



# Transmedia Storytelling: archeologia, mondi, personaggi

Paolo Bertetti

Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive  
Università degli Studi di Siena  
Via Roma 56, 53100, Siena

## Abstract

Il concetto di *transmedia storytelling*, proposto da Henry Jenkins nel 2003, si basa sull'esistenza di mondi narrativi ai quali fa riferimento una pluralità di narrazioni realizzate su piattaforme mediatiche diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire l'universo diegetico. Da un punto di vista semiotico-narratologico, tuttavia, questo è soltanto uno dei possibili modi di costruire narrazioni transmediali; un altro è la condivisione di un personaggio. Un *personaggio transmediale* è un eroe finzionale la cui storia è raccontata in testi diversi su diverse piattaforme mediatiche, ognuno dei quali apporta nuovi dettagli alla sua biografia. Se il *transmedia storytelling* non è un fenomeno emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza tecnologica, ma si può far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra fine '800 e inizio '900, è proprio su una logica costruttiva incentrata sulla condivisione di un personaggio comune che sono basate le forme più antiche di espansione mediale.

## Transmedia Storytelling: Archeology, Worlds, Characters

The concept of *transmedia storytelling*, first proposed by Henry Jenkins in 2003, is based on the existence of fictional worlds to which are related various narrations on different media platforms; every narration contributes to enrich the fictional world. From a semiotic-narratological point of view, *transmedia storytelling*, as world-centered concept, is only one kind of the possible *transmedia* narratives. In this article, we consider in particular character-centred *transmedia* narratives. A *transmedia character* is a fictional hero whose adventures are told in different media platforms, each one giving more details on the life of that character. If, as we think, *transmedia* narratives is not a new phenomenon emerging on account of technological convergence but rather it can be traced back almost to the origins of the modern cultural industry between the end of 1800 and 1900, it's probably that the focus on the character, rather than on the world, was the dominant mode of expansion to different media until recent years.

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Paolo Bertetti, DISPOC – Università degli Studi di Siena. Email: [bertetti@unisi.it](mailto:bertetti@unisi.it)

*DigitCult*, *Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Mondi transmediali

Il concetto di narrazione transmediale (*transmedia storytelling*), come è noto, è stato proposto per la prima volta da Henry Jenkins, allora al MIT, in un articolo pubblicato sulla rivista «Technology Review» (2003) e poi divulgato e approfondito nel fortunato volume *Convergence Culture* (2006). Al centro dell'idea c'è la nozione di *mondo narrativo*: secondo questa concezione qualsiasi testo narrativo (film, fumetto, romanzo che sia) crea un suo mondo narrativo o, come si dice, un *mondo possibile*. Il *transmedia storytelling* si basa proprio sull'esistenza di mondi narrativi che non si esauriscono in un singolo testo o medium, ma danno origine a una pluralità di narrazioni realizzate su piattaforme medialie diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire la complessità dell'universo diegetico; ogni medium/piattaforma racconta dunque un aspetto diverso di un più vasto mondo narrativo.

Come osservano Lisbeth Klastrup e Susana Tosca i mondi narrativi, al pari di altre entità fittive quali i personaggi o le stesse vicende narrate (le "storie" in senso genettiano), possono essere presentate in qualsiasi forma mediale:

"Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe)." (Klastrup e Tosca 2004, 1)

Detto altrimenti, i mondi e le altre entità narrative sono entità testualmente fondate, ma di per sé non di natura testuale. Roger Odin (2000) chiama *diegettizzazione* la possibilità, propria del film e più in generale di qualsiasi testo diegetico, di costruire un mondo davanti agli occhi dello spettatore, e sottolinea come essa sia un effetto pragmatico, il risultato di un'azione mentale da parte di un lettore o di uno spettatore, il quale di fronte agli stimoli forniti dal testo costruisce mentalmente il mondo.

Per Henry Jenkins la costruzione del mondo è una delle caratteristiche centrali del *transmedia storytelling*: ogni testo di un *franchise* estende la narrazione, esplorando diversi aspetti del mondo condiviso e mostrando diversi corsi d'azione, ad esempio concentrandosi su eventi talvolta soltanto accennati nel testo primario ("motherhood"). Tale logica, incentrata sul mondo, è tipica delle produzioni transmediali più recenti, alle quali, non a caso, Jenkins (2006) fa esclusivo riferimento. Anzi, per certi versi il *worldbuilding* (Wolf 2012) – non meno che la presenza di una visione produttiva strategica e pianificata – diventa l'elemento centrale che distingue queste forme innovative di sfruttamento mediale da altre più antiche.

