

**Guglielmo Pispisa**

Stefano Calabrese

*La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*

Milano

Bruno Mondadori

2010

ISBN 978-88-6159-471-9

L'ultima opera di Stefano Calabrese affronta ad ampio spettro un esame delle principali forme di narrazione, dall'antichità classica fino ai videogames, avvalendosi pariteticamente, in un'ottica inedita per il nostro paese, sia degli strumenti interpretativi più tipici della critica letteraria, sia di apporti meno usuali come quelli che provengono dalle neuroscienze e dagli studi sulle intelligenze artificiali. Significativo è l'intento di aggiornare il modo di intendere i risvolti pragmatici di letteratura e narrativa nel tentativo, lodevole quanto fin qui poco perseguito, di creare un rapporto più stretto e intenso fra episteme umanistica e scientifica.

Il libro parte da un sostrato di solida matrice strutturalista, che, in ambito strettamente narratologico e dunque di analisi del funzionamento delle singole tecniche di costruzione del racconto, costituisce ancora un contributo teorico irrinunciabile, ma ambisce ad approdare ben più lontano. Fin dal primo capitolo Calabrese – prendendo le mosse dalla rielaborazione di un proprio saggio introduttivo a un volume che ha curato nel 2009, nel quale sono stati pubblicati in traduzione i contributi di un gruppo di studiosi statunitensi in tema di neuronarratologia (*Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*, Archetipo libri, Bologna, 2009) – segnala l'importanza pratica dello studio dei meccanismi narrativi in quanto attendibile esemplificazione di ogni processo mentale cognitivo, dal più elementare a quelli complessi, con un immediato riflesso in tutte le attività quotidiane.

I capitoli 2 e 3, curati da Federica Fioroni, rievocano le principali questioni tematiche affrontate in chiave strutturalista fra gli anni sessanta e settanta dalla Scuola di Parigi, come la voce, il personaggio, il tempo e lo spazio, i cronotopi ecc., badando però a sottolineare i limiti di una trattazione siffatta, che tende ad atomizzare la narrazione in moduli minimali per coglierne le ricorrenze e le ripetizioni e trarne regole universalmente applicabili, col rischio, soprattutto in un'ottica meramente critico-letteraria, di perdere di vista gli elementi differenziali fra una narrazione e l'altra fino a vanificare il suo effettivo potenziale speculativo.

Tale impasse, secondo quanto riporta Calabrese, viene realmente superata solo dagli anni novanta in poi, quando emerge un approccio pluridisciplinare, che vede cognitivisti e studiosi di neuroscienze fornire il loro contributo in merito a questioni come il concetto di narritività, in precedenza lasciate ai ricercatori di ambito strettamente letterario-umanistico. Se già da tempo ci si era accorti che le strategie narrative sono perseguite anche in ambiti comunicativi extraletterari, come ad esempio quello pubblicitario o quello politico, dove il racconto di una buona storia è funzionale al buon posizionamento del prodotto/candidato, le ragioni profonde e le ulteriori implicazioni pratiche e teoriche di una simile (e se vogliamo banale) equazione sono state indagate con profitto proprio nel campo delle neuroscienze. Risale agli anni venti, al gestaltismo, una delle teorie di base riprese ancor oggi dai cognitivisti, ossia quella che distingue, quali unità elementari di ogni processo di comprensione, i cosiddetti *schemata* e *scripts*. I primi, definiti da molti studiosi anche *frames*, sono i modelli stereotipici, ricavati dall'esperienza, che ciascuno utilizza per interpretare la realtà confrontandola con essi. Gli *scripts* sono invece microsceneggiature attestanti il modo in cui ci si prefigura lo svolgimento di un processo dinamico, ovvero una sequenza di eventi, anche minimi, entro il paradigma di un singolo schema. Tali pratiche sono indubbiamente di natura narrativa e attraverso di esse ogni individuo si racconta e, di conseguenza, comprende e/o interpreta il mondo che lo circonda. Partendo da tali unità elementari e analizzando il processo con il quale un soggetto le elabora, vi si riferisce o semplicemente le scarta sarà dunque possibile individuare ad esempio le

ragioni per le quali un testo è generalmente considerato innovativo rispetto ad altri, oppure ha un effetto comico, e via dicendo.

Naturalmente, simili modelli classificatori e sequenziali possono mutare a seconda della cultura di riferimento e anche presentare significative discrepanze fra generazioni diverse. Ed è per questo che la condizione contemporanea entro la quale agiamo, fortemente connotata dalla globalizzazione e da una accelerazione delle comunicazioni fino a poco tempo fa inimmaginabile, impone, secondo Calabrese, l'uso di una visione bifocale per la quale l'approccio cognitivista è particolarmente adatto. Per l'autore, «leggere la realtà secondo sistemi classificatori o modelli sequenziali differenti – costituisce la modalità cognitiva necessaria alla comprensione/accettazione sostenibile di altre culture e all'accettazione da parte di generazioni di individui educatisi rispettivamente prima e dopo la rivoluzione informatica degli anni novanta». Proprio le neuroscienze del resto stanno dimostrando che per una piena comprensione della realtà è ormai necessario rimanere immersi «nella narritività perfusa del mondo quotidiano, dove racconti orali, romanzi, fiction cine-televisive, stringhe fumettistiche e resoconti di viaggio digitati da qualche blogger sul web svolgono una funzione cognitiva essenziale».

