

Metalessi e intermedialità. Dentro lo schermo, oltre l'adattamento in *Lost in Austen*

Donata Meneghelli

1. Finestre, schermi, metalessi

Una premessa è necessaria, per quanto scontata essa possa apparire per lo meno ad alcuni (ma non a chiunque, non a tutti, non ancora). Anche senza chiamare in causa la proliferazione di diverse materialità testuali nella cultura contemporanea, le pratiche reticolari di rimediazione che mettono in questione statuti e confini (tra testo e testo, tra produzione e fruizione, tra testo e paratesto...), è bene ricordare una cosa molto semplice: il testo non è più un costrutto verbale, è diventato intermediale e transmediale, si sfalda e si ricostituisce continuamente attraverso diversi linguaggi, diversi sistemi semiotici, diversi supporti; si presenta imbricato in una serie di transazioni che ne hanno trasformato profondamente la sostanza, il funzionamento, nonché lo stesso modo di concepirlo.

In questo contesto, acquista rilevanza specifica – anche per gli studi letterari – un mutamento di paradigma su cui molti hanno insistito negli ultimi anni. Da una concezione (e un'esperienza) della percezione fondata sul modello della finestra, dunque sul dispositivo della cosiddetta «prospettiva rinascimentale» così come è stato codificato in prima istanza da Leon Battista Alberti nel 1435, e dunque sulla pittura, a una concezione (e un'esperienza) fondata invece su un altro modello, lo schermo, che trova nel cinema la sua matrice se non la sua manifestazione esemplare. Così scrive per esempio Anne

Friedberg: «Un punto cruciale della mia tesi [è] che lo schermo cinematografico, televisivo e del computer si è sostituito alla finestra architettonica», tesi centrata sulla nozione di virtualità, di cui Friedberg rintraccia l'archeologia e le risonanze contemporanee (2006: 11-12)¹. In un libro più recente, Mauro Carbone ha dichiarato qualcosa di analogo – «la mia ipotesi è che il nostro dispositivo ottico di riferimento sia diventato *lo schermo quale si è affermato a partire dall'emergere del cinema*, che molte differenze introduce nella nostra esperienza rispetto alla finestra» – proponendo una opposizione tra due serie: da una parte, finestra/pittura/rappresentazione e, dall'altra, schermo/cinema/visione (2016: 112). Il mutamento di paradigma, per Carbone, sarebbe allora non solo dalla finestra allo schermo, ma (o, meglio, di conseguenza) dalla rappresentazione alla visione.

C'è molto di vero in queste osservazioni, e da un certo punto di vista, le differenze tra finestra e schermo sono macroscopiche. Per dirne una, la finestra proietta in qualche modo lo spazio, mentre lo schermo, per lo meno quello cinematografico 'tradizionale', è il supporto di una proiezione. Lo schermo (anche in questo caso, per lo meno quello cinematografico) è opaco, e dietro di esso non c'è niente, mentre la finestra è un'apertura sul mondo. La finestra è un diaframma tra il soggetto della percezione e gli oggetti percepiti, mentre lo schermo o, meglio, gli schermi funzionano in tutt'altro modo. La finestra è il dispositivo a cui è legata l'immagine *fissa*, mentre lo schermo (non solo quello cinematografico) è il luogo per eccellenza in cui si dispiega l'immagine in movimento, o almeno lo è stato storicamente se non essenzialmente; e potremmo continuare con la serie di opposizioni, attingendo a una lunga tradizione che da Platone arriva fino a Hubert Damisch².

L'ultimo aspetto è particolarmente importante nel quadro del mio discorso. Lo slittamento dalla finestra allo schermo, infatti, è anche uno slittamento da rappresentazioni *singole*, a spazi di visione *multipli e*

¹ Tutte le traduzioni dei testi non disponibili in edizione italiana, nonché quelle dei dialoghi dei testi audiovisivi, sono mie.

² Penso naturalmente a Damisch 1992.

perpetuamente mobili. Ancora una volta, in un simile contesto, un procedimento che è senza dubbio importante ma tutto sommato marginale nell'era della finestra, appartenente per lo più alla cultura 'highbrow', oggetto d'indagine di qualche accanito narratologo, diventa centrale nell'era dello schermo, penetrando nella cultura di massa, anzi passando dall'una all'altra. Si tratta della metalessi.

Chiunque abbia masticato un po' di analisi del racconto sa che cos'è la metalessi. Prelevato dalla retorica, riformulato e posto da Gérard Genette al servizio della narratologia, il termine designa la circolazione indebita tra diversi livelli narrativi, l'attraversamento brusco e improvviso di una frontiera considerata invalicabile – «mobile ma sacra», la definisce Genette – se non attraverso determinate procedure autorizzate: la frontiera tra il mondo dove si racconta, si scrive, si legge, si guarda (per essere più precisi, la sua rappresentazione o evocazione), e il mondo che viene raccontato, che viene mostrato, che si dipana davanti agli occhi di un ascoltatore, di un lettore o di uno spettatore³. Tristram Shandy che chiede al lettore di chiudere la porta, personaggi che uccidono il loro autore o che negoziano il loro destino, come nel film *Stranger than Fiction* (2006); lettori o spettatori che si mettono a chiacchierare con i personaggi o che comunque penetrano nel loro mondo, personaggi che incontrano i loro lettori lungo la via, come nella seconda parte di *Don Chisciotte*. In seguito Genette (2004) ha distinto più nettamente tra «metalessi finzionale», che designa i fenomeni appena citati, e «metalessi figurale», procedimento retorico che consiste nel fingere che la narrazione e gli eventi narrati siano simultanei (mentre il tal personaggio si avvicina, approfittiamone per dire due parole su...), o che sia il poeta a produrre gli eventi narrati (è tempo di fare morire

³ «[...] tutti questi giochi manifestano con l'intensità dei loro effetti l'importanza del limite che essi si ingegnano di superare a scapito della verosimiglianza, *coincidente proprio con la narrazione (o la rappresentazione) stessa*: frontiera mobile ma sacra tra due mondi: quello dove si racconta, quello che si racconta» (Genette 1976: 283, ma si veda anche Genette 1987: 74-75).

