

Premessa

Questo libro nasce dalla passione e dall'interesse teorico per l'immaginario popolare e di massa, per quei «prodotti» letterari, cinematografici ecc. «di genere», una volta confinati nelle edicole, nei cinema di seconda categoria, nelle fasce televisive di minore ascolto, e che ora, ormai sdoganate, sono diventate patrimonio di una industria culturale maggiore che, nel riconoscerne il valore di serbatoio mitico e simbolico, il surplus di senso, allo stesso tempo ne esorcizza l'originale carica creativa con la dottrina della “fine dei generi” e le pratiche della rielaborazione e della commistione post-moderna, un atteggiamento che forse non è troppo diverso in ultima analisi dallo snobismo culturale di una volta.

Se ormai è abbastanza acquisito riconoscere ai generi di massa livelli di profondità di senso e di significanza, pare più difficile non prenderli in considerazione soltanto come un deposito di materiali da cui attingere per operazioni più ambiziose; alla fine, cambia tutto per non cambiare niente: si continuano ad esaltare singole figure in qualche maniera eccezionali, ieri Raymond Chandler o Ray Bradbury, oggi Philip Dick o Joe Lansdale, col rischio di snaturarle, senza approfondire i profondi rapporti che legano questi autori alle convenzioni, le tradizioni figurative, le strutture narrative, insomma al patrimonio comune dei generi popolari¹.

In altre occasioni mi sono soffermato a ricostruire i percorsi di alcuni elementi figurativi e tematici dell'immaginario di genere, dalla figura della città al tema della catastrofe, rintracciandone co-

¹ Il discorso è ovviamente molto complesso, anche perché non si può, né per il passato né tanto meno per l'oggi, pensare ad una «purezza» dell'immaginario popolare, indipendente dalla cultura maggiore, ma piuttosto ad un interscambio continuo (si pensi soltanto all'influsso di due opere «alte» come *Brave New World* o *1984* sulla fantascienza sociologica degli anni '50).

stanti e variabili. In questa occasione l'oggetto d'analisi è invece il personaggio, e in particolare il personaggio seriale, quel personaggio, cioè, che nella dialettica tra ripetizione e innovazione propria della narrativa di genere ritorna sempre uguale e sempre diverso di racconto in racconto, di film in film, ma anche – spesso – di autore in autore.

Nel fare ciò il nostro libro si inserisce in una serie di studi (dagli interventi presentati al convegno di Urbino su Pinocchio al volume di Gianfranco Marrone su Montalbano²) che in anni recenti hanno contribuito a riproporre all'interno del dibattito semiotico il problema del personaggio (a suo tempo irrisolto e, in definitiva, accantonato), inteso non più però come entità rinchiudibile all'interno dell'immanenza testuale, ma come elemento di natura culturale e intertestuale che trova il proprio essere e il proprio «fare senso» nelle riprese seriali, nelle mutazioni trans-testuali e nelle traduzioni intersemiotiche; un oggetto semiotico che si costituisce, per così dire, tra i testi e attraverso i testi³.

Che il personaggio fosse un'entità non del tutto interna al testo era già implicito in alcune concezioni come quelle di Philip Hamon e di Patrick Juvet⁴, che parlavano di un «effetto personaggio» di natura pragmatica prodotto dal testo piuttosto che di un'entità strettamente testuale. In questo senso, per inciso, mi sembra si possa giustificare l'utilizzazione in semiotica del concetto di *personaggio*, rifiutato già a suo tempo dalla semiotica strutturale, per indicare una nozione di tipo pragmatico (o, meglio ancora, trans-testuale), in quanto tale non omologabile né sostitutiva di quelle, di natura testuale, di attante e attore nelle quali è solitamente risolta⁵.

Tuttavia Marrone sembra andare più in là: ecco dunque che lo

² Aa.Vv., *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, a cura di I. Pezzini e P. Fabbri, Meltemi, Roma 2001; G. Marrone, *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Rai-Eri, Roma 2003.

³ G. Marrone, *Montalbano*, cit., pp. 25-26.

⁴ Si veda a riguardo il cap. I.4.

⁵ D'altro canto già lo stesso Greimas sembrava porre il problema del personaggio al di là di un ambito strettamente testuale, osservando come all'interno del testo il personaggio si costruisca progressivamente attraverso notazioni figurative, e che la sua figura completa si dispieghi soltanto alla fine della lettura, nella sintesi memoriale. Cfr. A.J. Greimas, *Du sens II*, Seuil, Paris 1983; trad. it. *Del senso 2*, Bompiani, Milano 1985.

studio del personaggio diviene quello delle sue ricorrenze intertestuali. Il personaggio sarebbe dunque, in altre parole, una costruzione socio-semiotica che risulta non da un singolo testo, ma da una rete di rimandi intertestuali. E quindi innanzitutto dal peritesto (per usare un termine genettiano), vale a dire dall'insieme dei testi e dei discorsi interpretativi relativi al personaggio in questione, e in particolare – almeno nel caso di alcuni personaggi, specie dei personaggi seriali – dall'insieme dei testi (di uno o più autori) che riprendono, modificano e traducono (nello stesso media o in altri media) il personaggio.

Queste e altre premesse teoriche saranno oggetto di approfondimento nel primo capitolo del nostro lavoro, che passerà brevemente in rassegna le diverse concezioni del personaggio che si sono succedute in campo semiotico ed estetico nello scorso secolo, azzardando alcuni suggerimenti per lo sviluppo di una nozione extratestuale di personaggio, inteso come formazione culturale. Il lettore meno interessato alla teoria semiotica e narratologica, ma comprensibilmente affascinato soprattutto dal barbarico eroe inventato da Robert Howard, potrà forse saltare questo capitolo senza darsi gran pena, anche se ovviamente il mio consiglio è di leggerlo.

