

## Personaggi seriali e mondi transmediali. I pulp, Tarzan e le origini del *Transmedia Storytelling*

Paolo Bertetti

Università degli Studi di Siena

Se consideriamo il *transmedia storytelling* come un'esperienza caratterizzata dall'espansione della narrazione attraverso diversi mezzi di comunicazione e (in molti casi) dalla partecipazione degli utenti a tale espansione, potremmo dire che non si tratta di fenomeno emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza mediale, ma si può far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra la fine dell'800 e l'inizio del '900. Un'archeologia transmediale, tuttavia, non si deve limitare a studiare la storia e le caratteristiche delle forme più antiche di narrazione transmediale; occorre anche evidenziare come alcuni meccanismi narrativi alla base delle produzioni contemporanee siano in realtà radicate nelle pratiche di serialità sviluppatesi tra fine del XIX e l'inizio del XX secolo, in particolare sulle riviste pulp. Per entrambi questi aspetti, il ruolo di Edgar Rice Burroughs sembra essere fondamentale. Il suo personaggio più conosciuto, Tarzan, apparso per la prima volta nel serial *Tarzan delle scimmie* ("All-Story Magazine" 1912), è stato il protagonista di altri venticinque romanzi, ai quali si aggiungono diversi altri seguiti (autorizzati o meno) scritti da altri autori. L'uomo-scimmia è anche uno dei primi personaggi transmediali: a partire dal film *Tarzan of the Apes* (1918), egli è apparso in innumerevoli opere su media diversi (soprattutto fumetti e film, ma anche drammi radiofonici, serie televisive, produzioni teatrali, giochi ecc.). In questo articolo ci concentreremo sulle caratteristiche che contraddistinguono le diverse espansioni narrative, proponendo anche un modello narratologico per l'analisi delle trasformazioni subite dal personaggio nel passaggio tra i diversi testi e media.

If we consider transmedia storytelling as an experience characterised by the expansion of the narrative through different media and (in many cases) by the participation of the users in that expansion, we could say that this 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. An archaeology of transmedia, however, should not only investigate the history and the features of oldest forms of transmedia storytelling; it should also highlight that certain narrative mechanisms underlying contemporary productions are rooted in the practices of seriality of the pulp magazines between late XIX and early XX century. For both of these aspects, the roles of Edgar Rice Burroughs seem to be pivotal. His best known creation, Tarzan, first appeared in the novel *Tarzan of the Apes* ("All-Story Magazine" 1912), was the main character of twenty-five sequels and some authorized and unauthorized books written by other authors. The Ape-man is also one of the first transmedia characters: starting from the 1918's movie *Tarzan Of The Apes*, he appeared in innumerable works in different media (mainly comics and film, but also radio dramas, television, Theatrical productions, games etc.). In this paper we will focus on the features of the different narrative expansions, also proposing a narratological framework to analyse the transformations of the character across different texts and media.

Key Words: transmedia storytelling, transmedia archaeology, serialità, Tarzan, pulp magazines.

John Clayton, visconte di Greystoke, più noto come Tarzan, è uno dei personaggi più popolari dell'immaginario avventuroso novecentesco, la cui fama si è andata via via diffondendo dalle riviste *pulp*, al cinema, al fumetto ed altri media ancora. Il personaggio fece il suo esordio nel romanzo *Tarzan of the Apes* di Edgar Rice Burroughs, apparso a puntate nel 1912 sullo storico pulp *All Story Magazine* e in volume nel 1914, ma già a partire dal film *Tarzan of the Apes* (1918) incominciano le sue avventure attraverso i media; da allora sono innumerevoli le opere di cui è protagonista nelle più diverse piattaforme mediali: fumetti e film, come si diceva, ma anche drammi radiofonici, serie televisive, produzioni teatrali, giochi ecc. Tarzan è in effetti uno dei primi "personaggi transmediali" dell'industria culturale novecentesca, intorno al quale si è generato un vero e proprio *franchise* finalizzato al suo sfruttamento economico sui diversi media.

Da questo punto di vista l'uomo scimmia rappresenta un valido esempio di come il fenomeno del *transmedia storytelling* (o narrazione transmediale), lungi dall'essere emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza mediale e della creazione dei grandi trust multimediali come spesso si crede, si possa in realtà far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra la fine dell'800 e l'inizio del '900, quando già apparivano prodotti che anticipavano in maniera sorprendente parecchie caratteristiche degli attuali *franchise* transmediali. È la tesi che si è cercato di dimostrare in un recente volume dedicato all'Archeologia del transmediale (Scolari, Bertetti, Freeman, 2014), e che qui riproporremo analizzando in dettaglio lo sviluppo transmediale di Tarzan.

## **Per un'archeologia del *Transmedia Storytelling***

Come noto, il concetto di *Transmedia Storytelling*, è stato proposto per la prima volta da Henry Jenkins (2003, 2006); esso ha al centro la nozione di *mondo narrativo*: se è vero che qualsiasi testo narrativo (film, fumetto o romanzo che sia) crea un proprio mondo narrativo o, come si dice, un *mondo possibile* (Eco, 1979; Ryan 1991), le narrazioni transmediali si basano proprio sull'esistenza di mondi che non si esauriscono in un singolo testo o media, ma danno origine a una pluralità di storie realizzate su piattaforme mediali diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire la complessità dell'universo diegetico; ogni media/piattaforma racconta dunque un aspetto diverso di un più vasto mondo narrativo<sup>1</sup>.