Didone...)). Qui, però, ci interessa solo la prima, perché è questa che, attraverso una specie di corto circuito, pone su un piano di parità piani gerarchicamente subordinati, operando dunque una trasgressione, uno scandalo: portando a collidere spazi ontologicamente distinti.

Una trentina di anni fa, Brian McHale ha descritto il passaggio storico dal modernismo o dalle poetiche moderniste al postmodernismo o alle poetiche postmoderniste nei termini di un mutamento di «dominante» se non di paradigma:

[...] la dominante della narrativa modernista è *epistemologica*. In altre parole, la narrativa modernista impiega strategie che pongono in primo piano domande quali [...]: 'Come posso interpretare questo mondo di cui faccio parte? Chi sono io in questo mondo?' [...] Cosa c'è da conoscere, [...] chi è in grado di conoscerlo, e con quale livello di certezza? In che modo la conoscenza può essere trasmessa da un soggetto a un altro e con quale grado di attendibilità? [...] la dominante della narrativa postmodernista è invece *ontologica*. In altre parole, la narrativa postmodernista impiega strategie che pongono in primo piano domande quali [...]: 'Che mondo è questo? Che cosa bisogna fare dentro di esso? Quale dei miei io deve farlo?' [...] Quanti tipi di mondo ci sono, in che modo sono costituiti, e in cosa differiscono? (1987: 9-10, corsivi miei)

Alla luce della transizione ipotizzata da McHale, non stupisce il ricorrere ossessivo della metalessi, congegno ideale per dare forma a simili domande sulla natura del 'mondo', in scrittori come Nabokov, Robbe-Grillet, Pinchon, Brooke-Rose, Pinget, Burroughs, Coover, Eco e molti altri. McHale sottolinea anche l'impiego frequente dello schermo – cinematografico e televisivo – quale rappresentante, addirittura emblema, del livello ontologico di secondo grado con cui ciò che nel testo si dà come realtà negozia il suo statuto, mondo dentro il mondo e in competizione con il mondo (reale), dispositivo di controllo, segno dell'ontologia plurale che pervade la vita quotidiana attraverso cinema e televisione (*ibid.*: 128-130): a ribadire la solidarietà osservata in precedenza.

Per lungo tempo si è considerata la metalessi un modo di mettere in evidenza proprio i confini violati, di enfatizzarne l'esistenza nel momento stesso in cui li si trasgredisce, e quindi di denunciare il carattere finzionale della finzione, la convenzione della quarta parete in quanto convenzione, per restare nell'ambito delle metafore visive, iniettando nell'illusione mimetica qualcosa che improvvisamente la spezza. La sua funzione nella cultura postmoderna è più ambigua: sembra piuttosto un procedimento volto a denunciare il – o, secondo un'altra versione, a compiacersi del – carattere finzionale e finzializzato della realtà (quella vera, in cui tutti noi abitiamo), il suo essere manipolabile, la fragilità del suo statuto ontologico, appunto, o comunque della nostra percezione di tale statuto. Riprendendo e integrando alle considerazioni di McHale la lettura del postmodernismo in quanto fase storica proposta da Jameson (1991), potremmo dire che la metalessi è stata uno strumento per drammatizzare i processi di de-realizzazione del mondo in atto nel tardo capitalismo: fino, se vogliamo, al film di Peter Weir *The Truman Show* (1998), dove Truman Burbank è dalla nascita parte di un reality show, e dove la metalessi diventa perfettamente verosimile, dunque si inverte nel momento stesso in cui si abolisce, perché in verità non c'è alcuna trasgressione ontologica *stricto sensu* nel circolare da un set allo studio televisivo che lo dirige (se non fosse che il personaggio *non* sa di essere su un set).

E oggi? Molti hanno osservato (Ryan 2005, Lavocat 2016) che ormai la metalessi è ovunque. In effetti, non ci vuole molto ad accorgersi che, dal cinema e dalla televisione alla pubblicità, dai fumetti ai videogiochi e alla fan fiction, è tutto un proliferare di soglie abbattute, salti di livello, schermi invasi e attraversati, personaggi che interpellano i produttori, spettatori o lettori e personaggi che si stringono la mano come se niente fosse. In altre parole, si è del tutto banalizzata o svuotata, è diventata un cliché⁴. L'era dello schermo

⁴ Lo dimostra per esempio la voce "No Fourth Wall" nel sito TV Tropes, sito che programmaticamente censisce proprio i cliché in quanto tali

coincide con una metalessi ubiqua e onnipresente che non fa più scandalo, non suscita l'inquietudine suggerita da Borges: «se i caratteri di una finzione possono essere lettori o spettatori, noi, loro lettori o spettatori, possiamo essere fittizi» (Borges 1973: 52). Ricostruire come e perché ciò sia avvenuto – come si forma lo stereotipo, in che modo un procedimento si sclerotizza in luogo comune, attraverso quali vie passa dalla sfera della produzione ristretta a quella della cultura di massa, dato e non concesso che con questo coincida il processo di banalizzazione – ci porterebbe lontano. Se ciò significhi, assumendo la metalessi come indice o come sintomo, che le preoccupazioni ontologiche sono «nozioni scadute», come diceva Robbe-Grillet del personaggio (1961), che siamo certi di una realtà solida e senza mediazioni, o se significhi invece che abbiamo introiettato la de-realizzazione fino a 'naturalizzarla', non sono in grado dirlo. Qui mi limiterò a rilevare che, se pure si è alleggerita delle sue implicazioni ontologiche, si carica di altre funzioni, può diventare uno strumento per mettere in scena e problematizzare i rapporti tra il verbale e il visivo, tra la pagina e lo schermo o gli schermi, e dunque tropo in cui si gioca la partita della convergenza, con le sue euforie e le sue tensioni.

