

Morlacchi Editore

University Press

NEI BOSCHI NARRATIVI
Teorie e forme della narrazione

Il titolo della collana intende essere un omaggio al volume di Umberto Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi* (1994), testo che raccoglieva le sue Charles Eliot Norton Lectures tenute all'Università di Harvard nell'anno accademico 1992-93. Al di là del riferimento ai contenuti – la narratologia e le forme del narrare – il lavoro di Eco vuole essere un punto di riferimento anche nello stile e nello scopo della collana: parlare in maniera chiara e comprensibile dell'analisi di testi narrativi. Di testi narrativi al plurale perché la collana vuole includere nei propri interessi ogni tipo di genere narrativo mediato dai più diversi canali espressivi, dalla letteratura, al teatro, al cinema, fino al fumetto e alla serialità televisiva.

Scopo della collana è di proporre testi utili alla ricerca di base, ma anche alla didattica universitaria, in modo da fornire uno spazio per la pubblicazione di materiali utilizzabili sia per una prima comprensione dei temi trattati, sia come punto di partenza per il lavoro di analisi e ricerca (atti di convegno, lezioni di dottorato, serie di conferenze).

DIREZIONE

Andrea Bernardelli (Università di Perugia)

COMITATO SCIENTIFICO

Federico Bertoni (Università di Bologna)

Nicola Dusi (Università di Modena e Reggio Emilia)

Eleonora Federici (Università L'Orientale di Napoli)

Fred Gardaphé (City University of New York/Calandra Institute NY)

Marina Guglielmi (Università di Cagliari)

Gianfranco Marrone (Università di Palermo)

Alessandro Perissinotto (Università di Torino)

Luca Somigli (University of Toronto)

Stefano Traini (Università di Teramo)

Giovanna Zaganelli (Università per Stranieri di Perugia)

COMITATO DI REDAZIONE

Giorgio Borrelli (Università di Bari)

Giacinto Davide Guagnano (Universität des Saarlandes)

Cristina Greco (Università La Sapienza di Roma)

Eduardo Grillo (Università di Perugia)

Tutti i volumi sono sottoposti a duplice referaggio anonimo.

Confini di genere.
Sociosemiotica delle serie tv

a cura di
Nicola Dusi

Morlacchi Editore UP

I ed.: aprile 2019

Impaginazione e copertina: Jessica Cardaioli

ISBN: 978-88-9392-

Copyright © 2019 by Morlacchi Editore, Perugia. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la copia fotostatica, non autorizzata. Finito di stampare nel mese di aprile 2019 dalla tipografia “Digital print-service”, Segrate (MI).
www.morlacchilibri.com/universitypress
mail to: ufficiostampa@morlacchilibri.com

INDICE

NICOLA DUSI – *Introduzione*

Universi seriali: ecosistemi, forme di vita, semiosfere	7
1. <i>Generi mediali, tv complessa ed ecosistemi seriali</i>	7
2. <i>Forme di vita, regimi di senso e semiosfere</i>	16
<i>Riferimenti bibliografici</i>	28

GIORGIO GRIGNAFFINI

1. Generi, stili e forme di vita nelle serie tv	37
1.1 <i>I generi televisivi</i>	37
1.1.1 <i>Una mappa dei generi</i>	38
1.1.2 <i>Breve storia dei generi della serialità</i>	40
1.2 <i>Riletture, ibridazioni e contaminazioni</i>	44
1.3 <i>L'esplorazione di nuovi generi</i>	47
1.4 <i>Il genere e l'autore</i>	49
1.4.1 <i>True Detective o la poetica del distanziamento</i>	51
1.4.2 <i>Fargo o il poliziesco irrazionale</i>	53
1.5 <i>Qualche ipotesi socio semiotica</i>	54
<i>Riferimenti bibliografici</i>	61

NICOLA DUSI

2. La manipolazione del potere in <i>House of Cards</i>	
2.1 <i>Premessa</i>	63
2.2 <i>Il principe e la saggezza pratica</i>	65
2.3 <i>Dal romanzo alla serie BBC e alla serie Netflix</i>	67
2.4 <i>La teatralizzazione delle relazioni di enunciazione</i>	69
2.5 <i>Forme di temporalità sospesa</i>	74
2.6 <i>Forme di manipolazione</i>	76
2.7 <i>Problemi (teorici) di referenzialità</i>	81
2.8 <i>Serie tv e referenza extratestuale</i>	85
2.9 <i>Un problema di "voci"</i>	91
2.10 <i>Big data analysis e discorso politico</i>	93
2.11 <i>Conclusioni</i>	95
<i>Riferimenti bibliografici</i>	99

ALFREDO TENOCH CID JURADO

3. Storia e fiction nelle telenovelas e nelle serie del narcotraffico latinoamericano	105
3.1 <i>Le storie del narcotraffico</i>	105
3.2 <i>La fiction nella storia: dalla narcotelenovela alla narcoserie</i>	111
3.3 <i>Fatti e finzione nel racconto del narcotraffico</i>	118
3.4 <i>Aspetti strutturali del formato</i>	124
3.5 <i>Conclusioni</i>	134
<i>Riferimenti bibliografici</i>	139

ANDREA BERNADELLE

4. Le emozioni dello spettatore seriale. Gli «eroi cattivi» delle serie tv	145
4.1 <i>Nuovi protagonisti</i>	145
4.2 <i>La costruzione del rough hero</i>	149
4.3 <i>L'antieroe tragico seriale</i>	155
4.4 <i>Lo spostamento verso il "cattivo" nella serialità italiana</i>	161
<i>Riferimenti Bibliografici</i>	167

DAMIANO RAZZOLI

5. Il contagio della realtà: il native advertising di Netflix tra giornalismo, finzione e social remix	171
5.1 <i>Introduzione. Il native advertising</i>	171
5.2 <i>Transtestualità digitale: il remix dei generi discorsivi</i>	175
5.3 <i>Dalla serie televisiva al discorso giornalistico: l'effetto reale in gioco</i>	186
5.4 <i>La risonanza sulle piattaforme digitali: verso il contagio della realtà</i>	200
<i>Riferimenti bibliografici</i>	205

FEDERICO MONTANARI

6. La forma mediale e seriale della guerra e dei conflitti	209
6.1 <i>Media, serialità e conflitti. La forma attuale del racconto di guerra</i>	209
6.2 <i>Anomalie, chiusure ecosistemiche e "personaggi psico-sociali"</i>	213
6.3 <i>Testi espansi, "costellazioni testuali" ed eroi seriali</i>	219
6.4 <i>Scenari conflittuali e usi del concessivo seriale</i>	226
6.5 <i>Guerre seriali, percezione e mondi</i>	231
<i>Riferimenti bibliografici</i>	242

Introduzione

Universi seriali: ecosistemi, forme di vita, semiosfere

1. *Generi mediali, tv complessa ed ecosistemi seriali*

Questo libro è il primo approdo di un viaggio nel mare aperto della nuova serialità televisiva, espansa in narrazioni complesse, nato come dialogo tra studiosi di semiotica dei media, sociosemiotica e sociologia dei processi culturali attorno ad alcune questioni che abbiamo riassunto nel titolo “confini di genere”. Come ricorda Mittell¹, infatti, l'*ibridazione dei generi* è una delle caratteristiche distintive della fiction televisiva contemporanea. Gli sconfinamenti e gli attraversamenti di cui parliamo in questo volume sono trasformazioni nei *generi discorsivi* e *mediali* che la nuova serialità – nordamericana ed europea – propone negli anni Duemila, ad esempio in serie come *True Detective*, *House of Cards*, *Narcos*. Si tratta di trasformazioni che portano a nuovi modi narrativi e stilistici, nonché a nuove strategie di produzione televisiva e a modi della fruizione diversi o, per dire meglio, a nuove esperienze mediali di spettatori sem-

1 Si veda Mittell 2017.

pre più globali e nomadici, diventati in questi ultimi anni utenti fidelizzati di network e piattaforme *on line*.

Tenendo come tessuto connettivo ai vari saggi l'analisi semiotica delle serie tv contemporanee, in questo volume si confrontano allora riflessioni sulla mutazione e l'ibridazione dei generi classici nel racconto di finzione della serialità televisiva (nel contributo di Giorgio Grignaffini che apre il volume); la ridefinizione della relazione tra "racconto di fatti storici" e "racconto di fiction" tra *telenovelas* e serie tv (nel saggio di Alfredo Tenoch Cid Jurado); la manipolazione intersoggettiva legata all'esercizio del potere politico che si riflette sulla manipolazione del racconto mediale, nella contaminazione tra mondo verosimile e mondo "fattuale" (nel saggio di Nicola Dusi); la fascinazione che lo spettatore subisce, tra simpatia e relazioni empatiche, per i nuovi "antieroi" delle serie tv, personaggi scomodi o perfino malvagi, a loro volta degli ibridi tra brutalità e umanità, tra autoironia e *hybris* degli eroi tragici (nel contributo di Andrea Bernardelli). Anche nei due saggi in chiusura di volume ci si interroga sulle relazioni biunivoche, anzi sul contagio, tra fiction e non-fiction: nel saggio di Damiano Razzoli grazie ad esempi di "native advertising"; in quello di Federico Montanari quando si spiega che "il rapporto fra il documento che incontriamo, anche nelle forme della fiction o nella letteratura, e l'invenzione, diventano il carattere importante della stessa ricerca estetica, artistica, dunque anche letteraria e filmico-mediale di oggi".

Molti degli aspetti semiotici e socio-culturali che indaghiamo nelle narrazioni seriali contemporanee non nascono con le serie tv, ma sono parte di una enciclopedia culturale e di configurazioni discorsive più ampie. A titolo d'esempio, ricordiamo il contributo di uno studioso da poco scompar-

so – Paul Virilio² – che in una ricerca dei primi anni Duemila rifletteva sulle trasformazioni sociali in corso, in particolare riguardo ai modi della guerra nelle diverse epoche storiche. Virilio convocava alcuni concetti della fisica, parlando di “massa”, “energia” ed “informazione”: se la massa è questione di macchine d’assedio e di eserciti sul campo, l’energia ha a che fare con i motori, gli aerei, le bombe atomiche, mentre la guerra legata all’informazione (*Infowar*) si confronta con la velocità della comunicazione istantanea, con la “guerra al reale”, intesa come “derealizzazione del mondo”. Per Virilio si poteva quindi intravedere, nel nuovo secolo, una sorta di “accelerazione della realtà”, che precluderebbe alla comprensione e anzi aprirebbe alla possibilità di cancellare la distinzione tra “vero” e “falso”: tutto diventa, in questi termini, “verosimile” o “realistico”.

L’indagine sulla negoziazione tra il “reale” e il “finzionale” è il cardine delle analisi che qui presentiamo sulle serie tv contemporanee. È infatti il problema di fondo della riflessione di Alfredo Cid sui modi del racconto della guerra ai narcotrafficcanti – in particolare tra Stati Uniti, Colombia e Messico –, in un gran numero di “narconovelas” che preludono alla serie più nota allo spettatore italiano: *Narcos* (prodotta e distribuita da Netflix). E tale rinegoziazione è uno dei problemi di fondo di serie innovative come *True detective* o *Fargo*, su cui si sofferma Giorgio Grignaffini, ma apre questioni anche nella serie *House of Cards* analizzata da Nicola Dusi, ad esempio quando dei veri giornalisti si prestano a partecipare alle conferenze stampa all’interno del mondo finzionale di *House of Cards*, o parlano del presidente Underwood nei loro programmi televisivi di dibattito politico, rimediati per l’occasione dalla serie. Un po’ come

2 Rinviamo a Virilio 2004.

se i giornalisti o i conduttori della TV generalista italiana apparissero, nel ruolo di se stessi, all'interno di *Gomorra. La serie*, e in uno studio televisivo ricostruito per l'episodio trattassero come fatti di cronaca all'ordine del giorno l'omicidio del boss Pietro Savastano (uno dei personaggi più rilevanti delle prime due stagioni della serie). Nei termini della semiotica dei media proposta da Eugeni, diremo che l'esperienza "finzionale" si contagia con esperienze medialità più "fattuali", sia per cementare il proprio realismo, sia per fornire allo spettatore un'esperienza diversa, ibridata col mondo "reale"³. E accade anche viceversa: sono i modi della pubblicità indiretta di cui parla in questo volume Damiano Razzoli, quando ad esempio si sponsorizza un'inchiesta sui giornali e si costruisce un interesse su un problema sociale come il narcotraffico, o la vita delle detenute nelle prigioni femminili americane, per far entrare nell'agenda mediatica temi pertinenti a serie in produzione (nello specifico la già citata *Narcos* e la serie *Orange Is the New Black*).

Per tornare alle parole chiave di Virilio, questo volume si occupa anche, inevitabilmente, delle "macchine d'assedio e degli eserciti sul campo", cioè fuor di metafora delle trasformazioni tecnologiche e dei nuovi modi di produzione e distribuzione *on line*. Ad esempio si parla della rivoluzione digitale cavalcata da Netflix, quando nel giorno di lancio della prima stagione di *House of Cards* il network mette a disposizione dei suoi iscritti *on line* una stagione intera, facendo così diventare una "norma" collettiva un tipo di consumo di fiction fino ad allora praticato in modo privato (un "uso" individuale, potremmo dire), attraverso i *download* più o meno legalizzati, e soprattutto grazie ai cofanetti in DVD messi sul mercato a stagione appena con-

³ Prendiamo i termini "finzionale" e "fattuale", e l'idea di "design narrativo" dell'esperienza mediale, da Eugeni 2010.

clusa. Questo tipo di consumo bulimico, per il quale si è presto iniziato a parlare di *binge watching* (una “sbornia” da fiction seriale), contraddice e intacca uno dei principi base della serialità, che come sappiamo era impostata fin dal *feuilleton* ottocentesco con uscite regolari su giornali e riviste. Decade cioè il principio della suddivisione in episodi, destinati a una frequenza “scadenzata” di fruizione, con tanto di strategie di promozione dedicate a fare da traino tra un episodio e l’altro. L’intera stagione di *House of Cards* disponibile nello *streaming on demand* di Netflix il primo febbraio del 2013, “consumabile” tutta e subito, trasforma insomma radicalmente quella serialità narrativa nata per fidelizzare i consumatori dei giornali, e poi della televisione, puntata dopo puntata⁴.

Quale sarebbe, infine, l’*energia* di cui parla Virilio? I nuovi prodotti culturali della attuale *software culture*, secondo Manovich⁵, tra cui (anche) le serie tv contemporanee, sono costruiti e fruiti all’interno di una “estetica post-mediale”⁶, che per dare forma alle nuove narrazioni audiovisive usa le tecnologie digitali a disposizione, dai software che determinano i modi della cattura delle immagini ai droni che permettono riprese inedite, fino alla postproduzione e all’uso degli effetti speciali digitali. Ma l’estetica post-mediale di oggi si costruisce anche all’interno di ricerche e analisi dei consumi mediali forniti dai motori di ricerca, dall’utilizzo di *big data* e di algoritmi informatici che monitorano (e orientano) i consumi dello spettatore. La recente nascita delle piattaforme di distribuzione di contenuti audiovisivi fruibili solo *on line* come Netflix, Amazon Prime, Hulu, è in aperta competizione sia con i distributori tradizionali, le

4 Ringrazio per questa riflessione Giorgio Grignaffini.

5 Si veda Manovich 2010.

6 Si veda Eugeni 2015.

“free tv” finanziate principalmente dalla pubblicità come i canali e i network televisivi (pensiamo in Italia a RAI e a Mediaset, e in USA a CBS o FOX), sia con le “pay tv” – “cable tv” negli USA, come Showtime, HBO o AMC – o le tv satellitari come l’italiana SKY che, in Italia, inizia a produrre “quality tv” con serie come *Romanzo criminale* o *Gomorra*⁷. I nuovi operatori, distribuendo *on line*, ampliano e diversificano, ad uso dei propri abbonati, l’offerta di prodotti culturali tramite il web, rilanciando il consumo cinematografico e soprattutto producendo nuove serie tv. Ne risultano racconti sempre più trasgressivi, votati all’innovazione, tesi a catturare l’attenzione degli utenti/spettatori fin dai primissimi minuti, che mettono in scena personaggi non tradizionali e modi discorsivi che ammiccano alla consapevolezza metanarrativa dello spettatore. Una miriade di nuove narrazioni audiovisive, complesse e a più piani narrativi (*multistrand*)⁸, spesso polifoniche (come accade in *Lost*). Narrazioni seriali immerse fin dai primi momenti della loro produzione nei discorsi condivisi dai *social media*, a volte rilanciate come videogiochi (pensiamo a *Westworld*), oppure declinate in episodi brevi di mantenimento e di traino tra una stagione e l’altra (come accade per i *webisode* di *Lost* e di *Breaking Bad*), sempre al contempo riaperte dalle pratiche di rielaborazione dei *prosumer*, cioè quei fan che diventano sempre più spesso anche produttori di contenuti per il web: *remix*, parodie, GIF animate, giochi di ruolo, e perfino *App* per smartphone che riprendono brani dei dialoghi più noti, come si è verificato per la serie *Gomorra*⁹.

7 Rinviamo per approfondimenti a Grasso, Penati 2016; Scaglioni, Barra 2013.

8 Si veda Mittell, cit.

9 Sulla serie *Gomorra* e il suo mondo transmediale si veda Benvenuti 2017; Guerra, Martin, Rimini 2018.

Nella definizione di Mittell quella attuale è una *complex tv*: una televisione complessa che scopre nuove forme narrative, ha superato la logica ad episodi autoconclusivi per aprire alla cosiddette “serie serializzate”, che si espandono nella narrazione attraverso gli episodi e le diverse stagioni immettendo nella prima logica a “remake” (pensiamo a telefilm come *Il tenente Colombo*, *Starsky & Hutch* o *Happy Days*) una seconda logica del “serial”, alla maniera delle *soap operas* e delle *telenovelas* arrivate in Italia negli anni Ottanta. L’espansione della tv complessa passa però come dicevamo anche attraverso i nuovi media digitali, soprattutto grazie allo *storytelling transmediale*, che fa trasmigrare narrazioni coerenti con uno *storyworld* di base su diverse piattaforme e media (come insegna Jenkins)¹⁰, e vive della proliferazione dei paratesti: quelli di tipo promozionali costruiti dalla produzione e i suoi alleati (strategie comunicative *top down*), e quelli di riapertura, rielaborazione e reinterpretazione creati dalle comunità di fan attraverso pratiche “dal basso” (o *bottom up*). La complessità della narrazione seriale televisiva ha creato negli ultimi vent’anni, secondo Mittell, un nuovo paradigma estetico, non solo ridefinendo i confini tra le forme narrative, ma anche introducendo un livello più alto di consapevolezza dei meccanismi di *storytelling*, che ormai richiedono una “intensificazione dell’impegno” dello spettatore, preso al contempo dal piacere diegetico di narrazioni stratificate, o polifoniche, e dall’apprezzamento per le soluzioni formali, stilistiche ed espressive: un apprezzamento prima dedicato quasi esclusivamente al cinema¹¹.