## Archeologia

In realtà, diversi studi recenti (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, Freeman 2016, Bertetti 2016 e 2018) hanno evidenziato come il *transmedia storytelling*, lungi dall'essere un fenomeno recente, emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza tecnologica e industriale, si possa invece far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra la fine dell'800 e l'inizio del '900, con prodotti le cui caratteristiche – *mutatis mutandis* – anticipavano sorprendentemente parecchie delle caratteristiche degli attuali *franchise* transmediali (Scolari, Bertetti, Freeman 2014). Basti pensare a quante narrazioni destinate all'intrattenimento popolare – dalle avventure di Superman (Freeman, 2016), a quelle di Tarzan (Bertetti 2016) e di Lone Ranger (Santo 2015) – venissero già negli anni '20 e '30 diffuse su media diversi (fumetti, riviste pulp, radio, serial cinematografici ecc.).

Da questo punto di vista il *transmedia storytelling* può essere considerato "una pratica transstorica di produzione mediale" (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, 8), di natura narrativa e sociale allo stesso tempo, che si rivela "una componente fondamentale nella cultura popolare del ventesimo secolo, se non prima" (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, 76).

Parlare di Archeologia transmediale impone però di riconsiderare (ed arricchire) l'idea corrente di transmedia storytelling: occorre pensare a una concezione più flessibile di quella originariamente descritta da Jenkins (2003, 2006), nella quale si privilegi "non tanto la costruzione di un universo finzionale coerente e di contenuti non ridondanti, ma innanzitutto l'espansione mediale in sé, e in particolare la creazione di un'esperienza basata su mondi e personaggi narrativi ricorrenti attraverso vari media" (Bertetti 2016, 157). Inoltre, come osservano Fast e Ornebring (2015), si dovrebbero evidenziare non tanto gli aspetti pianificati e *strategici* della creazione transmediale, quanto piuttosto certe caratteristiche di essa più *contingent* e *ad hoc*.

Da questo punto di vista, per identificare un'espansione narrativa non è necessaria un'assoluta coerenza, l'essenziale è che venga preservata la *riconoscibilità* delle entità transtestuali: in altre parole, il fruitore deve sempre essere in grado di riconoscere i mondi o i personaggi sui quali si incentra tale espansione. Il destinatario (lettore/spettatore/giocatore che sia) possiede infatti dei modelli (prototipi, tipi ideali) abbastanza elastici da accettare le possibili variazioni e persino giustificare, entro certi limiti, le incoerenze tra i diversi testi; semmai alcune occorrenze saranno considerate maggiormente canoniche, mentre altre saranno giudicate più libere e creative (Bertetti 2016, 2018). Walton (1990) parla a riguardo di un "principio di carità" interpretativo.

In una prospettiva che intenda storicizzare il transmedia storytelling, inoltre, diventa centrale la nozione di personaggio. Se, come si è detto il moderno transmedia storytelling è innanzitutto "l'arte di costruire mondi" (Jenkins 2006, 105), le forme meno recenti di transmedia franchise sembrano invece incentrarsi su una logica costitutiva diversa, basata piuttosto sulla condivisione di un personaggio comune (Bertetti 2014): basti pensare alla fortuna transmediale di alcuni classici eroi del racconto di avventure, da Tarzan a Zorro, o di personaggi dei fumetti come Superman (Freeman 2016). È quanto osserva anche Scott (2009), il quale retrodatando le origini delle produzioni transmediali fino all'epoca del film muto ed individuando strategie economiche e promozionali comuni ai *franchise* contemporanei, introduce il concetto di *character-oriented franchise*. Lo stesso Jenkins, ritornando più di recente sull'argomento, sembra suggerire un'idea simile:

We might well distinguish Felix as a character who is extracted from any specific narrative context (given each of his cartoons is self-contained and episodic) as opposed to a modern transmedia figure who carries with him or her the timeline and the world depicted on the "mother ship," the primary work which anchors the franchise. As I move through this argument, I will connect transmedia to earlier historical practices, trying to identify similarities and differences along the way. (Jenkins 2009, par. 13)

## Personaggi transmediali

Anche i personaggi, così come abbiamo visto per i mondi narrativi, sono "effetti testuali": Hamon (1983) e Juvet (1992) parlano, in relazione al romanzo, di un "effetto personaggio", risultato dell'interazione tra testo e lettore. Ovviamente, se nel romanzo, il lettore interagisce con un solo testo, nel caso di prodotti seriali egli si troverà a interagire con diversi testi, ognuno dei quali arricchirà l'immagine mentale del personaggio che egli si costruisce attraverso la lettura: chi ha letto l'intera trilogia che Alexandre Dumas ha dedicato ai moschettieri, ha un ritratto del personaggio di D'Artagnan certamente più complesso di chi ha letto soltanto *I Tre Moschettieri*. Lo stesso, ovviamente, vale per i mondi narrativi, basti pensare alla quantità di testi in cui si dispiega l'universo tolkieniano. Inoltre, l'immagine che ognuno di noi ha di un personaggio si costruisce non soltanto attraverso i testi che lo riguardano sui diversi media ma, più in generale attraverso tutti i diversi discorsi, anche quelli secondari, che ad esso si riferiscono: posso non aver mai visto un film o letto un romanzo di Harry Potter, ma è assai probabile che mi sia comunque costruito una qualche idea (seppur imprecisa) dei personaggi e dell'universo narrativo creati da J.K. Rowling attraverso articoli di giornale, conversazioni quotidiane, voci di Wikipedia e quant'altro. In una prospettiva socio-semiotica, personaggi e i mondi narrativi sono entità socialmente riconosciute che circolano nell'universo culturale, "figure culturali", come le chiama Joseph Courtés (1986): essi sono elementi rintracciabili in più testi così come nella memoria e