2. Dallo schermo al libro

Torniamo all'opposizione tra schermo e finestra. Se cambiamo prospettiva, le cose subito si complicano, emerge la porosità della linea di demarcazione tra i due oggetti e tra i due dispositivi (porosità che anche Carbone e Friedberg riconoscono). Intanto, ci sono molti tipi di schermo, che funzionano in maniere molto diverse, non tutte riconducibili al cinema come archimodello: lo schermo a tubo catodico e quello a cristalli liquidi, schermi opachi e schermi traslucidi o trasparenti. E, d'altro canto, le finestre possono essere aperte o chiuse, più o meno permeabili, scuotendo il rigido sistema albertiano che dispone soggetti e oggetti in un al di qua e in un al di là. Poi, sullo

(<https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NoFourthWall>: ultimo accesso: 1 gennaio 2019).

schermo a cristalli liquidi, l'immagine si muove ma appare fissa, a meno che non decidiamo di azionare un video o una scena animata: dunque le caratteristiche di un medium o di un supporto dipendono anche dalle competenze, dalle capacità percettive dell'osservatore (Tenen 2017: loc. 3767), sfidando qualunque visione essenzialista. Inoltre, entrambi i dispositivi e/o entrambi gli oggetti – finestra e schermo – sono stati e sono tuttora (si pensi solo al sistema operativo Windows, per fare l'esempio più banale) al centro di molteplici reti metaforiche che ne indeboliscono i rispettivi confini concettuali determinando scambi, transazioni, regimi di reversibilità; reti metaforiche basate su due tratti comuni molto evidenti: tanto la finestra quanto lo schermo sono luoghi di un'epifania; entrambi delimitano, ritagliano, istituiscono discontinuità, sono (anche) cornici.

Il regime di reversibilità non è mai tanto forte, o lo slittamento tanto visibile, come nel caso della metalessi audiovisiva, in cui lo schermo diventa alla lettera una finestra o una porta, insomma un passaggio, che separa e al tempo stesso connette due spazi ontologici distinti, un dentro e un fuori, l'immaginario e il reale; un passaggio che può essere attraversato, per quanto quell'attraversamento costituisca una trasgressione e una rottura della verosimiglianza. Il caso esemplare di metalessi cinematografica e più in generale audiovisiva, mille volte commentato, citato, imitato, è *The Purple Rose of Cairo*, uscito nel 1985. Nel film di Woody Allen, il personaggio di un film nel film (che si intitola anch'esso *The Purple Rose of Cairo*) si innamora di una spettatrice: a un certo punto – quando Cecilia si è recata a vedere il film per la quinta volta – la apostrofa dallo schermo, poi salta giù, esce dal film, dalla storia a cui appartiene, come se varcasse il parapetto di una finestra, passando dal bianco e nero al colore ed entrando nella realtà a cui appartiene Cecilia. Il film è ambientato negli anni della grande depressione, Cecilia ha una vita misera e squallida, un marito disoccupato, ubriacone e insopportabile, e va al cinema per dimenticare quella miseria, per immergersi in un mondo altro, che appare insieme morbido e scintillante. Il personaggio maschile intercetta il desiderio di lei, che curiosamente coincide con il suo: se lei vuole evadere dalla realtà, lui vuole liberarsi dai lacci della storia, dal

destino che gli è stato assegnato, pre-scritto (ancora il dispositivo di controllo)⁵. A un certo punto, entreranno entrambi nello schermo, nella sua illusoria profondità, ma l'esperienza, tutto sommato, non sarà all'altezza delle aspettative di Cecilia.

Se ho rapidamente citato questo caso esemplare, è per utilizzarlo in negativo, come termine di confronto contro cui leggere un'altra metalessi audiovisiva, molto più recente e meno celebre: quella che incontriamo nella miniserie in 4 episodi *Lost in Austen*, prodotta da ITV nel 2008, scritta da Guy Andrews e diretta da Dan Zeff, che è anche un adattamento sui generis di *Pride and Prejudice*. Apparentemente il meccanismo è molto simile a quello inscenato nel film di Woody Allen, ma tale analogia non regge a uno scrutinio più attento, che mostra invece differenze sostanziali.

Come Cecilia, anche Amanda Price, la protagonista di *Lost in Austen*, è molto insoddisfatta della propria vita, sebbene viva nella Londra degli anni Duemila o forse proprio per questo: abita con un'amica in un piccolo appartamento, ha un lavoro che non le piace, un fidanzato rozzo e fedifrago, una madre triste che cerca di rappezzare i cocci di un divorzio. Come tutti – dichiara all'inizio in voice over – desidera fuggire (*escape*):

È una verità generalmente riconosciuta che tutti desideriamo fuggire. Io fuggo sempre nel mio libro preferito, *Pride and Prejudice*. L'ho letto così tante volte che le parole mi risuonano nella testa ed è come una finestra che si apre. È come se fossi realmente lì. È diventato un mondo che conosco così intimamente... Posso vederlo, posso... toccarlo.

In tempi recenti, l'effetto straniante della metalessi è stato messo in questione, e si dibatte molto sui rapporti tra metalessi e immersività.

⁵ E infatti, quando è già dall'altra parte dello schermo, dice agli altri personaggi in bianco e nero, rimasti bloccati in una storia inceppata per colpa sua: «Sono nel mondo del possibile», rovesciando completamente i luoghi comuni su realtà e finzione.

Secondo alcuni, la funzione anti-illusionista dipende dai generi (Kukkonen – Kilmek 2011: 13). Per altri addirittura «lo scopo di un tale espediente è quello di accrescere l’immersione del lettore nella finzione» (Fludernik 2003: 384)⁶. Mi sembrano giudizi azzardati, che testimoniano semmai della naturalizzazione del procedimento a cui accennavo prima. È vero però che la metalessi qui (e anche altrove) serve a *tematizzare* l’immersione, a proporla come modello di fruizione di un testo, rovesciando in qualche modo la sua matrice originaria.