L’universo di oggetti mediali finzionali e non finzionali costituito dagli episodi di una serie nelle sue diverse stagio-

10 Rinviamo a Jenkins 2006; Jenkins 2017.

11 Mittell 2015, 53.

ni, le discussioni *on line*, le enciclopedie *wiki* alimentate dai fan, e le altre forme di ricezione attiva come i blog dedicati a una serie, i *recaps* fatti dagli spettatori, e certo anche il mondo produttivo, economico e mediale che ruota attorno a una serie di successo, creando *web series*, inseguendo un personaggio con uno *spin-off*, e aprendo a molte forme di narrazione collaterali alla serie principale¹², è quindi un universo complesso. Oggi lo si ridefinisce come una rete di “polisistemi”¹³ culturali, o più propriamente come un vasto insieme di “ecosistemi mediali seriali”¹⁴. In effetti, nella loro espansione temporale le serie tv sono degli “oggetti abnormi”, con mutazioni espanse e transmediali, e presentano un universo complesso, in grado di “ramificarsi attraverso media differenti, producendo narrazioni e contenuti correlati, dal web al merchandising” (Innocenti, Pescatore 135). Ragionando di “ecosistemi mediali”, Innocenti e Pescatore individuano alcuni meccanismi di fondo, che nella loro ipotesi li accomunano a forme di vita biologica: questo permette di definirli delle “strutture interconnesse”, con interazioni interne e esterne, dotate di un proprio equilibrio, in grado di resistere nel tempo, anzi con una sorta di “resilienza”, cioè una capacità di sopravvivere alle “catastrofi” produttive o di altro tipo, resilienza che nel caso di una serie tv permette di reagire a “perturbazioni interne ed ester-

12 Pensiamo al caso delle *web series* ufficiali di *Breaking Bad* che sono espansioni nella “back story” dei personaggi secondari della serie, e allo *spin-off* di successo *Better call Saul*, creato alla fine delle cinque stagioni della serie a partire da uno dei personaggi più divertenti, l’avvocato senza scrupoli Saul Goodman. Per arrivare al film per le sale *Breaking Bad*, annunciato di recente come sequel della serie.

13 Per una discussione del concetto di “polisistema” ripreso dai Translation Studies (in particolare da Even-Zohar 1990), rinviamo a Dusi 2003; Dusi, Spaziante 2006. Si veda anche Zecca 2013.

14 Si veda Innocenti, Pescatore 2011; Pescatore 2018.

ne, riportando il sistema all'equilibrio"¹⁵. Se ad esempio per qualche ragione esterna alla serie sparisce un attore in un ruolo chiave, oppure se la produzione taglia parte degli episodi o si dà il caso di uno "sciopero degli sceneggiatori" (come è accaduto nel 2007 durante la scrittura della prima stagione di *Breaking Bad*), questi sistemi ritrovano in qualche modo un equilibrio, e si autoregolano pur di dare "continuità" alla serie e allo *storyworld*.

La proposta di studiare gli ecosistemi come universi virtuali in espansione, attivati da contenuti dei *prosumers* e dalle navigazioni degli utenti che possono farsi coinvolgere da un ecosistema attraverso *entry points* di diversi formati, non solo i singoli episodi di una serie, ma anche le *web series* o altri elementi paratestuali (Innocenti e Pescatore 2011), si può verificare nella pratica delle ricerche *on line* di un'informazione precisa su una serie. Se, ad esempio, voglio capire cosa c'entri un orsetto rosa fucsia mezzo bruciato nella trama di *Breaking Bad*, a partire dall'occhio di vetro che galleggia nella piscina del protagonista Walter White che troviamo nei *teaser* (le brevi sequenze iniziali) di apertura di molti episodi della seconda stagione, posso imparare dai riassunti *on line* la sua giustificazione narrativa, che arriva solo verso il finale della seconda stagione: l'orsetto non ha niente a che vedere con la sorte del protagonista, se non in modo collaterale dato che deriva da un incidente aereo nel cielo sopra la città di Walter White¹⁶. Ma la ricerca *on line* per seguire una curiosità mi permette di scoprire che c'è una sorta di strizzata d'occhio allo spettatore in un breve *webisode* in una miniserie pensata per la fruizione con il

15 De Pascalis, Pescatore, 2018, 29.

16 In effetti l'incidente è dovuto alla distrazione di un controllore di volo, il padre della ex-ragazza di Jesse da poco morta di *overdose* senza che Walter, che si era intrufolato in casa di Jesse di nascosto, abbia fatto nulla per aiutarla.

cellulare, prodotta in funzione di traino tra la prima e la seconda stagione. È anche così che cresce la competenza dello spettatore, nel confrontarsi con legami e rinvii intertestuali tra oggetti mediali diversi; e cambia al contempo, per lo spettatore “cercatore” (come direbbe Jenkins), la mappatura dello *storyworld* della serie, perché i *webisodes* non diventano semplici espansioni narrative sul passato dei personaggi, ma anche depositi di nuove informazioni legate a piste interne alla seconda stagione.

Si danno anche altri tipi di relazioni con gli spettatori? Ci sono cioè perdite di informazione, inceppi e altri “rumori”, con ridondanze ambigue e confusione? Certo, e anzi – potremmo dire – fanno parte dell’insieme ecosistemico. Le troviamo ad esempio nelle interfacce tra lo *storyworld* e l’utente rappresentato dai *recaps*, che sono ricapitolazioni (brevi riassunti video) posti ad inizio di puntata, spesso costruiti dalla produzione o dal canale che trasmette la serie. Ma i *recaps* sono anche oggetti mediali amati dai fan, postati nel web su siti dedicati, che li producono (o li remixano) disseminando la rete di riassunti “imperfetti”, per cui l’informazione circola, ma può essere inutile o perfino errata.

2. *Forme di vita, regimi di senso e semiosfere*

Il concetto di ecosistema mediale si può a nostro avviso utilmente confrontare con alcuni recenti modelli semiotici, come quello delle “forme di vita” proposto da Fontanille¹⁷, oppure con il modello dei “regimi di interazione” proposto della sociosemiotica di Landowski¹⁸, e, ancora, con il più rodato modello della “semiosfera” che, a partire dall’idea

17 Rinviamo a Fontanille 2015.

18 Si veda Landowski 2005.

di “biosfera”¹⁹, Lotman aveva lanciato negli anni Ottanta per studiare la semiotica della cultura²⁰, e che i suoi allievi della scuola di Tartu ripropongono per ragionare sui media²¹. Ci soffermeremo in particolare sul modello della semiosfera, ma diamo qualche spunto sugli altri per testarne rapidamente la validità.

Lo studio sistematico delle “forme di vita” considera insieme di segni, testi, oggetti, pratiche, discorsi, e parla di una loro coerenza intersemiotica, intermediale e transmediale. Secondo Fontanille, le forme di vita costituiscono una “istanza inglobante e generica, che raccoglie le tendenze, le continuità e le identità che si sviluppano dalle situazioni raggruppate in serie o in classi omogenee”, e sono “configurazioni pertinenti per la caratterizzazione delle culture” (Fontanille 2006, 3, ns. trad.): nel nostro caso, una forma di vita presenta quindi un insieme di oggetti medialmente stratificati, legati da una forte coerenza interna. Proprio la coerenza, una proprietà fondamentale, può essere considerata il punto debole di questo modello se viene applicato ad un insieme eterogeneo come il sistema complesso e dinamico di narrazioni, pratiche, testi e discorsi diversi che dà vita a una serie tv, con prodotti non sempre coerenti, anzi a volte fortemente in discontinuità tra loro. Pensiamo ad esempio ai discorsi economico-produttivi, i soggetti e le sceneggiature, il *casting*, la *location*, la regia e la postproduzione, ecc., e poi ai prodotti che supportano e accompagnano una serie, come i *trailer* e gli altri paratesti promozionali, e a quelli

19 “The *semiosphere* is the result and the condition for the development of culture; we justify our term by analogy with the *biosphere*, as Vernadsky defined it, namely the totality and the organic whole of living matter and also the condition for the continuation of life” (Lotman, 2001, 125, corsivo nostro). Lotman si riferisce al volume di I.V. Vernadskij, *Biosfera*, uscito a Leningrado nel 1926.

20 Si veda Lotman 1984.

21 Si veda Saldre, Torop 2012.

che proliferano attorno, a partire dal *buzz* dei social media legato alla produzione fino ai discorsi e alle pratiche dei critici e dei fan. Pur nella discontinuità, possiamo pensare a delle linee di coerenza a come degli attrattori, che formano dei “piani di consistenza” (che riprendiamo dalle proposte di Deleuze)²², utili all’analisi semiotica per lavorare come se un universo discorsivo eterogeneo fosse attraversabile da linee guida isotopiche, catalogabile in configurazioni discorsive legate tra loro, diventando quindi in una certa misura organizzabile e analizzabile.

Prendiamo il caso di una serie di romanzi che forma un macro-testo di partenza da cui deriva una serie tv, come accade a *House of Cards*, che passa da una trilogia letteraria a una prima serie targata BBC negli anni Novanta alla serie americana di successo ormai alla sua sesta stagione. Nella loro differenza e autonomia estetica, quello che lega questi prodotti è una sorta di “matrice di invarianti”, la potremmo chiamare uno *storyworld*, se lo intendiamo come un insieme coerente di regole del gioco a diversi livelli: quello discorsivo e delle strategie comunicative; quello che poniamo parlando di spazi, tempi e intreccio delle azioni dei personaggi; quello della rappresentazione figurativa e tematica; infine il livello delle istruzioni narrative collegate alle organizzazioni e prospettive valoriali. Tuttavia, una serie tv non ha bisogno di una fonte letteraria o di altro materiale di partenza: può essere una invenzione che poi mantiene una sua riconoscibilità, e qualche livello di coerenza, perfino quando dagli episodi o dalle stagioni vengono ripresi

22 Rinviamo a Deleuze, Guattari 1980. Federico Montanari ha presentato queste idee nel *workshop* “Ecosistemi narrativi e racconti seriali: lo stato della ricerca in Italia”, presso il Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, tenutosi il 4 dicembre 2015. La relazione, a tre voci (con G. Grignaffini e N. Dusi), portava il titolo “Serialità e ecosistemi: modelli a confronto”. Rinviamo al saggio di Montanari in questo volume.

contenuti simili o equivalenti nelle varie disseminazioni e trasformazioni medialità, come avviene nei casi di *storytelling* transmediale, perfino nei casi di espansione narrativa e nella creazione di *spin-off*, pur che si conservino alcuni elementi dello *storyworld* finzionale di partenza. Si tratta in questi casi di una coerenza *orizzontale*, tra contenuti simili o equivalenti, anche molto distanti tra loro. Secondo Fontanille, però, in una forma di vita si dà anche un principio di coerenza *verticale*, che funziona in un doppio percorso.

Troviamo infatti una coerenza tra il trattamento dei segni (il logo di una serie), dei testi (verbali, iconici, audiovisivi), ma anche degli oggetti (potremmo pensare ai *gadgets* che vengono venduti nel franchise di una serie di culto), nonché delle pratiche, che i pensiamo come le navigazioni e le interazioni degli utenti nel web in qualche modo legate al mondo finzionale di una serie. Le serie tv intese come forme di vita possono organizzare una coerenza verticale quando si riconosce uno stile strategico comunicativo ricorrente, relativamente indipendente, che riesce ad influenzare tutte le pratiche e le manifestazioni socio-culturali collegate.

L'idea di coerenza orizzontale di una forma di vita ha a che fare con una sorta di "perseveranza" che si avvicina ai modi della "consistency" di cui parla Jenkins per gli insiemi legati da una strategia coerente di *transmedia storytelling*²³. La coerenza verticale è invece quella che cuce assieme valorizzazioni, narrazioni e stili discorsivi, ruoli attanziali e qualità sensibili, regimi temporali e passionalità, ecc.. Pensata come un processo che si dispone in un lungo periodo, una serie tv costruisce e deposita nell'universo mediale una "forma di vita" che tiene assieme segni, testi, oggetti, pratiche, strategie. E in questi termini lo *storyworld* di una serie

23 Si veda Jenkins 2011.

tv, stratificato nel tempo e complicato dalle molte stagioni, si apre come una forma di vita complessa se lo consideriamo all'interno di un sistema mediale e culturale, tra strategie di produzione e tattiche di consumo attivo.

Il modello proposto dalla sociosemiotica di Landowski ragiona invece su interazioni sociali, rischio, costruzioni relazionali e negoziali della significazione e dei processi sensibili. Si tratta di ripensare i regimi della “programmazione” discorsiva e testuale, accanto ai regimi in cui vigono relazioni gerarchiche di “manipolazione” e in relazione a regimi più aperti all’“incidente” e alla casualità, o in cui domina un incessante “aggiustamento” di tipo intersomatico e intersoggettivo²⁴. La sociosemiotica delle interazioni è in effetti una prospettiva ampia e flessibile, che prevede diversi tipi di razionalità discorsiva e di rischio per ognuno dei regimi di senso. In una “costellazione della prudenza”, Landowski inserisce i regimi più tradizionali della *programmazione* e della *manipolazione*, che operano per continuità e regolarità, oppure, nelle relazioni interpersonali giocate sull'intenzionalità, attraverso una certa “non-discontinuità”: in queste logiche il rischio è quello di una “manovra errata”, e rispetto alle relazioni di manipolazione dell'altro è quello di un “passo falso” che ci fa perdere la faccia (o perfino la relazione stessa). Più innovativi appaiono i due regimi che vivono nella “costellazione dell'avventura”: quello dell'*incidente* e quello dell'*aggiustamento*, tra logiche dell'alea e logiche della sensibilità. Nel primo Landowski inserisce l'idea di rischio massimo (“rischio puro”) tra casualità e catastrofe, con una discontinuità che ci fa “perdere la scommessa”; nel regime dell'aggiustamento, in modo complementare, il rischio si fa invece più “esistenziale”, dato che siamo in

24 Per una applicazione delle proposte di Landowski al cinema e ai media digitali rinviamo a Dusi 2014.

una logica dell'interazione con l'altro basata sulla sensibilità e sulla competenza "estesica" (un'estetica che passa attraverso la corporeità). Come spiega Giorgio Grignaffini²⁵, la proposta di Landowski rimette in discussione l'idea che esista una manipolazione monodirezionale che parte dall'emittente-produttore verso il pubblico, per rivalutare invece l'attività che le persone fanno rispetto ai media, i quali a loro volta si devono adattare flessibilmente a risposte e usi spesso imprevedibili. Questo modello permetterebbe allora di includere tutti quegli "aggiustamenti" di tiro di una serie tv rispetto alle risposte dei pubblici, ma anche rispetto alle esigenze di *budget* e di *marketing*, che possono cambiare in corso d'opera, oppure di riflettere sulle mosse tattiche dovute a qualche "incidente" di percorso, ai quali si pone rimedio durante la lavorazione della serie o durante la sua espansione nelle varie stagioni.

Approfondiamo infine il più noto modello della "semiosfera culturale", che ha una portata euristica a nostro avviso ancora valida, soprattutto se declinata sulla innovazione esplosiva dei sistemi culturali intesi come sistemi dinamici. Ricordiamo che Torop e Saldre²⁶ lo applicano al sistema dei media attuale e alle relazioni traduttive e transmediali, ad esempio studiando fenomeni come il portale o ambiente interattivo *Pottermore*: un modo dello storytelling transmediale di riunire e rilanciare, in un solo luogo virtuale, il lungo successo della saga di Harry Potter che dai romanzi della Rowlings passa al cinema, sviluppando al contempo prodotti del *franchise* commerciale, ma anche prodotti delle comunità di fan (o del *fandom*) come riscritture, rielaborazioni video, *re-enactement* da "cosplayers" (cioè travesti-

25 Questa proposta di Giorgio Grignaffini si è sviluppata nel workshop del 2015 citato alla nota 22. Rinviamo al saggio di Grignaffini in questo volume.

26 Si veda Saldre, Torop cit. Si veda anche Torop 2000.

menti e omaggi di fan che si mettono in gioco in recite e performance) e molto altro²⁷. Oppure studiano il racconto digitale interattivo *Inanimate Alice*, attraverso un portale che presenta un gioco immersivo transmediale, con video seriali che possono venire arricchiti dagli utenti con prodotti video o fumetti²⁸.

Nella proposta di Lotman, la relazione tra sistemi semiotici è di tipo traduttivo, e la traduzione è un processo alla base del meccanismo stesso della cultura, perché “solo ciò che è stato tradotto in un sistema di segni può diventare patrimonio della memoria”:

La traduzione dei medesimi testi in altri sistemi semiotici, l'assimilazione di testi diversi, lo spostamento dei confini fra i testi che appartengono alla cultura e quelli che si trovano oltre i suoi limiti, costituiscono il meccanismo d'appropriazione culturale della realtà. Tradurre un certo settore della realtà in una delle lingue della cultura, trasformarlo in un testo, cioè in un'informazione codificata in un certo modo, introdurre questa informazione nella memoria collettiva: ecco la sfera dell'attività culturale quotidiana²⁹.

Per Lotman in una semiosfera c'è una serie di interpolazioni e traduzioni intersistemiche con una costante dialettica tra sistema ed extra-sistema, con “disinneschi” di elementi per cui un sistema può espellere le variazioni non accettate, mentre l'extra-sistema può innescare nuove trasformazioni, e una variante extra-sistema una volta reinserita nel sistema diventa parte di esso³⁰. Una semiosfera, sempre culturalmente e storicamente situata, è uno spazio culturale coeso e delimitato, nel quale si realizzano processi comunicativi, si conservano le informazioni e se ne elabo-

27 Si veda Jenkins, 2006a, cit.; Jenkins 2006b.

28 Saldre, Torop, cit.

29 Lotman, 1975, 31.

30 Lotman, 1977, 197.

rano di nuove. La sua organizzazione prevede un *centro*, il luogo delle connessioni stabili e istituzionalizzate, e una *periferia*, la zona dei dinamismi di traduzione dove il nuovo (un elemento “extra-sistema”) può entrare in contatto con il già noto, e venire così integrato nella circolazione di contenuti riconosciuti. Il modello della semiosfera è interessante a confronto con gli ecosistemi mediali proposto per le serie tv, perché è già un modello organicistico, che prevede sia tensioni verso l’equilibrio interno, sia tensioni verso la trasformazione e il disequilibrio. Una semiosfera per Lotman è in dialogo costante con l’esterno e con l’interno: come ricorda Traini, è un organismo culturale che, “nella misura in cui è orientato verso la conservazione e il mantenimento dell’informazione [...] tende all’omeostaticità, all’equilibrio, alla *simmetria*. Nella misura in cui è orientato verso la produzione di informazioni nuove, invece, l’organismo deve essere asimmetrico e dinamico, e deve necessariamente trovare un partner per instaurare un dialogo”³¹.

La tensione vitale di una semiosfera è allora tra un’asimmetria che secondo Lotman produce dinamismo, e una tendenza alla simmetria e all’omeostasi, che assicura stabilità e conservazione.

