

Il viaggio oltre la Torre: geografie simboliche e transmedialità nella saga della Torre Nera di Stephen King

Cecilia De Martino

Independent scholar

ORCID: 0009-0007-4607-6376

DOI: 10.54103/milanoup.226.c690

Abstract: Questo capitolo intende analizzare la saga della *Torre Nera* di Stephen King come un caso paradigmatico di costruzione transmediale di uno spazio narrativo simbolico e stratificato. Attraverso un approccio interdisciplinare che integra narratologia transmediale, adaptation studies e geocritica, il contributo esamina il modo in cui le diverse declinazioni medialità della saga – romanzi, fumetti, cinema e videogioco – ripropongono le geografie di Mid-World e dei mondi interconnessi, trasformando lo spazio da semplice ambientazione a dispositivo semiotico centrale. L'analisi mostra come la transmedialità non si limiti a espandere l'universo narrativo, ma ne modifichi attivamente le coordinate simboliche e topologiche, incidendo su temi chiave quali la disgregazione del centro, la tensione escatologica verso la Torre, la porosità dei confini dimensionali e la struttura iniziatica – ma non redentiva – del viaggio di Roland Deschain. In particolare, si evidenzia come ciascun *medium* introduca specifiche rielaborazioni spaziali e percettive, producendo nuove configurazioni di senso attraverso differenti codici espressivi e modalità di fruizione. La saga emerge così come un laboratorio narrativo complesso, in cui spazio, mito e racconto si ridefiniscono continuamente attraverso processi di risemantizzazione intermediale. L'universo della *Torre Nera* offre pertanto un osservatorio privilegiato per comprendere come la narrativa contemporanea costruisca mondi attraversabili, instabili e plurali, nei quali la mappa non coincide mai definitivamente con il territorio e il viaggio conta più della destinazione.

Parole chiave: transmedialità, geografie simboliche, world-building, geocritica, mitopoiesi, spazio narrativo

Abstract: This essay examines Stephen King's *The Dark Tower* as a paradigmatic case of transmedia storytelling and symbolic world-building. Drawing on an interdisciplinary framework that combines transmedia narratology, adaptation studies, and geocriticism, the study investigates how the saga's multiple medial instantiations—novels, comics, film, and video games—reconfigure the geographies of Mid-World and its interconnected worlds, transforming narrative space from a mere setting into a central semiotic device. The analysis argues that transmediality does not simply expand the storyworld but actively reshapes its symbolic and topological coordinates, affecting key

thematic structures such as the disintegration of the center, the eschatological pull of the Tower, the permeability of dimensional boundaries, and the initiatory–yet non-redemptive–trajectory of Roland Deschain's journey. Particular attention is paid to how each medium introduces specific spatial, perceptual, and narrative rearticulations, generating new configurations of meaning through distinct expressive codes and modes of engagement. Ultimately, *The Dark Tower* emerges as a complex narrative laboratory in which space, myth, and storytelling are continuously reworked through processes of intermedial resemanticization. Far from being a conventional fantasy saga, the series offers a privileged vantage point from which to examine how contemporary narrative constructs unstable, traversable, and plural storyworlds, where maps never fully coincide with territory and the journey outweighs the destination.

Keywords: transmediality, symbolic geographies, world-building, geocriticism, mythopoesis, narrative space

La saga della *Torre Nera* di Stephen King costituisce un caso esemplare di costruzione narrativa espansa e transmediale, in cui si intrecciano elementi fantasy, western, horror e fantascientifici. Configurandosi come un macrotesto sviluppato nell'arco di oltre trent'anni, l'opera ha generato molteplici forme di adattamento – romanzi, fumetti, film, contenuti digitali, un videogioco – delineando un universo narrativo modulare e attraversabile, che rappresenta una delle espressioni più articolate di world-building contemporaneo.

La presente analisi intende indagare in che modo la transmedialità contribuisca a riconfigurare le geografie simboliche e mitopoietiche della saga, trasformando lo spazio – e in particolare Mid-World – da sfondo diegetico a vero e proprio dispositivo di senso. La presente indagine si propone di esaminare in che misura le diverse trasposizioni mediali della *Torre Nera* contribuiscano a ridefinire i rapporti tra forma narrativa, configurazione dello spazio simbolico e struttura iniziatica, partecipando alla costruzione e alla proliferazione dell'universo diegetico kinghiano. In tale prospettiva, l'analisi si focalizza sul modo in cui ciascun *medium* rielabora nuclei tematici centrali dell'opera – quali la disgregazione del centro, la tensione escatologica verso la Torre e la ciclicità del percorso del protagonista – restituendoli secondo logiche espressive e configurazioni di senso eterogenee.

Nel corso del lavoro si confronteranno i sette romanzi principali, il volume *The Wind Through the Keyhole*, le serie a fumetti pubblicate dalla Marvel (2007–2017), il film *The Dark Tower* (2017) e il videogioco online *Discordia* (2009–2015), con l'obiettivo di mettere in luce le specificità semiotiche di ogni *medium* e la loro incidenza sulla costruzione dell'universo simbolico. Attraverso l'approccio comparativo, si mostrerà come la narrazione della *Torre Nera* non si limiti a

cambiare forma, ma venga costantemente riscritta, rifondata e reinterpretata in relazione al dispositivo espressivo che la ospita.

L'indagine si colloca all'intersezione tra narratologia transmediale, geocritica e Adaptation Studies. Il concetto di transmedialità, teorizzato inizialmente da Henry Jenkins (2006) come distribuzione coordinata di contenuti su più piattaforme, è qui inteso in senso più ampio, come dinamica di riscrittura e riframmentazione simbolica, secondo le prospettive di autori come Marie-Laure Ryan (2001) e Mark J.P. Wolf (2012). In parallelo, i contributi di Linda Hutcheon (2013) sull'adattamento forniscono una cornice utile per considerare i passaggi intersemiotici non come mere trasposizioni, ma come atti di rielaborazione attiva, che risemantizzano la materia narrativa in funzione delle logiche mediali. Il quadro teorico è completato dagli strumenti concettuali della geocritica di Bertrand Westphal (2007 e 2013), con particolare attenzione alla figurazione letteraria dello spazio, e dalla riflessione mitopoietica di Umberto Eco (2010), in riferimento ai modelli archetipici e ai meccanismi narrativi ciclici.

1. Metodologia

L'analisi si fonda su un approccio qualitativo e comparativo, volto a esaminare le trasformazioni semantiche e simboliche del mondo diegetico della *Torre Nera* attraverso le sue principali declinazioni mediali. Il corpus selezionato include i sette volumi che compongono la saga principale, il romanzo *The Wind Through the Keyhole*, le serie a fumetti prodotte da Marvel Comics tra il 2007 e il 2017, il film *The Dark Tower* (2017) diretto da Nikolaj Arcel e il videogioco interattivo online *Discordia*, pubblicato sul sito ufficiale di Stephen King tra il 2009 e il 2015.

La scelta di tali materiali risponde all'esigenza di individuare nuclei mediali che, per rilevanza e accessibilità, consentano di osservare le principali strategie di trasposizione, espansione e risemantizzazione dell'universo simbolico originario. Particolare attenzione è stata riservata alla dimensione spaziale e al trattamento dei topoi iniziatici, con l'intento di valutare in che modo tali elementi vengano rielaborati nei diversi codici espressivi. L'indagine si limita volutamente ai prodotti ufficiali riconosciuti come parte integrante dell'ecosistema narrativo autorizzato da King e dalla sua struttura editoriale. Non si prendono in considerazione contenuti marginali, derivati secondari, operazioni di merchandising o fanfiction, in quanto estranei alla coerenza interna del progetto autoriale e difficilmente inquadrabili in una prospettiva sistematica.

Sul piano teorico, l'analisi integra strumenti provenienti dalla narratologia classica e post-classica, dagli Adaptation Studies e dalla geocritica, con particolare attenzione alla funzione dello spazio narrativo nella costruzione mitopoietica. Si considerano inoltre i contributi degli studi transmediali per osservare le dinamiche di world-building e le trasformazioni intersemiotiche che accompagnano

il passaggio tra linguaggi. Le nozioni di temporalità, focalizzazione e struttura narrativa ciclica vengono impiegate, ove pertinente, per misurare le variazioni che ciascun *medium* introduce rispetto all'asse romanzesco originario.