nella competenza dei lettori, assimilabili nella loro natura ai motivi folclorici. Come osserva Marrone (2003) l'identità di un personaggio non sarà data soltanto dall'accumulo di proprietà (Hamon 1983), ma piuttosto emergerà dal confronto, dalla ricerca, all'interno del sistema costituito dal corpus intertestuale ad esso relativo, degli elementi costanti e di quelli che si differenziano nel tempo al passaggio da un testo all'altro e da un media all'altro.

Un *personaggio transmediale*, è un eroe finzionale la cui storia è raccontata in testi diversi su diverse piattaforme mediatiche, ognuno dei quali apporta nuovi dettagli alla sua biografia (Bertetti 2014). È il caso, per esempio, delle serie televisive e dei cartoni animati che raccontano l'infanzia di Luke Skywalker e della principessa Leia Organa, colmando l'ampia ellissi esistente tra la prima e la seconda trilogia di *Star Wars*. Come osserva Jenkins, «A good character can sustain multiple narratives and thus lead to a successful movie franchise. A good 'world' can sustain multiple characters (and their stories) and thus successfully launch a transmedial franchise» (Jenkins 2003, par. 12).

Tuttavia non vi è corrispondenza diretta (o mutua implicazione) tra mondi e personaggi transmediali: intanto perché in un mondo narrativo condiviso possono agire personaggi diversi, e le varie storie possono concentrarsi di volta in volta su uno o l'altro di essi, ma anche, ed è cosa meno ovvia, perché la presenza di uno stesso personaggio all'interno di testi diversi (nello stesso o in diversi sistemi semiotici), non implica necessariamente uno stesso mondo condiviso. Si pensi a personaggi come Charlot (The Tramp), una maschera che può apparire in contesti storici, sociali e persino storici e geografici diversi, o come certi eroi disneyani, da Mickey Mouse a Donald Duck, che presentano caratteristiche, ambientazioni e persino relazioni parentali talvolta assai diverse tra loro a seconda della scuola nazionale di origine del singolo fumetto, o delle diverse serie di disegni animati. È anche il caso di Pippo (Goofy), sul quale ci soffermeremo in questo intervento.

Tuttavia, quand'anche le diverse incarnazioni di un personaggio condividesse un'unica ambientazione, questo non implicherebbe necessariamente che essi condividano uno stesso mondo possibile narrativo. Come osserva Eco (1979, 131), infatti, un mondo possibile non è soltanto un possibile stato di cose, ovvero un insieme di individui forniti di proprietà, ma è anche una serie di predicati d'azione che delineano un dato corso di eventi; per cui ogni diverso corso di azioni determina un mondo possibile diverso. In altre parole, un mondo possibile narrativo non è solo uno scenario, ma è anche l'insieme di tutte le azioni che in esso si svolgono: se Peter Parker non fosse mai stato morso da un ragno radioattivo, avremmo un mondo narrativo diverso, nel quale Spiderman non sarebbe mai esistito, almeno nei modi in cui lo conosciamo. Non a caso Jenkins (2006) indica come condizione necessaria del transmedia storytelling il mantenimento della coerenza narrativa, per mantenere la quale i vari testi nei diversi media devono evitare corsi di eventi contrastanti.

Da questo punto di vista si può dunque proporre una piccola tipologia dei personaggi transmediali (o, più generalmente, transtestuali), a seconda del fatto che il *personaggio si basi su un singolo corso di eventi*, oppure il personaggio *si basi su molteplici corsi di eventi*.

Nel primo caso, si attribuisce al personaggio una bibliografia univoca e coerente, all'interno della quale si inquadrano tutte le sue occorrenze nei diversi testi; non è necessario che le diverse storie appaiano in ordine cronologico, l'importante è che esse non si contraddicano. È il caso classico della "continuity" dei fumetti di supereroi della Marvel Comics e di altri fumetti americani, basata sull'idea che tutti gli episodi di una serie siano come singoli capitoli di un'unica storia, e coincide con la concezione mondo-centrica del *transmedia storytelling*.