Nel web di oggi, potremmo dire, abbiamo a che fare con una rete dinamica di semiosfere, unite da percorsi rizomatici³², con spazi di interconnessione e traduzione reciproca tra i testi, le pratiche e i discorsi di ogni cultura. Un esempio recente di relazioni tra sistemi è la rapida proliferazione di *webséries* amatoriali (a basso budget e *low-fi*), con alta creatività e innovazione: brevi serie *on line* estranee al mercato dell’audiovisivo e quindi in termini economici prodot-

31 Traini, 2013, 263. Sull’importanza del meccanismo traduttivo nella teoria culturale di Lotman si veda Sedda 2006.

32 Sulla definizione di “rizoma” si veda Deleuze, Guattari, cit.

ti “extra-sistema”. Tali testi seriali, spesso virali e di successo, hanno portato alcune case di produzione americane a produrre *webseries* professionali, investendo budget impensabili fino a pochi anni fa e reclutando attori di cinema per lanciare i propri prodotti. Come a dire che un prodotto mediale di nicchia, nato ai margini, o fuori dal sistema economico-produttivo dominante, diventa uno stimolo alla creazione di nuovi contenuti *top down*, in un continuo lavoro di “aggiustamento” sociosemiotico tra i soggetti in gioco, cioè tra i produttori di media e i fruitori sempre connessi. Per tornare ad esempi più vicini ai saggi contenuti in questo volume, cioè a problemi di “confini di genere” e di “confini discorsivi”, ricordiamo tra l’altro che la *webseries* italiana *Lost in Google* usa i commenti degli utenti di YouTube, inserendoli direttamente all’interno delle narrazioni come spunti per le azioni dei personaggi nella puntata successiva: in questo caso mondo extratestuale e mondo intratestuale entrano in collusione, cioè giocano insieme a costruire le logiche narrative di ogni episodio.

Una proposta fondamentale per comprendere i meccanismi culturali nella teoria di Lotman è data dall’idea di rottura, *discontinuità*, o meglio di “esplosione”: per quanto convincente, essa funziona solo se la si considera assieme al suo contrario:

La continuità è una prevedibilità compresa. Il suo contrario è l’imprevedibilità, il cambiamento realizzato nelle modalità dell’esplosione [...] L’imprevedibilità dei processi esplosivi non è assolutamente l’unica via verso il nuovo [...] intere sfere della cultura possono realizzare il proprio movimento soltanto sotto forma di cambiamenti gradualmente [con] meccanismi di stabilizzazione³³.

33 Lotman, 1993, 17.

Secondo Lotman, quindi, non vi sono solo i momenti di “esplosione” e di trasformazione repentina nell’evoluzione culturale, cioè innovazioni date per discontinuità. Lotman chiarisce infatti che “la cultura, come insieme complesso, è formata da strati sviluppatasi a diverse velocità” e che “le *esplosioni* in alcuni strati possono unirsi a un *graduale sviluppo* in altri”³⁴. Le varie sfere della cultura presentano sempre, allora, una simultanea combinazione di processi esplosivi e processi gradualisti, in una tensione dialogica tra esplosione e gradualità. Grazie a tali processi, definiti da Lotman come *discontinui* o come *continui*, all’opera sia in una struttura che funziona in modo sincronico, sia nel tempo lungo e diacronico della storia culturale, si producono innovazione (discontinuità) oppure tradizione (continuità) anche nei prodotti medialisti³⁵.

Un esempio di innovazione è analizzato nel saggio che chiude il nostro volume. Federico Montanari ricorda che nella teoria di Lotman una certa “eterogeneità” è fondamentale nella produzione interna dei processi culturali, comunicativi e medialisti, e mette alla prova l’idea di semiosfera con alcune proposte di Deleuze legate al cinema e alla serialità³⁶. Montanari affronta le modulazioni di percezioni e affettività prodotte dai nuovi ritmi della serialità televisiva contemporanea, ad esempio nella costruzione di personaggi legati ai temi del conflitto. In *True Detective* e in *The Americans* i personaggi principali diventano, così, “macchine in grado di ridistribuire e al tempo stesso imprigionare affettività e percezione, anche degli spettatori”³⁷.

34 *Idem*, 24.

35 Per questi aspetti delle teorie di Lotman e un’applicazione a problemi intermediali e transmediali rinviamo a Dusi 2015. Sulla “imprevedibilità” introdotta dal concetto di semiosfera nelle serie tv si veda Boni 2018.

36 Si veda Deleuze 1985.

37 Montanari, in questo volume.

Nello stesso saggio, Montanari riapre molte questioni discusse in questa *Introduzione*, e puntualizza come il concetto di confine o di “frontiera” proposto da Lotman possa avere un’utilità anche nello studio degli ecosistemi seriali mediali. La frontiera per Lotman va intesa non solo come “limite” esterno, ma come chiusura sistemica e come costruzione di una identità semiotica del sistema, anche se questo non implica una centralità del sistema, anzi, il sistema può essere a-centrato o policentrico. Un prodotto seriale può avere, spiega Montanari, una capacità di diffusione e “contagio” transmediale, in cui passano “elementi di stile, forme narrative, personaggi, organizzazioni espressive e discorsive”, ma il confine di una semiosfera (e quindi anche di un ecosistema seriale) non va sottovalutato: esso permette infatti al sistema di “identificarsi” e di creare processi e operazioni che, proprio come nei sistemi ecologici naturali, sono necessari “per la vita ed evoluzione di quello stesso sistema culturale” (Montanari, cit.).

Le frontiere degli ecosistemi seriali mediali si potrebbero allora rileggere attraverso quelle della semiosfera lotmaniana, per ragionare su “vie di accesso e di fuga da dati universi e sotto-universi socio culturali; apparati di traduzione e di filtraggio semiosici” (ib.).

Come accade, ad esempio, che una serie naufraghi, “non funzioni”, si fermi? È il problema della decadenza o ascendenza dei prodotti mediali, o in termini lotmaniani dell’emergenza sistemica ed extrasistemica, che percorre – in modo sotterraneo – anche questo volume. Non si tratta solamente di nuove configurazioni discorsive che ibridano i generi, o di soglie sfumate tra il “reale” e il “fanzionale”, oppure di risposte entusiaste o deluse dei consumatori e dei fan: ragionare sulle “innovazioni nel seriale”, per citare

un famoso saggio di Eco³⁸, ha a che fare piuttosto con una rete interrelata di configurazioni discorsive, tra cui quelle economico produttive (a cui accenna Giorgio Grignaffini), quelle storico-sociali (ad esempio nei casi di autocensura di cui parla Alfredo Cid), e certo quelle semiotico-testuali, di cui trattano tutte le analisi che qui presentiamo. Come a dire che, negli “ecosistemi seriali mediali” contemporanei, ma anche in quelli di prodotti mediali del passato (c’è infatti una “archeologia” dei modi transmediali), si trovano all’opera – con strati e velocità diverse– organizzazioni intese come “forme di vita”, in cui si applicano diversi “regimi di senso”, in conflitto o in traduzione con altre “semiosfere” mediali, sociali e culturali: insomma, un insieme di relazioni complesso e dinamico tra testi, media e discorsi. Come ama ricordare Fabbri³⁹, c’è un passaggio degli studi di Lévi-Strauss sulle mitologie in cui si ragiona di trasformazione e di ripetizione⁴⁰.

Secondo Lévi-Strauss, i miti vengono sistematicamente trasformati, fa parte del loro funzionamento: sono racconti che appartengono a un sistema di trasformazione. Ma, ricorda Fabbri, c’è un momento in cui il mito “non paga più”: le varianti e le variazioni si sono usurate, e in qualche modo le combinazioni possibili si esauriscono: è qui che troviamo la ripetizione. E cioè, per Fabbri, dove nasce il meccanismo seriale del *feuilleton*, o, per restare in tema, il modo ripetitivo della *soap opera*. Abituato a studiare i miti nella ricchezza delle loro varianti, Lévi-Strauss chiamava queste “degradazioni” della variazione, sorta di ripetizione di superficie svincolata da uno schema strutturale, un “mito a cassettoni” (*mbyte à tiroir*).

38 Si veda Eco 1984.

39 Paolo Fabbri, conversazione privata, gennaio 2019. Si veda Fabbri 2013.

40 Rinviamo a Lévi-Strauss 1968.

Questo accade secondo Fabbri quando la trasformazione non produce più variazione di significato e diventa mera ripetizione. Ma potremmo pensarla anche come una variazione libera, che inventa nuove estensioni narrative, anche molto distanti e incongrue rispetto al racconto di partenza, come accade nei prodotti crossmediali che ibridano e ri-usano le matrici di uno *storyworld* per fare altro (spesso a fini ludici, ma non solo).

Continuità e discontinuità, ripetizione e differenza, equilibrio e disequilibrio sistemico, sono in ogni caso processi legati tra loro, come in un rapporto figura/sfondo⁴¹: l'innovazione, infatti, si trova non solo a partire da un'invenzione, ma anche quando c'è uno scarto nelle attese e una riconfigurazione imprevista del già visto e del già esperito. È questo che ci auguriamo che accada con i saggi raccolti in questo libro. Invitiamo a leggerli in ordine sparso, a seconda degli interessi immediati, e poi a ritornarci sopra cercando le affinità e le tensioni interne che legano i nostri *work in progress*. Ricerche in corso che – ci auguriamo – spostano un po' in avanti la teoria e la pratica della sociosemiotica dei media e della serialità.

Riferimenti bibliografici

Benvenuti, G.

2017, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie tv*, Il Mulino, Bologna.

Boni, M.

2018, *La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

41 Si veda Deleuze 1968.

Deleuze, G.

1968, *Différence et répétition*, PUF, Paris (trad. it., *Differenza e ripetizione*, Cortina, Milano, 1997).

Deleuze, G., Guattari, F.

1980, *Milles plateaux: capitalisme et schizophrénie*, Editions de Minuit, Paris (trad. it., *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma, 2000).

Deleuze, G.

1985, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris (trad. it., *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1985).

De Pascalis, I., Pescatore, G.

2018, *Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

Dusi, N.

2003, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Utet, Torino.

Dusi, N.

2014, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis, Milano.

Dusi, N.

2015, *Don Quixote, Intermediality and Remix: Translational Shifts in the Semiotics of Culture*, International Journal of Cultural Studies, Vol. 18, n. 1, pp. 119-134.

Dusi, N., Spaziante, L. (a cura di)

2006, *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.

Eco, U.

1984, *Tipologia della ripetizione*, in F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia.

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.

Eugeni, R.

2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano.

Even-Zohar, I.

1990, *Polysystem Theory*, Poetics Today, n. 11/1, monografico: *Polysystem Studies*, pp. 1-94.

Fabbri, P.

2013, *Il rizoma Pinocchio. Varianti, variazioni, varietà*, in P. Fabbri, I. Pezzini (a cura di), *Pinocchio. Nuove avventure tra segni e linguaggi*, Mimesis, Milano-Udine.

Fontanille, J.

2015, *Formes de vie*, Presses Universitaires de Liège, Liège.

Grasso, A., Penati, C.

2016, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano.

Guerra, M., Martin, S., Rimini, S. (a cura di)

2018, *Universo Gomorra. Da libro a film da film a serie*, Mimesis, Milano-Udine.

Innocenti, V., Pescatore, G.

2011, *Architetture dell'informazione nella serialità televisiva*, IMAGO, n. 3, pp. 135-144.

Jenkins, H.

2006a, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York (trad. it., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).

Jenkins, H.

2006b, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York University Press, New York (trad. it., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008).

Jenkins, H.

2011, *Transmedia 202: Further Reflections*, in H. Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Jenkins, H.

2017, "Adaptation, Extension, Transmedia", *Literature/Film Quarterly*, n. 45/2, pp. 1-6.

Landowski, E.

2005, *Les interactions risquées*, PUF, Paris (trad. it., *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano, 2010).

Lévi-Strauss, C.

1968, *L'Origine des manières de table. Mythologiques III*, Plon, Paris (trad. it., *Le origini delle buone maniere a tavola. Miti, usanze, comportamenti: le loro strutture comuni fra i popoli*, Il Saggiatore, Milano, 2010).

Lotman, J.M.

1970 *Kul'tura i informacija, Kultura i jazyk*, in *Stat'i po tipologii kul'tury. Materialy k kursu teorii literatury*, Tartu, I, (trad. it., *Introduzione*, in J.M. Lotman, B.A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano, 1975).

Lotman, J.M.

1977, *The dynamic model of a semiotic system*, *Semiotica*, vol. 21, nn. 3/4, pp. 193-210.

Lotman, J.M.

1984, *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu (trad. it., *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia, 1985).

Lotman, J.M.

1992, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva (trad. it., *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano, 1993).

Lotman, J.M.

2001, *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, Tauris, London – New York.

Manovich, L.

2010, *Software Culture*, Olivares, Milano.

Mittell, J.

2015, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York (trad. it., *Complex Tv*, Minimum Fax, Roma, 2017).

Pescatore, G. (a cura di)

2018, *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

Saldre, M., Torop, P.

2012, *Transmedia Space*, in I. Ibrus, C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, Peter Lang, Frankfurt am Main, pp. 25-44.

Scaglioni, M., Barra, L. (a cura di)

2013, *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Carocci, Roma.

Sedda, F.

2006, *Imperfette traduzioni*, in J.M. Lotman, *Tesi per una semiotica delle culture*, a cura di F. Sedda, Meltemi, Roma, pp. 7-68.

Torop, P.

2000, *Intersemiosis and Intersemiotic Translation*, *European Journal for Semiotic Studies*, n. 12, pp. 71-100.

Traini, S.

2013, *Le basi della semiotica*, Bompiani, Milano.

Virilio, P.

2004, *Ville Panique*, Galilée, Paris (trad. it., *Città panico*, Raffaello Cortina, Milano, 2004).

Zecca, F.

2013, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Forum, Udine.

**Confini di genere.
Sociosemiotica delle serie tv**

1. Generi, stili e forme di vita nelle serie tv

1.1 I generi televisivi

Per affrontare un tema come quello dei generi e della loro trasformazione nella televisione contemporanea, è necessario innanzitutto scegliere una definizione di genere tra le molteplici che sono state date. Infatti, il genere è uno dei capisaldi della teoria estetica fin da quando Aristotele ne ha fornito una fondamentale categorizzazione nella *Poetica* e ha poi attraversato la storia culturale dell'Occidente non solo come concetto teorico, ma anche come criterio in base al quale produrre le opere letterarie e artistiche in generale. Per impostare una riflessione su questo argomento è perciò fondamentale prendere una posizione metodologica netta per evitare di perdersi in una babele teorica in cui risulterebbe difficile orientarsi. La nozione di genere che proponiamo è di carattere eminentemente pragmatico¹, cioè nasce dall'uso che di questa nozione si fa all'interno degli spazi sociali, da parte di tutti gli attori coinvolti. Infat-

¹ Per la nozione di genere che utilizziamo in questo articolo cfr. Grignaffini 2012.

ti, del genere si servono (e quindi contribuiscono a definirne confini e caratteristiche) sia chi sta a monte del processo produttivo, cioè gli autori e i produttori, sia chi sta a valle, cioè i distributori e i fruitori (pubblico e critica); ma non solo, perché anche i testi stessi sono influenzati dal genere in quanto realizzati sulla base o di schemi prefissati o di volute variazioni rispetto a tali schemi.

Tra le varie caratteristiche in base a cui si possono definire i generi televisivi, abbiamo individuato quindi quella di “interfaccia”² che permette a chi è posizionato nelle varie “zone” dello spazio sociale (appunto produttori, autori, distributori, fruitori comuni, fruitori specializzati e testi) di relazionarsi sulla base di categorie condivise, appunto i generi, che vengono così a configurare un vero e proprio sistema.

1.1.1 Una mappa dei generi

Da qui vorremmo partire proponendo una lettura topologica di questo sistema: l’idea è di posizionare per così dire geograficamente i generi su una mappa. Per mantenere l’approccio pragmatico di cui abbiamo parlato in precedenza è fondamentale notare come tale mappa non sia un costrutto teorico a priori, una griglia predefinita su cui andare di volta in volta a posizionare i vari programmi, bensì sia una costruzione in fieri, le cui coordinate vengono continuamente ridefinite sulla base di quello che accade nel mondo televisivo. Ogni nuovo programma quindi contribuirà a ridisegnare la mappa, spostandone, a volte in maniera significativa, a volte in modo impercettibile, le articolazioni. Dobbiamo quindi immaginarci la mappa dei generi come un sistema complesso i cui confini interni, che

2 Ivi, 21.

suddividono i programmi in quelli che possiamo definire macrogeneri, sono in continuo aggiustamento sulla base di quello che accade nel mondo della produzione, della distribuzione e del consumo.

Per avvicinarci di più al tema del nostro articolo, e cioè i generi della serialità televisiva, dobbiamo però fare un passo ancora, limitando la nostra riflessione a uno solo dei macrogeneri televisivi, quello della fiction. Naturalmente, in coerenza con le premesse sopra esposte, a distinguere la fiction dagli altri macrogeneri televisivi (Intrattenimento, Informazione e Cultura-Educational) è la declinazione particolare di un insieme di proprietà afferenti a diversi livelli di analisi³. A caratterizzare la fiction è in primis la presenza di un'istanza narrativa, cioè la messa in scena di un mondo possibile, caratterizzato dalla ricostruzione fittizia di spazi, tempi e attori all'interno della quale si mettono in scena catene di eventi.

All'interno della fiction si possono individuare una serie di sottogeneri che afferiscono a due macro categorie: 1) quella relativa al formato, cioè al numero e alla durata di episodi su cui viene strutturato il racconto e alla temporalità in cui viene progettata l'emissione; 2) quella relativa ai contenuti narrativi, che dipendono tra le altre cose dal tipo di mondo rappresentato (es. western, Sci-fi, ospedaliera, legal ecc.), dal tipo di coinvolgimento dello spettatore (es. horror, thriller, comico) e dalla tonalità della narrazione (es. commedia, drammatico, melò ecc.). Come per i generi televisivi in generale, anche per quanto riguarda i generi narrativi della fiction (su cui ci concentreremo), la proposta metodologica che avanziamo è quella topologica, cioè volta a creare una mappa di un territorio molto ricco e sfaccet-

³ Le principali proprietà sono di tipo produttivo-formale, di contenuto, di funzione sociale e di relazione con lo spettatore (ivi, p. 46).

tato. E anche per questa ulteriore mappa, sarà possibile individuare delle linee di tensione particolarmente evidenti, che rappresentano i generi principali; ma ancora più interessante sarà evidenziare come queste linee siano in continua trasformazione, in particolare negli ultimi dieci anni.

1.1.2 Breve storia dei generi della serialità

La fiction seriale si è affermata, a partire dalla metà degli anni 2000, come il macrogenere televisivo di maggior interesse per appassionati, critici e studiosi. I primi anni 2000 erano stati infatti dominati dalla dirompente novità rappresentata dai reality show di nuova generazione (quelli, per semplificare, che hanno avuto come capostipite *Big Brother*), che hanno coinvolto grandi platee di spettatori in tutto il mondo. In quegli anni, la serialità – in particolare quella statunitense da sempre considerata il punto di riferimento per la produzione mondiale – sembrava un po' offuscata nella percezione generale, anche perché rimaneva per lo più ancorata a schemi di genere consolidati, pur offrendo certamente prodotti di successo e di qualità riconosciuta.

Ben presto però la situazione si è ribaltata: i reality show e i talent show si sono consolidati nel gradimento del pubblico diventando dei “classici”, ma la spinta propulsiva in termini di variazioni sul tema e quindi di innovazione si è un po' spenta. Nel frattempo invece, grazie anche alla moltiplicazione dei canali televisivi e delle piattaforme distributive, la serialità ha preso la sua rivincita, entrando in una vera e propria nuova Golden Age⁴, sia dal punto di vista qualitativo che quantitativo.