Gli ultimi anni hanno visto una proliferazione di studi che affrontano la narrazione in una prospettiva non più monomediale ma "transmediale" – si tratta anzi di un concetto ormai alla moda –, e tuttavia la maggior parte delle pubblicazioni scientifiche sul *transmedia storytelling* si concentra sulle produzioni contemporanee. Al massimo la memoria corre indietro a *Star Trek* o a *Doctor Who*, i cui universi narrativi sono apparsi per la prima volta negli anni '60. In realtà, se consideriamo il *transmedia storytelling* come un'esperienza caratterizzata dall'espansione della narrazione in media diversi e, in molti casi, dalla

partecipazione degli utenti a tale espansione, questo non è un fenomeno nuovo. Già negli anni '30 molte narrazioni destinate all'intrattenimento popolare – da Batman a Topolino – venivano spalmate su diversi media (fumetti, riviste pulp, radio, ecc.). Allo stesso tempo, erano già molto attive le comunità dei *fan*, che partecipavano in maniera significativa all'espansione del mondo immaginario (cfr. Bertetti, 2011).

Un buon esempio di un universo transmediale *ante-litteram*, anzi il primo grande franchise transmediale come lo definisce Mark J.P. Wolf (2012), è quello del *Mago di Oz*, approfonditamente studiato da Matthew Freeman (2014a). Il mondo inventato da Frank L. Baum, infatti, fa la sua prima apparizione nel 1900 nel romanzo *The Wonderful Wizard of Oz* – il primo dei quattordici romanzi della serie – e già nel 1902 inizia la sua espansione narrativa su media diversi; in quell'anno, infatti, viene rappresentato a Chicago e New York un musical tratto dal libro. Nel 1904, poi, in occasione dell'uscita del secondo romanzo, *The Marvelous Land of OZ*, Baum sviluppa, assai prima dei moderni *franchise* transmediali, un vero e proprio meccanismo di *cross promotion* attraverso l'espansione su media diversi: fumetti (*Queer Visitors from the Marvelous Land of Oz*, 1904) volumi illustrati per bambini (*The Woggle-Bug Book* del 1905, apparso in contemporanea con un musical omonimo), film, spettacoli teatrali, merchandising vario (cartoline, spillette, giochi da tavolo ecc.) e persino uno show multimediale itinerante (*The Fayrilogue and Radio-plays Tour*, 1908) con un'orchestra, una ventina di attori, proiezioni con lanterne magiche e visioni di cortometraggi. Soprattutto, tali estensioni mediali della creazione di Baum non sono semplici trasposizioni delle opere letterarie, ma corrispondono a vere e proprie espansioni narrative. Come osserva Wolf (2012),

Oz non è semplicemente nato sulle pagine del libro di Baum e poi adattato in altri media; nuove storie di Oz potevano apparire sotto forma di libri, musical, fumetti o rappresentazioni teatrali e quindi essere adattate attraverso i media, e tali adattamenti potevano spesso aggiungere nuovi materiali, eventi e personaggi, facendo di Oz un vero mondo transmediale (pp. 118-19).

Un'archeologia del *transmedia storytelling* implica alcune prese di posizione: innanzitutto occorre pensare a una concezione più flessibile di tale concetto, rispetto a quella di Jenkins (2003, 2006), per il quale il *transmedia storytelling* è strettamente legato alla creazione di un mondo finzionale più ampio e coerente attraverso molteplici forme e piattaforme mediali. In questo caso l'accento privilegia 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.

Lo stesso Jenkins (2006), del resto, ammette che quello da lui descritto è un modello ideale che ha non sempre riscontro nella pratica produttiva; alcuni anni dopo, anzi, sintetizzano alcuni principi basilari della narrazione transmediale (Jenkins, 2009), arriverà a parlare piuttosto di un'opposizione *continuity vs. multiplicity*, seppure tale molteplicità sembri interessarlo soprattutto riguardo ai casi di *mash up* e ai contributi generati dagli

utenti, oppure a *storyline* programmaticamente alternative come quelle della serie *Elsewhere* della DC Comics.

È su questa scia che Giovanni Boccia Artieri (2012) può “collocare la narrazione transmediale entro un continuum operativo complesso che va dalla riduzione del racconto da un medium all’altro (...) a narrazioni alternative” (p. 118), passando per *spin off*, narrazioni parallele, approfondimenti del racconto principale ecc.

D’altro canto, per identificare un’estensione narrativa non è necessaria un’assoluta coerenza, ma piuttosto è necessario che si mantenga una *riconoscibilità* del mondo — o dei personaggi — sui quali si basa tale espansione da parte del fruitore (lettore/spettatore/giocatore), il quale ha modelli abbastanza elastici da accettare, entro certi limiti, possibili variazioni del caso. È quanto ha mostrato Marrone (2003) analizzando semioticamente il caso del *franchising* transmediale nostrano sorto intorno al Commissario Montalbano; per Marrone l’identità “sociosemiotica” di un personaggio è data dalla totalità dei testi che si riferiscono a esso nei diversi media, in una concezione che rinvia esplicitamente al mito di Lévi-Strauss. Tra l’altro, anticipando quanto diremo, quella di personaggio è una nozione che, in un’ottica di storia della narrazione transmedia, appare centrale: come vedremo, infatti, la condivisione di un personaggio comune sembra essere logica costitutiva dominante dei *franchise* transmediali più antichi.