Pur riconoscendo l'incompletezza strutturale insita in ogni analisi transmediale, questo studio intende offrire un modello di lettura focalizzato, ma teoricamente fondato, per interpretare le strategie di configurazione e disseminazione dello spazio simbolico nell'universo della *Torre Nera*. In prospettiva, un'estensione possibile di questa ricerca potrebbe riguardare le pratiche di ricezione e fruizione da parte dei lettori e degli utenti, nonché un confronto comparativo con altri universi narrativi espansi contemporanei.

2. Mid-World come geografia simbolica e dispositivo narrativo

«My world is like a huge ship that sank near enough shore for most of the wreckage to wash up on the beach. Much of what we find is fascinating, some of it may be useful, if ka allows, but all of it is still wreckage. Senseless wreckage» (King 2003C: 87).

La geografia di Mid-World nella *Torre Nera* non si limita a svolgere una funzione diegetica o ambientale: essa si configura come un dispositivo narrativo e simbolico centrale, in cui la rappresentazione dello spazio diventa veicolo di senso e strumento di costruzione mitopoietica. Come osservato dalla geocritica contemporanea, lo spazio letterario non è mai neutro, ma partecipa attivamente alla strutturazione narrativa, agendo come sistema di segni in grado di veicolare visioni del mondo, ideologie, traumi o desideri. In particolare, secondo la prospettiva delineata da Bertrand Westphal e ripresa da Robert T. Tally Jr. (Westphal, 2013:X), ogni scrittura letteraria può essere letta come una forma di cartografia immaginativa: non un riflesso oggettivo della realtà spaziale, ma una sua organizzazione simbolica, sempre selettiva, sempre figurata.

Mid-World incarna esemplarmente questa concezione. La sua struttura frantumata, decentrata, in perenne collasso, riflette il venir meno di un ordine cosmico e narrativo un tempo stabile, ma oggi degradato. I suoi paesaggi spezzati – deserti infiniti, città abbandonate, foreste distorte, varchi dimensionali – non sono solo evocazioni fantastiche, bensì traduzioni simboliche della disgregazione del mondo e della crisi dell'identità. Lo spazio, nella saga, è segnato da una logica entropica (Westphal 2007: 26,35,48): ciò che era centro è diventato rovina; ciò che era mappa è diventato frammento. L'evocazione della *Waste Land* eliotiana, esplicitamente richiamata nella saga, permette di leggere il paesaggio di Mid-World come territorio ferito, degradato dal venir meno del legame tra il sovrano e la sua funzione rigeneratrice (già in Furth 2012: 31¹). La citazione

1 Robin Furth ha curato un ampio e dettagliato compendio dell'universo narrativo della saga della Torre Nera, che raccoglie e sistematizza luoghi, personaggi, creature, concetti e

iniziale, in cui lo stesso Roland descrive il proprio mondo come un relitto senza senso, esprime con lucidità questa percezione di vuoto strutturale e di smarrimento ontologico.

Ma la geografia di Mid-World non è solo ferita: essa è anche metamorfica, dinamica, legata alle condizioni interiori del protagonista. In un continuo gioco di rifrazione tra paesaggio e psiche, lo spazio si desertifica quando Roland si isola, si irrigidisce quando rifiuta il legame umano, si apre quando sperimenta l'empatia o accoglie la presenza dell'altro (vedasi l'episodio della Way Station in David, Campbell e Isanove 2012 e in King 2003A). È in questo intreccio tra geografia e coscienza, tra rovina esterna e trauma interno, che la saga costruisce una vera e propria cartografia simbolica della perdita e della possibilità. Mid-World, dunque, non è solo lo sfondo su cui si muove Roland: è il suo specchio, il suo doppio e, talvolta, il suo giudice.

2.1. La disgregazione del centro: Gilead, la caduta e la nostalgia

Al cuore dell'universo narrativo della Torre Nera si colloca Gilead, città mitica e capitale ormai perduta del regno di All-World. Più che un semplice topos diegetico, Gilead si configura come un *omphalos* simbolico: un punto di origine e di convergenza, caricato di senso sacrale e ordinatore. Come le grandi città-mondo della tradizione – Delfi, Gerusalemme, Roma (Westphal, 2013: 10-15) – Gilead incarna un centro cosmico da cui si irradiano le direzioni, le leggi e i significati. La sua caduta non è soltanto un evento storico interno alla saga, ma il segno narrativo di una frattura mitica, la perdita di un asse che garantiva coerenza spaziale, temporale e ontologica. Questa frattura attiva una dinamica entropica che investe l'intera configurazione del mondo: dalla dissoluzione dei confini politici alla proliferazione delle *thinies*, fino all'instabilità percettiva che disarticola le relazioni tra le dimensioni. Mid-World, in seguito alla rovina di Gilead, si presenta come un paesaggio stratificato e incoerente, in cui convivono simultaneamente rovine tecnologiche, presenze arcane e frammenti di epoche non riconciliabili.

Il mondo di Roland è un mondo “rotto”, segnato da una malattia del tempo e da un'esistenza sospesa tra memoria e rovina. La sua struttura rispecchia uno spazio dove passato e presente convivono in un'unica superficie discontinua. In questa logica, il tempo si sfibra, la diacronia si disarticola, e lo spazio si fa stratigrafico, giustapponendo memorie e rovine senza una logica evolutiva. Le mappe del mondo non tracciano più un territorio ordinato: sono resti, reperti, proiezioni incomplete. L'ordine simbolico che un tempo organizzava lo spazio

terminologie interne alla saga, offrendo uno strumento prezioso per la comprensione della sua struttura interna e del lessico diegetico. Nel corso del presente contributo, si farà frequente riferimento al suo lavoro, sia per coerenza terminologica sia per l'efficacia descrittiva delle sue sintesi. Per questo motivo, le citazioni puntuali saranno limitate ai soli casi in cui risultino essenziali ai fini argomentativi.

in funzione di un centro legittimo viene sostituito da un orizzonte disgregato e policronico.

La figura di Arthur Eld, antenato mitico di Roland e re-guaritore, radica Gilead in una tradizione arturiana e cristologica, secondo la quale il sovrano sacro garantiva la fertilità della terra, l'integrità dell'ordine e la stabilità dei confini (Furth 2012:31). Con la fine di Gilead, questo patto simbolico si spezza. La *Waste Land*, già elaborata da T.S. Eliot come metafora della sterilità spirituale e della crisi del senso, diventa nel mondo della Torre Nera la grammatica stessa del paesaggio. Roland è un pellegrino di rovine, il cui cammino si snoda tra ciò che resta di un mondo perduto e l'impossibilità di rigenerarlo. In questo contesto, la geografia si trasforma in un codice simbolico intertestuale, attivato dalla "enciclopedia" del lettore (Eco 2010:60-61), che riconosce e connette isotopie, echi e archetipi nella rete del racconto.

Il ricordo di Gilead, continuamente rievocato da Roland, non è solo nostalgia individuale, ma memoria fondativa: testimonia una ferita originaria, una mancanza che orienta il desiderio e determina il movimento narrativo. La forma dei luoghi, nella percezione individuale, è soggetta a continue trasformazioni: è proprio questa instabilità, questa capacità della memoria di riscrivere lo spazio, che consente alla letteratura di immaginare e costruire mondi alternativi (Westphal 2007: 157). In questo senso, Roland agisce come demiurgo di uno spazio perduto, la cui esistenza sopravvive solo nella narrazione: Gilead continua a vivere come costruzione culturale, come mondo possibile, come mappa mentale del rimpianto e della speranza. L'universo narrativo kinghiano non propone dunque un modello mimetico dello spazio, ma un paesaggio dell'anima, in cui l'autore, il personaggio e il lettore collaborano alla co-creazione di un orizzonte condiviso.

La memoria stessa diventa, allora, spazio narrativo: ciò che Roland ricorda – e ciò che il lettore ricostruisce – non appartiene a una storia oggettiva, ma a un mondo possibile abitato da sogni, rimorsi e ideali infranti. In questa logica, calando il testo nella teoria dei mondi narrativi di Eco (2010: 176 e ss.), Gilead non è solo un luogo diegetico, ma uno stato del mondo costruito dalla fabula. La ciclicità narrativa della saga – che chiude con un ritorno al punto di partenza – accentua questa tensione tra desiderio di restaurazione e impossibilità di redenzione. Gilead è il centro perduto che genera il movimento, ma che non può più essere raggiunto: come la Gerusalemme celeste dei pellegrini medievali, resta visibile solo nella distanza, come luogo del senso che dà forma all'erranza.