Nel secondo caso ci troviamo di fronte a personaggi nei quali i diversi episodi di una serie, o le diverse riprese transmediali non fanno riferimento a un corso di eventi unico: ogni occorrenza racconta una storia a sé, che potrebbe essere anche in contraddizione con le altre. Questa categoria corrisponde a quelle che Eco (1985) ha definito "serie iterative", come ad esempio certe serie poliziesche classiche quali *Il Tenente Colombo* o *Derrick*; in esse, con le parole di Daniele Barbieri,

l'ordine degli episodi è del tutto intercambiabile [...] non c'è nessun legame temporale tra un episodio e l'altro, se non quello generico che tutte le storie raccontate devono trovarsi in un certo intorno di tempo. Ogni episodio è una storia autoconclusiva, e gli episodi sono legati tra loro dal fatto di avere dei protagonisti e dei comprimari in comune, nonché una struttura narrativa sufficientemente analoga.

(Barbieri 1992, 46)

È quanto succede classicamente con i personaggi disneyani, in cui (sebbene non manchino episodicamente riferimenti intertestuali tra una storia e l'altra) ogni apparizione fa tendenzialmente storia a sé. Nel tentativo di individuare almeno alcuni dei possibili modi di variazione, ci concentreremo di seguito su questo secondo caso (i personaggi a corso di eventi molteplici), nel quale le variazioni identitarie sono per forza di cosa più ampie ed evidenti, esemplificandolo attraverso uno sguardo ravvicinato alle variazioni cui è andato soggetto nel tempo uno dei più classici personaggi disneyani, Pippo.

Nel fare questo riprendo qui, rivedendolo in una luce diversa, un modello per lo studio dell'identità transmediale del personaggio già proposto in Bertetti 2011. Esso si basa, almeno in parte, sul modello del percorso generativo del senso elaborato da Algirdas Julien Greimas (si veda Greimas e Courtés 1979), una costruzione metasemiotica nella quale sono organizzati e sistematizzati, in una rappresentazione gerarchica, i diversi livelli di descrizione che articolano l'analisi semiotica dei testi. L'idea è che le trasformazioni identitarie di un personaggio si debbano individuare a partire da tutti i diversi livelli in cui esso è analizzabile; ad alcuni di questi livelli è stato associato un particolare tipo di identità, tenendo presente che, come è risultato dalle analisi compiute (si vedano tra le altre Bertetti 2011, 2016, 2019), non tutte le componenti testuali concorrono alla stessa maniera alla costruzione dell'identità del personaggio.

A partire dalla classica dicotomia aristotelica tra *azione* e *carattere*, e quindi tra *l'essere* e *il fare* proprio del personaggio – e che *mutatis mutandis* ritroviamo nella distinzione fatta da A.J. Greimas (1970, 1982) tra *attente* e *attore* e, più in generale, tra un livello discorsivo e un livello semio-narrativo dei testi –, distinguiamo innanzitutto:

1. un'*identit*'' *esistenziale* (o, in termini greimasiani, identità *discorsiva*) del personaggio, e
2. un'*identit*'' *narrativa* del personaggio.

All'interno dell'*identit*'' *esistenziale* trovano posto:

- A. Un'*identit*'' *propria* (semantica), costituita dall'insieme degli elementi identitari che riguardano l'essere in sé del personaggio. Al suo interno si possono a loro volta identificare:

ò un'*identit*'' *figurativa*, legata all'insieme degli attributi "figurativi", in senso greimasiano, del personaggio (l'aspetto, i vestiti che indossa, le sue caratteristiche fisiche ecc.).

– un'*identit*'' *tematica*, relativa ai ruoli cosiddetti "tematici" di volta in volta rivestiti dal personaggio: ruoli sociali, familiari, culturali, lavorativi ecc.; ad esempio ruoli quali "pescatore", "guerriero", "padre", "calciatore". Dal momento che, all'interno dei testi narrativi, un personaggio riveste in genere più ruoli contemporaneamente (può ad esempio essere contemporaneamente "padre" e "guerriero"), l'identità tematica di un personaggio è data dunque dall'insieme dei ruoli che esso riveste, contemporaneamente o in successione, all'interno di un testo o di una serie di testi.

- B. Un'*identit*'' *relazionale* (sintattica) relativa agli elementi identitari che afferiscono alle relazioni del personaggio con il mondo che lo circonda: tali relazioni riguardano innanzitutto lo spazio e il tempo (relazioni *temporali* e *spaziali*) e in secondo luogo gli altri personaggi presenti nei racconti (relazioni *attoriali*).