Una visione “archeologica” del *transmedia storytelling* permette inoltre di riannodare tali pratiche con le forme di narrazione seriale che si sono sviluppate nella *popular culture* fin dall’800, anche — e anzi prevalentemente — in un singolo media, stante il fatto che le narrazioni transmediali non sono altro che un caso particolare di transtestualità. In particolare, in Scolari, Bertetti & Freeman (2014), si è evidenziata l’importanza delle riviste pulp e dei fumetti sull’evoluzione delle narrazioni transmediali: se la narrativa pulp dei primi del Novecento ha costituito un primo grande modello di serialità, precedente l’arrivo delle serie televisive, tali formule sono poi riemerse nei *comic books* che nei decenni seguenti hanno ereditato alcune funzioni dei vecchi pulp. Proprio quello del fumetto è stato il settore della cultura popolare in cui è emersa con maggiore evidenza una serie di questioni oggi all’ordine del giorno nello studio del *transmedia storytelling*, come quelle concernenti la continuity narrativa tra le diverse serie parallele o alla consistenza dell’universo diegetico condiviso (Barbieri, 1992).

## Personaggi transmediali

Per Henry Jenkins, come si è detto, la costruzione del mondo è una delle caratteristiche centrali del *transmedia storytelling*. Anzi, per certi versi il *World Building* — non meno che la presenza di una visione produttiva strategica — diventa l’elemento centrale che distingue queste forme innovative di sfruttamento mediale da altre più antiche. Questa logica “mondocentrica” sembra, in effetti, tipica solo di alcune delle produzioni transmediali più recenti, alle quali, non a caso, Jenkins (2006) fa esclusivo riferimento; le forme più antiche di espansione mediale sono invece basate, a nostro avviso, su una logica

costitutiva dominante almeno parzialmente diversa, incentrata sulla condivisione di un personaggio comune (Bertetti 2011, 2014a) piuttosto che sulla costruzione di un mondo; si pensi soltanto alla fortuna transmediale di eroi come Sherlock Holmes, Superman o il nostro Tarzan. È quanto osserva anche Scott (2009), il quale retrodatando le origini delle produzioni transmediali fino all'epoca del film muto e individuando strategie economiche e promozionali comuni ai *franchise* contemporanei, introduce il concetto di *character-oriented franchise*. Lo stesso Jenkins (2009), ritornando più di recente sull'argomento, ammette la possibilità di ricondurre quelle odierne a pratiche transmediali più antiche, distinguendo tra le moderne figure transmediali, caratterizzate da un'unica cronologia ("*timeline*"), e personaggi come Felix The Cat svincolati da uno specifico contesto narrativo.

Un *personaggio transmediale*, è un eroe finzionale la cui storia è raccontata in una pluralità di testi su varie piattaforme mediali, ognuno dei quali apporta nuovi dettagli alla sua biografia (Bertetti, 2014a). Si pensi alle serie televisive e ai 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*.

In Bertetti 2014b si è mostrato come — sulla scorta delle teorie dei mondi possibili narrativi, per le quali un mondo possibile non è soltanto un possibile stato di cose, ovvero un insieme di individui forniti di proprietà, ma anche una serie di predicati d'azione che delineano un dato corso di eventi (Eco, 1979, p. 131) — sia possibile fare una prima distinzione formale tra i personaggi transmediali (o, più generalmente, transtestuali), a seconda del fatto che il *personaggio si basi su un singolo oppure su molteplici corsi di eventi*. Nel primo caso, si attribuisce al personaggio una bibliografia univoca e coerente, al cui interno s'inquadrano tutte le sue occorrenze nei diversi testi: è il caso classico della "continuity" dei fumetti Marvel o DC Comics, fondata sull'idea che tutti gli episodi di una serie siano come singoli capitoli di un'unica storia. Questo coincide con la concezione mondo-centrica del *transmedia storytelling*.

Nel secondo caso ci troviamo di fronte a personaggi per i quali i vari 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, autoconclusiva e potenzialmente anche in contraddizione con le altre. Questa categoria corrisponde a quelle che Eco (1985) ha definito "serie iterative", come polizieschi classiche quali *Il Tenente Colombo* o *Derrick*, o come le avventure dei personaggi disneyani (Pippo, ad esempio; cfr. Bertetti 2014b), nelle quali — sebbene non manchino episodicamente riferimenti intertestuali tra una storia e l'altra — ogni testo fa tendenzialmente storia a sé, e spesso il personaggio può apparire in ambientazioni, tempi, ruoli narrativi assai disparati, talvolta assumendo caratteristiche e attributi assai diversi.

