pentimento verso questo obiettivo: autodistruggersi come narrazione verbale per rinascere come racconto visivo, muovendo dall'immaginario alla realtà immaginata. Il

narratore/allestitore museale e il lettore/spettatore attraversano dunque la storia d'amore in partita doppia, su canali semiotici che viaggiano paralleli e tendenzialmente si potenziano l'un l'altro; quanto al personaggio – coincidente per gran parte del romanzo con l'Io narrante – già mentre vive la sua storia d'amore colleziona reperti visivi che svolgono una funzione terapeutica in relazione al dolore presto subentrato alla felicità: «Per prevenire la sofferenza che mi avrebbe attanagliato, afferravo alcuni oggetti dal tavolo del ristorante e li conservavo perché mi consolassero nei momenti di solitudine. Questo cucchiaino, ad esempio: Füsün ci giocherellava infilandoselo in bocca» (*ibid.*: 283).

Poiché il romanzo verbale di Pamuk si orienta a costruire un museo di se stesso – una sorta di parco tematico, come quello nato a Orlando, Florida, per adattare in realtà aumentata gli intrecci di Harry Potter, o il "Dickensworld" alle porte di Londra –, talvolta il *plot* si ferma per lasciare posto a una sintesi fotografica, il Museo del museo (*ibid.*: 211), e gli *highlights* dell'intreccio sino a quel momento sviluppato vengono addirittura fatti dipingere dal narratore (*ibid.*: 72). Per quale ragione l'autore ha deciso questa strutturazione in partita doppia del testo – un romanzo/un museo, un lettore/uno spettatore? Lo scopriamo verso la fine del testo, quando il narratore parla della sensazione di irrealtà e evanescenza, simile a quella indotta dal sogno, dall'alcol, dall'hashish, vissuta negli anni della perdita del desiderio: è l'impossibilità di sentirsi parte integrante del presente, poiché lo si vive come un ricordo nel momento stesso in cui accade, a fare di noi non degli attori sulla scena della vita, bensì degli spettatori, per cui «i visitatori del Museo dell'innocenza devono considerare gli oggetti esposti... non come qualcosa di realmente esistente, ma come miei ricordi», il ricordo di ciò che è stato vissuto come ricordo dal narratore.

Il "Museo dell'innocenza" cui si accenna qui è il contenitore 3D della storia raccontata dal romanzo, che Kemal decide di allestire nell'appartamento in cui ha vissuto la storia d'amore con Füsün: egli vuole sia il museo sia un suo equivalente romanzesco, per ottenere il quale si rivolge a un professionista, Orhan Pamuk, già presente in una

scena precedente dell'intreccio e che in effetti inizia a parlarci in prima persona a pagina 556 del testo:

A partire dal prossimo paragrafo fino alla fine del libro sarà il signor Orhan Pamuk a prendere direttamente la parola... Addio!  
Benvenuti, sono Orhan Pamuk... (*ibid.*: 556).

Così l'io narrante è duplice (Kemal e Pamuk, che cerca di "mettersi nei panni" di Kemal), così come duplice è il destinatario della storia (un lettore e uno spettatore) e doppia la partitura semiotica: da un lato il romanzo che stiamo leggendo, dall'altro il Museo dell'innocenza, che prima visitiamo attraverso il romanzo – un museo-casa familiare e vissuto, non una casa-museo che monumentalizzi un'esistenza privata, precisa il narratore, convinto che un museo non si debba visitare ma *vivere* (*ibid.*: 550 e 567) –, poi visitiamo il mondo della *real life*, perché "Il museo dell'innocenza" in effetti apre le porte a Istanbul nel 2010. Si trova nel quartiere di Çukurcuma, in una palazzina di tre piani dalle pareti rosso scuro, all'angolo fra Çukurcuma Caddesi e Dalgiç Sokak, dove Kemal cercava il fantasma di Füsün; è presente nelle guide turistiche della città e a chi lo visita rammenta il Museo Bagatti Valsecchi di Milano. Anyway: il lettore del romanzo trova il biglietto d'ingresso gratuito a pagina 560 del romanzo, dovendo solo ritaglierlo e darlo al custode. Dal romanzo al museo, dalla parola alla realtà tridimensionale: la crossmedialità non finisce qui, perché Pamuk pubblica infine *L'innocenza degli oggetti*, un catalogo delle cose presenti in un museo nato da un romanzo in cui si racconta di una storia d'amore che il suo protagonista documenta in previsione di allestire un museo ecc. ecc. Come interpretare questa vertigine metalettica, che ci porta da un personaggio finzionale – Kemal – a un autore vivente – Orhan Pamuk –, e da una finzione romanzesca a una realtà che si può vedere, toccare, udire, odorare, ascoltare? Partiamo innanzitutto dalla constatazione che mai come in questo momento gli autori (reali e impliciti) pretendono di mescolarsi con i personaggi delle loro finzioni o mimetizzarsi nel pubblico di lettori, tanto che la parallesse, ossia una patologia della focalizzazione per cui un personaggio sa più di quanto

potrebbe sapere, è divenuta oggi virale ovunque anche in altre forme che non riguardano gli atti enunciativi (Heinze 2008: 279), da Dan Brown, che rilascia interviste negli angoli di Firenze citati in *Inferno* vestendosi come Robert Langdon, a Carlos Ruiz Zafón, che presenta il romanzo *No me acuerdo, sequel* di *La sombra del viento*, in un luogo polveroso, con scale a chiocciola, vecchi tavoli e 4.000 vecchi volumi acquistati a peso dalla casa editrice Planeta, per finzionalizzare quello che nella finzione di primo grado è il Cimitero dei libri dimenticati.

Gli eventi non sono saturi di senso, e anzi il lettore deve più che mai intervenire nel processo di costruzione del testo: la sua empatia è necessaria e prevista poiché è solo attraverso l'immersione del lettore nel mondo finzionale che scatta la magia della narrazione. Leggere diviene una simulazione di esistenze possibili, dove non importa il livello di plausibilità di ciò che si legge ma la complice, intima prossimità del lettore al testo. Se l'abracadabra del romanzo rende dunque il lettore *solubile* nel testo, catturandolo nell'orbita del personaggio o, in modo ancor più radicale, di un narratore che molto spesso è la decalcomania dell'autore reale, va detto che una *full immersion* così pervasiva non si era mai vista: le avanguardie del Novecento avevano proclamato un'equivalenza tra arte e vita, mentre ora sembra che le narrazioni non vogliano finire, tendendo a una insopprimibile sopravvivenza grazie al passaggio da un medium all'altro. E poiché Aby Warburg pensava che dove c'è sopravvivenza (*Nachleben*) c'è la presenza vincolante di una funzione antropologica (Didi-Huberman 2006: 20), è bene fermarsi su questa attuale, globale persistenza ontologica delle storie. Chiamo *immersività* il *Nachleben* crossmediale così ben documentato da Pamuk, e nelle prossime pagine documento l'ipotesi che la grammatica del global novel non solo non possa farne oggi a meno, ma anzi vi ricorra come a una delle sue componenti salienti.