Il livello dell'*identit*'' *narrativa* del personaggio, vale a dire quella relativa al suo *fare*, è innanzitutto quello in cui si pone l'attribuzione al personaggio di una coerenza narrativa (corso d'azioni unico o plurimo). A questo livello (che nel modello greimasiano corrisponde a quello delle strutture semio-narrative) andranno poi ulteriormente distinte tre sub-componenti sulle quali, in questo studio, non ci soffermeremo, e che saranno oggetto di uno studio più completo e approfondito:

- C. un'identità *attanziale*, relativa ai diversi ruoli attanziali rivestiti di volta in volta dall'attore-personaggio;
- D. un'identità *modale*, relativa alle diverse modalizzazioni da esso assunte.
- E. un'identità *assiologica*, nella quale – a un sottolivello più profondo – si rispecchiano i valori profondi che muovono il suo agire.

### Variazioni identitarie. Il caso “Pippo”

Purché mantenga un certo numero di proprietà essenziali ricorrenti, un personaggio può variare notevolmente tra un testo mediale e l'altro, sia nell'identità narrativa che in quella esistenziale.

Per quanto riguarda l'identità *narrativa*, si è già detto come tutti i personaggi disneyani siano il caso tipico di personaggi basati su corsi di eventi molteplici: ogni testo “fa storia a Sé”, e in ognuno la biografia del personaggio può essere diversa e spesso persino in contraddizione con altri testi. È questo anche il caso di Pippo (Goofy in inglese<sup>1</sup>), al quale di volta in volta sono state attribuite non soltanto singole vicende ed episodi, ma persino *storylife* completamente diverse e in contraddizione tra loro. Basti dire che, per esempio, in alcuni cortometraggi animati degli anni '50 Pippo, unico tra i personaggi del mondo Disney, ha persino un figlio, Goofy Junior, e una moglie, per quanto quest'ultima rimanga sempre senza nome e senza volto. Sui coloriti parenti del nostro Pippo dovremo però ritornare parlando della sua identità relazionale.

Di seguito, infatti, ci soffermeremo soprattutto sull'identità esistenziale, analizzando in dettaglio le variazioni nell'identità propria e di quella relazionale.

#### a) Variazioni nell'identità propria.

*Variazioni tematiche.* Il personaggio può rivestire di volta in volta ruoli tematici diversi, anche incompatibili tra loro: in ciascun episodio della serie di animazione *How to...*, risalente agli anni '40, Pippo mostrava agli spettatori come compiere una determinata attività, ovviamente sempre in maniera maldestra, rivestendo di volta in volta i panni dello sciatore, del cavallerizzo, del calciatore e così via. Talvolta, come in *How to play baseball (or Double Dribble, 1946)* tutti i personaggi sono diverse versioni di Pippo, che ricoprono i diversi ruoli previsti dal gioco (fig. 1). Nei cortometraggi di animazione degli anni '50 Pippo ha diversi alter-ego: il più noto è George Geef, un padre di famiglia alle prese con vicissitudini della vita quotidiana come fare una dieta, smettere di fumare, educare i figli ecc. In anni recenti, solo per fare un ulteriore esempio, Pippo è diventato il capitano delle guardie reali del Castello Disney nella serie di videogiochi *Kingdom Hearts*.

---

<sup>1</sup> Le notizie su Pippo si basano su Wikipedia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Goofy>), Paperpedia (<https://it.paperpedia.wikia.com>), Topopedia (<http://www.topolino.it/archivi/topi/>) e Inducks (<http://coa.inducks.org>), oltre che sulle mie personali letture e conoscenze.

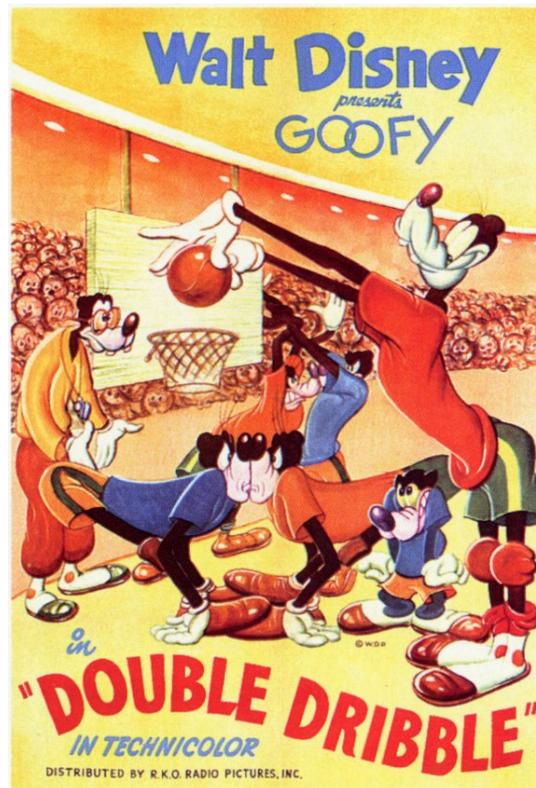


Figura 1. Poster per *Double Dribble* (1946).