Una sera Amanda sente dei rumori sospetti nel bagno e lì si trova faccia a faccia con Elizabeth Bennet, entrata attraverso uno strano passaggio. Quel passaggio, nel mondo di Elizabeth, è una porta all’ultimo piano della sua casa, Longbourn, che si apre sul vuoto («una porta completamente priva di senso», la definisce), mentre nel mondo di Amanda, se è stato in passato una porta, adesso è o dovrebbe essere una specie di pannello che copre le tubature del sistema idraulico. Ma in verità ha ragione Elizabeth Bennet, perché sotto la pressione della mano di Amanda il pannello si apre e Amanda, scavalcando un gradino, può entrare a Longbourn. E infatti Elizabeth dice ad Amanda: «Voi avete aperto questa porta per me. Voi siete la chiave»: dichiarazione che lascia immaginare che, anche qui, come nel film di Allen, desiderio del personaggio e desiderio della lettrice o spettatrice coincidano. Tuttavia, ha ragione anche Amanda, perché, una volta scavalcato quel gradino, la porta le si richiude alle spalle, non si apre più, diventa di nuovo il pannello delle tubature, e lei resta imprigionata nel mondo di *Pride and Prejudice*.

La prima, duplice domanda è: da dove viene Elizabeth Bennet e dove va a finire Amanda Price? La risposta si direbbe scontata: da un libro, in un libro. In *The Purple Rose of Cairo* la metalessi è inscenata su uno schermo e riguarda il cinema, il cinema in quanto macchina del desiderio e in quanto apparato produttivo. Non a caso molte delle

⁶ Per una critica molto convincente dell’equivalenza tra esperienza dei mondi finzionali e immersione, rimando a Lavocat 2016. Sulla metalessi, oltre a Lavocat 2016 (473-520), si vedano almeno: Pier - Schaeffer 2005, Ryan 2006, Wolf 2005.

situazioni esilaranti che scaturiscono dalla fuga del personaggio Tom Baxter coinvolgono l'industria hollywoodiana: reazioni dei produttori, dell'agente dell'attore che lo interpreta, rischio di azioni legali, ritiro delle copie dalle sale, ulteriori episodi di fuga di Baxter da altre copie del film, in omaggio alla riproducibilità tecnica. Mentre in *Lost in Austen* è sì inscenata su uno schermo (televisivo), ma riguarda la letteratura e il rapporto – intimo, affettivo – di una lettrice con un libro. Il libro, una copia di *Pride and Prejudice* nell'edizione Penguin, è presente sin dall'inizio, inquadrato in primo piano nel fotogramma di apertura, che precede i titoli di testa, e la lettura svolge un ruolo fondamentale nell'intera sequenza iniziale, in cui vediamo e sentiamo ripetutamente Amanda leggere (fig. 1). La metalessi, in questo caso, ha dunque un carattere intermediale: in ballo non ci sono solo le frontiere tra livelli narrativi gerarchicamente distribuiti, ma anche le frontiere – e i rapporti – tra diversi media.

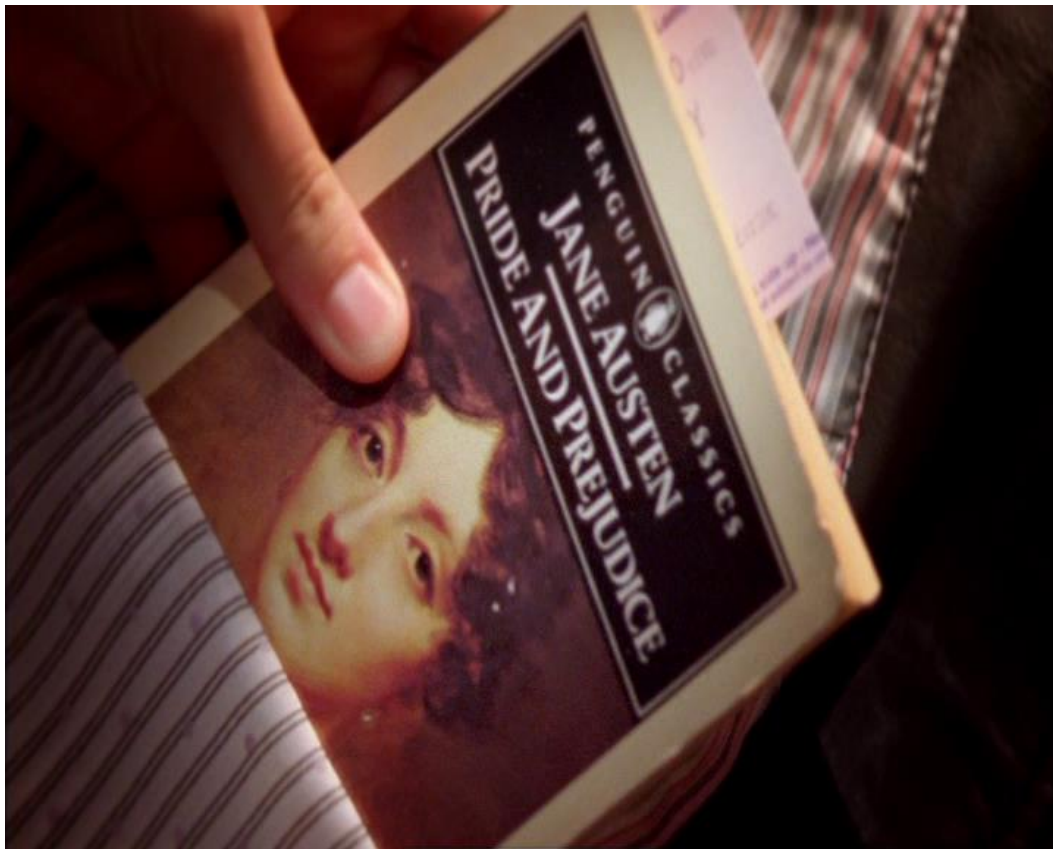


Fig. 1

L'intermedialità, intesa in senso lato, come molteplicità e intreccio non solo di media ma di modi, canali, supporti, generi, assorbiti tutti nell'orbita dello schermo, rimediati attraverso lo schermo, è centrale nella miniserie, ne è uno dei tratti distintivi. Facciamo qualche esempio, a partire dai titoli di testa. Mentre vediamo Amanda nei pressi di una fermata dell'autobus assorta nella lettura di *Pride and Prejudice*, i personaggi e i luoghi del romanzo emergono via via in verticale sullo schermo come tanti ritagli staccati da un libro pop up (e forse anche come immagini di un fumetto), cosa che allude da una parte alla fiaba e, dall'altra, al carattere finto, posticcio, a un immaginario 'di cartone', non solo di carta, complicando però la bidimensionalità della pagina (del libro) attraverso lo stesso meccanismo del pop up, che introduce una terza dimensione, per quanto sottilissima (Fig. 2). «Rappresentare i personaggi – ha scritto Alice Ridout – come se fossero stati ritagliati e appiccicati sullo sfondo ha l'effetto di enfatizzare i debiti della miniserie verso altre fonti e di porre la stessa miniserie televisiva in qualche modo tra virgolette» (2010: 14).