2.2. Geografie periferiche: Out-World, Borderlands e Calla

Se Gilead rappresenta il centro simbolico perduto, l'asse originario dell'ordine e della legittimità, le regioni che si estendono oltre i suoi confini costituiscono lo spazio della deriva, dell'ambiguità e della disgregazione. Le aree denominate Out-World, Borderlands e Calla – disseminate nel corso della saga e delle sue trasposizioni – non hanno soltanto una funzione geografica, ma rappresentano

zone liminali, in cui i confini tra bene e male, umano e disumano, passato e presente, interno ed esterno diventano instabili, se non del tutto indecidibili.

Calla Bryn Sturgis (oggetto degli eventi di King 2003E), in particolare, rappresenta un caso emblematico. Situata ai margini tra Mid-World e le terre oltre, la Calla è una comunità ordinata, ancora legata a rituali, gerarchie e pratiche agricole, ma già segnata dalla corruzione del tempo e dalla minaccia della rovina. Il rito della raccolta, lo sdoppiamento traumatico dei gemelli, l'oscura presenza dei Lupi: ogni elemento contribuisce a costruire un'immagine inquietante della marginalità come luogo di instabilità e violenza. La Calla non è il mondo antico, né ancora il suo totale superamento: è una terra di mezzo che conserva i resti di un ordine simbolico in disfacimento. Lo stesso vale per le *Borderlands*, territori non cartografabili in modo stabile, dove la dimensione spaziale assume tratti allucinatori o labirintici. Questi luoghi, spesso privi di nomi o segnati da ripetizioni narrative e topografiche, mettono in scena l'idea di spazio come trauma, come esperienza disorientante che sfida le capacità interpretative del soggetto e del lettore. La logica che li governa è profondamente postmoderna (Westphal 2013: 46 e ss): il paesaggio non è più riflesso o cornice, ma campo di forze instabili, dove ogni direzione può condurre all'inganno, alla perdita, alla discontinuità.

Infine, l'*Out-World* incarna in senso pieno la logica della deterritorializzazione (Westphal 2013: 51-52). Qui i confini si dissolvono, il paesaggio diventa desertico, la lingua stessa perde coerenza. Roland e il suo *ka-tet* attraversano territori in cui il tempo si spezza, le città appaiono e scompaiono, le strade si biforcano verso dimensioni inaccessibili. In questi spazi si realizza appieno la trasformazione dello spazio in metafora esistenziale e metafisica: l'erranza fisica coincide con l'erranza interiore, e la direzione perde valore in favore della sopravvivenza. In una logica narrativa dominata dall'incertezza e dalla disgregazione, il cammino prende il posto della mappa: ciò che conta non è più la direzione o la meta, ma il movimento stesso, l'esperienza del passaggio, la continua rinegoziazione del senso lungo il tragitto.

L'insieme di queste geografie periferiche mette in crisi ogni residuo di razionalità cartesiana: la mappa non guida, ma confonde; lo spazio non ordina, ma deforma. In una simile configurazione, la funzione narrativa dello spazio si radicalizza, dacché esso non accompagna il racconto, ma lo plasma. Le zone liminali della saga non sono territori da attraversare: sono dispositivi narrativi, che destabilizzano la linearità e aprono il racconto a una pluralità di mondi possibili, tra visione, ricordo e perdita.

2.3. End-World e la Torre: lo spazio del limite e della rivelazione

Nel sistema spaziale della *Torre Nera*, l'*End-World* rappresenta il punto di massima rarefazione e insieme di massima tensione simbolica. Laddove Gilead costituiva il centro ordinatore perduto e le geografie periferiche tracciavano la zona dell'instabilità e della transizione, l'*End-World* si configura come lo spazio

del limite assoluto, luogo terminale e soglia tra i mondi. Qui la geografia cessa di essere estensione e diventa compressione, nodo, attrazione gravitazionale. Tutto tende verso questo punto, che non è semplicemente un "luogo finale", ma una configurazione escatologica dello spazio, dove la direzione coincide con la rivelazione e, al tempo stesso, con il fallimento.

L'architettura dell'End-World è marcata da elementi di desolazione estrema: la torre svetta isolata, circondata da rovine ciclopiche, deserto e tempo spezzato. Non c'è più pluralità spaziale, ma concentrazione simbolica. In questo senso, la Torre non è soltanto la meta fisica del viaggio, ma l'oggetto mitico per eccellenza, assimilabile all'albero cosmico, all'*axis mundi*, alla scala celeste: un simbolo che connette i piani dell'essere, attraversa le dimensioni e fonda il senso stesso del mondo narrativo. Nelle cosmologie mitiche di numerose culture, esiste l'idea di uno spazio privilegiato – un asse centrale – che connette i piani dell'esistenza e ordina il mondo attorno a sé. La Torre di King, pur inserita in un universo narrativo frammentato e segnato dall'entropia, conserva una funzione analoga: rappresenta il punto focale da cui emana il senso e attorno al quale si articola l'intero sistema simbolico. In un mondo in disfacimento, essa dà forma al caos.

Tuttavia, la tensione escatologica che struttura l'End-World non si risolve in un'esperienza di epifania lineare o redentiva. Il suo simbolismo è ambiguo: la Torre attira, ma respinge; promette senso, ma rimanda al trauma della ripetizione. In questo senso, essa rappresenta una forma estrema di spazio allegorico: un luogo che non si lascia abitare, ma solo inseguire; che non si mostra nella sua interezza, ma si rivela attraverso il percorso stesso. L'End-World, dunque, non è una conclusione, ma una configurazione liminale che mette in crisi la logica teleologica della narrazione.

È significativo che nella rappresentazione dell'End-World le coordinate spaziali perdano qualsiasi affidabilità: il tempo si piega, i varchi tra i mondi si intensificano, le regole fisiche si infrangono. Il paesaggio si fa visione, soglia, deformazione percettiva. Roland avanza in un paesaggio che è già allegoria, attraversando una soglia che è anche abisso. In questa tensione, lo spazio finale non chiude la narrazione, ma la rilancia: invece della rivelazione, il lettore assiste al ritorno, all'inizio che ricomincia, alla spirale che non si richiude.

La Torre, dunque, non è soltanto il cuore del mondo, ma l'enigma che lo struttura. Essa rappresenta la massima espressione della geografia simbolica della saga: non un oggetto da raggiungere, ma un significante assoluto, che organizza la realtà come campo semantico. L'End-World non è il confine oltre il quale non c'è nulla, ma il punto in cui spazio, tempo e narrazione collasano su sé stessi, per essere rimessi in moto. È il luogo in cui il senso si consuma e, proprio per questo, si ricrea.

2.4. Vettori e *thinnies*: instabilità cosmologica e porosità dello spazio

La saga della Torre Nera non costruisce il proprio universo narrativo su una geografia chiusa, definita da confini netti e rapporti stabili, bensì su una cartografia fluida e interconnessa, in cui lo spazio è attraversato da tensioni, varchi e distorsioni. I concetti di *beam* (vettore) e *thinny* (fenditura) esemplificano questa visione: entrambi esprimono l'idea che il mondo non sia statico, ma teso, fragile, esposto a continui slittamenti tra piani e dimensioni.

I vettori, o *beams*, sono linee di forza invisibili che attraversano il mondo e convergono verso la Torre. Fungono da architravi cosmologici e strutturano lo spazio come una rete orientata: il mondo, pur in rovina, mantiene un orientamento implicito, una direzione simbolica che guida il viaggio. Tuttavia, i vettori non sono solo elementi di stabilità: il loro collasso, esplicito nella trama della saga, segnala la perdita dell'asse e l'avanzamento dell'entropia. La loro funzione è quindi duplice: da un lato orientano, dall'altro testimoniano l'incombere del disfacimento.

Le *thinnies*, invece, rappresentano vere e proprie fenditure del tessuto della realtà. Si manifestano come fratture spazio-temporali, luoghi in cui il confine tra mondi si assottiglia fino a cedere. Il paesaggio attraversato da una *thinny* è distorto, acusticamente perturbato, visivamente alterato. Queste aperture destabilizzano la percezione e minacciano la coerenza narrativa: ciò che appariva reale si sfalda, e la linearità dello spazio si dissolve in un'inquietante sovrapposizione di livelli.