Nel tentativo di individuare almeno alcuni modi di variazione nei quali può incorrere l'identità di un personaggio, e in particolare di uno a corso di eventi molteplice, per il quale tali variazioni sono per forza di cosa più ampie ed evidenti, si è sviluppato (Bertetti, 2011, 2014a) un modello per lo studio dell'identità transmediale del personaggio che ripresentiamo qui in forma rivista, esemplificandolo sul personaggio di Tarzan. Tale modello si basa, almeno in parte, sul modello greimasiano del percorso generativo del

senso, visto come costruzione metasemiotica nella quale sono organizzati e sistematizzati, in una rappresentazione gerarchica, i differenti livelli di descrizione che articolano l'analisi semiotica del testo. L'idea è che le trasformazioni identitarie si debbano individuare a partire da tutti i livelli in cui esso è analizzabile; ad alcuni di questi livelli è stato associato un particolare tipo di identità, tenendo presente che non tutte le componenti testuali concorrono alla stessa maniera alla costruzione dell'identità del personaggio.

Rifacendoci alla classica dicotomia aristotelica tra *azione* e *carattere*, vale a dire tra un *fare* e un *essere* proprio del personaggio — che *mutatis mutandis* ritroviamo anche nella semiotica contemporanea, nella distinzione fatta da A.J. Greimas (1970, 1982) tra *attente* e *attore* e, più in generale, tra livello discorsivo e livello semio-narrativo del testo —, distinguiamo innanzitutto:

1) un'*identità narrativa*, e

2) un'*identità esistenziale* (*discorsiva*, in termini greimasiani) del personaggio.

Il livello dell'*identità narrativa* del personaggio è quello in cui si pone innanzitutto la questione della coerenza narrativa (se, cioè, si è di fronte a un corso d'azioni unico o plurimo). A questo livello (che nel modello greimasiano corrisponde a quello delle strutture semio-narrative) andranno ulteriormente distinti:

— un'*identità attanziale*, relativa ai diversi ruoli attanziali rivestiti di volta in volta dall'attore-personaggio;

— un'*identità modale*, relativa alle varie modalizzazioni da esso assunte;

— un'*identità assiologica*, nella quale — a un sottolivello più profondo — si rispecchiano i sistemi di valori che muovono il suo agire.

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

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

— un'*identità figurativa*, legata all'insieme degli attributi "figurativi", in senso greimasiano, del personaggio: quindi non solo il suo aspetto esteriore del personaggio e la sua resa visiva, ma più in generale l'insieme degli attributi del personaggio, in senso proprio — ivi comprese le caratteristiche psicologiche — e in particolare il *nome proprio* e l'*immagine propria*, vale a dire l'immagine che ci consente nel corso di un film, e più in generale di un testo visivo, di riconoscere il personaggio (Tomasi, 1988).

— un'*identità tematica*, relativa ai ruoli tematici di volta in volta rivestiti dal personaggio: ruoli sociali, familiari, culturali ecc., ad esempio "pescatore", "guerriero", "padre", "calciatore". L'identità tematica di un personaggio (di un attore) è dunque l'insieme dei ruoli che esso riveste, contemporaneamente o in successione, all'interno di un testo o di una serie di testi, ivi compresi i casi di ricategorizzazione tematica.

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

## Sulle tracce di Tarzan

In un'archeologia del *transmedia storytelling*, Tarzan ha sicuramente un ruolo primario, non solo per il successo e la durata del suo *franchise* transmediale, e per la sua penetrazione nella cultura popolare. Il suo creatore, Edgar Rice Burroughs, ha rappresentato, non meno di Baum, un modello nello sfruttamento seriale e plurimediale delle proprie creazioni letterarie, creando già nel 1923 una società, la Edgar Rice Burroughs Inc., per gestire i diritti di licenza, lo sfruttamento del merchandising (Wolf 2012: 126; Freeman 2014b) e, dal 1931, anche la pubblicazione in proprio dei libri; questo senza contare il contributo di Burroughs nello sviluppare alcune strategie narrative e seriali tipiche dei Pulp<sup>2</sup>.

Il personaggio, come si è detto, ha fatto la sua prima comparsa nel romanzo *Tarzan of the Apes* di Edgar Rice Burroughs, apparso a puntate nel 1912 sulle pagine di *All Story Magazine*. La storia è nota: Tarzan è il figlio di Lord e Lady Greystoke, abbandonati sulla costa occidentale dell'Africa dai marinai della nave che li trasportava nelle colonie inglesi. È qui che, in una capanna in riva al mare, nasce il piccolo John. Quando il bambino ha un anno, sua madre muore di cause naturali e suo padre è ucciso da Kerchak, il capo di una tribù di grandi scimmie, i Mangani, nella fantasia di Burroughs più vicine all'uomo di quelle conosciute dalla scienza. Il piccolo orfano viene adottato dalla scimmia Kala, che gli dà il nome di Tarzan (Bianco-pelle). Il protagonista del romanzo cresce così nella tribù di scimmie, e dopo un primo periodo di emarginazione, grazie alla sua forza e alla sua intelligenza ne diventa il capo. Diventato adulto, Tarzan incontra una giovane donna americana, Jane Porter, che insieme a suo padre e ad altri membri di una spedizione scientifica sono stati anch'essi abbandonati da un equipaggio di pirati nello stesso punto della costa africana dove sorte analoga era capitata ai genitori di Tarzan venti anni prima. Dopo una serie di peripezie, quando la ragazza torna in America, Tarzan abbandona la giungla in cerca di colei, che considera il suo unico vero amore.