Fig. 2

In sovraimpressione su quelle immagini, si formano e si disfano una serie di motivi grafici che sono diventati tipici delle edizioni dei romanzi di Austen negli ultimi dieci/quindici anni, nonché delle riscritture contemporanee di *Pride and Prejudice*, e che testimoniano la ricodificazione del testo dal territorio del *novel* a quello del *Regency romance* e della *chick-lit* a media o alta tiratura.

Poi, come abbiamo già detto, varcata la porta del bagno, Amanda si ritrova nel mondo di *Pride and Prejudice*, dove prende il posto di Elizabeth Bennet («swap» è il termine utilizzato), ma dove – anche – la sua presenza produce una serie di deviazioni rispetto alla trama così come la conosciamo. La dinamica è evidentemente quella dei videogiochi e della realtà virtuale, caratterizzati dalla modalità definita da Linda Hutcheon (2011) e Marie-Laure Ryan (2006) «interattiva», in cui la storia può cambiare, prendere una direzione o un'altra, grazie al fatto che il giocatore – sebbene virtualmente – interagisce con il mondo finzionale, vi assume un ruolo, e può quindi influenzare lo sviluppo del plot; plot che non si presenta più come una successione lineare ma come un reticolo di possibilità alternative, incrociate e parallele. L'aspetto più interessante, però, è che la miniserie non si limita a citarlo, o a mimarlo, o a rimediare sullo schermo televisivo. Su quello schermo si scatena piuttosto un conflitto tra modalità diverse di relazione con una storia, tra diverse posture, tra diverse consuetudini legate a media diversi. Con una mossa paradossale e provocatoria, infatti, la protagonista cerca continuamente di recuperare il filo originario, di far rientrare la trama nei binari del testo e dell'oggetto-libro tradizionali, ossia di aderire al suo carattere *lineare*: come se rifiutasse proprio l'interattività e la struttura reticolare che apre molteplici tragitti possibili, perni strategici dell'esperienza del videogioco. Amanda vuole il romanzo di Austen, solo il romanzo di Austen, di cui del resto, per gran parte della sua avventura, porta con sé una copia, mostrandola di tanto in tanto agli altri personaggi, nel tentativo di richiamarli all'ordine, proprio quell'ordine che la sua presenza ha scompaginato: «Niente accade nel modo in cui dovrebbe. Sta andando tutto in vacca», esclama a un certo punto.

Inoltre vale la pena di notare che fondati sulla modalità interattiva, secondo Hutcheon, sono anche i parchi a tema (2011: 11, 47, 51), e sotto molti aspetti l'avventura di Amanda è anche una lunga escursione a Austenland, in cui il viaggio nel tempo diventa in realtà un viaggio nello spazio, e la metalessi un mezzo di trasporto che conduce nei territori del moderno turismo ludico-culturale, come il Jane Austen Festival di Bath, per esempio, attivo da quasi vent'anni: un tipo di esperienza performativa in cui *si agisce* la letteratura mettendo in gioco, materialmente, il proprio corpo⁷.

Infine, (su questo si veda anche Paige 2016), la posizione di Amanda richiama un altro network di media, supporti, generi, pragmatica della lettura e della scrittura: la fan fiction. Amanda è una lettrice appassionata di *Pride and Prejudice*, si identifica con Elizabeth Bennet fino a scambiarsi di posto con lei⁸, modifica il corso della vicenda, o talvolta 'scopre' una versione diversa della vicenda, come fanno migliaia di fan nelle loro riscritture. Proprio come accade nella fan fiction, Amanda diventa al tempo stesso lettrice, personaggio e autrice; proprio come accade nella fan fiction, abbatte le barriere tra letteratura e vita. E, ancora una volta proprio come accade sistematicamente nella fan fiction, stabilisce con i personaggi della storia un rapporto di parità, in una situazione, potremmo dire, di democrazia narrativa che investe anche le barriere ontologiche (e non solo quelle pragmatiche), uno stato di metalessi costitutiva che diventa quasi un dato esistenziale. Basta leggere le storie e i commenti in un qualunque sito, per imbattersi continuamente in autori o autrici, lettori o lettrici, che tirano le orecchie ai personaggi, li sgridano, li esortano,

⁷ Si veda <http://www.janeaustenfestivalbath.co.uk/> (ultimo accesso: 30 ottobre 2018).

⁸ Il fatto che sia Elizabeth ad aprire per prima la porta e a irrompere nel XXI secolo per prendere il posto di Amanda, oltre ad essere il segno incontrovertibile della sua modernità (Elizabeth nostra contemporanea), veicola un messaggio molto chiaro: siamo tutte Elizabeth Bennet!

ne correggono o ne sanzionano l'agire come se si trovassero *sullo stesso piano*⁹.

La metalessi è dunque il congegno attraverso il quale *Lost in Austen* mette in gioco la dimensione intermediale dell'immaginario contemporaneo, la convoca sullo schermo, ne esibisce la molteplicità, le stratificazioni, non solo la convergenza ma anche le contraddizioni e le divergenze.

3. Dall'adattamento alla cineletteratura

Lost in Austen è anche un adattamento sull'adattamento e forse sul suo superamento. A questo proposito, è opportuno tornare alla duplice domanda da cui siamo partiti: da dove viene Elizabeth Bennet e dove va a finire Amanda Price. Da un libro, in un libro, avevamo risposto. Ma la risposta non è esatta o comunque non è sufficiente.