In termini simbolici, le *thinnies* incarnano la porosità del mondo kinghiano, la sua natura instabile e pluristratificata. Esse mettono in discussione il principio di separazione tra le dimensioni (cfr. Westphal 2013: 97-98 e 116) e suggeriscono un universo narrativo in cui i confini non sono dati, ma continuamente rinegoziati. Attraversare una *thinny* significa oltrepassare una soglia ontologica: è l'esperienza del perturbante, dell'altrove, dell'imprevedibile. In questo senso, le *thinnies* sono dispositivi narrativi di apertura: non solo destabilizzano lo spazio, ma ne moltiplicano i significati possibili. Queste fenditure si comportano come i "buchi neri invisibili" esemplificati da Ryan (2001: 125) nella tessitura del mondo: punti di crisi attraverso cui i personaggi – e simbolicamente anche il lettore – vengono inconsapevolmente risucchiati in realtà parallele, altri livelli dell'esistenza che sfuggono alla logica razionale. Si tratta di luoghi che rompono la superficie della narrazione e aprono passaggi verso una molteplicità di mondi possibili, destabilizzando ogni pretesa di coerenza unitaria o ontologia fissa.

Sia i vettori che le *thinnies* contribuiscono a delineare una cosmologia non lineare, costellata di fessure, tensioni e rimandi interdimensionali. La geografia della saga diventa così tessuto narrativo su cui si inscrivono strappi, proiezioni e riscritture. L'ordine spaziale non è più garantito da un'architettura fissa, ma da un equilibrio precario, costantemente minacciato. Questa configurazione riflette, a livello strutturale, la crisi di senso che attraversa i personaggi e, per

estensione, il lettore: ciò che sembrava familiare si mostra fragile, e ogni punto del mondo può aprirsi su un altrove inconciliabile. La ricorsività delle soglie e delle fratture, infine, produce un effetto narrativo preciso: l'instabilità diventa norma, l'erranza si fa esperienza primaria. Lo spazio non è più soltanto ciò che si percorre, ma ciò che si dissolve sotto i piedi. Le *thinies*, in particolare, mettono in crisi il concetto stesso di mappa, perché ogni carta del mondo può diventare obsoleta, ogni orientamento può fallire. Come già suggerito nella rappresentazione dell'End-World, anche qui lo spazio non garantisce più direzione o senso, ma apre all'esperienza della complessità, del trauma, della pluralità dei mondi.

3. Il viaggio di Roland: struttura iniziatica e mitopoiesi

Il viaggio di Roland Deschain costituisce l'asse narrativo centrale della saga della Torre Nera, eppure la sua traiettoria non corrisponde al modello eroico tradizionale. Sebbene articolato in tappe, prove, incontri e perdite, esso non conduce a una sintesi redentrice, bensì a una ciclicità interrotta, fondata sull'ossessione e sulla colpa. Roland attraversa territori devastati e dimensioni frammentate spinto dal *ka*, una forza impersonale che orienta il suo cammino ma sottrae senso alle sue scelte. Il suo pellegrinaggio mitico si configura dunque come un'esperienza liminale, che sovverte le coordinate dell'epica classica per iscriversi in una mitopoiesi negativa, fondata sulla reiterazione e sull'ambivalenza.

3.1 Roland Deschain come cavaliere errante: archetipi e deviazioni

Roland Deschain si presenta fin dalle prime pagine della saga come una figura archetipica, immediatamente riconoscibile nei tratti del cavaliere errante, del cercatore e del vendicatore solitario. La sua iconografia – pistola, cappello, passo instancabile nel deserto – richiama il western classico, ma tale forma esterna si innesta su un impianto profondamente epico e simbolico. Roland è l'ultimo erede di Gilead e di Arthur Eld, nonché l'ultimo dei pistoleri, e in quanto tale porta su di sé la responsabilità di una missione che ha perso il proprio fondamento: ritrovare e raggiungere la Torre, cuore metafisico del mondo, ma anche oggetto di desiderio assoluto e ambiguo.

La sua genealogia narrativa è duplice: da un lato, Roland si inserisce nella tradizione del cavaliere arturiano, come suggerisce il riferimento esplicito ad Arthur Eld (o meglio, Re Artù), figura mitica e progenitore del suo lignaggio; dall'altro, la sua solitudine e la natura del suo viaggio lo avvicinano all'eroe tragico, destinato non alla salvezza ma al fallimento e alla ripetizione. Il mondo che attraversa non è un territorio da redimere, bensì uno spazio devastato, che riflette la lacerazione originaria prodotta dalla caduta del centro. A differenza dell'eroe epico o del conquistador occidentale, che trasforma lo spazio in luogo e lo organizza in funzione di un dominio (Westphal 2013: 133,160), Roland

si muove in una logica nomadica: non cerca di imporre ordine, ma si adatta a una geografia instabile, disseminata e mutevole. Il suo cammino si sviluppa all'interno di uno «*smooth space*» (Westphal 2013: 108): uno spazio che non conosce confini fissi, che non può essere mappato definitivamente, e che rifiuta ogni territorializzazione. In questo senso, la figura del pistolero si oppone radicalmente alla tradizione di conquista e insediamento che ha caratterizzato la cultura occidentale. Se il colonizzatore apriva lo spazio per trasformarlo in possesso, Roland si limita a percorrerlo, a “farlo crescere” nella misura in cui lo abita, senza mai dominarlo. La sua sopravvivenza è adattamento, non progetto: non mira a ristabilire un ordine perduto attraverso un'azione metamorfica o creatrice, ma si misura costantemente con l'eterogeneità del mondo, con la frammentazione delle sue logiche e la molteplicità dei suoi simboli. In tal modo, la sua erranza si configura come un'esperienza di trasgressione dello spazio: non lineare, non finalistica, ma fondata sulla permanenza nell'instabile, nella soglia, nel non-risolto.

Il suo cammino si sviluppa secondo una logica iniziatica, in cui le tappe del viaggio non servono a costruire un'identità stabile, ma a smascherarne la precarietà. A ogni incontro, il pistolero è chiamato a confrontarsi con la perdita: Jake, Oy, Eddie e Susannah sono legami temporanei che vengono sacrificati in nome di un fine dettato da un impulso ossessivo verso la Torre, un'attrazione fatale verso un centro il cui senso ultimo resta sconosciuto, anche per lui. In questa dinamica, la figura di Roland si allontana progressivamente dall'archetipo dell'eroe redentore per assumere i tratti del guardiano dell'ossessione: colui che non può fermarsi, che antepone la missione al legame, e che per questo è condannato alla solitudine. Il suo rapporto con la Torre è emblematico: essa è al tempo stesso meta e miraggio, simbolo di ordine e strumento di condanna. Roland non può rinunciare a raggiungerla, ma ogni passo verso di essa lo allontana dalla possibilità di un riscatto umano. La narrazione insiste sul paradosso di questa figura: ultimo portatore di un codice cavalleresco, ma anche suo traditore sistematico; uomo giusto, ma pronto a sacrificare innocenti per non deviare dal cammino; pellegrino che cerca senso, ma finisce sempre per ritrovarsi nell'atto stesso della perdita.

In questa prospettiva, Roland è figura liminale, sospesa tra passato e futuro, tra identità e disintegrazione. Il suo viaggio, più che un progresso lineare, si configura come un ritorno ossessivo al punto di origine, reso esplicito dalla struttura circolare dell'intera saga. La *mise en abyme* finale – Roland che si ritrova di nuovo nel deserto, con la pistola in pugno e il sole alle spalle – cristallizza questa condizione: il cavaliere errante è imprigionato in un ciclo che sembra destinato a ripetersi all'infinito. Tuttavia, la ripetizione non è priva di ambivalenza: se da un lato essa rappresenta la punizione per le colpe passate, dall'altro può essere letta come un'ulteriore occasione di redenzione, un nuovo inizio che contiene in sé la possibilità del cambiamento. King lascia deliberatamente sospesa la questione:

la ciclicità del tempo può essere maledizione, ma anche spazio di apprendimento. Il movimento stesso diventa, in quest'ottica, non solo castigo ma potenziale rigenerazione. L'epica kinghiana si fonda dunque su una mitopoiesi paradossale: un mito che nasce dalla reiterazione del fallimento, ma che, proprio attraverso la ripetizione, apre a una possibile riscrittura. Non c'è apoteosi finale, ma un tempo mitico in cui l'eroe può forse imparare a scegliere diversamente.