A questa prima avventura Burroughs fece seguire altri ventidue romanzi, ai quali vanno aggiunti due testi per ragazzi e almeno un paio di opere di altri autori, senza contare alcuni romanzi apocrifi non autorizzati. Nelle opere successive, dopo ulteriori feuilletonistiche avventure, Tarzan e Jane si sposano e hanno un figlio, Jack, che prenderà poi il nome scimmiesco di Korak ("l'uccisore"). La famiglia vive per un po' in Inghilterra ma Tarzan, mal sopportando l'ipocrisia della civiltà, decide di tornare in Africa, dove acquista una vasta tenuta che diverrà la base per le sue avventure successive.

Passato velocemente dalle pagine dei pulp alle edizioni rilegate (1914), l'uomo scimmia arriva ben presto a una certa fortuna transmediale: il primo film *Tarzan of the Apes* è del 1918 ed è una trasposizione abbastanza fedele del romanzo di Burroughs. Nel ruolo di Tarzan troviamo Elmo Lincoln, protagonista anche di due sequel, *The Romance of Tarzan* (1918, perduto) e il serial *The Adventures of Tarzan* (1921). Nel periodo del muto, furono girati in tutto otto film di Tarzan (3 dei quali *serial*), per lo più basati sui romanzi del ciclo, interpretati anche da P. Dempsey Tabler, James Pierce e Frank Merrill. Il primo film sonoro *Tarzan the Tiger* (1929), con Frank Merrill, venne in realtà girato muto e poi parzialmente

sonorizzato prima della sua uscita; Il primo autentico film sonoro fu pertanto *Tarzan the Ape Man* (1932), capostipite di una serie di dodici film con Johnny Weismuller nei panni di Tarzan, girati tra il 1932 e il 1938 per la MGM prima e per la RKO poi. Seppure per diversi aspetti alquanto distante dal personaggio burroughsiano, Weismuller, con il suo fisico atletico e la sua bellezza corporea rimasta un modello anche per gli interpreti successivi, rappresenta sicuramente il Tarzan cinematografico per eccellenza, quello al quale è maggiormente legata l'immagine cinematografica del personaggio. Al suo fianco, almeno nei primi film vi sono Maureen O'Sullivan, la Jane più famosa dello schermo, e la scimmia Cita, che non è invenzione burroughsiana, ma appare in questo film per la prima volta. Il *franchise* continuò anche dopo l'abbandono di Weismuller, con la produzione di numerosi film, fino alla fine degli anni '60, coinvolgendo parecchi attori, tra i quali il culturista Gordon Scott e Jock Mahoney. Accanto ad esso, in particolare negli anni '30, apparvero altri di Tarzan: segnaliamo in particolare *The New Adventures of Tarzan* (1935), con Herman Brix, l'unico che vide direttamente impegnato nella produzione lo stesso Burroughs. Ultimo film di rilievo è *Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes*, che nel 1984 presentò Christopher Lambert nei panni di un Tarzan dalla personalità più umana e complessa.

Nel frattempo Tarzan approda anche ad altri media: è del 1921 la prima rappresentazione a Broadway del musical *Tarzan of the Apes*, mentre bisogna aspettare il 1929 per le prime strisce giornaliera a fumetti, dovute alla mano di un grande come Hal Foster. Nel 1931 si aggiunge una serie di tavole domenicali a colori, inizialmente affidate al mediocre Rex Maxon e poi allo stesso Foster. Nonostante numerosi illustratori si fossero già cimentati con l'uomo della giungla nelle pagine dei *pulp* e dei libri, è a Foster che si deve l'immagine visiva tradizionale di Tarzan. Nel 1937 Foster è sostituito da un altro grande del fumetto, Burne Hogarth che darà nel corso degli anni (si occuperà del personaggio fino al 1950) un'interpretazione del personaggio sicuramente personale. Nel frattempo, dal 1939, le avventure di Tarzan incominciano a essere pubblicate anche in formato *comic book*.

Sempre negli anni '30 Tarzan diventa un personaggio di successo alla radio, con un primo sceneggiato in 77 puntate nel 1932 tratto da *Tarzan of the Apes*, e altri due nel 1935 e 1936 basati su storie originarie di Rob Thompson, poi riadattate nelle serie a fumetti. Ma è con il serial *Tarzan and the Diamond of Asher* (1938), che Burroughs attua un tentativo *ante litteram* di narrazione transmediale coordinata tra radio, fumetto e romanzo, nella quale i vari testi mediali, come tessere di un puzzle, tratteggiavano un'unica grande avventura (Freeman 2014b: 52).

Curiosamente, Tarzan approda relativamente tardi in televisione e nel cinema di animazione: bisogna, infatti, aspettare il 1966 perché la NBC trasmetta il primo episodio di una serie che durerà per tre stagioni (per un totale di 57 episodi di un'ora) interpretata da Ron Ely e prodotta da Sy Weintraub che aveva anche prodotto gli ultimi film del franchise, dei quali la serie è una sorta di appendice. In realtà già nel 1958 Gordon Scott aveva interpretato tre episodi pilota di un'eventuale serie, ma il progetto non ebbe seguito; il girato apparve soltanto nel 1966 come film a episodi. Quanto all'animazione è del 1976-1977 la serie TV *Tarzan, Lord of the Jungle*, mentre si dovrà aspettare il 1999, con il *Tarzan* disneyano per vedere un lungometraggio animato al cinema. Esso segna una

sorta di reboot per il personaggio, che continua tuttora a essere protagonista (seppur non continuativamente) di serie a fumetti, film, produzioni televisive, nuovi romanzi ed altre estemporanee apparizioni.