Se pure esce da un libro, nel percorso che la porta fino alla Londra del Ventunesimo secolo, Elizabeth Bennet passa attraverso una serie di mediazioni audiovisive. A ben guardare, esce anche lei, come il Tom Baxter di Allen, da uno schermo, anzi, da una serie di schermi. Proviene dai tanti adattamenti austeniani che si sono succeduti negli ultimi vent'anni, soprattutto – ma non solo – da quelli di *Pride and Prejudice*, naturalmente (la serie BBC del 1995 scritta da Andrew Davies, il film di Joe Wright del 2005, il biopic *Becoming Jane*); viene dagli innumerevoli programmi televisivi sull'Inghilterra Regency (come si mangiava, come si ballava, come si amava, come ci si vestiva... brulicanti di scene ricreate, animate, ossia di fiction); viene dallo *heritage film*, dal *costume drama* con la loro mitologizzazione del passato¹⁰. Ed è lì che finisce anche Amanda Price.

⁹ Ho affrontato estesamente la fan fiction di *Pride and Prejudice* in Meneghelli 2018. Sulla metalessi nella fan fiction, si veda Turk 2011.

¹⁰ Lo nota anche Tigges (2018), senza però, a mio avviso, trarne tutte le implicazioni, ma vedendovi solo un gioco intertestuale «postmoderno».

Del resto *Lost in Austen* è intessuto di citazioni e di rimandi a questi stessi adattamenti¹¹. L'aspetto interessante però qui non è l'intertestualità in quanto tale, fine a se stessa. Nella prima parte della sequenza iniziale, quella che precede i titoli di testa, Amanda fa la dichiarazione sul desiderio di fuggire che ho già citato. Mentre ascoltiamo le sue parole in voice over vediamo Amanda che legge; poi, via via che la voce si dipana, iniziano a scorrere alcune scene che, scopriremo in seguito, sono *flashforward* di quanto avverrà una volta varcata la porta. Ma in realtà quelle scene non sono (solo) *flashforward* in senso classico.

Nel piano narrativo che costituisce la realtà fittizia (la Londra del XXI secolo), i fotogrammi dovrebbero corrispondere all'immaginario di Amanda, ossia al processo di visualizzazione mentale che – ci è stato ripetuto spesso – ogni lettore compie leggendo un romanzo e «ammobiliando un mondo», per dirla con Umberto Eco (1979). Eppure somigliano terribilmente ad altre immagini che abbiamo già visto tante volte. In altre parole, quell'immaginario è diventato anche, alla lettera, un repertorio di immagini cinematografiche e televisive che hanno fissato nella memoria collettiva l'Inghilterra Regency finzionale in quanto deposito transindividuale e archivio visivo.

Non a caso quel repertorio verrà convocato in maniera esplicita più avanti, verso la fine. Quando Darcy, che naturalmente si innamora di Amanda, la segue nella Londra del XXI secolo, si trova faccia a faccia con Elizabeth Bennet. Elizabeth – che all'inizio della miniserie, durante la sua prima conversazione con Amanda nel bagno, *non sapeva*, non sapeva *ancora* chi fosse Darcy (con tutta evidenza, era uscita dalla storia all'altezza dell'incipit), adesso sobbalza quando capisce chi è l'uomo che ha di fronte, e gli dice: «Siamo sposati da circa duecento anni». Allo stupore di lui, risponde aprendo un laptop e aggiungendo

¹¹ La più evidente, perché assolutamente esplicita e consapevole, è la scena in cui Amanda chiede a Darcy di immergersi nello stagno di Pemberley, ossia di re-inscenare il famoso tuffo di Colin Firth concepito da Andrew Davies per la serie del 1995. Ma ce ne sono molte altre, forse meno spettacolari, disseminate un po' ovunque.

semplicemente: «Guarda». Sullo schermo (il nostro) compare dunque un altro schermo, quello del computer, in cui sono visualizzati i risultati di una ricerca, la cui prima voce è: «Pride and Prejudice on screen», su cui Elizabeth clicca per mostrare a Darcy Colin Firth nei panni di Darcy. Perché «Pride and Prejudice on screen» e non il testo di Austen su Project Gutenberg? Cinema (televisione), dunque, o letteratura? Può il personaggio di un adattamento guardare il suo stesso personaggio in un altro adattamento? Che tipo di metalessi è questa, se pure lo è, e di cosa è sintomo?

In un libro di alcuni anni fa Jim Collins (2010) ha proposto la nozione di «cultura cineletteraria» (*cineliterary culture*) per designare un nuovo tipo di relazione tra letteratura e cinema, tra schermi e pagine nelle loro molteplici attualizzazioni, che si è affermata nell'ecosistema mediatico e produttivo contemporaneo, diciamo a partire dalla fine degli anni Novanta (dopo la fase Merchant-Ivory, per intendersi). In tale ecosistema, l'adattamento dei testi letterari – in quanto tale, voglio dire, non solo in termini quantitativi, di produzione e di audience, ma in quanto valorizzazione visiva di una qualche 'letterarietà', di 'valori' letterari – è diventato fenomeno di massa, innervato nel circuito dei blockbuster, dei premi Oscar e dello star system.

La cultura cineletteraria – a cui *Lost in Austen* appartiene pienamente – può essere riconducibile a due gruppi di fenomeni.

1) In primo luogo, non solo e non tanto l'intermedialità e l'intertestualità di cui ci siamo già occupati, ma la l'interconnessione costante di piattaforme multiple, costituite da film, dvd, contenuti extra, siti web, libri in formato cartaceo e digitale, nuove infrastrutture della lettura e nuovi dispositivi tecnologici, che costantemente rimandano l'uno all'altro, che vivono in un regime di simultaneità, garantito anche dai grandi conglomerati che ormai dominano l'industria culturale e che da tale interconnessione traggono i loro profitti. Non si tratta dunque della convergenza così come è stata definita da Jenkins (2007), ossia come un mondo finzionale che si costruisce coestensivamente attraverso diverse piattaforme, ma di un discorso, di un contesto solidale, in cui trovano posto musei, viaggi, cinema e televisione, letteratura. In questo quadro, «leggere il libro è

diventata solo una esperienza all'interno di una vasta gamma di possibili e aggrovigliate esperienze letterarie» (Collins 2010: 119).