3.2. *Ka* e *ka-tet*: necessità, perdita e comunità

Uno dei nuclei concettuali più rilevanti della saga della *Torre Nera* è rappresentato dal *ka*, termine chiave nella cosmologia kinghiana che designa una forza impersonale, misteriosa e ineluttabile, simile al destino, ma dotata di un'attività propria e orientata. Il *ka* non è né benevolo né maligno, non è un piano superiore né una punizione: è piuttosto una logica che precede e sovrasta le volontà individuali, inscrivendo le scelte in una rete di causalità che eccede la comprensione umana. Roland, fin dal primo volume, agisce sotto l'impulso del *ka*: non sceglie, ma obbedisce; non programma, ma risponde a una chiamata di cui intuisce solo parzialmente il senso. In questa prospettiva, l'eroismo del protagonista risulta profondamente ambivalente. Se da un lato Roland appare come il portatore di una missione cosmica – salvare la Torre e dunque preservare l'equilibrio dei mondi – dall'altro la sua totale dedizione al *ka* lo priva di autonomia morale. Il suo cammino è segnato dalla perdita non perché il sacrificio sia necessario, ma perché la logica del *ka* lo esige, anche a costo di disumanizzare il suo agente². Come osserva spesso lo stesso protagonista, “*ka is a wheel*”: il suo movimento circolare non può essere arrestato, e ogni deviazione viene riassorbita nel fluire della necessità.

Il *ka*, tuttavia, non agisce mai in isolamento: a esso, infatti, si associa il concetto di *ka-tet*, cioè un gruppo di individui uniti da un destino comune. Il *ka-tet* costituisce, nella struttura narrativa della saga, l'unica forma possibile di comunità, fondata non sull'intenzionalità, ma sulla convergenza simbolica. Jake, Eddie, Susannah e Oy non sono semplici compagni di viaggio: sono legami archetipici, insostituibili, che danno forma a un'identità collettiva effimera e fragile. Il *ka-tet* incarna, in un certo senso, la possibilità di sottrarsi alla solitudine del destino: la speranza di un mondo abitato insieme, anche nella rovina. Eppure, la logica del *ka* prevede anche la disgregazione inevitabile del *ka-tet*. Ogni vincolo affettivo viene messo alla prova, spezzato, sacrificato. La morte di Eddie, il sacrificio di Oy e Jake, la partenza di Susannah segnano una frattura non solo affettiva, ma ontologica. Roland si ritrova, ogni volta, più solo, e ogni perdita svuota progressivamente il senso del suo avvicinarsi alla Torre. In questa dinamica, la tensione tra *ka* e *ka-tet* diventa il motore tragico della narrazione: la missione esige la comunità, ma la distrugge per realizzarsi.

2 O, per lo meno, questo è quanto ritiene Roland al principio del suo viaggio.

Il lettore è chiamato a confrontarsi con questa contraddizione irrisolta: è possibile salvare il mondo se per farlo si perdono tutte le ragioni per abitarlo? La saga non offre risposte definitive, ma insiste sulla complessità del dilemma. Roland non è un martire, né un eroe redentore: è un uomo spinto da una forza che non comprende e che lo porta a ripetere ciclicamente gli stessi errori, nella speranza – forse – di imparare a scegliere diversamente. La funzione mitopoietica del *ka* non è quella di fondare un ordine, ma di mettere in scena la tensione insanabile tra necessità e perdita, tra destino e relazioni umane. Il *ka-tet*, in questo contesto, agisce come spazio di sospensione all'interno del viaggio iniziatico: un'interruzione effimera che permette, per un breve tempo, di abitare il mondo insieme. La sua disgregazione, però, riafferma la logica tragica che regge l'intera architettura della saga: l'universo kinghiano non promette redenzione, ma, al massimo, una fragile consapevolezza. E se il *ka* è una ruota, allora il senso si trova non nel fine del viaggio, ma nel modo in cui si cammina – o si cade – insieme.

3.3. Tempo spezzato e ciclo eterno

Il tempo nella *Torre Nera* è disarticolato, stratificato, attraversato da fratture e anelli. Non segue un ordine lineare e progressivo, ma si sviluppa in forme distorte, simultanee, contraddittorie. La narrazione si struttura attraverso salti temporali, flashback, distorsioni cronologiche e ritorni che riflettono, a livello diegetico, la frantumazione dell'universo stesso. Mid-World è segnato da una “malattia del tempo” (oltre che dello spazio): un deterioramento dell'asse cronologico che si manifesta nella perdita di coerenza tra le dimensioni e nella sovrapposizione di tempi eterogenei.

Questa instabilità temporale non è soltanto un tratto del mondo rappresentato, ma una componente strutturale della narrazione. Il lettore viene costantemente disorientato: attese dilatate, ricordi che interrompono l'azione, ripetizioni simboliche, soglie che permettono di accedere ad altri momenti e spazi. Il tempo, nella saga, è al tempo stesso materia narrativa e dispositivo simbolico, attraverso cui si tematizzano l'irrisolto, la colpa, l'impossibilità di chiudere il ciclo. Come nella *Waste Land*, la linearità è spezzata e ogni tentativo di costruire una sequenza ordinata viene frustrato dalla presenza di eventi che si replicano, mutano forma, o ritornano sotto nuove configurazioni. Tale dinamica trova il suo compimento nel finale della saga, in cui Roland giunge finalmente alla Torre, affronta i suoi fantasmi e si ritrova esattamente dove tutto era iniziato: nel deserto, all'inseguimento dell'Uomo in Nero. L'apparente trionfo si rovescia in una *mise en abyme* ciclica per cui l'eroe non avanza, ma ricomincia. Il tempo diventa qui una figura dell'eterno ritorno, non come affermazione della totalità del divenire, ma come condanna alla reiterazione del trauma. Il mondo non si rigenera: si ripete. La salvezza è differita, forse addirittura impossibile. La Torre non è il luogo del senso, ma il meccanismo che rimette in moto l'incompiutezza.

In questo contesto, la narrazione stessa si configura come atto tragico e autoriflessivo: raccontare significa riportare Roland nel punto d'origine, esporlo ancora una volta alla prova, costringerlo a rivivere le stesse scelte. La funzione del racconto, quindi, non è quella di chiudere, ma di mantenere aperto e il testo diventa il luogo in cui il tempo fallisce, si avvita, si incrina. Come spesso accade nella scrittura kinghiana, il mito si costruisce non attraverso l'elevazione eroica, ma attraverso la reiterazione dell'errore, la permanenza della ferita, l'impossibilità della catarsi. E tuttavia, questa ciclicità non è priva di aperture. Il dettaglio finale – il Corno di Eld, finalmente recuperato – introduce una variazione nella ripetizione, una differenza che, pur minima, suggerisce la possibilità di un'altra scelta. Il tempo della saga è dunque tempo spezzato, ma non completamente chiuso: il ritorno può diventare riscrittura, la condanna può contenere il seme della trasformazione. Il mito, in questa prospettiva, non è fissato, ma instabile, dinamico, sempre in potenza.

La narrazione della *Torre Nera* ci consegna così un tempo paradossale: eterno e, contestualmente, frammentario, ripetitivo e aperto. Un tempo che non consola, ma interroga. E che fa della sua instabilità la condizione stessa della mitopoiesi contemporanea, in cui il senso non si trova nel fine, ma nel tragitto: nella fatica del viaggio, nella memoria dei legami perduti, e nella possibilità – fragile, ma irriducibile – che la storia, questa volta, possa andare diversamente.

4. Geografie in transito e adattamenti intermediali: riscritture della Torre Nera

Il mondo della *Torre Nera* non si esaurisce nell'opera romanzesca: a partire dagli anni Duemila, la saga è stata oggetto di un complesso processo di espansione transmediale, che ha coinvolto il fumetto (con il progetto *The Gunslinger Born* e le sue numerose continuazioni, oltre che agli Almanacchi illustrati), il cinema (con l'adattamento del 2017 diretto da Nikolaj Arcel), e il videogioco *Discordia*. Ognuna di queste trasposizioni partecipa alla costruzione dell'ecosistema narrativo della saga, contribuendo a ridefinirne gli spazi, i temi e le logiche.