La centralità dello *storytelling* risulta sempre più evidente, e sempre più labile è invece il confine tra narratori e fruitori che tramite le narrazioni affinano il proprio bagaglio esperienziale e le proprie doti cognitive, lungo una linea ininterrotta che attraversa i secoli partendo dalle prime narrazioni mitico-rituali, fino alle fiction televisive. Nella sezione dedicata ai generi, Calabrese ha rapidamente illustrato le caratteristiche principali delle forme narrative più rilevanti, dalle origini all'epoca contemporanea, dalle narrazioni brevi diffuse già nella letteratura greca, alla novella, al romanzo nelle sue principali declinazioni (di formazione, realista, psicologico). Procedendo per generalizzazioni, inevitabili in un testo di lunghezza relativamente contenuta rispetto alla vastità degli argomenti trattati, Calabrese ha spesso fatto ricorso alla impostazione strutturalista per ricavarne definizioni e classificazioni (ad esempio quelle di Todorov sul fantastico e sulla *detective fiction*), ma anche a concezioni meno usuali e di indubbio interesse, come quella di Rosalba Campra, che individua la distinzione fra il racconto fantastico del XIX e XX secolo nell'attitudine del primo a una trasgressione di tipo semantico (l'occorrere di un evento eccezionale) e del secondo a una frattura che incide il livello sintattico (la rottura di una sequenza logica di eventi comuni che risulta inquietante perché comporta l'irruzione del non reale nel reale). Proprio la vastità e la rizomaticità dell'argomento, soprattutto in questa parte del libro, fanno scontare una certa carenza di omogeneità nella trattazione, di contro compensata dalla cura dei riferimenti bibliografici, sempre molto aggiornati e pertinenti, che consentono a chi abbia interesse di procedere a un ulteriore approfondimento nella direzione più proficua.

Riguardo infine alle forme contemporanee di comunicazione narrativa, Calabrese si sofferma opportunamente innanzitutto sul concetto di intermedialità, coniato con riferimento al simbolismo russo a significare i rapporti tra letteratura e arti visive, e poi diventato di uso comune per designare le relazioni cosiddette «etero-mediali», ossia ogni attraversamento del confine fra media diversi con il conseguente coinvolgimento di complessi semiotici differenti. Simili riferimenti intermediali sono sempre esistiti in letteratura (si pensi alla descrizione di un quadro nel corso di un romanzo), ma rappresentano una base di partenza per compiere un passo oltre, verso quella che viene definita, da Jay David Bolter e Richard Grusin, *remediation*, ovvero il modo in cui i media rimodellano altri media. In questo caso il processo vale sia per il medium più recente che per quello più antico, poiché quelli nuovi rimodellano i precedenti sfruttandone alcuni canali semiotici debitamente reinterpretati, mentre i vecchi, per riproporsi in modo competitivo, sono a loro volta obbligati a sperimentare nuove forme spesso derivate proprio dai codici di linguaggio imposti dai media di ultima generazione, come ad esempio accade nell'interazione fra cinema e letteratura e, all'interno dello stesso media, con la presenza di ibridazioni quali, in tv, *docu-fiction*, *docu-drama*, *infotainment* ecc. Ancor più di recente, riguardo alle pratiche narrative dell'era digitale è significativa la trasformazione in atto del media moderno per eccellenza, la televisione, proprio tramite la tecnologia digitale e il ricorso sempre maggiore, negli show televisivi tradizionali,

all'interattività tramite social network (ossia un presupposto comunicativo derivato da un media di concezione differente, orizzontale, come internet). Interattività che pertiene anche a quella che è forse la frontiera più avanzata di comunicazione narrativa: i videogames. I testi videoludici sono totalmente transmediali, integrano l'elemento spaziale e temporale, coinvolgendo il fruitore nell'esperienza ludica, che è pienamente partecipativa, ed equilibrano l'apporto inventivo di chi progetta il *game design*, non a caso definito da Henry Jenkins come una sorta di architettura narrativa, con l'attività dinamica e inventiva del giocatore, che oltre a giocare può inventare il proprio *avatar* (cioè il personaggio virtuale tramite cui gioca). Come promesso dal titolo del libro, la letteratura entra nella quotidianità e le stesse azioni quotidiane, fin quelle minime, possono divenire letteratura.