A opinione di Marie-Laure Ryan una delle caratteristiche fondamentali dei media digitali introdotti di fatto negli anni Novanta è la loro natura reattiva e interattiva, dove per "reattività" si intende la risposta a cambiamenti nell'ambiente o ad azioni non intenzionali dell'utente, mentre l'"interattività" è la risposta a un'azione deliberata

dell'utente (Ryan 2004: 338). Ora, una delle nuove forme di storytelling è appunto la *fiction immersiva*, una narrazione dove il testo racconta eventi in un mondo simulato e in cui è l'utente a governare un personaggio, come in un videogame, o a identificarsi in lui, come in un videogame. Se in quest'ultimo gli input e gli output sono spesso interamente testuali, con comandi quali "guarda attraverso la finestra", "attacca il drago", "chiedi informazioni per l'autostrada" – e in questo senso la *fiction immersiva* produce uno storyworld in cui accadono eventi differenti sulla base di specifici comandi –, Ryan sostiene che l'immersività fa a meno di comandi specifici ed è ormai entrata nelle abitudini del consumatore di prodotti estetici. Venuto meno il corpo a corpo del testo e del contesto, dell'autore e del destinatario, del soggetto e dell'oggetto; dissoltasi l'idea stessa di lettore – ormai attratto nell'orbita dell'autore nelle forme del *prosumer*, il produttore-consumatore secondo il modello Ikea; scomparsa definitivamente l'arte quale oggetto di contemplazione a favore delle *installazioni*, dove lo spettatore entra nel testo artistico, ebbene: come effetto di tutto ciò, la nuova frontiera del consumo culturale è divenuta l'immersività (Ryan 2011).

Giustamente Frank Rose, nel suo recente libro *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, sostiene che l'imporsi del world wide web e di sistemi di lettura non-sequenziali abbia fatto emergere un nuovo modello di *narrative transportation* fondata sul coinvolgimento emotivo del destinatario e sulla sua empatizzazione con l'emittente della narrazione stessa, sino alla soglia di una sostanziale indistinzione. Fine del lettore, trasformato in *prosumer*; fine dello spettatore, metamorfizzato in un osservatore partecipe, lo spettatore (Rose 2013: 80 ss.); eutrofizzazione di forme di autorialità *diffusa*, come nelle fanfiction nate dai romanzi di Murakami. Potremmo affermare che tutto diviene immersivo dove c'è contemporaneità, dove un coinvolgimento multimodale riguarda l'intero sistema percettivo, come nei parchi tematici (ad esempio il recente "The Wizarding World of Harry Potter" in Florida) e nei brand store di nuova generazione (come l'Heineken brand store di Amsterdam), infine dove ci sono narrazioni in prima persona e in tempo reale, che fingono cioè di

svolgersi nel presente della lettura - come in *Hunger Games* di Suzanne Collins (incipit: "Quando mi sveglio, l'altro lato del letto è freddo. Allungo le dita per cercare il calore di Prim, ma trovo solo la tela grezza della fodera del materasso") (Collins 2009: 11) o in *Adulterio* di Paulo Coelho (incipit: «Ogni mattina, quando apro gli occhi su quello che chiamano un 'nuovo giorno', ho voglia di richiuderli e di non alzarmi dal letto. Eppure devo farlo») (Coelho 2014: 7).

La spiegazione che ne fornisce Frank Rose è molto articolata: la nostra mente processa la realtà attraverso mappature neuro-cognitive in cui tutto giunge simultaneamente, senza un prima e un dopo, per cui *immergersi* significa far scomparire il mio tempo e il mio spazio a favore del tempo e dello spazio dell'altro, o almeno renderli simultanei; inoltre, l'esperienza partecipativa del *web* ha generato un tipo di prospettiva ad "alveare", dove la crescente profusione di *link* fa in modo che la gelatina elettrochimica necessaria ad attivare neuroni e sinapsi crei connessioni su ampia scala e induca una perdita di localismi identitari, senza dimenticare che interattività e condivisione 2.0 hanno infine creato una autentica *fame di realtà*, come l'ha chiamata David Schields, «i cui elementi chiave sono casualità, spontaneità e urgenza emotiva, partecipazione e coinvolgimento lettore-spettatore, autobiografia in funzione antropologica, appetito di autenticità abbinata al gusto dell'artificio o della simulazione» (Schields 2010: 28), e infine una linea di confine sfumata tra *fiction* e *non fiction* definibile come metalessi. Gli studiosi che si occupano di storytelling da un punto di vista psicologico sostengono che il *trasporto* è un'esperienza ad alto impatto che restituisce al lettore la sensazione di perdersi in un mondo narrativo (Green, Brock, Kaufman 2004); un individuo *trasportato* si trasforma in una sorta di avatar coinvolto in prima persona nella storia, a livello emotivo e cognitivo, grazie a un flusso simil-esperienziale che innesca vivide immagini mentali. Proprio per questo, il *trasporto* allontana di fatto il nostro sistema percettivo dal mondo reale, ed è come se ci si lasciasse alle spalle il mondo d'origine per viaggiare verso luoghi e tempi a cui le narrazioni conducono. Durante tale processo, il mondo originario diviene in parte inaccessibile e ciò genera una contrapposizione nei termini "qui/là",

“ora/prima”, “mondo d’origine/mondo narrativo”, nella quale il centro deittico del lettore subisce uno spostamento (Laer et al. 2014). Il linguaggio narrativo non si comporta dunque come un mero sistema *mirroring*, ma costituisce la realtà stessa, una realtà contingente ma dagli effetti duraturi. I ricercatori hanno tra l’altro sviluppato una scala di misurazione del grado di *narrative transportation* che fa riferimento al (a) grado di empatia che scaturisce dall’incontro tra il lettore e i personaggi (Slater e Rouner 2002: 173 ss.), alla (b) capacità del *plot* di attivare l’immaginario visivo del lettore e di facilitare il suo ingresso in una “realtà sospesa” quale risposta esperienziale alla storia (Laer et al. 2014: 11).