L'analisi delle riscritture medialiali della *Torre Nera* non si limita a un confronto di fedeltà rispetto all'opera originale: l'interesse si concentra piuttosto sul modo in cui il passaggio da un *medium* all'altro produce uno slittamento di senso, una ridefinizione dei codici estetici, dei ritmi narrativi e delle modalità di accesso all'immaginario. Seguendo le prospettive offerte dagli *Adaptation Studies* (Hutcheon 2013), si considera l'adattamento non come una copia, ma come una rilettura differenziale, un'interrogazione dei contenuti attraverso il filtro del linguaggio specifico di ciascun mezzo.

In questo senso, la *Torre Nera* rappresenta un caso esemplare di narrazione transmediale stratificata. Come osserva Jenkins (2006), una storia transmediale

si costruisce attraverso l'espansione e l'integrazione su più piattaforme, ognuna delle quali apporta un contributo significativo e autonomo alla costruzione del mondo narrativo. Tuttavia, nel caso della *Torre Nera*, questa espansione comporta anche una tensione che richiama quella interna alla narrazione: tra completezza e frammentazione, tra coerenza e riscrittura, tra immersione e perdita del centro.

4.1. Il fumetto come mappa visuale: riscrittura e consolidamento del mondo

L'adattamento a fumetti della *Torre Nera*, realizzato a partire dal 2007 dalla Marvel dalla penna di Robin Furth e con la partecipazione diretta di Stephen King, costituisce un esempio paradigmatico di espansione narrativa che sfuma i confini tra adattamento intermediale e narrazione transmediale. Pur partendo da contenuti esistenti – in particolare dalla formazione di Roland prima degli eventi narrati nel primo romanzo – la serie non si limita a una trasposizione, ma mette in atto una strategia di estensione “centrifuga” (termine già esemplificato da Mittell 2014: 263-272) del mondo diegetico, offrendo prequel, storie parallele, approfondimenti genealogici e simbolici. Come osservato negli studi recenti, l'adattamento tende generalmente a reinterpretare una struttura narrativa preesistente in un nuovo *medium* (Wolf 2012: 246), mentre la narrazione transmediale si orienta verso l'esplorazione di nuove linee temporali e nuove porzioni del mondo diegetico (Harvey 2015: 3-4). Tuttavia, nel caso della *Torre Nera*, queste due dinamiche si sovrappongono: la struttura a fumetti, pur rispettando l'ossatura narrativa dei romanzi, introduce elementi inediti e prospettive alternative che riconfigurano la temporalità originaria. La narrazione visiva ricostruisce la giovinezza di Roland, approfondisce la caduta di Gilead, espande l'universo degli Antichi e moltiplica le angolazioni attraverso cui il mondo può essere percepito.

In quest'ottica, il fumetto diventa uno strumento di world-building visivo e archivistico. Il contributo di Robin Furth – già autrice della *Concordance* (2012) – è centrale: il suo lavoro garantisce coerenza interna alla molteplicità delle storie, fornendo un impianto cronologico, geografico e mitologico che rende il mondo kinghiano esplorabile in profondità, anche senza un unico asse narrativo dominante. Questa struttura rispecchia quel passaggio teorizzato da Jenkins (2006: 13) dalla centralità della trama alla costruzione di un mondo: un sistema coerente di regole, genealogie e paesaggi simbolici, capace di accogliere narrazioni autonome che si sviluppano anche al di fuori dell'asse principale della vicenda.

Dal punto di vista visuale, il fumetto compie un'operazione di stabilizzazione iconografica e sincretismo stilistico. Le tavole degli artisti, tra cui Jae Lee e Richard Isanove, trasformano la fluttuante instabilità di Mid-World in una cartografia figurativa: deserti post-apocalittici, rovine medievali, città gotiche e tecnologie perdute convivono in una geografia stratificata che visualizza l'entropia

del mondo ma allo stesso tempo ne fissa i codici visivi. In questo modo, il fumetto contribuisce a costruire un immaginario condiviso, che si sedimenta nella memoria collettiva dei lettori e prepara il terreno per future trasposizioni.

Rispetto al testo romanzesco, dove lo spazio è spesso evocato in modo ellittico o metaforico, il fumetto impone una forma concreta alle architetture narrative. Le rovine di Gilead, la Torre in lontananza, i paesaggi delle baronie o le *thinnies* diventano oggetti visibili e organizzati nello spazio, dando corpo a una geografia dell'assenza e del trauma. Tale visualizzazione non è neutra, ma comporta una reinterpretazione simbolica: la visualità enfatizza alcuni aspetti (la monumentalità, la decadenza, l'epica) e ne attenua altri (l'ambiguità ontologica, il disorientamento percettivo).

Un ulteriore aspetto di rilievo riguarda il trattamento della temporalità. Gli studi sulla narrazione transmediale sottolineano come una delle differenze strutturali tra adattamento e world-building risieda nella gestione del tempo narrativo: mentre l'adattamento tende a sostituire la temporalità dell'opera originaria con una nuova, coerente con le esigenze del *medium* ricevente, la narrazione transmediale mira piuttosto a estendere, articolare o frammentare la temporalità preesistente, tramite prequel, interquel o narrazioni parallele (Harvey 2015: 90). I fumetti della *Torre Nera* si distribuiscono lungo entrambe queste direttrici: da un lato, alcune serie si configurano come adattamenti relativamente fedeli dei romanzi, ripercorrendo le vicende già narrate con una trasposizione per lo più lineare e illustrativa; dall'altro lato, numerosi archi narrativi ampliano significativamente la cronologia della saga, esplorando eventi antecedenti o paralleli rispetto alla linea narrativa principale, e contribuendo così all'estensione del tempo diegetico³. In questo senso, il *medium* fumettistico non si limita a visualizzare la narrazione, ma partecipa attivamente alla costruzione di una temporalità espansa, secondo le logiche del world-building transmediale.

Infine, il fumetto offre anche un primo esempio di *retcon* (retroactive continuity) nell'universo della saga. Alcuni dettagli e snodi della storia sono stati modificati o reinterpretati per meglio armonizzarsi con l'arco narrativo generale, contribuendo alla costruzione di una coerenza retroattiva che trasforma la pluralità dei testi in un sistema integrato. Questo processo evidenzia come la coerenza del mondo narrativo non sia data una volta per tutte, ma sia oggetto di costante rinegoziazione, anche in funzione dei nuovi media e delle esigenze di espansione.

3 In particolare, possiamo allocare nel primo gruppo i seguenti volumi: David, Maleev e Isanove, 2012; David et al, 2009 e 2011; David, Campbell e Isanove, 2012; David, Isanove e White 2013; David, Isanove e Ross, 2011; David, Isanove e Phillips, 2010. Alla seconda categoria appartengono invece David e Marks, 2016 A e B; David e Ramirez, 2017; David e Kowalski, 2014 e 2015; David e Isanove 2013. Un terzo gruppo può invece comprendere quei volumi che ripropongono momenti nella saga narrati solo frammentariamente da Roland, ovvero David, Lee e Isanove 2007,2008,2009,2010; Furth e Isanove, 2009 e 2013.

4.2. Il cinema e l'adattamento della complessità

L'adattamento cinematografico della *Torre Nera*, distribuito nel 2017 per la regia di Nikolaj Arcel, rappresenta un'interessante operazione di riscrittura intermediale, che si colloca a metà strada tra sequel, reboot e sintesi narrativa. Il progetto si basa infatti su un'idea adattiva non lineare: il film non intende ripercorrere fedelmente le vicende dei romanzi, ma proporre una nuova iterazione del ciclo narrativo, coerente con la struttura ciclica della saga e con il finale aperto dell'ultimo volume. Da questo punto di vista, l'operazione si presenta in linea con la logica del "mondo espanso", che prevede la possibilità di reinizializzazioni successive, senza una gerarchia univoca tra le versioni (Wolf 2012: 247-250).