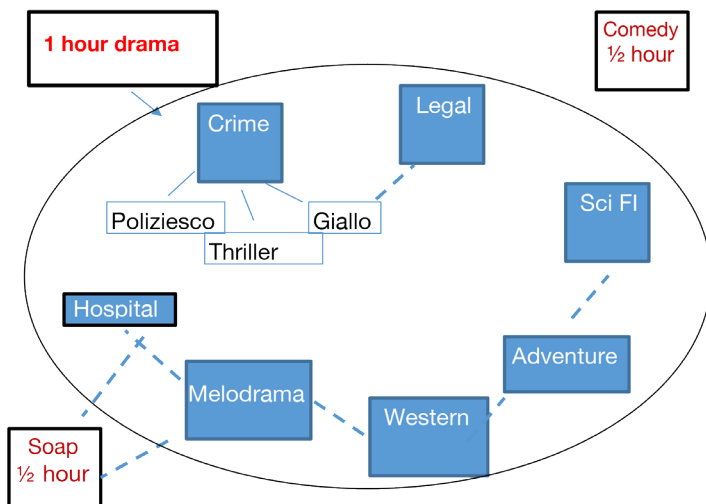
Il panorama della serialità proveniente dagli USA – ma non solo – si è così arricchito di una quantità via via più co-

4 Cfr. Alexis 2011.

spicua di titoli destinati a canali e poi piattaforme distributive sempre più numerose e differenziate nelle loro finalità commerciali. Se in precedenza la maggior parte della produzione era destinata ai network generalisti (in particolare ai quattro maggiori ABC, NBC, CBS e FOX) e ad alcuni – pochi – canali cable, tra cui sveltava HBO, nell’ultimo decennio il numero di canali pay si è molto allargato e a fianco di questi hanno iniziato a farsi largo i nuovi player non lineari, come Netflix o Amazon che proprio sulla serialità di qualità hanno deciso di fondare la loro politica di fornitori di contenuti televisivi.

In questo *mediascape* in veloce e costante mutamento, il mercato è stato inondato da un’enorme quantità di prodotto seriale, ma al pubblico è comunque rimasta una bussola per orientarsi: parliamo proprio del genere che, nonostante la indubbia rivoluzione contenutistica e linguistica intervenuta, è rimasto un punto di riferimento anche quando gli autori e i produttori lo hanno utilizzato per rimetterne in discussione i principi.

Per mantenere fede al nostro proposito di fornire una descrizione topologica dei generi possiamo provare allora a rileggere l’evoluzione della serialità attraverso questa mappa. All’interno dello spazio centrale abbiamo inserito i generi legati al formato “principe” della tv USA, cioè i one hour drama, le serie destinate al Prime Time; al di fuori di questo spazio abbiamo poi posizionato le altre due tipologie di programmi di fiction diffuse nel sistema americano, cioè le sitcom e le soap opera che tradizionalmente hanno legato al proprio formato temporale (le sitcom della durata di mezz’ora a frequenza settimanale e le soap sempre di mezz’ora, ma a cadenza quotidiana) anche una specifica tipologia di contenuto narrativo, le sitcom come dice il nome (situation comedy) alla commedia, e la soap opera al melò.



A fare la parte del leone nell'ambito degli *one hour drama* sono stati per molti decenni quindi classici polizieschi, gialli, hospital, e in misura minore sci-fi, adventure, mentre il formato breve da mezz'ora era appannaggio della commedia (*sitcom*). Naturalmente c'erano eccezioni rilevanti con incursioni in altri territori⁵, ma i generi menzionati erano quelli più frequentati, soprattutto per la loro capacità di adattarsi alle esigenze produttive e distributive dei *network* americani. In particolare, gialli, polizieschi e *hospital* avevano nel corso degli anni strutturato la loro narrazione sul caso di puntata con personaggi e ambienti ricorrenti. Questa soluzione permette di realizzare un enorme numero di episodi autoconclusivi, generando un consistente risparmio

⁵ Pensiamo a prodotti difficilmente catalogabili come *Fantasyland* (1978-1984) o *Love Boat* (1977-1987), ad alcuni esempi di serie tratte da personaggi dei comic books come *The Incredible Hulk* (1978-1982) o *Wonder Woman* (1975-1979).

economico dovuto alle economie di scala che si attivano potendo contare su ambienti e personaggi ricorrenti, garantendo al pubblico un contenuto a cui affezionarsi settimana dopo settimana e alle reti, e al contempo agli investitori, pubblicitari una certezza in termini di investimenti e ricavi.

Verso la fine degli anni Ottanta però il sistema dei generi incardinato su questi pochi capisaldi inizia a segnare il passo, in quanto inevitabilmente ripetitivo. La necessità di svecchiare la serialità porta così a un lavoro di rinnovamento delle strutture narrative dei generi più consolidati: nel caso del poliziesco con la serie *Hill Street Blues* (1981-1987) lo schema a episodi autoconclusivi viene superato, in quanto al caso di puntata vengono aggiunte linee narrative dedicate al privato dei vari personaggi, linee che continuano episodio dopo episodio, dando luogo a un'ibridazione della serie con il serial. Queste prime avvisaglie di un mutamento alla fine degli anni '80 si incontreranno con la nuova strategia della maggiore *cable TV* a pagamento, HBO, che inizia a produrre in proprio: essendo svincolata dalla risorsa pubblicitaria e quindi dalla spasmodica ricerca degli ascolti, in quanto finanziata dagli abbonamenti, questa rete potrà perciò diventare il laboratorio creativo per il rinnovamento della serialità USA.

Se quindi questa mappa poteva adeguatamente descrivere il panorama della serialità televisiva dalle sue origini fino ai primi anni 2000, ora è evidente che sia necessario ripensare a queste segmentazioni per poter affrontare una realtà molto modificata. Pur essendo un perno fondamentale all'interno dello spazio sociosemiotico che ruota intorno alla televisione, il genere è quindi in continua trasformazione e di conseguenza anche una mappa che possa descriverne le articolazioni non offre più dei punti di riferimento stabili: ogni serie che si affaccia nel *mediascape* non solo

lavora sul proprio genere di riferimento ma contribuisce a modificare l'intero territorio in cui si inserisce.

Per provare a delineare alcune delle linee di trasformazione del genere negli ultimi anni abbiamo individuato alcune tendenze principali.

- Ridefinizione dei confini tra i generi attraverso l'ibridazione e la contaminazione tra generi diversi.
- Allargamento della mappa dei generi, sia attraverso il recupero di generi non frequentati da tempo, sia attraverso la colonizzazione di territori appannaggio di altri media come cinema, letteratura o fumetto.
- Nascita di un nuovo genere trasversale, in cui le serie sono raggruppate non per caratteristiche testuali (tipo di narrazione, ambientazione, tonalità del racconto) ma dalla 'firma' di uno degli artefici (produttore, regista, attore) che le rende uniche.

1.2 Riletture, ibridazioni e contaminazioni

La prima tendenza consiste nell'operare all'interno di generi consolidati (quelli che abbiamo indicato nella mappa 1) "giocando" tra scarto e rispetto della norma, intesa quest'ultima come set di caratteristiche identificative di ciascun genere. In questo modo, da un lato i segmenti di pubblico già fidelizzati nei confronti di un determinato genere, dall'altro gli autori della serie, possono muoversi su un terreno ben delimitato da regole consolidate (di contenuto e formali) su cui operare creativamente. Questo tipo di soluzione si ritrova spesso nella produzione *mainstream*

dei *network*, che si rivolgono a un pubblico tendenzialmente generalista, abituati tradizionalmente a confrontarsi con serie legate a un sistema dei generi piuttosto rigido. Per restare al nostro approccio topologico, queste serie si possono inquadrare nelle aree tradizionali della mappa, ma contribuiscono ad attivare connessioni e relazioni, spesso imprevedibili, con generi anche distanti da quello di riferimento: in questo modo i confini tradizionali di genere vengono ridefiniti costantemente.

Questo tipo di operazione che parte dal testo, cioè dalle caratteristiche formali e contenutistiche delle serie (ambienti rappresentati, personaggi, modelli narrativi, stili ecc.), va quindi ad impattare sul contesto (autoriale, produttivo, distributivo e ricettivo), ridisegnando di volta in volta il sistema e ciò avviene primariamente perché la semplice invenzione interna al genere stesso non basta più per poter diversificare l'offerta ed è quindi necessario abbattere confini e regole e rimescolare le carte.

Un esempio molto evidente e conosciuto è quello rappresentato da *House MD* (2004-2012), una serie pensata per un network generalista (FOX), e a prima vista ascrivibile al genere *medical drama*, uno dei pilastri della serialità televisiva USA. Essa è tale per le caratteristiche formali (ambientazione in un ospedale, medici come protagonisti) e contenutistiche (l'oggetto delle puntate è la cura di pazienti affetti da malattie, ma anche le relazioni personali e professionali tra i componenti l'equipe guidata da Gregory House). Da questi presupposti però, il lavoro autoriale ha sviluppato un tipo di racconto che fa leva su meccanismi narrativi e patemici propri di un altro genere, televisivo e letterario, classico e cioè il giallo deduttivo. Come già am-

piamente dimostrato⁶ i casi di puntata della serie *House MD* vengono affrontati attraverso un meccanismo indiziario che ricorda da vicino l'investigazione alla Sherlock Holmes, lasciando poco spazio alle dinamiche relazionali relative alla dimensione umana della malattia e alla sofferenza della vittima: la posta in gioco, come in una *detection* classica, diventa la scoperta del colpevole, in questo caso l'individuazione della patologia di cui soffre il paziente, e le armi a disposizione del geniale e scostante House sono quelle tipiche dell'investigatore, tra rilevamento di indizi e congetture. La scarsa importanza della fase dell'arresto del colpevole/cura, rispetto a quella dell'individuazione del colpevole/patologia (tipica del giallo rispetto al *medical*) è resa evidente dal fatto che una volta trovata la causa della malattia, l'applicazione della terapia e la conseguente guarigione viene in pratica data per scontata e risolta in una o due scene al massimo.

In questo caso, quindi, i confini di due generi tradizionalmente distanti come il giallo e l'hospital drama finiscono per incrociarsi dando origine ad un risultato molto interessante. Ed altrettanto interessante è vedere dal punto di vista teorico in che modo si effettua questa ibridazione: in *House MD* essa avviene a livello della dinamica narrativa e delle configurazioni attanziali e patemiche e non tanto a livello figurativo superficiale laddove vengono mantenuti i caratteri immediatamente riconoscibili del genere (corsie, camici bianchi, barelle, esami e tutto quanto ci riporta all'hospital drama). Invece sia il modo in cui si svolge il racconto, con i suoi stop and go legati alle ipotesi interpretative, sia la costruzione dei personaggi – in particolare quello del protagonista – e dei loro percorsi passionali, in cui la sofferenza

6 Cfr. Dusi 2008 e Bernardelli 2012.

dei pazienti e la tradizionale empatia dei medici dei drama ospedalieri vengono sostituite da una sorta di fredda competizione abduktiva relativa all'ipotesi terapeutica migliore, ci mostrano sulla nostra mappa qual è la linea di tensione intorno alla quale viene messa in discussione la separazione dei due generi, hospital e giallo.

Questa appena vista è comunque la regola più seguita nel caso di riletture, incroci, contaminazioni e ibridazioni tra generi, in quanto a determinare in modo primario un genere è spesso proprio l'allestimento figurativo, in particolare scenografie, costumi, location. Tutto questo permette allo spettatore di riconoscere immediatamente il genere: a partire da questo repertorio poi si può lavorare più agevolmente per rilavorare su altri livelli, come appunto quello narrativo, oppure aspettuale o passionale per rielaborare e riscrivere. Tra gli esempi della prima categoria pensiamo a *Deadwood* (2004) o al più recente *Texas Rising* (2015) che con ambizioni e stili diversi riportano in televisione uno dei generi più frequentati dalla TV americana degli anni '50 e '60: il western. I due esempi citati naturalmente rileggono in modo originale e innovativo il genere, offrendo dell'ambientazione e dei personaggi tradizionalmente riferibili al western televisivo del passato – quello dei classici *Bonanza* (1959-1973) o di *Rawhide* (1959-1966) – delle connotazioni molto meno edulcorate e un maggior realismo.

1.3 *L'esplorazione di nuovi generi*

La seconda tendenza che si è verificata negli ultimi anni è stata quella di allargare la mappa dei generi inglobando alcuni territori più tradizionalmente appartenenti ad altri mezzi di comunicazione come letteratura, cinema e fumet-

to. Come detto prima, la struttura produttiva della televisione, infatti, fino all'inizio degli anni Novanta, si è concentrata su un numero tutto sommato limitato di generi, in particolare quelli che, come visto prima, permettevano le maggiori economie di scala, sia in termini produttivi che in termini creativi: parliamo del poliziesco, del giallo/investigativo, del legal drama e dell'hospital nelle loro declinazioni a episodio autoconclusivo, e poi delle sitcom e, nel daytime, delle soap operas. Infatti, sia dal punto di vista ideativo – grazie alla schematicità della narrazione tipica di questi generi che permette di creare un grande numero di storie a partire da una matrice unica – sia dal punto di vista dei costi di produzione – grazie all'utilizzo di ambientazioni per la gran parte fisse e in interni come i commissariati, i tribunali, gli ospedali – questi generi si adattano perfettamente alla dimensione industriale della produzione televisiva; e in più essi contengono nella loro matrice narrativa di base dei conflitti valoriali estremamente potenti in quanto universali – nel giallo e nel poliziesco il conflitto ordine della legge vs caos del crimine, nell'hospital il conflitto vita vs morte.

Come dicevamo prima però, grazie alla trasformazione del mercato televisivo con l'irruzione sulla scena di un nuovo soggetto produttivo come HBO o quelli, sempre appartenenti al mondo pay, che si affacceranno negli anni seguenti, il sistema non si limiterà più a lavorare sui generi preesistenti ibridandoli o rileggendoli, come era accaduto con i due titoli citati in precedenza, ma inizierà a proporre incursioni in generi da cui la televisione si era tenuta distante.

A rendere possibile questo allargamento dei confini dei generi ha contribuito, oltre alla volontà dei network di offrire prodotti nuovi e più competitivi, anche l'introduzione di tecniche di ripresa basate sulle nuove tecnologie (in

particolare le tecniche di effetti speciali digitali utilizzabili a costi più contenuti) che hanno permesso anche alla televisione di affrontare generi fino ad allora appannaggio del cinema, con risultati qualitativi elevati. Pensiamo ad esempio alle ricostruzioni storiche nei period drama o nel fantasy o Sci-fi che, grazie alla tecnologia del Chroma Key (detta anche blue o green screen), permettono di ambientare le storie narrate in location del passato o inesistenti senza doverle ricostruire fisicamente.

È stato possibile in questo modo realizzare serie come *Games of Thrones* (2011 – in corso) che porta in televisione il genere fantasy, molto frequentato dalla letteratura e fino a qualche anno fa trasposto solo in opere cinematografiche, anche per i costi di produzione molto elevati che comporta. Con *Black Sails* (2014-2017) e *Crossbones* (2014) la TV invece si appropria del genere “pirati”, anch’esso di provenienza cinematografica, mentre con prodotti come *Gotham* (2014 – in corso), *The Flash* (2014 – in corso), *Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013 – in corso), *Daredevil* (2015 – in corso) è il mondo del fumetto a diventare oggetto di serializzazione televisiva.

Anche in quest’opera di allargamento della mappa rimane comunque sempre all’opera un’attività di ibridazione che possa rendere fruibili a pubblici nuovi determinati generi. Pensiamo ad esempio alla declinazione teen dell’horror in una serie come *Vampires Diaries* (2009-2017) (a sua volta un’ibridazione derivata da letteratura e poi cinema con la fortunata saga di *Twilight*); all’incrocio tra adventure e sci-fi in *Lost* (2004-2010, e ancora tra teen drama e musical in *Glee* (2009-2015) o fantasy e thriller in *Grimm* (2011-2017), o al fantasy con il family drama in *Once upon a time* (2011-2018).

1.4 *Il genere e l’autore*

L'ultima delle tendenze che stanno rivoluzionando la mappa dei generi negli ultimi anni è quella rappresentata dalla forte crescita di un genere “non genere”: lo definiamo in questo modo in quanto si tratta di una categoria che non individua un insieme di testi a partire da marche testuali determinate (modello narrativo, ambientazione, tipologia di personaggi ecc.), bensì disegna delle linee di congiunzione sulla mappa dei generi a partire da un sapere contestuale condiviso rispetto al produttore o regista o sceneggiatore della serie. A definire quindi la pertinenza di un testo rispetto a questo genere sono dei caratteri non intratestuali e per questo motivo all'interno di questa categoria rientrano prodotti dalle più diverse caratterizzazioni e spesso anche formalmente riconducibili ad etichette consolidate (ad es. *Fargo* o *True Detective*, a tutti gli effetti dei polizieschi per struttura narrativa, ambientazioni, personaggi ecc. oppure *Mosaic*, o *Il miracolo*, che riecheggiano atmosfere thrilling o mystery)⁷. A specificarli all'interno del sistema della serialità è invece proprio la loro “firma” che garantisce il pubblico della qualità e originalità del prodotto⁸. E, come vedremo, questa caratteristica contestuale dà origine a prodotti che lavorano comunque sul genere e con il genere.

In realtà non si tratta di una novità assoluta nel panorama televisivo in quanto il primo esempio di grande rilevanza si è verificato già agli inizi degli '90 con una serie assolutamente innovativa come *Twin Peaks* (1990-1991) che con

⁷ *Fargo* (2014 – in corso) è prodotta dai fratelli Coen, *True detective* (2014 – in corso) è prodotta e, nella prima stagione, interpretata da Matthew McConaughey e Woody Harrelson, *Mosaic* (2018) prodotto e diretto da Steven Soderbergh e *Il miracolo* (2018) scritto e diretto da Niccolò Ammaniti.

⁸ Il concetto di autore, oltre che riferita a celebrità provenienti dal mondo del cinema, negli ultimi anni si sta allargando anche a una nuova figura professionale, quella dello *showrunner*, una sorta di produttore creativo, responsabile dell'intero processo artistico-produttivo della serie. Sull'argomento cfr. Bennet 2014.

David Lynch fa entrare nel mondo della serialità la figura dell'autore intesa in senso cinematografico, ispiratore e garante di una visione artistica fortemente idiosincratca.

Il sistema di attese che si organizza nelle audience rispetto a questa categoria di prodotti è insieme causa ed effetto di un'effettiva maggiore libertà espressiva di queste serie: causa perché sono i canali stessi a ricercare, attraverso l'affidamento di un progetto ad una "firma" riconosciuta, un prodotto fortemente caratterizzato ed originale, ed effetto, in quanto le audience si segmentano e si ritrovano proprio a partire dal richiamo della "firma", garantendo visibilità al programma pur in un contesto iper-competitivo come quello attuale.

Per esemplificare meglio questo tipo di dinamica analizzeremo brevemente due serie, a pieno titolo appartenenti al genere *crime/poliziesco* per i tratti distintivi che le caratterizzano (schemi narrativi, personaggi, ambientazioni), per mostrare in che modo dei testi appartenenti a un genere possano essere ricompresi all'interno di questo genere "non genere", giocando la loro dimensione di originalità proprio mettendo al centro degli elementi che abbiamo definito estensivamente autoriali (cast, produttori, autori, brand di riferimento). E vedremo altresì in che modo questi elementi contestuali siano particolarmente efficaci perché lavorano su stratificazioni di genere molto consolidate.