L’immersività comporta altresì che le nostre disposizioni verso i personaggi finzionali che difendono o violano le norme morali siano differenti? Secondo test recenti, durante la lettura di un libro o la visione di un film, monitoriamo i personaggi alla ricerca di individui finzionali che si comportino bene e proviamo piacere quando il trasgressore delle norme sociali viene punito, proprio in quanto le reazioni empatiche dei lettori verso i personaggi morali risultano fortemente correlate: il lettore prova piacere se gli obiettivi e le azioni dei personaggi “buoni” vanno a buon fine, mentre vive uno stato di frustrazione se i “cattivi” riescono nei loro intenti. La cosa non è così banale come può sembrare: la mente dei lettori si comporta infatti come un controllore morale costantemente impegnato a valutare le azioni delle entità finzionali come appropriate o non, ad applaudire o condannare intenzioni e azioni dei personaggi. Gli psicologi parlano di una vicaria apprensione che porta il lettore, anche quando sembra simpatizzare per l’antieroe, a ricercare la “giustizia”, e la cosa più straordinaria è che sembra che ciò sia legato a un aumento dei livelli di ossitocina nel sangue nei lettori: tale ormone è considerato un indicatore dell’empatia (Zak 2012: 30 ss.) in grado di incrementare la tendenza alla moralità, la generosità degli individui e la passione per i brand dei prodotti da parte dei consumatori. Il neuroeconomista Paul Zak, direttore del Center for Neuroeconomic Studies della Claremont Graduate University, ha provato a misurare i livelli di cortisolo, (ormone dello stress e dell’attenzione), e di ossitocina (la “molecola



morale”) in un gruppo di individui ai quali era stato richiesto di lasciarsi immedesimare in una narrazione animata in stile disneyano, riconoscendo una relazione tra l’aumento di ossitocina e il climax del *plot* narrativo.

Già, ma a chi appartiene una storia? Oggi i lettori sono liberi di entrare in un mondo fittizio e di (credere di) influenzare il corso degli eventi nel momento stesso in cui si indebolisce l’idea di autorialità, ed è in questo vuoto di potere, in questa terra di nessuno della comunicazione narrativa che si impone l’intrattenimento immersivo, il cui tratto saliente è appunto un mix di finzione che imita la realtà e di realtà che imita la finzione, in una commistione dai confini sfumati che favorisce come non mai la sospensione dell’incredulità di cui parlava Coleridge. Anzi: oggi si può parlare di una volontaria "attivazione della credulità", una temporanea fede nella finzione da parte di un fruitore che sceglie volontariamente di essere “illuso” e vuole considerarsi un subcreatore che apporta un contributo volontario e personale allo *storyworld* in cui incede. Come se non bastasse, l’immersività tende a rendere sempre più pervasivi gli effetti della *fiction* in un gioco di metalessi (confusione di realtà e finzione, lettore e personaggio, autore e narratore), di assunzioni di ruolo (i *role-games* nati dall’opera di Tolkien ne sono un esempio particolarmente significativo), ma soprattutto sollecita i lettori a diventare autori, magari continuando la finzione in una *fanfiction* (Gottshall 2013: 203): il caso più straordinario è forse quello della *fanfiction* che nasce come spin-off di alcune scene piccanti di *Twilight*, con i suoi medesimi protagonisti, e che poi salpa l’ancora e si trasforma in un successo mondiale: *Fifty Shades of Grey* di E. L. James.

Una volta generato dall’immaginazione di un autore e riprodottosi rapidamente grazie a una filiazione gestita direttamente dai lettori, lo *storyworld* diviene un ecosistema da cui è problematico allontanarsi: vi si permane a lungo, anche a costo di osservarlo da un punto di vista originale (il mondo di *Twilight* visto da Edward, ad esempio) o di popolarlo in ambiti rimasti secondari nello *storyworld* originario: ne è un esempio il sito [www.thecapitol.pn](http://www.thecapitol.pn) (nel mondo degli Hunger games, Capitol City è la capitale dello Stato di Panem,

abbreviato in "pn"), gestito funzionalmente dallo ieratico, dittatoriale potere che opprime i protagonisti, ospitando i blog dei cittadini o aprendo sottosezioni dedicate alla moda di Panem, stagione per stagione... Oggi, l'universo stipato di regole e prove iniziatiche immaginato da Suzanne Collins è già passato in seconda posizione, lasciando il proscenio alla trilogia immersiva di Veronica Roth – *Divergent* (2011), *Insurgent* (2012), *Allegiant* (2013) –, dove in un futuro distopico non meglio specificato l'umanità è stata "dantescammente" divisa in fazioni a seconda delle diverse inclinazioni di ciascun individuo, ma sempre lavorando e prodigandosi per l'ordine e la pace: i Candidi, legislatori incapaci di mentire; i Pacifici, generosi assistenti sociali e coltivatori; gli Eruditi, insegnanti o ricercatori; gli Abnegati, governatori dei territori; gli Intrepidi, coraggiosi difensori della pace, tra i quali deciderà di arruolarsi la protagonista, Beatrice Prior, che si considera *divergente* rispetto al contesto in cui vive. E sarà proprio la sua divergenza a permetterle di salvare l'umanità, nonché di avere successo sino a meritarsi una trasposizione cinematografica nel 2014. Romanzi in realtà aumentata, da cima a fondo.

Un altro esempio? Lo straordinario successo di *L'ombra del vento* – testimoniato dai 15 milioni di copie vendute in tutto il mondo e dal diffondersi della "zafonmanía" attraverso una viralità che ha interessato per contagio molti Paesi – tra l'altro ha favorito la produzione di un videogame in cui l'utente è il protagonista Daniel e ha il compito di salvare gli ultimi 5 esemplari della *Sombra del Viento*, l'eponimo libro che all'interno dell'*Ombra del vento* si suppone sia stato scritto da Julián Carax. In apparenza ci aggiriamo in un intreccio simile a quelli di Borges o di Eco, dove tutto ripiomba in una labirintica biblioteca dove la vita coincide con i libri e i libri soffocano la vita –, mentre in realtà, lo abbiamo visto, siamo in un cinema *HD*. Un cinema interattivo e plurisensoriale, dove prima si fa dimenticare al lettore la propria identità, e poi lo si immette in cui circuito che gli dà una marcata vertigine spazio-temporale: infatti, il tempo entra-ed-esce dal non-tempo del mistero, bascula tra il 1945 e il 1956, sembra radicarsi nel 1954 per poi scomparire nell'eternità del Cimitero dei libri dimenticati (*El cementerio de los libros olvidados*); lo spazio entra-ed-esce dalla

dimensione storica di Barcellona per perdersi nei non-luoghi di una biblioteca; la narrazione viene gestita in prima persona dal narratore, invitandoci a entrare in empatia con lui e a seguire la sua autobiografia, fin da quando il padre gli chiede di "adottare" un libro della sua biblioteca per assicurarne la sopravvivenza – un libro che racconta la sua storia prima che essa prenda forma.