Tuttavia, il passaggio dal *medium* romanzesco a quello cinematografico comporta una ridefinizione significativa dell'equilibrio narrativo, spaziale e mitico dell'opera. Come ha osservato Linda Hutcheon (2013: 143), ogni adattamento intersemiotico è soggetto a vincoli mediali specifici: il cinema, rispetto alla letteratura, lavora con tempi limitati, modalità percettive dirette e una maggiore esigenza di coerenza visiva e narrativa. L'adattamento della *Torre Nera* riflette questi vincoli attraverso una semplificazione marcata della struttura narrativa e simbolica, che coinvolge sia la temporalità che la rappresentazione dello spazio.

Dal punto di vista della temporalità, la scelta di collocare Jake come protagonista attivo e di costruire una linea narrativa lineare centrata sulla sua esperienza modifica radicalmente il sistema di focalizzazione e la dinamica ciclica presenti nei romanzi. L'effetto è quello di un riassetto gerarchico delle figure narrative, dove Roland appare come guida o figura tutelare, mentre la funzione iniziatica e il ruolo di tramite tra i mondi vengono attribuiti al ragazzo. Questo slittamento altera la natura del *ka-tet* così come delineata nel corpus kinghiano: la tensione tra individualità e destino collettivo, centrale nella costruzione originaria, viene qui riformulata in termini di percorso formativo individuale.

Per quanto riguarda lo spazio, la rappresentazione cinematografica di Mid-World e della Torre si allontana dalla configurazione simbolico-frammentaria del romanzo, per assumere forme più standardizzate e coerenti, compatibili con le aspettative visive del genere fantasy contemporaneo. Le ambientazioni sono funzionali alla narrazione, ma perdono la carica di ambiguità ontologica e discontinuità temporale che caratterizzava i luoghi del testo originale. L'instabilità strutturale del mondo – suggerita nei romanzi dalla presenza di *thinmies*, fratture, loop temporali e oggetti anacronistici – è ridotta a un semplice passaggio tra dimensioni, codificato da portali fisici e ben localizzati. In questo modo, lo spazio narrativo si configura come una geografia funzionale all'azione, piuttosto che come dispositivo allegorico, mnestico e metafisico.

Un altro elemento significativo della trasposizione è la trasformazione del ruolo della Torre stessa. Nei romanzi, la Torre è centro simbolico, motore mitopoietico, oggetto del desiderio ossessivo e insieme impenetrabile; nel film, essa diventa principalmente oggetto di contesa, elemento narrativo centrale per

giustificare il conflitto tra protagonisti e antagonisti. Tale riformulazione implica una ridefinizione del rapporto tra personaggio e spazio: Roland non è più attratto dalla Torre per un impulso incondizionato, ma per ragioni strategiche, legate alla salvezza dell'universo. Questo passaggio da motivazione ossessiva a giustificazione narrativa rappresenta una mutazione semantica rilevante, che riconfigura la struttura simbolica del testo.

L'adattamento cinematografico, quindi, non tanto “traduce” quanto ricostruisce una nuova configurazione narrativa a partire dagli elementi centrali della saga. La logica che lo guida non è quella dell'adattamento integrale, ma della ri-mediazione selettiva, che privilegia alcuni aspetti dell'universo kinghiano (l'azione, la polarizzazione eroica, il conflitto) e ne trascura altri (la ciclicità, l'ambiguità morale, la geografia simbolica). Non si tratta, in senso hutcheoniano, di una replica, ma di un testo “in dialogo” con l'originale, che opera per condensazione e ristrutturazione. In tal senso, il film si presta a essere letto come una riflessione indiretta sulla trasmissibilità del mito attraverso i media: il tentativo di trasporre l'universo della *Torre Nera* nel linguaggio visivo e temporale del cinema mainstream mette in luce i limiti e le potenzialità dell'adattamento stesso. Più che un “tradimento”, la semplificazione va compresa come effetto delle strategie di accesso e ricezione proprie del *medium* cinematografico, che richiedono leggibilità immediata, *closure* narrativa e coerenza visiva.

4.3. Discordia e la narrazione interattiva del mondo fratturato

Nel 2009, in collaborazione con Marvel e Big Stage Entertainment, Stephen King ha promosso *The Dark Tower: Discordia*, un progetto videoludico online pensato come estensione esplorativa dell'universo della saga, ospitato sul sito ufficiale dell'autore⁴. Pur trattandosi di un'esperienza relativamente limitata in termini di gameplay e diffusione, *Discordia* rappresenta un tentativo significativo di trasposizione interattiva, non tanto orientata all'adattamento narrativo quanto alla ri-mediazione immersiva e topografica del mondo di Mid-World.

A differenza del film o del fumetto, che operano all'interno di codici audiovisivi e sequenziali, il videogioco si fonda su un rapporto di co-costruzione narrativa tra testo e giocatore. Come suggerisce Marie-Laure Ryan (2001: 65), nei media digitali la narrazione non è soltanto presentata, ma “esperita”, attraverso un'interazione che trasforma il lettore/spettatore in un soggetto agente. In *Discordia*, questa dimensione si traduce nella possibilità di esplorare ambienti, raccogliere informazioni, decifrare indizi visivi e accedere a frammenti diegetici che ricompongono – in modo non lineare – una porzione della mappa simbolica del mondo della *Torre Nera*.

Dal punto di vista dell'adattamento, *Discordia* non propone una traduzione degli eventi narrativi della saga, ma si configura come una espansione diegetica

4 <https://stephenking.com/darktower/discordia/> Consultato il 24 lug. 2025

laterale. L'universo narrativo viene “aperto” all'interazione del giocatore, che può esplorarne segmenti inediti e ricostruire relazioni tra elementi già noti. Le aree accessibili nel gioco – come il locale Dixie Pig – sono rappresentate graficamente attraverso ambientazioni statiche, arricchite da testi, documenti e materiali visuali che fungono da *lore*⁵ e approfondimento. Questa modalità adattiva privilegia la spazializzazione dell'esperienza narrativa, confermando l'orientamento geocritico che caratterizza l'intero universo kinghiano. Il rapporto tra spazio e narrazione, tuttavia, è centrale anche in *Discordia* per la costruzione del senso mitico. L'assenza di una vera e propria trama tradizionale viene compensata da una costellazione di elementi simbolici, testuali e visivi che rimandano costantemente alla saga. In tal senso, il gioco non riproduce la storia di Roland, ma offre un'esperienza immersiva della sua condizione: attraversare un mondo morente, raccogliere rovine, cercare una coerenza che sfugge.

Discordia può dunque essere interpretato come un esempio di espansione transmediale focalizzata non tanto sulla narrazione lineare quanto sull'approfondimento immersivo del mondo diegetico. Più che riprodurre la fabula, il progetto mirava a stimolare un'esperienza esplorativa fondata sull'interazione e sull'attraversamento dello spazio, restituendo così, in forma ludica, la frammentazione e l'instabilità che definiscono l'universo della Torre Nera. Sebbene oggi non sia più accessibile, *Discordia* conserva un valore esemplare come tentativo di trasporre in chiave interattiva la logica dispersiva e topografica del world-building kinghiano.

5. Conclusioni

La saga della *Torre Nera* costituisce un osservatorio privilegiato per comprendere le logiche complesse della narrazione transmediale contemporanea. A partire dal corpus romanzesco originario, l'universo kinghiano si è progressivamente espanso attraverso una pluralità di media – fumetto, cinema, videogiochi – dando forma a un ecosistema narrativo stratificato, in cui spazio simbolico, dispositivo espressivo e struttura mitopoietica risultano profondamente interconnessi. L'indagine qui condotta ha mostrato come tale espansione non si limiti alla riproposizione di contenuti, ma si configuri come un processo di rielaborazione creativa in cui la materia narrativa subisce trasformazioni strutturali e semantiche in funzione delle specificità di ciascun *medium*.