1.4.1 *True Detective o la poetica del distanziamento*

True Detective è una serie antologica – arrivata ora alla seconda edizione – che nella sua prima stagione ha fondato gran parte della sua campagna promozionale sulla presenza in veste di protagonisti e di produttori di due star del cinema hollywoodiano come Matthew McConaughey e Woody

Harrelson. Il plot è piuttosto tradizionale: due poliziotti molto diversi caratterialmente e professionalmente si trovano ad indagare su una serie di omicidi con tutta evidenza compiuti da un serial killer. Dal punto di vista narrativo si tratta di un tipico giallo, uno dei generi più diffusi in televisione, ma la strategia di enunciazione adottata presenta un forte lavoro di rielaborazione del genere operato a tutti i livelli.

Prima di tutto, il plot giallo è svolto come un flashback dei due poliziotti che, molti anni dopo il caso, raccontano separatamente la vicenda a due agenti di polizia che vogliono conoscere meglio l'andamento reale delle indagini. I due protagonisti, molto cambiati anche fisicamente (in particolare Rust Cohle, interpretato da McConaughey), sono quindi i narratori di una storia già avvenuta e che viene dichiarata fin dall'inizio come già risolta positivamente. Questo provoca un distanziamento del plot giallo dal punto di vista aspettuale, distanziamento che provoca un notevole ridimensionamento della carica patemica relativa agli snodi drammaturgici del caso giallo. L'inizio della serie è quindi terminativo (il caso è chiuso) ma non è solo questo il dispositivo aspettuale utilizzato: dal punto di vista attoriale il ricorso ad una narrazione a *flash back*, offre il costante parallelismo tra i protagonisti nel presente e nel passato che evidenzia, attraverso una caratterizzazione fisica molto diversificata, una mutazione fisiognomica che è specchio di un profondo mutamento etico causato proprio dall'aver affrontato con sofferenza il caso di *detection* oggetto della serie. La coerenza stilistica della serie si rintraccia proprio in questa strategia enunciazionale dominata aspettualmente dalla messa a distanza. Infatti, oltre agli attori anche gli spazi e i tempi presentano le stesse caratteristiche di dilatazione: le ambientazioni, le campagne e le paludi della Louisiana, sono rappresentate nella loro smisurata ampiezza, percorse

e descritte dalla macchina da presa non come sfondi ma come veri e propri attivatori di una disposizione patemica sospesa. Allo stesso modo la temporalità del racconto offre lunghe pause, spesso utilizzate per mettere in scena i dialoghi tra i due poliziotti protagonisti, dialoghi che escono dalla trama poliziesca per affrontare temi quasi filosofici.

Tutti questi interventi sulla 'grammatica' del genere giallo/poliziesco si nutrono però della presenza dei due attori/producenti, che attraverso la loro centralità narrativa e insieme la loro presenza scenica diventano i perni insostituibili attorno a cui ruota la serie, così da consentire alla serie che fin dal titolo si presenta come un 'vero' poliziesco (True detective) di sorpassare i confini del genere per assurgere a prodotto autoriale.

1.4.2 *Fargo o il poliziesco irrazionale*

Sempre restando all'interno del poliziesco – che resta comunque il genere principe della serialità televisiva ed è quindi la matrice su cui sono più frequenti le operazioni di riscrittura e ricontestualizzazione – un esempio interessante è un'altra serie antologica come *Fargo* (2014 – in corso). In essa la marca autoriale proviene dal titolo e dal concept che si origina dall'omonimo film realizzato nel 1996 dai fratelli Coen che sono i produttori della serie. In questo caso il lavoro sul genere ricalca quello che aveva caratterizzato la dimensione narrativa del film: la costruzione geometrica del meccanismo del poliziesco classico fondato su una razionalità che anima le mosse dei *criminali* (i moventi) e quella dei poliziotti (ipotesi investigative) viene rimessa in discussione, attraverso la messa in scena di una platea di personaggi assolutamente *border line*. Anche in questo caso si lavora costruendo una distanza tra lo spettatore e il testo

e lo stesso effetto lo produce l'imprevedibilità nelle dinamiche narrative che continuamente mette in crisi uno degli elementi caratterizzanti del genere poliziesco – in particolare di quello tipico della serialità tv –, come successione di step ad alta razionalità.

Se nel poliziesco tradizionale lo sviluppo del racconto segue le mosse dei criminali e le contromosse dei poliziotti, attraverso un susseguirsi di movimenti narrativi innescati da presupposizioni che gli antagonisti compiono reciprocamente rispetto alle mosse dei loro rivali, in *Fargo*, invece, l'origine del plot sembra casuale, determinata dalle azioni sconclusionate di personaggi dominati da motivazioni improbabili.

L'andamento generale del racconto è quindi quello di una successione di eventi che si propagano entropicamente sfuggendo al controllo di chi li compie, in una deriva sempre più imprevedibile e irrazionale, ricalcando così le caratteristiche dominanti della filmografia dei fratelli Coen, creatori impareggiabili di personaggi tanto strani quanto fortemente iconici, immersi in situazioni e ambientazioni dal sapore vagamente surreale. Quindi anche in questo caso, la marca autoriale così preponderante nel sistema paratestuale della serie ridefinisce, si sovrapponendosi, al sistema del poliziesco tradizionale cui rimandano le marche testuali, andando così a ritagliarsi uno spazio peculiare all'interno della mappa dei generi.

1.5 *Qualche ipotesi socio semiotica*

Entrambi gli esempi precedenti ci mostrano all'opera un meccanismo sociosemiotico piuttosto complesso e ricco di potenziali ricadute teoriche.

La prima riflessione riguarda la dimensione di *matrice dinamica* che caratterizza la mappa dei generi: *matrice* in quanto ogni testo viene riconosciuto come appartenente ad un determinato genere laddove in esso riscontriamo la presenza di un repertorio di elementi ben definiti, afferenti a diversi livelli analitici (narrativi, aspettuali, figurativi, passionali). Se pensiamo al genere *crime*, troviamo crimini, indagini, detective, criminali, armi, commissariati, dinamiche patemiche estreme e tante altre marche testuali: questo repertorio rappresenta il substrato su cui il sistema produttivo lavora, sul quale si andranno a sovrascrivere le marche autoriali (così che le serie possano rendersi uniche nel panorama sempre più affollato che caratterizza il sistema multiplatforma attuale). *Dinamica* in quanto la riscrittura che viene compiuta da queste operazioni autoriali interviene a sua volta sulla configurazione complessiva del genere, modificandone di volta in volta i confini e trasformando il repertorio di base stesso.

La seconda riflessione che si origina dalla precedente riguarda la natura stessa di queste operazioni semiotiche di riscrittura. L'ipotesi che vorremmo avanzare è che si tratti di trasformazioni riconducibili alla nozione di stile e che quindi in ultima analisi il genere sia la codificazione, operata in un determinato contesto sociosemiotico, di uno stile discorsivo.

A questo proposito utilizzeremo la definizione di stile come *deformazione coerente* proposta da Merleau-Ponty nell'analisi della creazione artistica: secondo questa ipotesi interpretativa l'artista, pittore o poeta, sottopone i dati sensibili del linguaggio che utilizza a una deformazione coerente che ne costituisce quindi lo stile⁹. L'ipotesi che vorremmo

9 Cfr. Merleau Ponty 1969.

avanzare è che il genere televisivo sia legato allo stile, in quanto elemento trasformatore del linguaggio audiovisivo che opera a tutti i livelli attraverso una deformazione coerente del testo. Il genere sarebbe quindi leggibile come uno stile che caratterizza un'intera classe di testi, non prodotto idiosincraticamente dall'artista come nella teorizzazione di Merleau-Ponty, ma costruito attraverso una sedimentazione che, diacronicamente, testo dopo testo, costituisce un canone e insieme ne permette una continua ridefinizione.

Per articolare in maniera più chiara ed esaustiva questa proposta, riprenderemo la definizione di Hjelmslev che nella descrizione della struttura linguistica distingue tre piani: *schema*, *norma* e *uso*. Lo *schema* assimilabile alla *langue* saussurriana, rappresenta la lingua come forma pura; la *norma*, è la lingua già definita da una realizzazione sociale, non dipendente però dalla sua manifestazione concreta; infine l'*uso*, che ridefinisce la *parole* di Sausurre come atto manifesto del linguaggio.

Nella nostra ipotesi lo *schema* sarebbe assimilabile al macrogenere a cui un programma può essere ricondotto: nel caso delle serie televisive parliamo della fiction, quel genere televisivo (e non solo) caratterizzato dalla finzione narrativa, in cui i personaggi e le azioni mostrate sono viste dall'esterno, da una quarta parete inesistente dietro cui sta la macchina da presa. Il tempo della narrazione è ricostruito attraverso espedienti tipici come ellissi, flash-back, flash-forward, mentre gli spazi sono costruiti ad hoc o esterni e gli apparati tecnici di ripresa sono accuratamente occultati per non infrangere il patto di verosimiglianza con lo spettatore¹⁰. Il macrogenere può a buon diritto essere considerato lo schema di riferimento del sistema dei generi in quanto

10 Per una trattazione più completa delle caratteristiche del macrogenere Fiction, si veda Grignaffini 2012, p. 63.

definisce le caratteristiche formali “pure” a cui una serie deve conformarsi per essere un racconto audiovisivo seriale.

La *norma* invece potrebbe essere assimilata al genere narrativo (poliziesco, hospital, comedy ecc.) in quanto forma materiale dello schema, cioè insieme di modelli non definiti una volta per tutte ma riconosciuti e condivisi, che contemporaneamente rendono accettabili alcuni testi e ne escludono altri sulla base di alcuni criteri di pertinenza.

L'uso, infine, è la possibile realizzazione concreta dello schema e della norma, cioè le singole serie. Come nel caso del sistema linguistico, anche il sistema dei generi funziona in modo dinamico: schema e norma non costituiscono repertori dati una volta per tutte, ma vengono continuamente alimentati e ridefiniti dall'uso, cioè dalla manifestazione concreta rappresentata dalle singole serie; allo stesso tempo però la singola serie è la realizzazione singolare di uno schema e di una norma alla quale deve conformarsi¹¹. Una reversibilità quindi tra sistema e occorrenza che investe a tutti i livelli il testo (narrativo, figurativo, assiologico, patemico) e che si manifesta nel singolo testo come deformazione coerente, cioè stilistica, che il testo stesso mette in opera per adeguarsi alla norma e schema.

Per spiegarci meglio possiamo fare un esempio con il *crime*, che come abbiamo visto in precedenza è forse il genere principe della serialità televisiva. A definire il *crime*, garantendogli quell'immediata riconoscibilità nel sistema

11 Si tratta di un movimento di 'aller-retour' tra il piano concreto della realizzazione del sistema nell'uso e la sua dimensione paradigmatica che in semiotica generativa viene denominata 'praxis énonciative' definita da Jacques Fontanille come: "l'ensemble des opérations qui, par une appropriation du système des structures profondes de la narrativité, produisent des configurations sémiotiques suffisamment stabilisées pour être disponibles pour d'autres usages, mais prises, pour cette même raison, dans un mouvement constant de remaniement des formes." (Fontanille 2017, p. 1)

dei generi da parte di tutti gli attori in gioco – che è la caratteristica pragmatica di *interfaccia* che abbiamo scelto come pertinente alla categoria di genere – sarà quindi quell'insieme di marche afferenti a diversi livelli (dal livello plastico e figurativo sino alle strutture narrative, morali o assiologiche) che abbiamo sommariamente provato ad elencare in precedenza. Dallo schema narrativo che prevede come step fondamentali crimine/indagine/arresto, alla presenza di figure attoriali fissate come il criminale, la vittima e il tutore dell'ordine, a un'aspettualizzazione tendenzialmente iterativa (il caso di puntata che si apre con il crimine e si chiude con l'arresto), fino alla dimensione figurativa che prevede la presenza di stilemi fissi come le divise, le armi ecc. o alle configurazioni patemiche (paura, rabbia, vendetta ecc.) e valoriali (ordine vs caos; bene vs. male) quello che avviene nel poliziesco è la messa in opera di una vera e propria deformazione coerente che ci restituisce un mondo possibile e non altri. All'interno del genere si assiste quindi alla cristallizzazione di un insieme di schemi narrativi, assiologici, figurativi, patemici che sovradeterminano qualunque elemento si inserisca in questa sorta di microcosmo testuale: per esemplificare è come se una volta che un testo (una serie o una puntata di essa) appartiene a un genere, tutti gli elementi che lo costituiscono subissero una sorta di deformazione coerente che li piega alle regole implicite di questo genere, come dei corpi celesti piegati dalla forza di gravità di un pianeta più grande intorno al quale si trovano ad orbitare.

Per fare un esempio concreto ancora con il *crime*, è come se gli elementi costitutivi di un episodio per il fatto stesso di appartenere al genere, venissero modificati per aderire a questo stile che si viene instaurando all'intero del testo. Pensiamo alla presentazione di un personaggio in un epi-

sodio di una serie *crime* che prevede i casi di puntata: il fatto stesso che entri all'interno di questo schema narrativo ci porterà a cogliere con maggiore evidenza i tratti relativi alla dimensione di detection e quindi il personaggio sarà quindi costruito per essere decodificato come appartenente a uno dei ruoli tematici tipici del poliziesco, cioè criminale, vittima, testimone o aiutante delle forze dell'ordine. Stesso discorso per il livello figurativo: costruire la scenografia di un appartamento o abbigliare uno dei protagonisti in un modo particolare o soffermarsi con le inquadrature su un dettaglio sono procedimenti di allestimento figurativo del testo funzionali al meccanismo investigativo (es. si tratta di elementi che identificano lo status sociale di una vittima, oppure di oggetti che serviranno come indizi nel processo di disvelamento dei colpevoli). Allo stesso modo rientra a pieno titolo nel piano figurativo la rilevanza che determinate "figure" del mondo assumono all'interno del genere: in un mondo come quello del *crime* dominano gli ambienti dei commissariati, i segni di riconoscimento dei poliziotti (divise, armi, auto di servizio ecc.), mentre in un altro genere come l'*hospital drama* a dominare saranno le corsie degli ospedali, i camici, le ambulanze.

In due serie ambientate nello stesso luogo ad es. la New York caotica e frenetica che fa da sfondo a due serie storiche come *E.R.* (1994-2009) o *N.Y.P.D. Blue* (1993-2005), questi aspetti stilistici legati al genere dei due programmi, uno un *hospital drama* e l'altro un poliziesco, determinano a tutti i livelli ciò che verrà utilizzato nelle due serie, trasformandolo per adattarsi al genere stesso. La vita della metropoli con i suoi drammi e le sue emergenze, i protagonisti che pur con mille contraddizioni lavorano sempre per il bene della comunità, l'emozione di aiutare una persona in difficoltà sono in fondo le stesse, ma lo stile *hospital* e quella

poliziesco le trasformano in modo che siano rese coerenti all'ordito complessivo del genere.

Fondamentale è poi l'uso del livello plastico in particolare nella sua dimensione topologica e cromatico/luminosa: a definire il genere è anche una deformazione coerente del livello plastico che si può vedere all'opera nelle modalità di costruzione delle inquadrature, nell'uso delle profondità di campo, nel modo di usare le luci e i cromatismi.

Nel caso già citato di *True Detective*, la profondità di campo, in particolare attraverso l'uso di totali, riprese dall'alto, paesaggi sconfinati in cui i personaggi quasi scompaiono, sembra appartenere a un altro genere, quello del western, in cui tradizionalmente l'ampiezza del paesaggio è un correlato alla solitudine del cowboy. Ma l'appartenenza al poliziesco si fa qui sentire in quanto, a conferma della nostra ipotesi, il rapporto che si instaura tra spazio e individuo non è, come accade nel western tradizionale, quello tra una *natura selvaggia* da assoggettare in opposizione al tentativo dell'uomo di sottoporla al controllo della *civiltà* occidentale fino ad allora sconosciuta. A caratterizzare questo rapporto è invece quello tra il *male*, che nelle lande desolate della Louisiana ha preso piede, approfittando dell'assenza di un controllo da parte della legge, e il *bene* e l'ordine, che disperatamente l'individuo/poliziotto cerca di ripristinare, attraversando uno spazio fisico e sociale che si è dato leggi proprie. Se nel western classico l'eroe si muoveva in un territorio alieno perché mai assoggettato alla legge dell'uomo bianco, in *True Detective*, come in un poliziesco urbano, gli eroi solitari si addentrano in uno spazio pericoloso non perché sconosciuto e da conquistare, ma perché perso al controllo della legge e dell'ordine.

Riferimenti bibliografici

Bennet, T.

2014, *Showrunners: The Art of Running a TV Show*, Titan, London.

Bernardelli, A.

2012, *Il trionfo dell'antieroe nelle serie televisive*, Morlacchi, Perugia,.

Dusi, N.

2008, *Dr. House: l'ambizione di capire. Libido abduktiva, ritmi narrativi, visioni iperreali*, in M.P. Pozzato, G. Grignaffini(a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Link RTI, Milano pp. 25-46

Fontanille, J.

2004, *Figure del corpo: per una semiotica dell'impronta*, Meltemi, Roma.

2017, *Praxis et énonciation: Greimas héritier de Saussure*. Estudos Semióticos. www.revistas.usp.br/esse, São Paulo, pp. 1-9.

Grignaffini, G.

2012, *I generi televisivi*, Carocci, Roma.

Merleau Ponty, M.

1969, *La Prose du monde*, Gallimard, Paris.

Pichard, A.

2011, *Le nouvel âge d'or des séries américaines*, Editions Le Manuscrit, Paris.

2. La manipolazione del potere in *House of Cards*

2.1 Premessa

In questo saggio parleremo della serie televisiva *House of Cards* (Netflix, 2013 – in corso), per ragionare sulle relazioni di potere messe in scena in una fiction di successo battezzata dai critici come un genere ibrido: un *political drama*¹. In termini semiotici, si tratta di forme della “manipolazione strategica” e di forme di “aggiustamento” della flessibile gestione del potere dei protagonisti². Un *aggiustamento* che in *House of Cards* non è solo intersoggettivo, ma anche intermediale e transmediale.

Se la manipolazione dell’altro, che passa dalla seduzione all’adulazione, dal ricatto alla minaccia, è il regime più abusato nelle relazioni tra il protagonista Frank Underwood³ e il resto del mondo, vedremo come essa si estenda fin dal primo episodio al sapere dello spettatore. Uno spettatore

1 Rinviamo a Grasso, Penati 2016.

2 Per le forme di “aggiustamento” si veda Landowski 2005.

3 Frank Underwood è impersonato da Kevin Spacey, Claire Underwood è interpretata da Robin Wright.

subito sedotto dalla possibilità di vedere il ‘dietro le quinte’ del mondo del potere legato alla Casa Bianca.