Certo, si fatica a immaginare l'immersione del lettore in uno *storyworld* così manifestamente fuori dalla *routine*, dove persino la morte è apparente: quasi al termine di *L'ombra del vento* il narratore muore per mano dell'antagonista Fumero, e nell'ultimo istante di vita rivede finalmente il volto della madre, dimenticato dal momento della sua scomparsa, ma nel capitolo successivo eccolo sopravvissuto e rinato («Io ero morto prima, nell'ambulanza, tra le braccia di Bea e del tenente Palacios, che ha rovinato la sua divisa ufficiale con il mio sangue... Il mio cuore ha smesso di battere per sessantaquattro secondi. Mi hanno detto che, di ritorno dalla mia escursione all'infinito, ho aperto gli occhi e ho sorriso prima di perdere conoscenza») (Zafón 2004: 553). Eppure, l'empatia scatta attraverso l'adozione del "mistero" quale modello narrativo, perché nel mistero tutto è vero ma nulla esiste. Per Zafón – classe 1964 –, la realtà non è affatto un problema di linguaggio e di segni, ma di relazione tra il lettore e il testo. Per quanto raffinati semioticamente nel riprodurre la realtà, i testi tardo-ottocenteschi del naturalismo non sollecitavano alcuna immersione del lettore nel mondo della finzione, mentre con la sua abitudine a surriscaldare il linguaggio con metafore che volatilizzano le cose in luogo di dar loro spessore, i romanzi di Zafón attirano il lettore nel testo come in una trappola mortale, inghiottendolo, e ciò fa di queste narrazioni dei luoghi ad alta definizione e in 3D, saturi di una realtà che è l'habitat della lettura, mentre i romanzi della tradizione sono testi bidimensionali e a bassa definizione, disintensificati, porosi, palesemente artefatti e incompleti. I lettori di questi romanzi in realtà aumentata trangugiano parole che li usurpano e ne modificano l'identità, per cui risulta loro difficile staccarsi dal mondo finzionale: persino l'adattamento del romanzo in film non sarebbe a questo punto un'invenzione intersemiotica dell'editoria contemporanea, ma

un'esigenza antropologica dei lettori immersivi nell'epoca della globalizzazione, se non fosse che *L'ombra del vento* è già l'adattamento di se stesso.

Più interessante è il modello di romanzo *fusion* ideato da Suzanne Collins. Classe 1962, la scrittrice nasce a Hartford nel Connecticut e suo padre è un ufficiale dell'Air Force che nel tempo libero pratica la storiografia bellica, trascinando la famiglia sui campi di battaglia per ragionare sulle strategie militari. È anche un veterano del Vietnam, dove è stato mentre la figlia di quattro anni fantasticava sul luogo in cui si trovava il padre annotando con parole e immagini queste fantasticherie (Grossman 2013: 32). Ne è nato il picturebook *Year of the Jungle* (2013), destinato a un pubblico più acerbo rispetto agli *youngadult* di *Hunger Games*, ma è proprio lì che la scrittrice inizia a costruirsi una mitologia personale e si autopromuove a Scrittrice:

*Hunger Games* è parte di un obiettivo più grande che ho, che è quello di scrivere una storia di guerra adatta per ogni età. *Un anno nella giungla* è un pezzo autobiografico: quando ero una bambina, mio padre ha combattuto in Vietnam. Se n'era andato per un anno. Anche se mia mamma ha cercato di proteggerci – io sono la più giovane di quattro sorelle – il televisore era acceso, e io vedevo filmati dalla zona di guerra. Ero piccola, ma sentir dire 'Vietnam' e sapere che mio padre vi si trovava era terrificante. Sono sicura che molte persone oggi sperimentino la stessa cosa. Questa sono io, questa è la mia famiglia, queste sono le cartoline che inviava, le immagini da esso: *Un anno nella giungla* è dunque una non-fiction, mentre il picturebook costituisce in realtà solo un'introduzione al concetto di guerra, perché è a sei anni che ho capito cosa fosse. (Collins 2014: 12)

Prima la Collins si laurea in Scienze della comunicazione, poi inizia a lavorare nel 1991 come sceneggiatrice di programmi televisivi per bambini e nel 2003-2004 ha un grande successo con la saga fantasy in cinque volumi *Gregor*, in cui protagonista è un ragazzo di 11 anni, ma tutto vira rapidamente nel 2008 con la pubblicazione di *Hunger Games*, primo volume della trilogia che comprende anche *Catching Fire*

(2009) e *Mockingjay* (2010). Benché a Panem – la nazione in cui si immaginano ambientate le storie di *Hunger Games* – tutto sia videoregistrato, monitorato, analizzato dal cupo Governo di Capitol City e i Games siano trasmessi *on air* e in *real time*, Collins ha sempre evitato una sovraesposizione mediatica, forse perché non ne aveva bisogno. I dati sulla trilogia sono sconcertanti: 90 milioni di copie vendute nel mondo; tradotta in 40 lingue; l'opera di fiction più venduta da Amazon per Kindle (oltre un milione di copie digitali); presente nella top ten del "New York Times" per 60 settimane di seguito; il romanzo distopico più venduto nella storia dell'editoria dopo 1984 di George Orwell, e si potrebbe continuare...

La genesi di *Hunger Games* viene raccontata dall'autrice come frutto di uno zapping televisivo tra un reality show e un servizio su un conflitto bellico in corso: «su un canale un gruppo di giovani in competizione per del denaro, su un altro canale un gruppo di giovani che stava combattendo una guerra vera e propria. Ero stanca, le linee narrative hanno cominciato a confondersi e ho pensato alla storia di *Hunger Games*» (McDonald 2012: 8-15). Egregio esempio di *narratività fusion* in grado di shakerare distopia e *teen romance*, *action movie* e *Bildungsroman* di "de-formazione", *science fiction* e *conte philosophique* post-postmoderno, *Hunger Games* ha reso nota la Collins come una *literary fusioneer* che ha optato sagacemente per una narrazione trasversale ma sempre in realtà aumentata: ella, l'Autrice, fa surfing sulle onde alte dei generi discorsivi, evita la glassatura intellettualistica del genere pulp, e la chiude così, non senza prestarsi alle meditazioni filosofiche, come testimoniano i volumi accademicamente autorevoli a lei dedicati come *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason* (Dunn et al. 2012). Dunque, di cosa parla *Hunger Games*?