Naturalmente ti piace Jane Austen, ma come la preferisci? Sotto forma di romanzo? Sotto forma di adattamento televisivo con Colin Firth, oppure di adattamento cinematografico con Kiera Knightly? Sotto forma di resoconto finzionale del leggere Jane, come in *Jane Austen Book Club*? E se è così, in quanto romanzo corredato di guida alla lettura o in quanto adattamento cinematografico con Emily Blunt nel ruolo del personaggio che legge *Persuasion* in maniera tanto appassionata? O, di volta in volta, in una delle modalità sopra menzionate, o addirittura in tutte, mentre navighi attraverso la possibile esperienza Austen? (*Ibid.*: 4)

2) In secondo luogo, e di conseguenza, «non solo l'interdipendenza di romanzo e film ma il loro essere virtualmente intercambiabili» (*ibid.*: 119). In altre parole, la versione cinematografica o televisiva è diventata un modo di esperire la letteratura, se non addirittura una delle sue forme dell'espressione, in una «cine-bibliofilia» che rimanda a cambiamenti profondi nel gusto, come nello statuto rispettivamente del leggere e del guardare e nei loro complessi rapporti: un contesto in cui l'esperienza della lettura è sempre più intrecciata a – e fondata su – l'immagine¹².

A tale proposito, la sequenza iniziale di *Lost in Austen* su cui tanto ho insistito contiene anche un altro elemento decisivo. A un certo punto, mentre Amanda continua a parlare, le scene mostrate e le parole

¹² Bisognerebbe comunque considerare anche la rinnovata centralità della *voce*, di una strana forma di oralità seconda, che si manifesta, per esempio, nella sempre più ampia diffusione del fenomeno degli audiolibri. Ho già, del resto, al ruolo capitale che la lettura ad alta voce svolge nell'incipit di *Lost in Austen*. Sull'audiolibro si veda van Maas 2018 (in un numero monografico di *Comparative Literature* interamente dedicato al "material turn" nelle letterature comparate).

imprese in una pagina del romanzo di Austen nell'edizione Penguin compaiono sovrapposte nella stessa inquadratura, sfumano le une nelle altre (Fig. 3). E in effetti si può descrivere la cultura cineletteraria come *una cultura della dissolvenza, della sovrainpressione di parole e immagini*: in senso metaforico e in senso proprio, di cui qui la metalessi si fa veicolo e tropo.

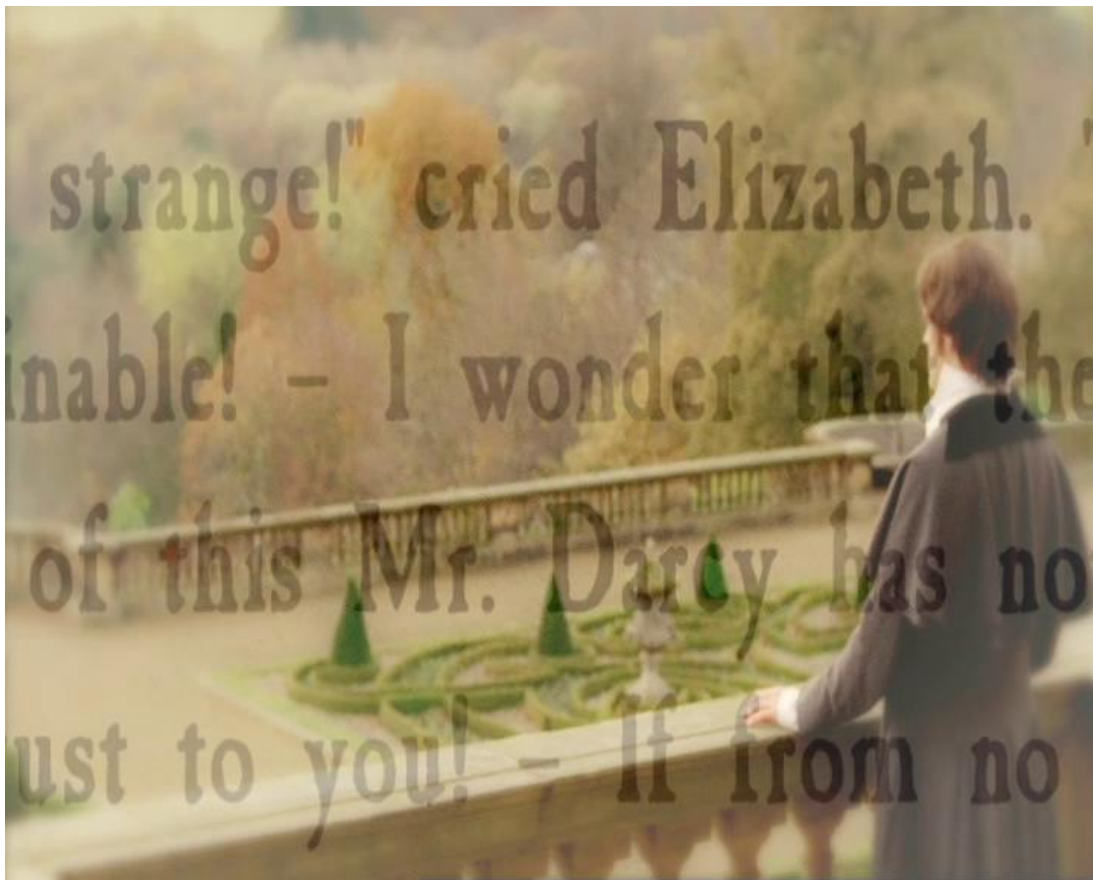


Fig. 3

Questo tipo di sovrainpressione è diventata una figura molto frequente nel cinema, nei contenuti extra come le featurette (interviste, filmati di promozione pubblicitaria), ed emerge soprattutto nel biopic letterario, un genere che ha dominato la produzione cinematografica degli ultimi anni, godendo di una straordinaria fortuna in questa fase storica: da *Shakespeare in Love* (1998) a *Becoming Jane* (2007), fino a *A Quiet Passion* (2016), su Emily Dickinson. Se romanzo e film sono

intercambiabili, è vero anche che la cultura cineletteraria sembra costruirsi intorno a una specie di 'erotizzazione' della letteratura, della lettura e della scrittura, che trova nello schermo la sua epifania e di cui lo schermo è in qualche modo lo spazio. Oltre l'adattamento.