Come si vede si tratta di una produzione mediale ricchissima e articolata, qui descritta forzatamente a grandi linee, e che, ai fini di questo primo intervento abbiamo analizzato inevitabilmente a campione, concentrandoci sulle produzioni più antiche.

Anche così appare con evidenza come Tarzan sia, sul piano dell'identità narrativa, il tipico personaggio a corso di eventi molteplice. Già all'interno dei singoli media le storie non mantengono il più delle volte una coerenza intertestuale: si pensi soltanto a come le strisce giornaliere a fumetti e quelle domenicali a colori avessero *storyline* del tutto indipendenti tra loro, ognuna perseguendo una propria *continuity*. Questo è a maggior ragione se si considera l'insieme dei media, e questo anche rispetto ai testi letterari originari. Spesso a essere diversi sono avvenimenti anche importanti della biografia del personaggio: ad esempio, nei film con Weissmuller e la O'Sullivan, Tarzan e Jane non si sono mai sposati, a differenza di come avviene in ambito letterario già dal secondo romanzo (*The Return of Tarzan*, 1920). Per altro, come vedremo, anche all'interno dei romanzi di Burroughs non mancano le contraddizioni tra un testo e l'altro, e la stessa *continuity* appare talvolta problematica.

Nell'analisi che segue, ci soffermeremo in particolare sull'essere del personaggio, e quindi sulla sua *identità esistenziale*, riservando a un prossimo studio le trasformazioni relative alle sub-componenti *attoriali, modali e assiologiche* che concorrono a comporre l'identità narrativa del personaggio.

Veniamo dunque *all'identità esistenziale*, partendo dalle variazioni al livello figurativo. Dal punto di vista strettamente visivo il personaggio mantiene nel corso degli anni e dei passaggi mediali una sua fondamentale coerenza, pur nella varietà degli approcci. Così, il Tarzan di Burroughs è esplicitamente descritto come un essere umano fisicamente perfetto, un "dio della foresta", straordinariamente forte, ma anche straordinariamente bello. In questo senso si orientano sicuramente le immagini proprie (Tomasì 1988) di Weissmuller, con il suo fisico perfetto, e del Tarzan di Foster, che diventeranno il modello per tutte le incarnazioni successive del personaggio nei diversi media visivi. Prima di loro, l'immagine di Tarzan aveva subito alcune oscillazioni: i primi Tarzan dello schermo avevano certamente un fisico meno scultoreo e anche nelle illustrazioni dei pulp e dei primi libri le interpretazioni erano più variegata, basti pensare al curioso Tarzan disegnato da Charles L. Bull con un grande paio di basette per l'edizione apparsa su *The Redbook Magazine* di *Tarzan the Untamed* (1919).

Diverso è il caso di altri attributi del personaggio. Si pensi in particolare al suo linguaggio, grammaticalmente involuto e semanticamente limitato: sebbene la famosa frase "Io Tarzan, Tu Jane" non sia mai stata pronunciata in alcun film, tale linguaggio è comunque un'invenzione cinematografica risalente al primo film sonoro con Weissmuller. Viceversa, nei romanzi di Burroughs Tarzan ha un parlare impeccabile e persino forbito; egli rivela anzi una spiccata intelligenza e una particolare attitudine per le lingue, imparando da solo fin da ragazzo a leggere e scrivere in Inglese (sulla base soltanto di un abecedario) e arrivando a parlare correttamente numerose altre lingue, da quelle europee

come il francese e il tedesco, all'arabo e ai dialetti africani, fino agli idiomi di Pellucidar e degli uomini-formica<sup>3</sup>. Tuttavia l'unico film a presentare un Tarzan sotto quest'aspetto aderente all'originale burroughsiano è il serial *The New Adventures of Tarzan* (1935), non a caso la sola produzione cinematografica che vede coinvolto in prima persona lo stesso Burroughs. Bisognerà aspettare i film prodotti alla fine degli anni '50 da Sy Wintraub con Gordon Scott, e in particolare *Tarzan's Greatest Adventure* (1959) e *Tarzan the Magnificent* (1960) per ritrovare un Tarzan più vicino al personaggio originale di Burroughs.

Questa differenza sul piano figurativo corrisponde a un cambiamento significativo a un livello più profondo, quello dell'*identità tematica* del personaggio. Il Tarzan di Burroughs, almeno nei primi romanzi, è un personaggio piuttosto complesso, un uomo scimmia che è geneticamente "uomo", ma nello stesso tempo anche "animale". Dell'animale ha la mancanza di scrupoli o esitazioni nell'uccidere, qualora sia necessario, ma insieme anche la mancanza di crudeltà nel farlo; e inoltre parecchie abitudini, comprese quelle alimentari, sulle quali Burroughs non evita di soffermarsi con un certo effettismo. Dell'uomo ha la spiccata intelligenza, di cui l'abilità linguistica è una manifestazione non meno che la sua capacità di auto-apprendimento, l'attitudine a realizzare e utilizzare attrezzi (il suo famoso coltello), ma anche una vera e propria memoria culturale atavica, seppur all'inizio inconscia e rimossa, della propria eredità di nobiluomo inglese. Come osserva Manetti (2007) la dimensione nascosta che emerge, in un curioso rovesciamento della tradizione che dal romanticismo arriva a Freud, non è l'ambito dell'istinto naturale, ma proprio quello che antropologicamente si identifica con la cultura.