*Hunger Games* è un romanzo distopico ambientato temporalmente in un futuro ipotetico e post-apocalittico, che segue alla distruzione del Nord-America, e spazialmente in una nazione nota con il nome di Panem, costituita dalla ricca capitale, Capitol City, e da dodici distretti in condizioni di povertà. Tra questi, il Distretto 12 da cui proviene la protagonista Katniss è collocato in una regione ricca di carbone, chiamata *Appalachia*; come punizione per un precedente tentativo di ribellione al potere di Capitol City, ogni anno un ragazzo e una

ragazza di età compresa fra i 12 e i 18 anni vengono prelevati (durante la cosiddetta "Mietitura") in maniera casuale da ogni distretto e costretti a partecipare agli Hunger Games, un evento televisivo nel corso del quale i partecipanti o "tributi" devono combattere sino alla morte in un luogo prestabilito, l'"Arena", sino a quando uno solo di essi sopravvivrà. Il lavoro narrativo di Suzanne Collins – tra un plagio e l'altro, sempre cucinati in stile *fusion* – è del tutto interstiziale: ogni cosa è inventata, battezzata e descritta per poi essere sottomessa a un prontuario di regole che rende il romanzo simile a un gioco da tavolo, con le permutazioni possibili, le vincite, gli stadi *problem solving* e i personaggi legati da relazioni sistemiche (Figura 1). Peraltro, tutto vi è diverso dal mondo reale: corpi verde pisello; individui che parlano in modo singolare con un "sibilo prolungato" e con "vocali strambe, pronunciando parole sincopate"; edifici dipinti come i leccalecca «che non abbiamo mai potuto permetterci di comprare nella piccola pasticceria del Distretto 12» (Collins 2009: 64). Ma la cucina *fusion* risulta più che mai immersiva: siamo in un mondo *vero* perché autosufficiente, e *reale* perché i suoi lemmi dominanti sono fame, sete, amore, odio, guerra, famiglia, sesso. Anche gli Hunger Games (i "giochi della fame") sono eventi a metà fra gli antichi giochi dei gladiatori romani e i moderni reality show: 24 ragazzi di età compresa fra i 12 e i 18 anni, maschi e femmine, combattono tra loro *usque ad mortem* in un set specifico chiamato "arena" – luogo solo in apparenza naturale, ma in realtà creato artificialmente dagli Strateghi: un non-luogo, dunque (Pharr *et al.* 2012: 201 ss.). Disseminata di videocamere confuse nella vegetazione che riprendono a ciclo continuo e in tempo reale i Tributi, l'Arena condivide con gli studi televisivi il fatto che il clima possa essere controllato a piacere dagli Strateghi, causando siccità e alluvioni ma anche eventi tellurici e qualsiasi altro fenomeno naturale.

Eccoci immersi nella soluzione alcalina di *Hunger Games*: il tempo della storia durerà due settimane, ma il tempo della nostra lettura sarà molto più breve, 8, al massimo 10 ore in cui salpiamo l'ancora, diciamo *bye-bye* alla routine e scendiamo nel mondo *underground* degli Hunger Games. Da un lato i personaggi, che vivono tutto in diretta, dall'altra

noi lettori/spettatori, che siamo sollecitati a confluire nell'identità di quegli stessi personaggi: il *riflettore* jamesiano è infatti quello della protagonista sedicenne Katniss Everdeen (per una volta, la storia è declinata al femminile, ma un femminile molto militarizzato...), che ci parla in prima persona e sembra descrivere in tempo reale, al presente narrativo, tutto ciò che le accade: «Sollevo le gambe dal letto», leggiamo per esempio all'inizio del romanzo, «e scivolo direttamente dentro gli scarponi da caccia. Pelle morbida che si è adattata ai miei piedi. Mi infilo pantaloni e maglietta, ficco la lunga treccia scura dentro il berretto e prendo la borsa del foraggio» (Collins 2009: 12). La narrazione consiste in un lungo, incessante piano-sequenza, da cui è del tutto escluso l'intervento di una regia narrativa che lavori sul montaggio, cicatrizzando o rallentando, e infatti il piano-sequenza è uno degli strumenti morfologici amati dalle avanguardie cinematografiche del Novecento.

Le ragioni del grande successo di *Hunger Games* sono molte, e alcune rientrano a pieno titolo nella grammatica del best seller globale – questa nuova bio-specie che si sta adattando ai nuovi habitat sviluppando grandi capacità di autotraduzione (*serialization*) e di *camouflage* sino a far apparire i suoi esemplari più veri del vero. Anche il noviziato della Collins l'ha aiutata: l'autrice nasce infatti come sceneggiatrice, seleziona parole usa-e-getta, senza abissi semantici difficili da sondare, e dispone di un buon artigianato nel *cut-and-past* quando si tratta di segmentare la narrazione in pacchetti micro-diegetici, riuscendo in questo modo a produrre testi già in fase di *pre-adaptation*, idonei a una circolazione intersemiotica. Degno di nota è il fatto che il romanzo prevede al proprio interno dei sommari – forse sarebbe meglio chiamarli *highlights*, vista la loro origine filmica –, che tuttavia il narratore in prima persona, mentre racconta la storia in piano sequenza, deve giustificare a livello della storia narrata e non del discorso narrativo: «Condensare parecchie settimane in tre ore» – si legge in riferimento allo spettacolo finale in cui i vincitori entrano in scena - «è una bella impresa, specie se si considera quante telecamere erano in funzione tutte insieme. Chiunque assembli la sintesi, deve scegliere che tipo di storia raccontare. Quest'anno, per la prima volta,

hanno scelto una storia d'amore. È vero che Peeta e io abbiamo vinto, ma lo spazio che ci dedicano fin dall'inizio è sproporzionato» (Collins 2009: 360). I personaggi agiscono e al tempo stesso si vedono agire in uno schermo, come se rappresentassero, guidandolo, lo sguardo del lettore/spettatore («All'inizio sono impietrita, ma poi scorgo l'immagine di noi due su un grande schermo televisivo e rimango senza parole nel vedere quanto sia straordinario il nostro aspetto») (Collins 2009: 75). Il modo in cui il narratore ammobilia il mondo possibile del testo è dunque rigoroso e millimetrico, al punto da favorire l'immersione del lettore, che vede tutto perché tutto può essere visto: nell'immaginifico mondo di *Hunger Games* si ha un geolocalizzatore sotto la pelle, si legge in una videoproiezione orientata alla volta notturna del cielo il destino degli individui, e il corpo è un feticcio onirico e glitterato - come quello di Katniss («Grandi occhi scuri. labbra di un rosso intenso, ciglia che mandano lampi di luce quando sbatto le palpebre. Infine mi cospargono il corpo di polvere d'oro, facendolo brillare») (Collins 2009: 123). I temi trattati sono fondamentali per tutte le culture a tutte le latitudini, dalla fame al sonno, e lo scopo di tutto ciò che accade è palpabilmente universale: la sopravvivenza. Gli elementi a più elevata gradazione patemica - l'amore soprattutto - si mescolano ai codici algidi di Capitol City e al cinismo dei reality show, così come il codice della guerra si mescola alle regole di un gioco da tavolo in cui il *role-taking* sia privilegiato. Il genere femminile, per una volta, veste la tuta mimetica e persegue le strategie militari di norma rappresentate dal genere maschile, e se l'ottimismo della passione - Katniss e Peeta si sposano e hanno due figli, più o meno come Edward e Bella nella saga di *Twilight* - confligge con l'atmosfera distopica del romanzo, è quest'ultima ad agire infine come un volano sul pubblico: le epoche di recessione economica e di conflittualità politico-religiosa sarebbero infatti quelle a più elevata redditività per il genere distopico (vedi figura 2), qui particolarmente idoneo a favorire l'immersività del lettore.