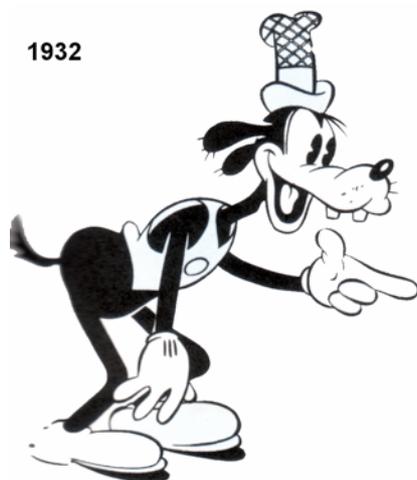
*Variazioni figurative.* L'identità figurativa può cambiare anche notevolmente nel tempo, in relazione ai cambiamenti nell'universo diegetico (nel caso dei personaggi a corso singolo d'azione, per esempio il personaggio invecchia), ma anche per mutamenti nella realizzazione grafica; variazioni anche significative si hanno spesso nel passaggio da un medium un altro, o – nei media audiovisivi – in seguito all'interpretazione di attori diversi. In genere si mantengono comunque stabili una serie di tratti essenziali che permettono la riconoscibilità del personaggio da parte del lettore/spettatore. Ciò vale innanzitutto per il *nome proprio* (Barthes, 1970), ma anche per *l'immagine propria*, vale a dire per quell'immagine, particolarmente caratterizzata, che ci permette, nel caso dei testi visivi ed audiovisivi, di riconoscere il personaggio in quanto tale (Tomasi, 1988). Un'eccezione famosa è il personaggio del Dottore nella serie britannica *Doctor Who*, dove la variazione dell'immagine propria del protagonista viene però giustificata diacronicamente da un meccanismo fantascientifico, la "rigenerazione", a cui sono periodicamente soggetti i Signori del Tempo alieni, attraverso il quale il Dottore continua a vivere in un nuovo corpo, adottando una nuova psicologia; seppur in tal modo giustificata, la continuità identitaria viene comunque rafforzata dal mantenimento di una serie di ricorrenze a vari altri livelli identitari.

Al contrario Pippo è un personaggio la cui serialità si basa essenzialmente sul riconoscimento di un'immagine propria, visto che le altre componenti identitarie variano sensibilmente, a tutti i livelli. E tuttavia anche la sua apparenza fisica spesso conserva soltanto una serie di proprietà essenziali, mentre può variare in molti tratti specifici. Nei cortometraggi di animazione degli anni '50 Pippo aveva un aspetto più intelligente, occhi più piccoli dotati di sopracciglia, spesso tutto il suo corpo era di colore chiaro invece che completamente nero (a parte il volto bianco) come siamo più abituati a vederlo e, talvolta, aveva un tono di voce normale. In alcuni cortometraggi veniva persino rappresentato senza le classiche le orecchie cadenti, i due denti sporgenti e i guanti bianchi (fig. 2).



**Figura 2.** George Geef.

Anche il nome proprio, Goofy, è cambiato più volte: si è già detto come, nei cortometraggi degli anni '50, Pippo fosse in genere chiamato George Geef; spesso, in storie come la già citata *Double Dribble* che presentavano Pippo come carattere multiplo, gli venivano assegnati anche numerose varianti del proprio nome. Non si tratta di casi particolari, legate a libere variazioni del personaggio: anzi, se guardiamo all'evoluzione storica che ha avuto il nostro Pippo, possiamo notare come egli abbia cambiato nome più volte; alla sua prima apparizione, avvenuta nel 1932 all'interno del cortometraggio *Mickey's Revue*, il suo nome era Dippy Dawg (fig. 3), in seguito esso divenne Dippy The Goof e soltanto nel 1936 si arrivò al nome per cui è noto a tutti: Goofy (fig. 4).



**Figura 3.** Dippy Dawg.



**Figura 4.** Goofy.

Tuttavia, anche questo non è in realtà il nome definitivo: in alcune storie a fumetti degli anni 2000 il nome completo del personaggio è infatti stato indicato come Goofus D. Dawg. E questo senza contare che, soprattutto nei fumetti, vi è una proliferazione di incarnazioni alternative, o alter-ego, di Goofy; solo per fare due esempi: Arizona Goof (in italiano Indiana PIPPS; fig. 5), parodia di Indiana Jones creata in Italia da Bruno Sarda e Maria Luisa Uggetti nel 1988, e il francese Sport Goofy, apparso per la prima volta nel 1980. Va detto tuttavia che questi personaggi alternativi sono spesso, sebbene non sempre, presentati come "cugini" di Pippo, a lui del tutto somiglianti.