Bibliografia

- Alberti, Leon Battista, *De la peinture / De Pictura*, Ed. Jean-Louis Schefer, Paris, Macula, 1992.
- Borges, Jorge-Luis, *Otras inquisiciones* (1960), trad. it. *Altre inquisizioni*, Milano, Feltrinelli, 1973.
- Carbone, Mauro, *Filosofia-schermi*, Milano, Raffaele Cortina, 2016
- Collins, Jim, *Bring on the Books for Everybody. How Literary Culture Became Popular Culture*, Durham and London, Duke University Press, 2010.
- Damisch, Hubert, *L'Origine de la perspective* (1987), trad. it. *L'origine della prospettiva*, Napoli, Guida, 1992.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.
- Fludernik, Monica, "Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode", *Style*, 37 (2003): 382-400.
- Friedberg, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Mycrosoft*, Cambridge, Mass. and London, The MIT Press, 2006.
- Genette, Gérard, *Figures III. Discours du récit* (1972), trad. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1976.
- Genette, Gérard, *Nouveau discours du récit* (1983), trad. it. *Nuovo discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1987.
- Genette, Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation* (2006), trad. it. *Teoria degli adattamenti*, Roma, Armando, 2011.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), trad. it. *Postmodernismo o la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi, 2007.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture* (2006), trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
- Kukkonen, Karin – Klimek, Sonia, "Metalepsis in Popular Cuture: An Introducion", *Metalepsis in Popular Culture*, Eds. Karin Kukkonen – Sonia Klimek, Berlin, de Gruyter, 2011, pp. 1-21.

- Lavocat, Françoise, *Fait et fiction. Pour un frontière*, Paris, Seuil, 2016.
- Maas, Sander van, "Opening the Audiobook", *Comparative Literature*, special issue *The Material Turn in Comparative Literature*, 70.3 (2018): 337-356.
- McHale, Brian, *Postmodernist Fiction*, London, Methuen, 1987.
- Meneghelli, Donata, *Senza fine. Sequel, prequel, altre continuazioni: il testo espanso*, Milano, Morellini, 2018.
- Pier, John - Schaeffer, Jean-Marie (eds.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éd. de l'EHESS, 2005.
- Pinto, Page, "Replacing Jane: Fandom and Fidelity in Dan Zeff's *Lost in Austen*", *persuasion-online*, 37.1 (2016).
- Ridout, Alice, "Lost in Austen: Adaptation and the Feminist Politics of Nostalgia", *Adaptation*, 4.1 (2010): 14-27.
- Robbe-Grillet, Alain, "Sur quelques notions périmées", *Pour un nouveau roman*, Paris, Minuit, 1961: 25-44.
- Ryan, Marie-Laure, "Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états", *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Eds. John Pier - Jean-Marie Schaeffer, Paris, Éd. de l'EHESS, 2005: 201-224.
- Ryan, Marie-Laure, *Avatars of Story*, London – Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- Tenen, Dennis, *Plain Text: The Poetics of Computation*, Stanford, Stanford University Press, 2017, Kindle edition.
- Tigges, Wim, "Lost in Austen: A Postmodern Reanimation of *Pride and Prejudice*", *persuasion-online*, vol. 39, n. 1, 2018.
- Turk, Tisha, "Metalepsis in Fan Vids and Fan Fiction", *Metalepsis in Popular Culture*, Eds. Karin Kukkonen – Sonia Klimek, Berlin, de Gruyter, 2011: 83-103.
- Wolf, Werner, "Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts", *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, Ed. Jean Cristoph Meister, Berlin, de Gruyter, 2005.

Sitografia

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NoFourthWall>
<http://www.janeaustenfestivalbath.co.uk/>

Filmografia

The Purple Rose of Cairo, Dir. Woody Allen, 1985.
Pride and Prejudice, Dir. Simon Langton, 1995.
The Truman Show, Dir. Peter Weir, 1998.
Pride & Prejudice, Dir. Joe Wright, 2005.
Stranger than Fiction, Dir. Mark Forster, 2006.
Becoming Jane, Dir. Julian Jarrold, 2007.
Lost in Austen, Dir. Dan Zeff, 2008.
A Quiet Passion, Dir. Terence Davies, 2016.

L'autrice

Donata Meneghelli

Donata Meneghelli insegna Letterature comparate e Letteratura e studi visuali all'Università di Bologna. Fa parte del network europeo LACE (Literature and Change in Europe: <http://drupal.arts.kuleuven.be/lace/>), della Scuola di Dottorato in Lingue, Letterature e Culture Moderne dell'Università di Bologna, e del *directive board* di PhD-comp, Scuola di Dottorato internazionale in Studi comparati presso l'Università di Lisbona (<http://phdcomp.net/>). I suoi interessi si focalizzano sulla teoria e la storia del romanzo, il modernismo, l'intermedialità, l'adattamento e la riscrittura, la narratologia, i rapporti tra letteratura e cultura visuale. Ha pubblicato in riviste accademiche e libri collettanei su argomenti quali l'adattamento cinematografico e televisivo, la fan fiction, letteratura e fotografia, teoria narrativa, Henry James, il *nouveau roman*, la

letteratura migrante, la storia letteraria. Dirige (insieme a Fulvio Pezzarossa) la rivista "Scritture migranti" ed è responsabile del Centro di ricerca in Teoria letteraria e studi Comparati (Ce.TelC) presso l'Università di Bologna. Tra le sue pubblicazioni: *Una forma che include tutto* (Bologna: 1997), *Teorie del punto di vista* (a cura di, Firenze: 1998), *Storie proprio così. Il racconto nell'era della narratività totale* (Milano: 2012), *Senza fine. Sequel, prequel, altre continuazioni* (Milano: 2018).

Email: donata.meneghelli3@unibo.it

L'articolo

Data invio: 31/05/2018

Data accettazione: 30/10/2018

Data pubblicazione: 30/11/2018

Come citare questo articolo

Meneghelli, Donata, "Metalessi e intermedialità. Dentro lo schermo, oltre l'adattamento in *Lost in Austen*", *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, *Between*, VIII.16 (2018), <http://www.betweenjournal.it>