Lo psicologo cognitivista Richard Gerrig aveva già studiato la metafora dell'"immersione" per comprendere ciò che avviene nella mente del lettore quando viene "rapito" dal testo: egli si tuffa nel mare



(immersione), raggiunge una terra straniera (trasporto), è preso prigioniero (l'essere "rapito" da una storia) e infine perde contatto con la realtà quotidiana (il perdersi in un libro) (Gerrig 1993, 10-11). In effetti il termine "immersività" indica un processo di simulazione mentale che consente al lettore o comunque al fruitore di un'opera di essere "trasportato" nel mondo finzionale: come il computer funziona attraverso un programma che consente l'esecuzione di certe operazioni, così la narrativa mette in moto nella mente del fruitore un processo di simulazione che gli permette di ricreare internamente le azioni e le vicende rappresentate. Ma affinché l'immersione sia effettiva, lo stimolo che la innesca deve ovviamente essere in grado di suscitare una controparte immaginaria di un oggetto o una situazione reali.

Ora, quando visita lo *storyworld* immersivo di *Hunger Games* il lettore inizia subito ad adattarsi alle leggi in esso vigenti, che differiscono in varia misura dalle leggi della realtà da cui egli proviene: pur cercando di basarsi sulla conoscenza che gli deriva dalla sua esperienza pregressa di vita per muoversi nello *storyworld*, non è certo lui ad avere l'ultima parola nello specificare le regole, per cui in un certo senso si deterritorializza, oscillando in un non-luogo in cui smarrisce le sicurezze che abitualmente incasellano la sua identità nello scacchiere sociale. Prima diviene incapace di formulare inferenze a partire dai principi del mondo reale, in quanto essi sono stati già scalzati, poi, come avviene nel caso di ogni intensa attività mentale, l'immersione profonda nel mondo testuale fa sì che il contesto immediato e gli interessi quotidiani scompaiano dalla sua coscienza.

Beninteso, nessuna sindrome di Don Chisciotte. Il lettore che usufruisce del piacere dell'immersione mantiene distinta la realtà dallo *storyworld*, aiutato in questo dall'atmosfera distopica e futuribile dell'intreccio. Nondimeno, i lettori hanno bisogno di elaborare una mappatura mentale dello spazio narrativo elaborandola sulla base di indizi testuali di vario tipo, i quali vanno poi collegati e sussunti in una visione panoramica dello *storyworld* ottenuta attraverso un processo di costruzione induttivo. Un esercizio complicato, ma non troppo: la precisione descrittiva della Collins le consente di evitare l'inserimento

di vere e proprie mappe geografiche, come avviene per esempio in *The Curious Incident of the Dog in the Night-time* (2003) di Mark Haddon o *Män som hatar kvinnor* (2005) di Stieg Larsson. Spinti dall'uso sagace della prima persona in parallelo al ricorso al piano sequenza, e irretito nel *real time* di un intreccio dettagliatissimo, il lettore può contare su un numero limitato di regole fondative, su una sinossi storica che regala un passato alla finzione, su passioni che egli riconosce come proprie:

Il sindaco sale sulla pedana e comincia a leggere. È la stessa storia ogni anno. Racconta di Panem, la nazione risorta dalle ceneri di un luogo un tempo chiamato Nord America. Elenca i disastri, le siccità, gli uragani, gli incendi, l'avanzare dei mari che inghiottirono buona parte della terraferma, la lotta brutale per le poche risorse rimaste. Il risultato fu Panem, una splendente Capitol City attorniata da docili distretti, che portò pace e prosperità ai suoi cittadini. Poi vennero i Giorni Bui, la ricolta dei distretti contro la capitale. Dodici furono sconfitti, il tredicesimo distrutto. Il trattato del Tradimento ci diede nuove leggi... e ci diede anche gli Hunger Games. Le regole sono semplici. Come punizione per la rivolta, ognuno dei dodici distretti deve fornire due partecipanti, un ragazzo e una ragazza, chiamati tributi... (Collins 2009: 25).

Dopo l'immersione spazio-temporale, che riduce la distanza immaginaria tra la posizione del lettore e quella degli eventi narrati, subentra l'immersione emozionale, che nel caso di *Hunger Games* si manifesta in due modi. Il primo è quello della *suspense*, la quale sollecita a correre attraverso il testo bruciando rapidamente le tappe di quello spazio dilatorio che è la narrazione, mero aliscafo ad alta velocità in grado di traghettarci allo explicit e di mettere il lettore nei panni di Shariyar, che pretendeva da Sherazade di sapere cosa sarebbe accaduto *poi*; in *Hunger Games* l'intensità della *suspense* è inversamente proporzionale allo spettro di possibilità di sopravvivenza, poiché essa si innalza quando la situazione narrativa ci consente di tracciare il futuro in risultati divergenti ma ragionevolmente calcolabili, e il suo apice si ha laddove le possibilità narrative sono ridotte a una

biforcazione successo/fallimento (Cheong - Young 2008: 144-155). Le alternative binarie che implicano il coinvolgimento emotivo verso il destino dell'eroe e il desiderio di un risultato positivo per lui costituiscono uno dei tratti dominanti della trilogia della Collins, dove le erbe sono salutari o velenose, le armi vincenti o fallimentari, gli individui amici o nemici, il sonno ristoratore o mortifero, il clima rovente o glaciale. Il secondo modo in cui si manifesta l'immersività emozionale in *Hunger Games* è quello della continua, articolata, proattiva empatia che il lettore prova per la protagonista, nelle forme di un contagio che sembra prelevato da un celebre libro di Martha C. Nussbaum, in cui sono descritti i meccanismi cognitivi dell'empatia, enucleabili come *giudizio di gravità* quando un serio evento negativo colpisce Katniss; *giudizio di non-colpa*, poiché Katniss non è responsabile della sofferenza che si è procurata; *giudizio eudaimonistico*, dal momento che la protagonista e il suo futuro partner sono stati colpiti da una disgrazia che li rende vulnerabili e deboli come se fossi io al loro posto (Nussbaum 2004: 370 ss.). Ma c'è di più, anche Katniss vive di empatia, e propone al lettore un modello di immersività emozionale che si manifesta come un *contagio* metonimico:

Corro, oltre il mio stagno e verso zone sconosciute del bosco. Il mondo inizia a deformarsi nei modi più allarmanti. Una farfalla si gonfia fino ad assumere le dimensioni di una casa, poi si frantuma in un milione di stelle. Gli alberi diventano sangue che schizza sui miei scarponi. Formiche striscianti escono dalle vesciche delle mie mani, le scuoto ma non riesco a liberarmene. Mi si stanno arrampicando su per le braccia, su per il collo. Qualcuno sta urlando, un urlo prolungato e stridulo che non si interrompe neanche per fiatare. Confusamente, penso che a urlare potrei essere io...

Disorientata e in preda alla nausea, sono in grado di formulare un unico pensiero: 'Peeta Mellark mi ha appena salvato la vita'.

Poi le formiche mi perforano gli occhi e perdo conoscenza".  
(Collins 2009: 197)

Facendo leva sulla capacità del lettore di immaginare se stesso al posto di un altro e di abbandonarsi a un contagio empatico che gli fa assumere il punto di vista del personaggio romanzesco (i narratologi parlano di *perspective taking*: comprensione e riproduzione inferenziale del punto di vista altrui su una certa situazione) e gli fa indossare i suoi "panni" (i narratologi parlano di *role taking*: comprensione della condizione umana dell'altro, in relazione alla posizione che occupa in un dato contesto relazionale), *Hunger Games* diventa vero: la distopia si naturalizza e prende dimora nel nostro habitat storico-sociale, proponendosi come modello di lettura di realtà. Diciamo meglio, come una forma di realismo, il realismo di un romanzo in realtà aumentata. Per comprendere questo apparente paradosso, ricordiamoci che farsi un'idea della realtà e cercare di rappresentarla non è un gesto estetico, ma un'esigenza funzionale alla vita stessa dell'uomo. Il cosiddetto realismo nasce come utensile per la sopravvivenza e *hardware* neurobiologico, mentre solo tardivamente – nel diciannovesimo secolo – diviene il contrassegno di alcuni movimenti estetici. La ragione è semplice. Se la caratteristica principale del mondo reale sembra essere l'instabilità e l'ambiguità di informazioni che non ci giungono mai allo stesso modo e cambiano da un momento all'altro, e se il compito principale del nostro cervello è scartare le forme occasionali per "mettere in memoria" l'essenza immutabile che sta dietro a tali forme, ebbene: il cosiddetto realismo è lo strumento che ogni sistema culturale inventa per stabilizzare, attraverso opportuni accorgimenti neuropercettivi la persistente, nefasta variabilità delle informazioni che l'ambiente ci trasmette. Non una fotografia della realtà, ma anzi: una costruzione bella e buona di essa. Con la sua *serial fiction* Collins ci mostra come potremo sempre, anche in un lontano e distopico futuro, continuare ad attribuire alla irregolarità (della guerra) l'immutabilità (dell'amore): le narrazioni costituiscono appunto lo stadio ultimo di questa propensione alla stabilità percettiva, perché attraverso la sfera estetica apprendiamo a distinguere il secondario dal primario, l'ininfluente dall'essenziale, l'effimero dal permanente. Giriamo alla larga dai *supercalifragilisticospiralidoso*, e inseriamo il pilota automatico per ammortizzare i costi dell'imprevedibile. Nella versione *easy* della

Collins, potremmo arrivare a dire che il realismo è sempre la causa principale della "realtà", non certo una sua conseguenza. Che sia questa la vera distopia? Ci sarebbe anche una seconda ragione per spiegare il successo di *Hunger Games*: secondo un recente studio neurocognitivista, il pensiero controfattuale che immagina situazioni utopistiche, euforizzanti e migliorative amplifica le emozioni negative (senso di colpa, vergogna, rimpianto, delusione e tristezza), mentre il pensiero controfattuale di tipo distopico è del tutto estraneo a risposte emotive negative, poiché quando gli individui sperimentano ipotesi su come le cose sarebbero potute andare peggio di come si sono rivelate tendono a provare emozioni negative meno intense e per una durata più breve rispetto ai controfattuali utopici. Se i pensieri controfattuali mediano la relazione tra personalità e reattività emozionale in situazione, si spiega perché nelle epoche di crisi si assista a un incremento della fruizione di narrazioni distopiche: in qualche modo, esse ci convincono del fatto che le cose sarebbero potute rivelarsi ancora peggiori... (Epstude - Roese 2008).



Figura 1: Topica di "Hunger Games".