## b) Variazioni nell'identità relazionale

Come si è detto, l'identità relazionale è definita dalle relazioni del personaggio con il mondo che lo circonda: relazioni spaziali e temporali (dove è ambientato il racconto? e in che periodo?) e relazioni con gli altri personaggi che popolano l'universo narrativo (relazioni attoriali). Nella sua versione più classica, le storie Pippo sono ambientate in epoca contemporanea nell'immaginaria metropoli di Topolinia e il suo personale universo relazionale è quello dei "topi" (Topolino innanzitutto, e poi Minnie, Pluto, Basettoni ecc.). Tuttavia, nell'insieme dei testi in cui appare sono presenti numerose variazioni rispetto a questa identità.

Vi possono essere innanzitutto variazioni spazio-temporali, relative singolarmente allo spazio o al tempo, oppure ad entrambi: si veda, per fare solo un esempio, la serie a fumetti dedicata a "Topolino e Pippo Sei Colpi" di Guido Martina (1978), ambientata nel West all'epoca della Frontiera (fig. 6).

Tali cambiamenti possono o meno essere accompagnati da variazioni nell'identità attoriale, vale a dire nel sistema dei personaggi e delle loro relazioni reciproche, le quali possono variare o meno nei trasferimenti spazio-temporali. Spesso nel caso di Pippo tali relazioni rimangono costanti: ad esempio, nel caso citato di "Topolino e Pippo Sei Colpi", viene riproposta l'inseparabile coppia a tutti nota.



Figura 5. Arizona Goof.

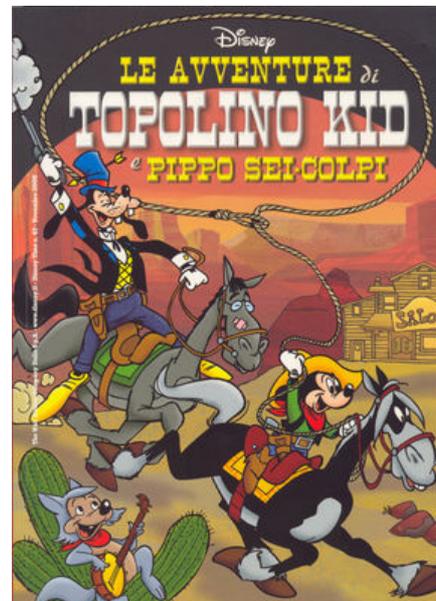


Figura 6. Pippo sei colpi.

D'altro canto, ci possono essere variazioni dell'identità attoriale del tutto indipendenti da ricollocazioni spazio-temporali. Ad esempio, in alcuni cortometraggi animati degli anni '50, come si è già accennato, Pippo ha un figlio, Goofy Junior (fig. 7), e persino una moglie. Nel 1992 Goofy Junior riappare con il nome di Max nella serie televisiva *Goof Troop* (fig. 8), nella quale si dice anche che Pippo è rimasto vedovo. Pippo e Max sono inoltre protagonisti di due lungometraggi, *A Goofy Movie* (1995) e *An Extremely Goofy Movie* (2000). Max riappare in una serie TV del 2001 TV, *House of Mouse* (come posteggiatore) e come personaggio di gioco in vari videogiochi, ad esempio *Goof Troop* per Super Nintendo (1994), *Disney Golf* per PlayStation 2 (2002), e *Disney's Extremely Goofy Skateboarding* (2001) per PC.



Figura 7. Goofy Junior.



Figura 8. Max.

Oltre a un figlio, Pippo – in maniera molto più canonica rispetto ai dettami dell'universo disneyano – ha anche un nipote, Gilberto De Pippis (Gilbert), piccolo genio della matematica e delle scienze, che fa la sua prima apparizione già nel 1954 in una storia disegnata da Bill Wright. Pippo ha inoltre, come abbiamo visto, diversi cugini (di fatto suoi perfetti alter-ego) e persino un fratello gemello, Pappo, sebbene esso compaia in un'unica storia, *Topolino e il Pippotarzan*, scritta e disegnata da Romano Scarpa e pubblicata nel 1957. Infine, in alcune storie italiane degli anni '60 e '70 Pippo ha anche una fidanzata, Gloria.

## Conclusioni

La nostra analisi delle diverse incarnazioni dello svitato personaggio disneyano potrebbe continuare e andare più in dettaglio. Crediamo tuttavia di aver già messo in evidenza gli elementi che ci stavano a cuore rispetto alla costruzione dell'identità e alla riconoscibilità dei personaggi in un'ottica transtestuale e transmediale. Pippo è un personaggio la cui identità riposa essenzialmente sulla riconoscibilità dell'immagine propria, dati i cambiamenti presenti a tutti gli altri livelli (intelligenza compresa). Sebbene nel tempo anche l'identità figurativa sia cambiata, tuttavia tali cambiamenti non hanno inficiato la riconoscibilità del personaggio da parte dei destinatari.