Ma il regime della manipolazione cognitiva non basta a spiegare il successo del personaggio, che è un politico responsabile dei deputati democratici al Congresso degli USA (detto “Chief Whip”). Quello che rende Underwood interessante è la sua compenetrazione con l’altra protagonista del racconto: la moglie Claire. La coppia cinica e manipolatrice di Frank e Claire agisce infatti di comune accordo nel controllo strategico del mondo e nella scalata al potere, ed è retta da una forma di interazione diversa da quella manipolatoria, che Landowski chiamerebbe appunto “regime di *aggiustamento*”. Una forma di alleanza sensibile all’altro, in reciproco e continuo riassetto cognitivo e passionale, che li unisce nelle prime due stagioni, per dividerli invece in modo quasi estremo nella terza (quando Claire proverà a divenire una concorrente politica di Frank), in vista di una nuova alleanza (e nuove divisioni) nelle stagioni successive.

Non siamo di fronte però solo a relazioni tra soggetti, ma anche tra dispositivi. La flessibile gestione del potere della coppia degli Underwood, che diverrà alla fine della seconda stagione la coppia presidenziale – e nelle stagioni successive cercherà a tutti i costi di restare tale –, opera nelle prime stagioni della serie una sistematica manipolazione dei media, che diventa gradualmente più raffinata. Nella campagna per le elezioni presidenziali della quarta stagione, infatti, troveremo una sorta di *aggiustamento* graduale ai nuovi dispositivi medialità digitali e ai social media, con analisi di *big data* e loro utilizzo per nuove manipolazioni.

2.2 *Il principe e la saggezza pratica*

Vorrei ripartire da *Il principe* di Macchiavelli, evocato in un articolo da Juan Alonso come la descrizione di un “calcolo strategico, cioè come pratica”: una pratica, spiega Alonso, che “separa la morale dalla politica”: una strategia “dell’esercizio del potere, pensata come un concatenamento di azioni”, o come “saggezza pratica della politica” (Alonso 2018b, 4-5).

Ricordo che Macchiavelli, nel capitolo diciottesimo del suo libro, dedicato a “La lealtà del principe”⁴, sosteneva l’uso della forza per la conservazione del potere:

[ci sono] due modi di combattere: l’uno, con le leggi; l’altro, con la forza. Il primo modo appartiene all’uomo, il secondo alle bestie. Ma poiché molte volte il primo modo non basta, conviene ricorrere al secondo. È pertanto necessario che un principe sappia servirsi dei mezzi adatti sia alla bestia sia all’uomo. [...]

Il principe è dunque costretto a saper essere bestia e deve imitare la volpe e il leone. [...] *Coloro che si limitano a essere leoni non conoscono l’arte di governare. Un signore prudente, pertanto, non può né deve rispettare la parola data se tale rispetto lo danneggia e se sono venute meno le ragioni che lo indussero a promettere. [...]*

Ma è necessario saper mascherare bene questa natura volpina ed essere grandi simulatori e dissimulatori [...] *Bisogna perciò che egli abbia un animo disposto a indirizzarsi secondo il vento della fortuna e il cambiar delle situazioni.* (Macchiavelli, *Il principe*, cap. 18, par. 2-3, 167).

E ancora, nel quarto paragrafo dello stesso capitolo, Macchiavelli insiste:

Un principe, dunque, non deve realmente possedere tutte le qualità, ma deve far credere di averle. [...] Nel senso che egli deve apparire clemente, degno di fede, umano, onesto, religioso, e anche esserlo realmente; ma se poi gli è necessario non esserlo, il suo

4 Dal titolo originale *Quomodo fides a principibus sit servanda*.

animo deve essere sempre pronto a potere e a sapere mutarsi nell'esatto contrario. [...]

perché egli è spesso obbligato, per mantenere il potere, a operare contro la lealtà, contro la carità, contro l'umanità, contro la religione. Bisogna perciò che egli abbia un animo disposto a indirizzarsi secondo il vento della fortuna e il cambiar delle situazioni. Insomma, come dissi prima, non si allontani dal bene, quando può, ma sappia entrare nel male, quando vi è costretto. (Ivi, par. 4, 169)

Ho evidenziato in caratteri non in corsivo alcune pratiche semiotiche che troviamo perfettamente rappresentate in *House of Cards*. Non solo l'uso della forza, quando "necessario" a conservare il potere (unico fine del principe secondo Macchiavelli), ma anche l'uso della "simulazione" e del "far credere vero", assieme alle modalità del potere e del sapere fare, nello specifico un potere e sapere "mutarsi" a seconda delle diverse situazioni politiche.

Ma in effetti chi è il "principe" o il "principato" di cui parla Macchiavelli? In *House of Cards* si tratta non solo del personaggio che incarna il presidente degli Stati Uniti, ma dell'insieme di ciò che un presidente rappresenta, come suggerisce il finale della quarta stagione, dove si usa una dichiarazione di guerra al terrorismo islamico non tanto per fronteggiare bensì per *creare il terrore*, e continuare così a detenere il potere. Potremmo definirlo un "attante collettivo" – come è lo stato –, nell'accezione però del mostro, del "Leviatano" che secondo Hobbes incute il rispetto delle regole tramite "la paura, la reverenza e il terrore", come spiega Carlo Ginzburg (2013). Più semplicemente, diremo che si tratta delle forme e del dispositivo del potere della Casa Bianca, cioè quel mondo che siamo portati a conoscere, anzi che ci implica come spettatori, nella serie *House of Cards*.

2.3 *Dal romanzo alla serie BBC e alla serie Netflix*

La serie americana riprende da una meno nota serie televisiva inglese della BBC (in tre stagioni 1990-1995), basata sulla trilogia letteraria di Michael Dobbs, ex Capo dello staff presso la sede del partito conservatore sotto Margaret Thatcher⁵. Già nella serie nella serie BBC troviamo un uso insistente, a partire dall'*incipit* della prima puntata, di interpellazioni dello spettatore con sguardi in macchina e con *a parte* teatrali del protagonista. La serie americana targata Netflix compie un'operazione di spostamento (o *switch*) geografico e temporale, poiché è ambientata negli anni Duemila negli Stati Uniti, e si potrebbe studiare come un'operazione di remake a metà tra adattamento ed espansione, ma non ce ne occuperemo in questa sede se non con brevi accenni⁶. Proviamo invece a ragionare sulle strategie di potere raccontate dalla serie americana.

Nella prima stagione, ad esempio, sono strategie alimentate da un groviglio di passioni che muovono Underwood a cospirare contro il neo-presidente: rabbia e frustrazione per il mancato riconoscimento, con scoppi di collera esternati solo in privato e trasformati invece in pubblico in una maschera di approvazione e accettazione, volta a mantenere inalterato il suo ruolo, anzi a incrementare le aspettative di fiducia nella relazione con il presidente e il suo staff.

⁵ *House of Cards* è una miniserie trasmessa dalla BBC (novembre-dicembre 1990), di tre stagioni, che arrivano fino al 1995, ora visibile su Netflix. Protagonista: Francis Urquhart (Ian Richardson), sceneggiatura adattata da Andrew Davies e Michael Dobbs e ispirata al romanzo omonimo di Michael Dobbs. Una trilogia a sfondo politico incentrata su Francis Urquhart, con i titoli che riprendono quelli dei romanzi: *House of Cards* (1990), *To Play the King* (sequel del 1993), *The Final cut* (sequel del 1995).

⁶ Rinviamo per queste definizioni a Jenkins 2011; Dusi 2015.

Francis Urquhart nel romanzo di Michael Dobbs e nella serie BBC, come anche Frank Underwood nel remake di Netflix ha aiutato il presidente a venire rieletto, confidando in un alto incarico che gli è stato promesso, ma gli viene poi negato a rielezione avvenuta. Urquhart, esattamente come nell'*House of Cards* americano, mette in atto una vendetta per screditare il neo-presidente, farlo cadere e prendere il suo posto. Il groviglio passionale si orienta quindi in una dimensione meditata e 'fredda': la passione della vendetta. La vendetta porta con sé una forma di rinnovata autostima, che permette al protagonista di diventare il costruttore, *con ogni mezzo*, del proprio successo personale, cioè della propria ascesa al potere⁷. Una metafora visiva rende bene il giudizio morale che traspare nella serie BBC a livello del "grande venditore di immagini" (come direbbe Metz⁸) cioè dell'enunciatore della serie: nella prima puntata la serie BBC mostra almeno un paio di volte dei ratti sudici sulle rive del Tamigi, con sullo sfondo la sede del ministero inglese. Una metafora rapida ed esplicita per indicare una valorizzazione negativa degli intrighi di potere che il protagonista sta tessendo.

La serie americana targata Netflix sembra più scaltra rispetto alle valorizzazioni: negli episodi della prima stagione, per quanto brutale appaia Underwood – che nel primo episodio si presenta al pubblico uccidendo a mani nude un cagnolino che era stato investito – la strategia dell'enunciazione della serie non indica esplicite valorizzazioni negative. Tuttavia, troviamo nella sigla qualcosa di simile, quando intravediamo per pochi secondi un bidone di rifiuti tossici inquadrato sulle rive di fronte alla città: un oggetto appa-

7 Sulla passione della vendetta rinviamo a Greimas 1983; Greimas e Fontanille 1991; Landowski 2005; Mascio e De Maria 2006.

8 Si veda Metz 1991.

rentemente incongruo rispetto alla *grandeur* che passa nel montaggio di immagini di statue di presidenti a Washington, leoni di pietra che fissano le stelle, strade e architetture della città che ospita la Casa Bianca. Nella sigla americana, su questo mondo di solide apparenze passa rapidamente il tempo, grazie alle riprese di una giornata intera in *time lapse*, dall'alba alla notte fonda, come ad indicare una metropoli che non dorme mai, dove il potere politico è il fulcro silenzioso delle azioni collettive.

2.4 *La teatralizzazione delle relazioni di enunciazione*

Ricordiamo la sequenza del primo episodio della prima stagione, il *pilot*, in cui Frank Underwood si trova con la moglie a una festa di fine anno, e si rivolge allo spettatore guardando in camera e aggirandosi scaltro tra gli invitati, i membri del suo partito, che ci presenta con commenti acidi prima di una autopresentazione votata all'*understatement*. Underwood, dicevamo, è un politico spregiudicato che usa la manipolazione a tutti i livelli: psicologico, affettivo, cognitivo (con menzogne e segreti), fisico (l'omicidio del deputato Peter Russo nella prima stagione, e della giornalista ex amante nella seconda), una manipolazione che passa anche attraverso ricatti e sotterfugi. Tuttavia, anche se ha il potere di guardare al di là dello schermo e interpellare lo spettatore, per mettersi sul suo stesso piano, Underwood non è il grande enunciatore del racconto, colui che muove i fili di tutti i personaggi. È piuttosto il narratore, che si tira da parte e dialoga con lo spettatore, o meglio con il suo simulacro. Nel momento in cui lo fa, però, assume il potere di bucare la quarta parete, ed è l'unico ad averne il permesso dall'istanza dell'enunciazione. Si tratta di una delega

alla presa di parola e alla rottura della cornice finzionale di base che, alla fine della quarta stagione, passerà anche alla moglie Claire, altra figura di manipolatrice senza scrupoli. È una delega enunciazionale che rafforza enormemente il protagonista rispetto agli altri personaggi, i quali vivono nella cornice narrativa (o *débrayage*) del non-io, non-qui, non-ora⁹: cioè dei discorsi e delle strategie decise per loro dal racconto televisivo come personaggi secondari.

Cosa può fare Underwood con questa delega? Come abbiamo visto, può parlare “direttamente” allo spettatore, e costruire così una sorta di presa diretta sull’enunciatario del discorso della serie. Underwood non può, in effetti, mostrarci la vita degli altri personaggi e le loro trame contro di lui, può solo portarci a guardare e indicarci come interpretare un’espressione di un viso e le relative azioni, oppure farci soffermare con lo sguardo sui dipinti esposti alla Casa Bianca dei presidenti che l’hanno preceduto, con i quali Underwood finge di dialogare, gigioneggiando per il nostro piacere di condivisione.

Anche se ne sa di più dello spettatore, Frank allora non tira le fila del testo televisivo, eppure le sue interpellazioni producono un effetto inusuale per una serie tv. I suoi *a parte* teatrali cambiano l’asse comunicativo della finzione, in una rimediazione delle forme del teatro. Teatro che, ricordiamo, conosce questo trucco almeno da Shakespeare in avanti, e molti hanno citato *Riccardo III* per le affinità con il personaggio del malvagio senza scrupoli nella sua scalata al trono, un eroe negativo che spesso spiega le sue azioni allo spettatore¹⁰.

9 Rinviamo a Greimas e Courtés 1979.

10 Ricordiamo però che nella tragedia di Shakespeare questo potere di interpellazione d’*a parte* con lo spettatore non sono una prerogativa solo di Riccardo III, ma anche di altri personaggi e, tra l’altro, Riccardo se ne serve

Diciamo, come prima ipotesi, che il potere del politico Underwood non si limita alla sua interferenza manipolatoria nelle vite degli altri a proprio vantaggio. Il potere nuovo di questo personaggio televisivo è proprio la sua presa di parola che scavalca con naturalezza la *cornice discorsiva* dentro cui è posto come personaggio. Non si tratta prettamente di una novità, se consideriamo il cinema, almeno dai film di Orson Welles e dalla Nouvelle Vague in avanti, fino alle trovate dei film di Woody Allen, e tuttavia è una innovazione vincente per quanto riguarda il discorso delle serie tv. D'altronde, nella quarta stagione, la teatralità della serie cresce esponenzialmente, perché molti discorsi di Claire Underwood, o della stessa coppia presidenziale, sono mostrati sia mentre vengono dettati – o provati – in privato, sia nella situazione pubblica in cui vengono esposti. Accade, ad esempio, che mentre Claire detta al telefono al suo capo ufficio stampa una dichiarazione, vediamo grazie a un montaggio alternato il momento in cui quest'ultimo la legge ai giornalisti raccolti per la conferenza stampa.

Prendiamo un'altra sequenza, tratta dal settimo episodio della quarta stagione: il comizio dell'avversario Conney per la corsa alla presidenza e in particolare il lungo *a parte* di Frank che lo segue. Dopo il comizio, Conney viene interrogato da un giornalista sull'uso di un motore di ricerca (che lo sponsorizza) per usare i dati sensibili dei suoi possibili elettori. Poi ecco Underwood, in un corridoio della Casa Bianca, che ragiona con il suo aiutante Doug sulla trappola tesa all'avversario con quella domanda mentre, in una rimediazione digitale, rivediamo un estratto della scena sul-

molto avanti nel racconto. La moglie di Underwood, Claire, è stata invece spesso paragonata a Lady Macbeth. Più che eroi negativi, si parla oggi di "antieroi" o meglio di "rough heroes", per i quali rimandiamo al saggio di Andrea Bernardelli in questo volume.

lo schermo di un tablet porto da Doug a Underwood. Si accenna qui, tra l'altro, alla potenza del rilancio sui social della domanda a Conney rimasta inevasa. Poi Underwood ci guarda, mentre Doug si allontana, e inizia a metterci al corrente del suo ragionamento: spiega che Conney grazie al motore di ricerca in suo possesso ha un'arma contro di lui, e mentre Underwood lo dice vediamo Conney lì presente puntargli contro una pistola. Underwood mette così in scena le sue parole, e ragiona sul da farsi muovendosi di fronte a Conney con noncuranza, parlando direttamente allo spettatore. Ipotizza un decreto che gli permetta di accedere ai dati dei servizi segreti per garantirgli un'intercettazione nazionale capillare, così da controllare cosa viene detto, scritto, postato su di lui per telefono, nella rete e nei social. In questo modo, minaccia Underwood, potrebbe finalmente "vederci tutti". Siamo, ricordiamolo, alla quarta stagione, e questa lunga sequenza teatrale è un modo di mostrare il dietro le quinte dei discorsi pubblici, ma certo anche di assecondare l'effetto spiazzante degli *a parte* di Frank Underwood, che sembrano aumentare in questa stagione. E la teatralizzazione viene resa esplicita nel mostrare l'avversario politico di Underwood con una pistola in mano. La lotta politica si rivela nel suo essere conflitto, duello armato, e i discorsi o i trucchi elettorali diventano armi non solo discorsive, ma effettive. E in questa stagione Underwood, delegato dall'enunciazione a prendere la parola, non ha solo il potere di sguardo in macchina e di interpellazione dello spettatore, ma anche quello della messa in scena visiva delle proprie metafore. Infatti Underwood, a fine sequenza, si avvicinerà all'avversario politico per togliergli la pistola di mano mentre quello resta congelato, in un teatrino di cui Underwood diventa burattinaio. Ad estendere questo potere di bucare lo schermo, di entrare e uscire dalle cornici

discorsive, alla fine della quarta stagione anche la moglie Claire prenderà la parola assieme al marito, raggiungendolo nel suo ‘status enunciazionale’ privilegiato. Il presidente e Claire, diventata sua vice, arrivati al punto di caldeggiare una guerra contro i terroristi pur di salvarsi da un’inchiesta a loro carico, dichiarano in tal modo allo spettatore che loro non temono l’orrore, anzi ne sono gli artefici.

Potremmo concluderne che il meccanismo dell’interpellazione in *House of Cards* non è solo una rottura del patto finzionale, che permette a Frank di condividere con lo spettatore commenti, fare battute, sfidare lo spettatore o dare la morale della storia. Come spiega Cristina De Maria (2015) si tratta anche di una forma di “fascinazione di un enunciatario/spettatore complice”, un fascino per la “depravazione” del personaggio che ci chiama ad essere testimoni delle sue menzogne. Ed ecco allora una seconda ipotesi: la reciprocità simulata tra protagonista e spettatore si può leggere come una procedura di “convocazione ironica”¹¹, una forma innovativa di ammiccamento allo spettatore che non è solo cognitiva, ma anche passionale ed affettiva, per quanto metta in gioco valori spesso poco condivisibili. Come spettatori ci troviamo dapprima spiazzati, tuttavia progressivamente diventiamo sempre più complici, nella consapevolezza della seduzione ambivalente di un personaggio malvagio ma simpatico, il quale – mentre ci indica il meccanismo teatrale del discorso – ci fa entrare in modo privilegiato nel suo mondo (con una sorta di *embrayage enunciazionale*). Questo ammiccare ironico allo spettatore, preso tra fascinazione e spiazzamento, costruisce un’innovativa forma pragmatica di *aggiustamento* al personaggio da parte dello spettatore.

11 Ringrazio per questa definizione Federico Montanari.

E il caso di Frank Underwood non è isolato, perché si ritrova – in modi diversi – in molte serie tv contemporanee, con *rough heroes*¹² come Dexter, Tony Soprano o Walter White che sembrano sfidare lo spettatore a seguirli, tra simpatia ed empatia, nella loro esistenza di personaggi scomodi o, meglio, di “difficult men”¹³.