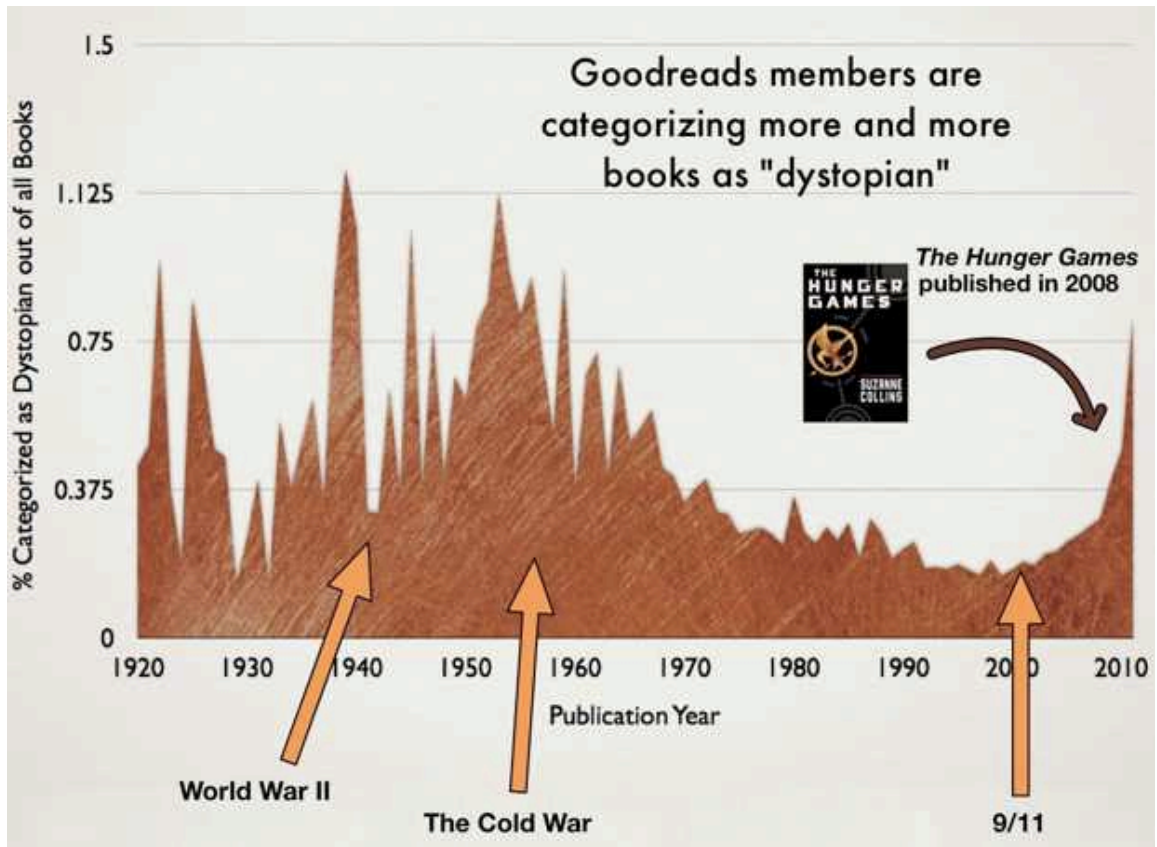


Figura 2. Andamento delle vendite di romanzi distopici tra il 1920 e il 2010, considerato che i più venduti al mondo sono nell'ordine: 1984 di George Orwell (1949); *Hunger Games* di Suzanne Collins (2009); *Brave New World* di Aldous Huxley (1932); *The Handmaid's Tale* di Margaret Atwood (1985); *A Clockwork Orange* di Anthony Burgess (1962) (Fonte: Claeys 2010: 107-135).

## Bibliografia

- Cheong, Yun-Gyung - Young, R. Michael, "Narrative Generation for Suspense: Modeling and Evaluation", *Interactive Storytelling Lecture Notes in Computer Science*, 5334, (2008): 144-155.
- Claeys, Gregory, "The Origins of Dystopia", Id., *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010.
- Coelho, Paulo, *Adulterio*, Milano, Bompiani, 2014.
- Collins, Suzanne, *Hunger Games*, Milano, Mondadori, 2009.
- Collins, Suzanne, *Un anno nella giungla*, Milano, Mondadori, 2014.
- Dunn G. A. – Michaud N. – Irwin W. (eds.), *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*, New York, Wiley, 2012.
- Epstude K. – Roese N.J., "The Functional Theory of Counterfactual Thinking", *Personality and Social Psychology Review*, 12.2 (2008): 168–192.
- Gerrig Richard J., *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*, New Haven, Yale University Press, 1993.
- Gottschall Jonathan, *L'istinto di narrare*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri, 2013.
- Green M.C. – Brock T.C. – Kaufman G.F. (2004), "Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds", *Communication Theory*, 4 (2004): 311-327.
- Grossman, L. (2013), "Writing 'War-Appropriate' Stories for Kids: A Conversation With Suzanne Collins", *Time*, 19 novembre 2013: 32.
- Heinze, Rüdiger, "Violations of Mimetic Epistemology in First-Person Narrative Fiction", *Narrative*, 16.3 (2008): 279-297.
- Van Laer, T. – de Ruyter, K. – Visconti, L. M. – Wetzels, M., "The Extended Transportation-Imagery Model: A Meta-Analysis of the Antecedents and Consequences of Consumers' Narrative Transportation", *Journal of Consumer Research*, 40. 5 (2014): 797-817.
- McDonald, Brian, "'The Final Word on Entertainment': Mimetic and Monstrous Art in the Hunger Games", Ed. G. A. Dunn. – N.



- Michaud, W. Irwin, *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*, New York, Wiley, 2012.
- Nussbaum, Martha C., *L'intelligenza delle emozioni*, Bologna, Il Mulino, 2004.
- Heinze, Rüdiger, "Violations of Mimetic Epistemology in First-Person Narrative Fiction", *Narrative*, 16.3 (2008): 279-297.
- Pamuk, Orhan, *Il museo dell'innocenza*, Torino, Einaudi, 2009.
- Pharr, M. F. – Clark, L. A. – Palumbo, D. E. – Sullivan III, C. W. (eds.), *Of Bread, Blood and the Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, Jefferson, McFarland, 2012.
- Rose, Frank, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, Torino, Codice, 2013.
- Ryan, Marie-Laure (ed.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- Ryan, Marie-Laure, "The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts", Ed. R. Page, Th. Browneen, *New Narratives. Stories and torytelling in the Digital Age*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2011.
- Schiolds David, *Fame di realtà. Un manifesto*, Roma, Fazi, 2010.
- Slater, M. D. – Rouner, D., "Entertainment—Education and Elaboration Likelihood: Understanding the Processing of Narrative Persuasion", *Communication Theory*, 12.2 (2002): 173-191.
- Zafón, Carlos Ruiz, *L'ombra del vento*, Milano, Mondadori, 2004.
- Zak, Paul J., *The Moral Molecule: The Source of Love and Prosperity*, New York, Dutton, 2012.

## L'autore

### Stefano Calabrese

Stefano Calabrese è professore ordinario di Semiotica del testo e Comunicazione narrativa nell'Università di Modena e Reggio Emilia, e insegna Semiotica allo Iulm. Si è formato con Ezio Raimondi nell'Università di Bologna, coltivato interessi scientifici nel campo della retorica, del romanzo, della teoria della letteratura, della fiabistica e

delle metodologie neuro-cognitiviste da applicare alle *humanities*. Tra i suoi ultimi libri: *La comunicazione narrativa* (Bruno Mondadori 2010), *Il sistema dell'advertising. Parole e immagini in pubblicità* (Carocci 2012), *Retorica e scienze neuro-cognitive* (Carocci 2013) e *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover* (Bruno Mondadori 2013).

Email: stefano.calabrese@unimore.it

## **L'articolo**

Data invio: 30/08/2014

Data accettazione: 30/09/2014

Data pubblicazione: 30/11/2014

## **Come citare questo articolo**

Calabrese, Stefano, "Romanzi in realtà aumentata", *Between*, IV.8 (2014), <http://www.Between-Journal.it/>