Il contributo principale del presente studio risiede nell'aver ricostruito, in chiave comparativa, le modalità attraverso cui le diverse trasposizioni mediiali

5 Il termine, nella critica dei media e nella teoria del world-building, indica l'insieme coerente e strutturato di conoscenze, miti, regole, genealogie, eventi storici e credenze che costituiscono il retroterra diegetico di un universo narrativo. Si tratta di una forma di “sapere interno” al mondo immaginario, spesso trasmesso attraverso frammenti testuali, oggetti, dialoghi o mappe, e fondamentale per la coerenza simbolica e culturale del mondo rappresentato.

risemantizzano le geografie simboliche e le dinamiche del viaggio iniziatico. Il fumetto, attraverso la sua natura visuale e seriale, stabilizza iconograficamente un universo narrativo fratturato, offrendo una cartografia più leggibile di Mid-World e consolidando la figura di Roland come archetipo visivo. Il film, pur operando una drastica sintesi narrativa, fornisce un caso emblematico di adattamento trasformativo, in cui la riorganizzazione dei ruoli e delle gerarchie serve a ridefinire il senso stesso della Torre e della sua funzione narrativa. Il videogioco, infine, rappresenta una forma non lineare e immersiva di interazione con l'universo della saga, valorizzando la dimensione spaziale e frammentaria del mondo narrativo più che la progressione diegetica tradizionale.

La nozione di *ka*, ricorrente nella saga e volutamente sfuggente, si è rivelata uno strumento ermeneutico efficace per interpretare il funzionamento reticolare e metamorfico del sistema transmediale: un principio di coerenza dinamica che attraversa i testi, li connette e li trasforma, pur senza mai offrirsi come struttura pienamente conoscibile o prevedibile. Questo principio permette di pensare l'universo della *Torre Nera* come una costellazione mitopoietica in continua evoluzione, in cui il lettore, lo spettatore e il giocatore sono attivamente coinvolti nella produzione di senso e nella ricostruzione della coerenza narrativa.

Dal punto di vista metodologico, l'integrazione tra narratologia transmediale, geocritica e Adaptation Studies ha consentito di indagare non solo le variazioni formali tra i media, ma anche i mutamenti nei regimi di senso che governano la rappresentazione dello spazio, del tempo e dell'identità narrativa. La dialettica tra permanenza e trasformazione, tra origine e riscrittura, si è così rivelata il motore profondo del sistema narrativo kinghiano. In questa prospettiva, l'opposizione tradizionale tra testo "originale" e "adattamento" viene superata a favore di una visione dinamica, che considera ogni versione come una forma autonoma e contestualmente determinata di costruzione del mondo.

Le piste di ricerca ancora aperte sono molteplici. In primo luogo, sarebbe opportuno approfondire la ricezione crossmediale dell'universo della *Torre Nera*, indagando come i diversi pubblici negozino coerenza e significato tra le varie declinazioni mediali. In secondo luogo, un confronto sistematico con altri universi narrativi espansi – da *The Witcher* a *Star Wars*, da *His Dark Materials* a *The Sandman* – potrebbe offrire ulteriori elementi per comprendere i modelli di world-building e i meccanismi di coesione simbolica nelle narrazioni transmediali. Infine, sarebbe interessante esplorare il ruolo delle forme partecipative e interattive, anche non ufficiali, nella continua ridefinizione del mondo narrativo kinghiano.

In definitiva, l'universo della *Torre Nera* dimostra come la costruzione di mondi narrativi possa oggi avvenire attraverso una rete intermediale articolata, in cui lo spazio immaginario si fa campo di sperimentazione estetica, semiotica e culturale. Analizzare questa rete significa non solo comprendere un'opera, ma riflettere sulle modalità attraverso cui la narrazione contemporanea articola il rapporto tra forma, *medium* e mitologia, ridefinendo il ruolo del lettore come costruttore attivo di senso all'interno di mondi possibili.

Bibliografia

- David, Peter e Jonathan Marks. *The Dark Tower: The Drawing of the Three - Bitter Medicine*. V vol. New York: Marvel Comics, 2016 B.
- . *The Dark Tower: The Drawing of the Three - Lady of Shadows*. V vol. New York: Marvel Comics, 2016 A.
- David, Peter, e Juan Ramirez. *The Dark Tower: The Drawing of the Three - The Sailor*. V vol. New York: Marvel Comics, 2017.
- David, Peter, e Piotr Kowalski. *The Dark Tower: The Drawing of the Three - House of Cards*. V vol. New York: Marvel Comics, 2015.
- . *The Dark Tower: The Drawing of The Three – The Prisoner*. V vol. New York: Marvel Comics, 2014.
- David, Peter, e Richard Isanove. *The Dark Tower: The Gunslinger - So Fell Lord Perth*. II vol. New York: Marvel Comics, 2013.
- David, Peter, Alex Maleev e Richard Isanove. *The Dark Tower: The Gunslinger - The Man in Black*. V vol. New York: Marvel Comics, 2012.
- David, Peter, et al. *The Dark Tower: Fall of Gilead*. VI vol. New York:Marvel Comics, 2009.
- . *The Dark Tower: The Gunslinger - The Battle of Tull*. V vol. New York: Marvel Comics, 2011.
- David, Peter, Jae Lee e Richard Isanove. *The Dark Tower: Battle of Jericho Hill*. V vol. New York: Marvel Comics, 2010.
- . *The Dark Tower: The Gunslinger Born*. VII vol. New York: Marvel Comics, 2007.
- . *The Dark Tower: The Long Road Home*. V vol. New York: Marvel Comics, 2008.
- . *The Dark Tower: Treachery*. VI vol. New York:Marvel Comics, 2009.
- David, Peter, Laurence Campbell, e Richard Isanove. *The Dark Tower: The Gunslinger - The Way Station*. V vol. New York:Marvel Comics, 2012.
- David, Peter, Richard Isanove, e Dean White. *The Dark Tower: The Gunslinger – Evil Ground*. II vol. New York: Marvel Comics, 2013.
- David, Peter, Richard Isanove, e Luke Ross. *The Dark Tower: The Gunslinger - The Little Sisters of Eluria*. V vol. New York: Marvel Comics, 2011.
- David, Peter, Richard Isanove, e Sean Phillips. *Dark Tower: The Gunslinger - The Journey Begins*. V vol. New York: Marvel Comics, 2010.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani, 2010.
- Flamini, Anthony, et al. *The Dark Tower: End-World Almanac*. New York: Marvel Comics, 2008.
- Furth, Robin, e Richard Isanove. *The Dark Tower: The Gunslinger - Sheemie's Tale*. II vol. New York: Marvel Comics, 2013.
- . *The Dark Tower: The Sorcerer*. New York: Marvel Comics, 2009.

- Furth, Robin. *Stephen King's The Dark Tower: The Complete Concordance: Revised and Updated*. Hachette UK, 2012.
- Harvey, Colin B. *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave Mcmillan, 2015.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2[^] ed. New York: Routledge, 2013.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture*. New York: New York UP, 2006.
- King, Stephen. *Discordia*. s.d. 24 Luglio 2025. <https://stephenking.com/darktower/discordia>. Consultato il 24 lug. 2025.
- . *The Dark Tower I: The Gunslinger*. New York: Scribner, 2003 A.
- . *The Dark Tower II: The Drawing of the Three*. New York: Scribner, 2003 B.
- . *The Dark Tower III: The Waste Lands*. New York: Scribner, 2003 C.
- . *The Dark Tower IV: Wizard and Glass*. New York: Scribner, 2003 D.
- . *The Dark Tower V: Wolves of Calla*. New York: Scribner, 2003 E.
- . *The Dark Tower VI: Song of Susannah*. New York: Scribner, 2004 A.
- . *The Dark Tower VII: The Dark Tower*. New York: Scribner, 2004 B.
- . *The Dark Tower: The Wind Through the Keyhole*. New York: Scribner, 2012.
- Mittell, Jason. "Strategies of Storytelling on Transmedia Television." *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, a cura di Marie-Laurie Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln: U of Nebraska P, 2014.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The John Hopkins UP, 2001.
- Trumbore, David. "The Dark Tower' Movie Is Actually a Sequel." 14 Luglio 2016. *Collider*. <https://collider.com/the-dark-tower-sequel/>. Consultato il 25 ott. 2024.
- Westphal, Bertrand. *Geocriticism*. Trad. Robert T. Jr. Tally. London: Palgrave Mcmillan, 2007.
- . *The Plausible World*. Trad. Amy D. Wells. London: Palgrave Mcmillan, 2013.
- Wolf, Mark PJ. *Building Imaginary Worlds*. New York: Routledge, 2012.
- Žikić, Bojan. "No Balm (in) Gilead: Aspects of Cultural Communication in Stephen King's 'The Dark Tower' Book Series." *Etnoantropološki Problemi Issues in Ethnology and Anthropology* Dicembre 2019: 1067-1103.