Già nei romanzi di Burroughs il tratto di animalità tenderà nel tempo a diluirsi, per essere ovviamente rifiutata nelle trasposizioni a fumetti. Quanto al cinema, questa dicotomia "uomo"/"animale" si stempera progressivamente; nei film (almeno in quelli del *franchise* classico), si ripropone in definitiva il vecchio tema del "buon selvaggio": Tarzan è bello, moralmente buono e onesto (e persino "puro"), non è un animale, ma in fondo – come esprime bene la sua approssimata capacità linguistica – nemmeno pienamente all'interno del dominio culturale, del quale la giungla di Tarzan finisce di rappresentare un "altro" edenico.

Per quanto riguarda l'*identità* relazionale, essa risulta nel suo insieme forte, pur nella sua complessità. Per quanto riguarda la componente spaziale, Tarzan è – in tutte le sue declinazioni mediali – strettamente legato alla sua giungla nell'Africa centrale (sebbene in cinque degli ultimi romanzi a lui dedicati da Burroughs, tale ambientazione lasci il posto agli altipiani etiopici). Ciò non toglie che egli sia, fin dal primo libro e in tutti gli altri media, un gran viaggiatore: visita non solo il mondo civilizzato (e nei film anche l'India e l'oriente), ma si spinge a esplorare in terre sconosciute, giungendo fino al mitico mondo di Pellucidar, posto al centro della terra.

La giungla africana di E.R. Burroughs ha solo pochi agganci con la geografia reale: è un mondo fantastico nel quale i toponimi realmente esistenti sono assai limitati, mentre pullulano paesi dimenticati, città favolose e imperi perduti, dalla collocazione assai problematica. Al suo interno Tarzan è molto mobile: la capanna natale del personaggio e l'insediamento delle grandi scimmie si trovano sulle coste dell'Angola, mentre la

piantazione Greystoke si trova in Kenya a ovest di Nairobi. È questa, almeno dal racconto “The Eternal Lover” (1913), la casa di Tarzan, quella in cui vive con Jane e il figlio Jack, e da cui parte per le sue avventure. È la “base” che ritroviamo anche nei comics, mentre nei film della serie classica essa si trasforma nella famosa casa sospesa sull’albero.

Riguardo alla dimensione temporale, nei primi romanzi di Burroughs Tarzan è un personaggio la cui collocazione temporale è assai precisa, ma l’accumulo di date ed eventi giunge a creare un pericolo d’incoerenza: la sua nascita si colloca nel 1888, mentre l’incontro con Jane arriva all’età di ventun anni, nel 1909. Il figlio Jake nasce qualche anno dopo, intorno al 1911, com’è suggerito in *The Return of Tarzan* (1913). La situazione arriva a complicarsi con il quarto romanzo, *The Son of Tarzan* (1915): nella vicenda non appaiono date precise, ma ci viene presentato un Jack già ragazzo dall’inizio, che passa otto anni nella Giungla tra le scimmie (assumendo il nome di Korak, l’uccisore), e arriva alla fine a sposarsi, il che farebbe del romanzo un esempio di narrativa d’anticipazione, ponendo la storia intorno al 1929. La contraddizione esplode con *Tarzan the Untamed* (1918), nella quale Jack-Korack è mobilitato nell’esercito inglese per combattere i tedeschi nel 1914, quando dovrebbe essere intorno ai tre anni. Tra l’altro a questo punto Tarzan sarebbe già sulla quarantina, precocemente invecchiato nell’arco di sei romanzi, e in *Tarzan and the Ant-Man* (1923) arriva addirittura a essere nonno.

Per garantire lunga vita al suo personaggio, nei romanzi successivi Burroughs sgancia il personaggio da una rigida cronologia, liberando il personaggio dalla realtà del tempo. Come capita spesso nella serialità di lungo periodo, i romanzi seguenti presentano un’atemporalità che trova a un certo punto la sua giustificazione in *Tarzan’s Quest* (1934), dove l’uomo scimmia beneficia dell’elisir di eterna giovinezza. Tale atemporalità, che è fin da subito caratteristica delle estensioni narrative negli altri media, non impedisce tuttavia un aggiornamento agli usi e alle tecnologie del momento, e nemmeno l’irruzione dell’attualità della storia, come nel film *Tarzan Triumphant* (1943) nel quale l’uomo scimmia John Weissmuller si trova a combattere contro un corpo d’invasione nazista.

Parallelamente a tale sganciamento temporale, Burroughs fa sparire anche la famiglia di Tarzan, che rende il personaggio troppo condizionato dal punto di vista temporale (Tarzan padre e poi nonno) e delle virtualità narrative. Già nell’opera di Burroughs, dunque, *l’identità attanziale* di Tarzan (nei suoi rapporti con i personaggi comprimari) varia parecchio nel tempo. Tale identità è accentuata nei film della serie classica, dove Jane (non più Porter ma Parker, e non più americana ma inglese) è, come già accennato, soltanto la compagna e non la moglie di Tarzan e il loro figlio “Boy” è un trovatello adottato dalla coppia e non loro figlio naturale, in osservanza del codice Hays. Ma soprattutto, come si è accennato, appare lo scimpanzé Cita come fedele compagno dell’uomo scimmia, laddove nei romanzi è Jad-bal-Ja, il leone dorato dalla criniera nera, ad accompagnare il nostro eroe.