2.5 *Forme di temporalità sospesa*

Nella sequenza in cui Underwood si aggira per la sala del party di capodanno parlando con lo spettatore (nel *pilot* della prima stagione), oppure in quella della quarta stagione in cui Underwood mostra il suo avversario che gli punta la pistola, troviamo anche un problema di temporalità. In termini semiotici parleremo di *aspettualizzazione temporale*¹⁴, cioè di punti di vista installati nel processo temporale in corso di svolgimento. La temporalità narrativa che vede agire il personaggio di Underwood viene infatti sospesa nei suoi *a parte* con lo spettatore. È evidentemente un altro piano discorsivo quello a cui Underwood accede grazie al suo bucare lo schermo: siamo nel piano dell'enunciazione, dove si crea la relazione con lo spettatore, e in una temporalità che si pone in una simulazione di continuità con il tempo della visione dello spettatore stesso, quasi fossimo in presa diretta. Come dicevamo, l'enunciazione enunciata a cui assistiamo ci convoca come enunciatari in una relazio-

12 Per le analisi delle complesse relazioni con lo spettatore, tra empatia e simpatia, fascinazione e spiazzamento di questi antieroi contemporanei (ad esempio nelle serie *Dexter*, *The Sopranos*, *Breaking Bad*) rinviamo a Garcia 2016; Bernardelli 2016; Piga Bruni 2018.

13 Rinviamo a Martin 2013.

14 Cfr. Greimas e Courtés 1979.

ne di commento al racconto che si svolge di fronte a noi¹⁵: questo significa che come spettatori veniamo manipolati sul *sapere* da parte del personaggio-narratore, che ci fornisce delle istruzioni sia sulla situazione narrativa sia sugli altri personaggi. A dir meglio è un meta-sapere, che nel suo tempo sospeso valorizza la relazione con lo spettatore, anzi la *intensifica*. Nei termini dell'esperienza mediale dello spettatore, diremo che la serie sta costruendo, con i molti *a parte* di Frank Underwood, una particolare “esperienza estetica” (Eugeni 2010)¹⁶, che mette l'accento su quella membrana *porosa* che è la costruzione discorsiva.

Si tratta di una dimensione metadiscorsiva e metafinzionale, che secondo la definizione di Eugeni è posta nel mondo “indiretto” del racconto audiovisivo, dove però si ritaglia una particolare evidenza e una relativa autonomia. La temporalità narrativa legata alla spazialità e alle azioni dei personaggi viene quindi sospesa, oppure continua nel suo svolgersi senza che nessuno degli altri personaggi in scena si renda conto del salto di livello discorsivo che sta compiendo Underwood accanto a loro. La *fiction* televisiva si mostra così nella sua artificialità di mondo costruito: come mondo indiretto articolato – anche temporalmente – con una propria razionalità interna. Ma, come dicevamo, alla temporalità narrativa si sovrappone la temporalità discorsiva dell'enunciazione, un guscio temporale che mima la presa diretta, chiama in causa lo spettatore e in effetti incide sul suo tempo di visione, mentre lo guarda negli occhi. È qui che si situano i siparietti di Underwood (i suoi *a parte* teatrali). La membrana discorsiva insomma si guarda agire, e lo spettatore entra in una nuova dimensione temporale che incrementa il suo sapere narrativo e discorsivo, vivendo

15 Si veda Casetti 1986, 32-33.

16 Si veda Eugeni 2010, 52-53.

al contempo una manipolazione seduttiva. Una seduzione che produce piacere estetico proprio mentre mette in mostra il livello del discorso come interfaccia tra la serie e lo spettatore.

2.6 *Forme di manipolazione*

In effetti *House of Cards* presenta un catalogo di tutte le forme possibili di manipolazione. Fin dalla prima stagione i coniugi Underwood, di comune accordo (almeno fino a quando Claire verso la fine della terza stagione non minaccerà il divorzio), manipolano gli altri con la seduzione o con l'affermazione di valori comuni, sempre condite di ipocrisia e di menzogne note solo allo spettatore, che li vede prendere accordi in privato, scambiarsi favori, oppure è messo al corrente di cosa pensi veramente Frank grazie ai suoi *a parte*. Quando i due non riescono nel loro scopo, passano senza problemi all'uso della minaccia e molto rapidamente al ricatto, una strategia usata moltissimo nella quarta stagione. Ma cosa intendiamo parlando di manipolazione nel discorso politico?

Nella semiotica narrativa di Greimas (1983), ricordiamolo, manipolare ha a che fare con le attribuzioni "modali" e i contratti che le modalità innescano, potenziano, o invece disinnescano. Manipolare un altro soggetto significa in termini narrativi "far fare" qualcosa a qualcun altro: questo far fare, evidentemente, può complicarsi nella declinazione delle relazioni tra soggetti. Ecco che allora il soggetto manipolatore può far-volere qualcosa a qualcuno, oppure può far-sapere qualcosa (e ottenere il suo risultato solo attraverso la circolazione del sapere narrativo), o ancora il soggetto manipolatore può lavorare sul dover-fare (ad

esempio il senso etico, il senso dell'onore, ecc.), o mettere in condizioni di fare qualcosa di trasformativo l'altro soggetto (un far-potere). Se nella seduzione gioca un "far volere" all'altro quello che voglio io, nella minaccia e nel ricatto il volere dell'altro passa in secondo piano: lo si costringe, anzi, ad agire in un modo (un "dover fare") che va contro il suo volere.

Nella teorizzazione sociosemiotica di Landowski, a partire da un libro staminale come *La società riflessa* (1989), la manipolazione diviene propriamente un "fare cose con le parole" (come direbbe Austin 1975), nel senso generale di un "far-credere" che porta a un "far fare", e si rivela contraria ad esempio ad una pratica tecnocratica che gestisce le altre persone "come fossero cose" (Landowski 1989, 231). Nel pensiero di Landowski la politica diventa uno "spazio di interazione", con processi studiabili attraverso "una semiotica dell'azione, della manipolazione intersoggettiva e delle strategie" (Landowski 1989, 277). È un progetto di lavoro che si evolverà negli studi successivi, assieme a nuove domande teoriche, dalle indagini sulle relazioni passionali tra soggetti fino allo studio delle interazioni "a rischio", pensate come un campo di manovre e strategie tra *programmazione* e *manipolazione modale*, da una parte, che si contrappongono al *caso* (*alea* o *incidente*) e all'*aggiustamento intersensibile* (Landowski 2005). Ragionando di questi regimi di interazione, Landowski spiega anche quelle che chiama "incertezze della manipolazione":

Ci si trova di fronte a un paradosso: perché l'altro ci appaia come manipolabile (e non come programmato), bisogna supporre che le sue azioni siano intenzionali, che il suo comportamento sia motivato, e allo stesso tempo è esattamente questo che rende l'esercizio della manipolazione così delicato. Per prevedere con precisione la condotta altrui in una circostanza

determinata, bisognerebbe a rigore poter conoscere non solo il suo punto di vista rispetto alla situazione considerata ma anche l'assetto delle sue preferenze, il suo sistema di valori, e ancora più in generale i principi che orientano i suoi giudizi, il tipo di razionalità che lo guida. Sono tutte queste dimensioni prese insieme che ne fanno un soggetto semioticamente competente, e di conseguenza un interlocutore così difficilmente prevedibile. (Landowski 2005, pp. 7-8)

Nella stessa prospettiva, Paolo Fabbri e Federico Montanari (2004), nel ragionare sulla comunicazione strategica, ricordano che ci sono “armi semiotiche” per la gestione dei conflitti, a partire da quelli interpersonali a quelli politici fino alle comunicazioni di guerra: sono le manipolazioni modali e le strategie passionali, che comprendono proprio forme come la minaccia, la dissuasione, la sanzione:

se proviamo a definire meglio queste armi semiotiche, vediamo che esse concernono soprattutto il campo, non dell'agire in senso stretto, ma della trasformazione e deviazione di questo agire: dallo *spingere a fare o a non fare* (manipolazione) all'*impedire di fare* (dissuasione), all'*obbligare a fare* (costrizione), alla seduzione (intesa come un *mostrare di essere in un certo modo, affinché l'altro faccia qualcosa*), e così via. (Fabbri, Montanari 2004, 4-5)

Nello sviluppo della semiotica, le logiche modali si complicano con la semiotica delle passioni, dove le trasformazioni dei soggetti entrano in un percorso che va dall'insorgere di una passione (o di una emozione) al suo manifestarsi e al suo essere riconosciuta e sanzionata collettivamente (Fontanille 1993).

Ma non è lo scopo di questo saggio entrare nel dettaglio delle relazioni passionali e delle logiche modali di *House of Cards*. Mi limiterò quindi ad accennare a qualche esempio, preso dalla prima stagione della serie (che ne conta, al momento in cui scriviamo, cinque, con una sesta stagione in

arrivo). Underwood manipola sul piano cognitivo del “far sapere” informazioni riservate, ad esempio quando seduce e si fa sedurre dalla giovane giornalista rampante Zoe Barnes per usarla ai suoi fini, inizialmente di comune accordo. E ancora: fin dai primi episodi, Underwood minaccia e ricatta e manipola sul piano strategico più politico del “far fare” e del “far credere” il giovane deputato Peter Russo. Lo tiene in pugno con il ricatto, e lo usa come proprio “fattorino” per i lavori sporchi, poi finge di volerlo aiutare e gli propone di correre per la carica di governatore, ma in realtà è solo per riuscire nel suo piano di spodestare l’attuale vicepresidente; infine, quando Peter Russo rischia di diventare pericoloso perché fuori controllo, lo uccide simulando un suicidio¹⁷. La stessa sorte toccherà a Zoe Barnes, nel primo episodio della seconda stagione.

Senza arrivare all’omicidio, usato in *House of Cards* per rimarcare l’effeatezza amorale del protagonista, sappiamo che promesse e minacce, anche se restano solo virtuali, sono atti illocutori che producono potenti effetti di senso intersoggettivi. A partire dalle proposte di Greimas, Fabbri¹⁸ spiega che il discorso politico “si presenta come vero e come tale deve essere accettato” (Fabbri e Marcarino 1985, 3): esso si pone all’interno di un *contratto fiduciario* fra enunciante e destinatario che implica un *fare persuasivo*

17 Il personaggio di Peter Russo in *House of Cards* (serie Netflix) è una ripresa, spostata però nell’ambito politico, di un pubblicitario (incaricato della propaganda di partito) che viene manipolato allo stesso modo e con un destino simile nel romanzo *House of Cards* di Michael Dobbs, e che passerà anche nella serie BBC. Nel romanzo è presente anche la relazione con la giovane giornalista, e il racconto si chiude proprio con il suo omicidio da parte del protagonista Urquhart, simulato come incidente sul bordo di una terrazza, innevata e scivolosa, posta sopra il parlamento.

18 Per Fabbri e Marcarino, infatti: “gli atti di autorità, gli impegni personali, i patti si realizzano mentre si compiono determinati atti (enunciazione performativa)” (1985, pp. 5-6).

da parte dell'enunciante e un *fare interpretativo* da parte del destinatario. Fabbri definisce il discorso politico come “un discorso in campo, destinato a chiamare e a rispondere, a dissuadere e a convincere; un discorso d'uomini per trasformare uomini e relazioni fra uomini, non solo medium per ri-produrre il reale” (*Ivi*, 1)¹⁹.

Tuttavia, come ricorda Juan Alonso (2018a), la manipolazione menzognera sembra cambiata nelle forme della politica contemporanea, proprio rispetto al contratto di “veridizione” greimasiano, articolato tra falsità e verità, segreto e menzogna, come accade ad esempio nella campagna per il referendum per l'uscita della Gran Bretagna dall'Unione Europea, o in quella per la carica di presidente di Donald Trump condotta (anche) a colpi di twitter e con la costruzione di roboanti false verità. Alonso usa questi casi per dimostrare come il discorso politico e mediatico contemporaneo non abbia più a che fare con una semplice “menzogna” che inganna l'interlocutore sullo scambio di valori e di saperi, cioè con un “sembrare e non essere” che può venire smascherato col rischio di far cadere la credibilità del politico. Nei casi studiati, spiega Alonso, si rivela piuttosto la prevalenza di un regime del “fare finta” (*faire-semblant*), nel quale i discorsi politici sono metamodalizzati (ad esempio con un far credere di credere), e in cui ogni giudizio epistemico

19 Inoltre, secondo Fabbri e Marcarino, “la funzione del *confronto di potere* non rappresenta solo una indicazione sulla quantità di potere che si ha nei confronti dell'altro, ma ci dice direttamente se è possibile avere più potere degli altri e quindi raggiungere lo scopo. I protagonisti non si misurano l'un l'altro ma operano ciascuno su una modalità distinta (un tipo di potere o di sapere); indipendentemente da come si orienta la relazione fra gli attanti, si congiungono generalmente due categorie: l'*interdizione* a contrariare le decisioni prese dall'autorità (che detiene il potere) e la *prescrizione* ad assumere la responsabilità del potere, cioè a raggiungere gli scopi prestabiliti; questo doppio imperativo è suscettibile di reggere qualsiasi relazione tra figure di autorità” (Fabbri, Marcarino 1985, pp. 6-7).

e veridittivo viene sospeso: “l’enunciatore *fa finta* di dire la verità e di credere che l’enunciatario gli creda a sua volta, mentre l’enunciatario *fa finta* di crederci e di non sapere che l’enunciatore stia *facendo finta*” (Alonso 2018a, 3)²⁰.

Siamo quindi in un gioco di simulacri al quadrato, che tuttavia produce effetti performativi molto seri sulle scelte e sulle azioni politiche. Alonso si chiede se queste menzogne che producono “illusioni” non siano solo un gioco il cui “valore veridittivo non concerne altro che l’avvenimento mediatico che si produce, il suo *rumore informativo*” (*ivi*, 4), e giunge a sostenere che il discorso politico oggi, in particolare i nuovi populismi, appaiono come parte di un “discorso *finzionale*”.

Proponiamo l’ipotesi che la commistione tra finzione e realtà delle serie tv che parlano di politica sia un modo di riflettere queste trasformazioni. Se la politica sembra diventare, oggi, puro discorso mediatico, che si perde in una costruzione di illusioni da *talkshow*, le fiction seriali rilanciano il problema con la necessità di apparire sempre più verosimili.

2.7 *Problemi (teorici) di referenzialità*

Proveremo allora a ragionare sulle relazioni tra i politici rappresentati nella fiction tv e il dispositivo mediale, e sulle esperienze medialì dello spettatore legate alle costruzioni interdiscorsive e intermediali. Prima, però, apriamo una breve digressione per cercare di spiegare meglio la nostra prospettiva teorica.

20 “L’énonciateur <fait-semblant> de dire la vérité et de croire que l’énonciataire y croit lui aussi, et l’énonciataire <fait-semblant> d’y croire et de croire qu’il ne sait pas que l’énonciateur lui aussi <fait-semblant>” (Alonso 2018a, p. 3).

Nella semiotica post-strutturalista, in particolare in quella di scuola greimasiana e, in modo diverso, anche in quella di deriva lotmaniana, il mondo esterno è pensato come una “macrosemiotica”, dentro la quale vivono uomini e culture, oggetti e feticci. Il referente, il mondo diretto, la realtà esperienziale, sono studiabili solo come costruzioni discorsive, o meglio come traduzioni intersemiotiche tra linguaggi e mondi, tra culture e sistemi di segni. Ritroviamo anche nelle serie tv le strategie di costruzione di quello che la semiotica greimasiana chiama “illusione referenziale”, e la semiotica peirceana interpretativa invece chiamerebbe relazione di referenza tra uomo e mondo.

Nella prospettiva greimasiana alcune strategie testuali sono studiate da Denis Bertrand (2000) come modi di costruzione della “referenza interna” ai testi narrativi (letterari, nei suoi esempi): la costruzione di rimandi anaforici (che rendono coerente il mondo testuale); la costruzione enunziativa nel gioco di scatole cinesi che produce un *débrayage* interno, con i suoi “effetti di referenzializzazione”, poiché il primo livello diventa momentaneamente lo sfondo discorsivo alla seconda costruzione discorsiva; oppure, più semplicemente, la costruzione di isotopie figurative che danno corpo e figura ai temi nella costruzione di un mondo arredato e credibile per i personaggi del racconto.

Nel campo dell’ermeneutica, invece, diremo con Ricoeur (1983) che c’è una differenza tra racconto “di finzione” e racconto “storico” legato alla referenzialità dei fatti narrati. Se il racconto di finzione si può costruire anche come totalmente slegato dal mondo della nostra esperienza quotidiana (ad esempio nei mondi della fantascienza), Ricoeur parla di una “referenza per tracce” su cui lavora lo storico, e invoca una “referenza incrociata” tra finzione e storiografia. Ricoeur si chiede, infatti, “se il racconto di finzione

non debba forse una parte del suo dinamismo referenziale proprio alla referenza per tracce. [...] In tal caso la finzione dipenderebbe tanto dalla storia quanto la storia dalla finzione.” (Ricoeur 1983, p. 132)²¹

Anche Doležel, studiando la semantica dei mondi possibili finzionali, parte da una differenza ontologica tra i testi che sono “*world-constructing text*” rispetto ai “*world imaging text*”: secondo lo studioso i testi finzionali “costruiscono il mondo”, mentre i testi non finzionali lo “raffigurano”. Parlando della ricezione dei testi, però, Doležel cita degli studi sulla biografia e l’autobiografia in cui la “finzionalità” o meno di un testo, come la sua “fattualità”, derivano dalla chiave di lettura scelta²². Quello che ci interessa di più in questa discussione, allora, è una differenza descritta dallo stesso Doležel come legata alla ricezione:

Le immagini del mondo attuale fornite dai testi [che raffigurano il mondo] sono costantemente messe in discussione, modificate o cancellate da procedure di validazione e refutazione. Il mondo finzionale non può essere alterato né cancellato, una volta che il suo creatore abbia fissato il testo che lo costruisce. (Doležel 1998, p. 28)

Potremmo però ribaltare il punto di vista, e dire con Goodman che “tutti i testi costruiscono mondi e tutti i mondi dipendono dall’attività testuale” (Goodman 1978), ma ci basta ricordare che tutti i racconti, finzionali o meno,

21 Per Ricoeur “la storiografia può rivendicare una referenza che si iscrive nell’empiria, nella misura in cui l’intenzionalità storica riguarda avvenimenti che hanno ‘effettivamente’ avuto luogo” (Ricoeur 1983, p. 132).

22 Doležel cita Cohn, che spiega: “Non possiamo ritenere che un dato testo sia più o meno finzionale, più o meno fattuale, ma solo che lo leggiamo in una chiave o nell’altra: che la *fiction*, in una parola, non è una questione di grado ma di genere” (Cohn 1989, p. 16).

rientrano nell'ambito della narratologia e dello studio semiotico della narratività²³.

Per cercare un punto di approdo, diventa a nostro avviso fondamentale la proposta sociosemiotica di Roger Odin, sulle differenze pragmatiche del patto comunicativo e dell'asse della comunicazione tra prodotto audiovisivo e spettatori. Per Odin, il patto di lettura "documentarizzante" è una cornice, un orientamento della visione e dell'esperienza per cui vediamo un film documentario e accettiamo che si tratti di qualcosa che "ci riguarda", in modo diverso da un racconto di finzione. Un racconto documentario può venire verificato o falsificato da riscontri intersoggettivi. E certo una "lettura documentarizzante" si può rafforzare fornendo prove indiziarie, testimonianze, documenti storici, ecc.

Dal punto di vista della semiotica dei media proposta da Eugeni (2010), il mondo rappresentato e riferito nel cinema di finzione e in quello documentario è sempre un "mondo indiretto", che si mette in relazione *più o meno forte* con il "mondo diretto" della nostra esperienza fenomenologica. Ed è proprio questo legame il problema, dato che non c'è mai una relazione univoca e immediata, ma sempre una mediazione polisemica e multisensoriale, oltre che narrativa e discorsiva²⁴.