Nel capitolo si vede anche in che modo una concezione socio-semiotica del personaggio – entità mai racchiusa interamente in un singolo testo ma piuttosto osservabile comparativamente nel passaggio e nelle trasformazioni che subisce da un testo all'altro – sia accostabile alla nozione lévis-straussiana di *mito*. È in questo senso che il titolo del nostro saggio fa riferimento a «Conan il mito».

Il guerriero barbaro – noto ai più nella muscolare interpretazione di Arnold Schwarzenegger – ci è sembrato un esempio particolarmente interessante per approfondire lo statuto del personaggio seriale e delle sue peregrinazioni tra i diversi sistemi semiotici: Conan ha, infatti, dalla sua una lunga storia di repliche, di riscritture e di traduzioni intersemiotiche (fumetto, cinema, telefilm, cartoni animati), senza che essa sia ampia a tal punto da originare una deriva di cui sarebbe difficile rendere conto. Il secondo e il terzo capitolo esplorano i limiti dell'intertesto conaniano, ricostruendo diacronicamente le sue varie incarnazioni. Creato come personaggio letterario negli anni '30 dallo scrittore texano Robert Howard – tra l'altro come replica e trasformazione di un personaggio seria-

le precedente – e in seguito prima «completato» da Lyon Sprague de Camp e Lin Carter, poi «continuato» in una lunga serie di romanzi apocrifi dagli stessi e da diversi altri autori (senza contare i cloni cui ha dato origine e i personaggi nati esplicitamente come sua antitesi, come Elric di Melniboné), Conan è stato ritradotto e replicato nei media più diversi: illustrazione (dalle immagini dei pulp anni '30 alle copertine di Frank Frazetta, che hanno stabilito l'iconografia canonica del nostro), fumetto (per opera della Marvel Comics e più recentemente dalla Dark Horse), cinema (2 film, e un terzo in preparazione), ma anche – cosa meno nota – televisione (un serial TV e due serie a cartoni animati), computer game e giochi di ruolo.

Sulla base di questo materiale (o, quanto meno, di una sua parte significativa) negli ultimi due capitoli approfondiremo lo statuto del personaggio di Conan, soffermandoci in particolare sul problema della sua identità e sul modo in cui si sia andata costruendo attraverso le diverse avventure, nei vari media e sistemi semiotici. Verrà anche proposta una griglia metodologica utile secondo noi per evidenziare le invarianti e soprattutto le differenze tra le diverse incarnazioni del barbaro guerriero.

Come spesso capita, la nostra ricerca ha avuto in corso d'opera alcune anticipazioni parziali, che hanno costituito degli utili momenti di verifica e di confronto. Il germe da cui il volume nasce, e di cui rappresenta uno sviluppo e approfondimento, è la relazione che ho presentato qualche anno fa al convegno *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, tenutosi ad Imperia il 19 e il 20 settembre 2004; fu in quell'occasione che il mio lavoro suscitò l'interesse di Romana Rutelli, organizzatrice assieme ad Isabella Pezzini dell'incontro, la quale mi propose di approfondire la ricerca e farne un libro. È stato soltanto per la sua amichevole insistenza e il suo continuo incoraggiamento se questo volume ha visto luce: una cosa di cui Le sono profondamente grato. Il lavoro presentato ad Imperia (poi uscito come «Identità e metamorfosi del personaggio seriale. Il mito Conan», in I. Pezzini e R. Rutelli [a cura di], *Mutazioni audiovisive*, ETS, Pisa 2005, pp. 186-201) fu inoltre discusso il 20 aprile 2005 al seminario interno di Semiotica promosso da Ugo Volli, presso Università di Torino. In quell'occasione utili osservazioni sono venute

da Andrea Pascali e Antonio Santangelo.

Nell'anno accademico 2006-2007 ho dedicato la parte monografica del corso di Semiotica del testo audiovisivo, da me tenuto presso l'Università di Siena, al personaggio seriale e a Conan in particolare; anche in quell'occasione ho raccolto alcuni utili suggerimenti, dei quali sono sentitamente grato ai miei studenti. Il materiale preparato per il corso ha lasciato ampia traccia in diverse parti del testo e in particolare nel capitolo 1. Sempre nello stesso capitolo, il paragrafo 2.2 riprende, in diverso contesto, alcuni passi del mio «Opzione antireferenziale, descrizione, effetto di reale nella semiologia di Roland Barthes. 'Surtout il faut tuer le référent!'», (uscito in A. Ponzio, P. Calefato, S. Petrilli [a cura di], *Con Roland Barthes. Alle sorgenti del senso*, Meltemi, Roma, 2006), mentre il paragrafo 5 riprende alcune conclusioni di una più ampia ricerca, i cui risultati sono stati oggetto di una lezione tenuta il 20 marzo 2007 presso la Scuola di Dottorato su L'interpretazione (Sezione di Semiotica e comunicazione simbolica) dell'Università di Siena, e verranno presto pubblicati in un articolo dal titolo «Personaggio, simbolo, leggenda. Una teoria socio-semiotica del personaggio nelle Note sulle leggende germaniche di Ferdinand De Saussure». Infine, la partecipazione alla tavola rotonda *Narrativas transmediáticas y nuevos formatos interactivos*, curata da Carlos Scolari all'interno del 10th Word Congress of Semiotics, tenutosi a La Coruña, in Spagna, tra il 22 e il 26 settembre 2009, mi ha stimolato ad approfondire il concetto di *transmedial storytelling* e ad indagarne la congruità rispetto al *corpus* conaniano; alcune note a riguardo sono riportate nelle conclusioni.