Come abbiamo visto, le narrazioni transmediali non sono necessariamente basate soltanto sul *worldbuilding*, ma esiste quanto meno un'altra, diversa logica di costruzione, fondata sullo sfruttamento di personaggi condivisi, tipica delle forme più antiche di franchise transmediale. In tale logica la coerenza e la consistenza narrative, centrali in un approccio mondocentrico come quello di Jenkins, passano in secondo piano e la problematica centrale diventa quella della riconoscibilità del carattere e della sua identità, che deve essere preservata nonostante le caratteristiche del personaggio non siano univocamente definite nel passaggio da un testo all'altro e da un medium all'altro.

## Bibliografia

- Barbieri, Daniele. *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di dottorato, Università di Bologna, 1992. Ultimo accesso 22 gennaio 2019. Accessibile all'indirizzo <http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp>
- Barthes, Roland. *S/Z*. Paris: Seuil, 1970. Trad.it. *S/Z*. Torino: Einaudi, 1973.
- Bertetti, Paolo. *Conan il mito*. Pisa: ETS, 2011.
- Bertetti, Paolo. "Toward a Typology of Transmedia Characters." *International Journal of Communication* 8 (2014): 2344–2361.
- Bertetti, Paolo. "Personaggi seriali e mondi transmediali. I pulp, Tarzan e le origini del Transmedia Storytelling." In *Serialization Landscapes*, a cura di Giovanni Boccia Artieri e Laura Gemini. *Mediascapes Journal* 6 (2016): 155-167. Ultimo accesso 22 gennaio 2019. <http://www.mediascapesjournal.it/>.
- Bertetti, Paolo. "Transmedia Archaeology: Narrative Expansions across Media before the Age of Convergence." In *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, a cura di M. Freeman e R. Rampazzo Gambarato, 263-271. London-New York, Routledge, 2018.
- Bertetti, Paolo. "Buck Rogers in the 25th Century. Transmedia Extensions of a Pulp Hero." In *Transmedial Characters/Characters across Media*, a cura di Jan-Noel Thon e Lukas R.A. Wilde. *Frontiers of Narrative Studies* 5.2 (2019): in corso di pubblicazione.
- Courtés, Joseph. *Le conte populaire. Poétique et mythologie*. Paris: PUF, 1986. Trad.it. *La fiaba poetica e mitologia*. Torino: Centro Scientifico Editore, 1992.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani, 1979.
- Eco, Umberto. *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, 125-146. Milano: Bompiani, 1985.
- Fast, Karin e Henrik Örnebring. "Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present)." *International Journal of Cultural Studies*, published online before print: 1–17. Ultimo accesso 13 gennaio 2019. doi: 10.1177/1367/877915605887.
- Freeman, Matthew. *Historicising Transmedia Storytelling*. New York – London: Routledge, 2016.
- Greimas, Algirdas J. *Du sens*. Paris: Seuil, 1970. Trad.it. *Del senso*. Milano: Bompiani, 1973.
- Greimas, Algirdas J. *Du sens II*. Paris: Seuil, 1983. Trad.it. *Del senso II*. Milano: Bompiani, 1985.
- Greimas, Algirdas. J. e Joseph Courtés. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979. Trad.it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Firenze: La casa Usher, 1986.
- Hamon, Philippe. *Le personnel du roman. Le système des personnage dans le «Rougon-Macquart» d'Emile Zola*. Genève: Droz.
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling." *MIT Technology Review*, 15 gennaio 2003. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. Trad.it. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.
- Jenkins, Henry. "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, two actually. Five more on Friday)." *Confessions of an ACA-Fan*, 12 dicembre 2009. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jouvet, Vincent. *L'effet-personnage dans le roman*. Paris: PUF, 1992.
- Klastrup, Linda e Susana Tosca. "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design." In *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 2004. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- Marrone, Gianfranco. *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*. Roma: Rai-Eri, 2003.
- Odin, Roger. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck & Larcier, 2000. Trad.it. *Della finzione*. Milano: Vita e pensiero, 2004
- Santo, Avi. *Selling the Silver Bullet. The Lone Ranger and Transmedia Brand Licensing*. Austin: University of Texas Press, 2015.
- Scolari Carlos, Paolo Bertetti e Matthew Freeman. *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Scott, Jason. "The Character-oriented Franchise: Promotion and Exploitation of Pre-sold Characters in American Film, 1913–1950." In *Cultural borrowings: Appropriation, reworking, transformation* [e-book], a cura di I. R. Smith. Nottingham: Scope, 2009.
- Tomasi, Dario. *Cinema e racconto. Il personaggio*. Torino: Loescher, 1988.
- Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard: Harvard University Press, 1990.
- Wolf, Mark J.P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London – New York: Routledge, 2012.