## Conclusioni

Seppur ancora a uno stadio preliminare, il nostro studio su Tarzan ci sembra comunque confermare l'utilità di un modello orientato semioticamente nell'analisi delle trasformazioni di un personaggio attraverso media e testi diversi. La tipologia proposta tiene conto da un lato della condivisione o meno di un unico universo finzionale (inteso come corso di eventi), così come delle possibili varianti a ogni livello testuale. Tale strumento appare particolarmente rilevante per lo studio di quei *carachter-oriented franchise* che sembrano essere dominanti nelle forme storiche di espansione transmediale e seriale. Infatti, sebbene il concetto di *Transmedia Storytelling* nasca in relazione al panorama attuale della convergenza e alle possibilità date dalle tecnologie, occorre rilevare come pratiche analoghe, seppur diverse, siano presenti in media più tradizionali. In questo senso, la narrazione transmediale non è qualcosa di nuovo, ma una pratica trans-storica di produzione testuale che emerge come un elemento fondamentale della cultura popolare del XX secolo.

## Nota biografica

Paolo Bertetti insegna *Teorie e tecniche della comunicazione di massa* all'Università di Siena. Già vice-presidente dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici (AISS), si occupa di Mass media, Popular Culture, Semiotica del cinema e teoria semiotica. Le sue ricerche più recenti riguardano le narrazioni transmediali, il *worldbuilding* e l'immaginario del cinema muto italiano. Tra i suoi volumi: *Il mito Conan* (2011), *Il discorso audiovisivo. Teorie e strumenti semiotici* (2012), *Lo schermo dell'apparire* (2013). Il suo ultimo libro, *Transmedia Archaeology* (2014; con C. Scolari e M. Freeman), è stato pubblicato in Inghilterra da Palgrave Macmillan.

## Bibliografia

- Barbieri, D. (1992). *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti* (Preso da: <http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp>)
- Bertetti, P. (2011). *Conan il mito*. Pisa: ETS.
- Bertetti, P. (2014a). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, 8: 2344–236. doi:10.1080/09502386.2011.600528
- Bertetti, P. (2014b). Transmedia Storytelling: Words and Characters. A Semiotic Approach. Intervento presentato al VII Congreso Internacional de Sémiotica della Federacion Latinoamericana de Sémiotica (FELS), San Luis Potosi, Messico, 21 febbraio.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione*. Milano: FrancoAngeli.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1985). L'innovazione nel seriale. In *Sugli specchi e altri saggi* (pp. 125-146). Milano: Bompiani.

- Freeman M. (2014a). Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication*, 8: 2362–2381. Preso da: <http://www.ijoc.org>
- Freeman M. (2014b). The Wonderful Game of Oz and Tarzan Jigsaws: Commodifying Transmedia in Early Twentieth-Century Consumer Culture. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 7: 44-54. Preso da: <http://www.intensitiescultmedia.com>
- Greimas, A.J. (1970). *Du sens*. Paris: Seuil.
- Greimas, A. J. (1982). *Du sens II*. Paris: Seuil.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*, January 15. Preso da: <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan — The Official Weblog of Henry Jenkins* [Web log message]. Preso da: [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html).
- Manetti, G. (2007). L'infanzia di Tarzan e la memoria dei ragazzi selvaggi. In M. Bresciani Califano (a cura di), *Infanzia e memoria* (pp. 111-134). Firenze: Olschki.
- Marrone, G. (2003). *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*. Roma: Rai-Eri.
- Ryan, M.L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Scolari C., Bertetti P., & Freeman M. (2014). *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Scott, J. (2009). The Character-Oriented Franchise: Promotion and Exploitation of pre-sold characters in American film, 1913-1950. In I.R. Smith (ed.), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. Nottingham: Scope.
- Tomasi, D. (1988). *Cinema e racconto. Il personaggio*. Torino: Loescher.
- Wolf, M.J.P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York, NY & London: Routledge.

## Note

<sup>1</sup> Una seconda caratteristica saliente del *transmedia storytelling* è, per Jenkins, la partecipazione degli utenti all'estensione dei mondi narrativi. In questo intervento, terremo conto solo marginalmente di questo aspetto: a nostro parere, infatti, le pratiche collaborative, seppur molto importanti nello studio delle narrazioni transmediali, non sono necessarie (né sufficienti) per definirle in quanto tali. Da un punto di vista strettamente semiotico-narrativo, tale narrazione è il risultato di una rete di testi su varie piattaforme mediali che espandono un universo narrativo, dove l'origine *bottom up* o *top down* di tali testi non è pertinente.

<sup>2</sup> Si pensi ad esempio al *crossover* tra personaggi e mondi diversi messo in atto in *Tarzan at the Earth's Core* (1916), nel quale l'uomo scimmia visita la terra perduta di Pellucidar, già oggetto di un'altra serie di romanzi burroughsiani (Scolari, Bertetti, Freeman, 2014, pp. 11-12).

<sup>3</sup> Sul linguaggio di Tarzan si veda Manetti (2007).