23 Come sostengono sia Barthes 1966, sia Greimas 1970.

24 Può sembrare superfluo ribadirlo, ma bisogna uscire dall'ingenuo fraintendimento di chi pensa al documentario come qualcosa che ci parla della 'realtà', che attua un discorso basato sulla 'verità', che non ha 'narrazione' perché usa testimonianze dirette. Si parla oggi di un "cinema del reale", invece che di un cinema di finzione, ma pur sempre di una costruzione discorsiva, narrativa, stilistica, orientata valorialmente e culturalmente (si veda Odin 2000 e 2013; Bertozzi 2008).

2.8 *Serie tv e referenza extratestuale*

Un esempio da una serie tv contemporanea sul narcotraffico ci permette di fare un passo avanti nella discussione sulla referenza, intesa in questo caso come una costruzione discorsiva, intertestuale e intermediale.

Nella serie *Narcos* prodotta da Netflix (2015 – in corso), il gioco tra lettura “documentarizzante” e racconto di finzione si complica e diviene una relazione discorsiva mediatizzata, tra effetti di rimediazione e di intermedialità. Prendiamo ad esempio il quarto episodio della prima stagione, quando una fotografia diventa il tramite tra “esperienza fattuale” ed “esperienza finzionale”, entrambe come dicevamo da considerare all’interno del “mondo indiretto” dell’esperienza mediale (Eugeni 2010).

Gli agenti della CIA, nella serie, stanno indagando a Bogotá sul narcotrafficante Pablo Escobar, e riescono a risalire a un pilota che aiuta i narcos nel trasportare la cocaina in giro per il mondo. Questi è in effetti un americano, anzi un ex collega della CIA, che interrogato e messo alle strette si riscatta con delle immagini di Escobar, fotografato (a sua insaputa) mentre sta caricando della droga su un aereo, accanto a dei comandanti della guerriglia comunista in Nicaragua. E la “prova” produce i suoi effetti: il detective della CIA mostra le fotografie all’ambasciatrice americana, per mettere in evidenza il collegamento tra i narcotrafficanti e i comandanti sandinisti del Nicaragua. Poco prima, nel racconto dell’episodio, eravamo stati testimoni di una riunione interna tra *intelligence* e militari americani, nella quale i fondi per la lotta al narcotraffico venivano dirottati verso la crociata anti-comunista sostenuta dal presidente di allora, Ronald Reagan. Ora veniamo informati dal narratore della serie (il detective della CIA) che le fotografie che testimo-

niano l'alleanza tra Escobar e i comunisti hanno portato Reagan a tuonare contro i narcotrafficanti come nemici assimilati agli odiati comunisti, e quindi a riaprire i finanziamenti alle loro operazioni in Colombia.

La cosa interessante è che il racconto viene inframmezzato da frammenti video originali dell'epoca, in cui assistiamo alle dichiarazioni in televisione del presidente Reagan. E ricordiamo che poco prima, nello stesso episodio, Reagan era stato protagonista di una ricostruzione fatta dalla voce narrante, e supportata da fotografie d'epoca, che ripercorreva la sua carriera di anticomunista iniziata con le testimonianze nella commissione McCarthy contro alcuni colleghi di Hollywood.

Le "tracce" documentarie di un racconto storico delle strategie politiche ed economiche dell'amministrazione Reagan, percepite dallo spettatore come esperienza "fattuale"²⁵, vengono allora alternate al racconto di finzione grazie al montaggio, al fine di supportare la narrazione della serie e renderla verosimile. Le dichiarazioni televisive conservate nella memoria mediale, assieme alle fotografie d'archivio, vengono usate come fonti testimoniali e documenti storici. Anche se, in effetti, sono sempre delle rimediazioni e delle ri-narrazioni di cronache precedenti, esse si intrecciano così nel racconto di finzione, per costruire un effetto di "veridizione"²⁶.

L'esempio di *Narcos* ci permette di capire meglio il contesto mediale di *House of Cards*, che rispetto ai problemi di referenza gioca una diversa possibilità. Assistiamo spesso, in *House of Cards*, alla collusione tra mondo dell'esperienza

25 Per Eugeni, l'esperienza fattuale è una esperienza mediale che "viene percepita in continuità con l'esperienza di vita quotidiana", poiché "riguarda il fruitore e il mondo di vita nel quale questi è inserito (Eugeni 2010, 52).

26 Sulla veridizione rinviamo a Greimas 1983.

mediale “fattuale”, in continuità con il mondo della vita, e il mondo indiretto puramente “finzionale”. Nel discorso dei media televisivi messo in scena nella serie, troviamo infatti, fin dalla prima stagione, l’apparizione di veri giornalisti, volti noti dell’informazione politica televisiva “fattuale” legata alle *news* e ai *talk show* delle reti generaliste. Questi giornalisti si prestano a recitare nella serie nel ruolo di se stessi, e la *fiction* li colloca in programmi televisivi rimediati, o riscritti, in funzione degli episodi della serie: troviamo veri giornalisti, ad esempio, tra quelli che intervengono a porre domande nelle conferenze stampa del presidente Frank Underwood, oppure, più spesso, tra coloro che lo intervistano in tv o commentano la sua politica, o la campagna elettorale in corso, in notiziari e in format specifici delle *news* di politica interna.

Prendiamo il quarto episodio della quarta stagione: subito dopo l’attentato al presidente Underwood²⁷, assistiamo al racconto in “diretta tv” delle *news* sull’attentato. Il giornalista televisivo che informa il pubblico di cosa sta accadendo al presidente è il vero giornalista Charles Gibson, in dialogo con il vero giornalista Wolf Blitzer, e i due si muovono a loro agio in uno studio televisivo ricostruito come quello da loro usato abitualmente. L’uso di volti noti dell’universo mediale americano, prestati al mondo narrativo di *House of Cards*, produce un effetto di corto circuito tra mondo televisivo fattuale e mondo televisivo finzionale, come a dire tra discorso della realtà mediale e discorso della finzione. A suggello di questa ipotesi, i due giornalisti vengono indicati nei titoli di coda dell’episodio con il loro

27 Underwood viene ferito gravemente con dei colpi di pistola da parte di Lukas, un ex-giornalista che indagava su di lui, accusandolo della morte di Peter Russo e di Zoe Barnes, ed era stato messo in carcere (con un tranello) dai servizi segreti manipolati dal presidente stesso.

nome e cognome nel ruolo di se stessi (“himself”), con una sorta di compiaciuta ridondanza, che vuole però evidenziare il loro gioco recitativo.

News (telegiornali e altri formati) e *fiction* sono prodotti televisivi che appartengono a regimi comunicativi e cornici discorsive molto differenti, ma in questi casi si ibridano. E l’operazione di *House of Cards* non passa senza polemiche: nel web si trovano infatti *forum* e molte discussioni aperte sulla confusione che si viene a produrre nei pubblici, ma si ammette anche il divertimento creato per gli spettatori proprio grazie alla contaminazione tra “vita reale” (o meglio il discorso mediatico fattuale, in presa diretta sul tempo sociale) e le narrazioni seriali di finzione. Ci sono anche commenti critici sulla ricaduta, a livello di credibilità nel loro ruolo di giornalisti, di coloro che si sono prestati a recitare se stessi in *House of Cards*. In effetti questi giornalisti cercano una popolarità mediatica effimera, da star della fiction, ben diversa da quella legata a un patto comunicativo documentario dell’informazione “just in time” (cioè dei *talk show* politici e delle *news*).

L’effetto di senso ottenuto dalla serie *House of Cards* è in ogni caso semioticamente interessante, perché questa sorta di ibridazione tra i mondi *buca lo schermo* in un’altra maniera: ottiene cioè di valorizzare la finzione narrativa come altamente verosimile, quasi fosse un mondo possibile alternativo a quello reale. Si crea così un *effetto di referenza* (o di “illusione referenziale”) che attiva e mette in gioco le competenze spettatoriali, perlomeno quelle del pubblico americano e di chi riconosce i giornalisti in scena.

Usciamo per un attimo dall’analisi degli episodi della serie, per espanderci nell’ecosistema mediale (Pescatore 2018) dei discorsi paratestuali attorno ad *House of Cards*. Lo facciamo sulla scia delle riflessioni sul discorso politico

che si ibrida e si confonde con la finzione, con il sembrare e il “fare finta”, cui accennavamo più sopra. E, anche, per indicare altri modi di ‘cortocircuitazione’ tra mondo ‘reale’ e mondo finzionale. Su YouTube si trova facilmente una clip di auguri di compleanno a Bill Clinton di pochi anni fa, in cui il personaggio Frank Underwood (interpretato come sempre da Kevin Spacey), in una sorta di omaggio scherzoso alla ex coppia presidenziale, telefonava dalla sua scrivania allo studio ovale direttamente a casa della vera Hillary Clinton, bucando così la cortina discorsiva finzionale per uscire nel mondo dell’esperienza mediale documentaria e fattuale.

Più esplicitamente ludica, una seconda brevissima clip (ancora su YouTube) ci mostra un sorridente Barack Obama che si diverte a mimare lo sguardo in macchina di Frank Underwood, dicendo – al contempo – che questo è un modo che ha inventato lui, e non Frank. Si tratta per Obama di uno ‘scherzo del primo d’aprile’ autorizzato dal suo essere un fan dichiarato della serie, negli anni della sua presidenza (e, certo, ben prima che scoppiasse lo scandalo attorno a Spacey per abusi sessuali). Lo scherzo di Obama, in fondo, resta più tradizionale anche nel suo messaggio implicito, che colloca il mondo della finzione al servizio del mondo della ‘politica vera’; tuttavia, questa clip ha almeno altre due letture: un uomo politico che riesce a sfruttare mediaticamente la popolarità del personaggio della *fiction* a suo favore, e un discorso politico che si rivela attratto dalle nuove forme *social* della comunicazione digitale.

In sintesi, rispetto al caso della Clinton e a quello di Obama, potremmo dire che è la *non fiction* del discorso politico che utilizza la *fiction* per cercare nuove forme di efficacia comunicativa.

Tornando alle nostre riflessioni su quelli che abbiamo chiamato “effetti di referenza”, ricordiamo che, all’interno dei *Television Studies*, Margrete Bruun Vaage²⁸ parla più semplicemente di “reality check”. Rispetto ai nostri esempi, il *reality check* sarebbe quel tocco di “realtà” dato dai documenti d’archivio usati in una *fiction* o, come abbiamo visto, dai veri giornalisti in *House of Cards*. Una sorta di “fact checking” ad uso dello spettatore, o meglio un dispositivo testuale per orientare la reazione dello spettatore. Come spiega Bruun Vaage:

When fiction inserts elements of nonfiction, or otherwise reminds the spectator of the real-life moral and political consequences of his or her engagement, the spectator’s fictional attitude is disturbed by reality checks. The spectator begins considering the real-life implications of this engagement, and is less willing to take on a morally flawed point of view. (Bruun Vaage 2013, p. 237)

Secondo Bruun Vaage, lo spettatore è dunque “disturbato” dagli elementi di “nonfiction” e viene portato, per un attimo, a considerare le “conseguenze reali” delle azioni che vede sullo schermo. Ma subito dopo, secondo la studiosa, la serie televisiva riavvolge lo spettatore nella sua “sospensione di incredulità”, grazie a momenti di massima finzionalità che lo rassicurano, in un cosiddetto “fictional relief” (*Ibidem*). Potremmo dire che è propriamente il meccanismo seriale al lavoro, preso nell’altalenare tensioni e distensioni narrative.

Come ricorda Andrea Bernardelli, il *reality check* produce nello spettatore una “riflessione riguardo ai confini della finzione attraverso il confronto tra le due reazioni o coinvolgimenti attivati” (Bernardelli 2016, 56)²⁹. Questa

28 Si veda anche il volume di Bruun Vaage del 2015, *The Antiberro in American Television*.

29 Spiega Bernardelli: “Il reality check avviene quando qualcosa nel testo di finzione ricorda allo spettatore quali conseguenze morali o sociali potrebbe

precisazione sugli effetti di senso, non solo cognitivi ma anche passionali, ci permette di tornare alla nostra prospettiva sociosemiotica, per ribadire che stiamo parlando di costruzioni medialità che riescono a bucare le cornici discorsive. Sono giochi sulle soglie del dispositivo mediale stesso³⁰, tesi a produrre *effetti di veridizione*.

2.9 *Un problema di “voci”*

Sofferamoci su una manipolazione del sapere molto raffinata che compie Frank Underwood nei confronti dei media e del presidente in carica nella prima stagione.

Fin da quando ha deciso di vendicarsi facendo fuori i compagni di partito che lo ostacolano, nella prima stagione della serie, Frank ha iniziato ad usare una giovane giornalista rampante, Zoe Barnes, che gli garantisce l'anonimato in cambio di informazioni esclusive e riservate.

La giornalista diventa così improvvisamente una figura nota al mondo dei media, per gli *scoop* che riesce a procurare al suo giornale (un fantomatico “Washington Herald”), con notizie fornite direttamente da Underwood. Ad esempio, egli fa pubblicare a Zoe la bozza di una proposta di legge sull'istruzione troppo ‘di sinistra’ e impopolare, in modo da far dimettere il deputato che se ne occupa e prendere il suo posto. Poi Underwood fornisce alla giornalista un vecchio articolo di un giornale universitario diretto dall'attuale

avere il suo coinvolgimento emotivo se quegli eventi o azioni fossero reali. Ad esempio, l'inserimento di materiale non finzionale (foto o filmati che documentino la realtà dei fatti) induce lo spettatore alla riflessione riguardo ai confini della finzione, attraverso il confronto tra le due reazioni o coinvolgimenti attivati. [...] Si tratta di una specie di ‘ritorno alla realtà’ per lo spettatore” (Bernardelli 2016, p. 56).

30 Sul dispositivo mediale si veda Eugeni 2017.

segretario di stato, in cui si parla male dello stato Israeliano. Il caso monta mediaticamente, e anche il segretario è costretto alle dimissioni. Come terza tappa della sua presa del potere (che lo porterà a diventare nelle stagioni successive prima vicepresidente, poi presidente), Underwood incita Zoe a scrivere che tra le scelte per un nuovo segretario di stato c'è una sua alleata, Cathy Durant (ep. 2, prima stagione)³¹. Zoe Barnes cita nel suo articolo “una fonte vicina al presidente”, e immediatamente la voce circola³² e i media rilanciano e amplificano la notizia.

Frank, quindi, dapprima ha costruito la credibilità della sua complice facendole fare degli *scoop* politici di primo piano, poi l'ha guidata nella creazione di effetti ‘reali’ a partire da voci ritenute ‘vere’. E la manipolazione sul sapere innescata da Frank funziona: il gossip mediatico inizia ad esercitare una forte pressione sulle scelte del presidente³³. La ‘voce’ viene creduta, ricordiamo, sulla base della reputazione della giovane giornalista per la veridicità dei suoi precedenti *scoop*. Eppure, questa volta, la notizia è falsa: è infatti una pura invenzione strategica di Frank, volta a manipolare i costruttori dell'opinione pubblica: quell'attante collettivo che, come Frank prevede, verrà ascoltato dal presidente³⁴.

31 Se all'inizio della seconda stagione Zoe verrà uccisa proprio da Frank quando inizierà a indagare su di lui, nella quarta stagione anche Cathy Durant diverrà sua nemica, dopo che Frank le ha mentito sulla sua candidatura alla vicepresidenza e l'ha usata per lanciare al suo posto la moglie Claire. Nella quinta stagione, infine, Cathy Durant minaccerà Frank di testimoniare contro di lui e finirà uccisa da Frank, con una brutale spinta dalle scale.

32 Si veda il saggio di Paolo Fabbri nel numero di *Versus* dedicato a *Voci e rumori: la propaganda della parola* (Fabbri 1998).

33 L'effetto a cascata di una “informazione riservata” divenuta pubblica mostra la superficialità della chiacchiera televisiva basata su un “si dice”, ma anche la potenza del discorso televisivo.

34 Poco dopo, nello stesso episodio, vediamo che la nomina diventa possibile anche grazie alla abilità di Frank nel dissimulare di fronte alla richiesta

2.10 *Big data analysis e discorso politico*

Nel dodicesimo episodio della quarta stagione assistiamo alla messa in scena di un dibattito politico in diretta televisiva con la coppia presidenziale degli Underwood che contraddice lo sfidante repubblicano alla carica di presidente: Conney (lo abbiamo incontrato negli esempi precedenti). La sequenza mostra una inedita strategia di comunicazione per fare presa sugli ascoltatori, intesi ormai come audience attiva e connessa che commenta quello che sta vedendo in tv.

Qui la manipolazione dell'*audience* avviene in diretta, perché un esperto informatico incaricato dagli Underwood – il quale, segretamente, ha accesso alle reti web di tutto il paese –, controlla e filtra la massa di dati prodotti dagli utenti, verifica i commenti e il gradimento di alcune frasi, e isola alcune parole usate dai contendenti – grazie ad algoritmi che non vengono spiegati agli spettatori –, fornendo in tempo reale agli Underwood le ‘parole giuste’ da usare per ottenere una maggiore presa sul pubblico del dibattito. Questo uso dello sguardo analitico di un esperto informatico, con i *big data* mostrati nel corso del loro prodursi, è una sfida della serie a rappresentare una possibile funzione manipolatoria dei media digitali. Ricordiamo che il giovane Conney, governatore dello stato di New York, è già stato accusato proprio da Underwood, nella stessa stagione della serie, di utilizzare dati privati forniti dal motore di ricerca dell’azienda che lo appoggia nella campagna, anzi di mani-

diretta di un parere politico sulla stessa Durant da parte della segretaria del presidente (che riferirà al suo capo). Frank, infatti, finge sorpresa per la proposta, ma riesce a dire che “non è la scelta peggiore”, e quindi a far passare un reticente giudizio positivo sulla Durant. Se invece avesse dato un appoggio esplicito, sarebbe probabilmente stato controproducente.

polarli a suo favore³⁵. Conney si è difeso con una trovata in pieno stile *social*: mettendo cioè a disposizione dei suoi *followers* il *database* di video e fotografie private del proprio telefono cellulare, nonché le *mail*. Ovviamente, questo è un gesto di trasparenza accuratamente controllato dai suoi consiglieri, ma sembra aver sortito l'effetto, tra i suoi elettori, di far loro accettare l'utilizzo di dati sensibili ai fini della campagna presidenziale del loro candidato. Abbiamo già ragionato della sequenza in cui Underwood dichiara che depotenzierà quest'arma in mano all'avversario, ma solo ora capiamo veramente cosa intendesse.

Ricordiamo le proposte di Eugeni sulle relazioni tra esperienza "fattuale" ed esperienza "finzionale": in questa messa in scena dei dispositivi tecnologici del mondo diretto potremmo parlare di un *interscambio* dei regimi e degli spazi discorsivi, con una sorta di connessione fra mondi di esperienza grazie ai dispositivi medialità. Nelle varie stagioni della serie, più volte i dispositivi tecnologici sono entrati nel racconto, ad esempio con gli onnipresenti *smartphone*, i *tablet* e i computer portatili sempre accesi e sempre connessi. In questo caso però la manipolazione va verso una nuova frontiera, proprio perché l'accesso ai dati prodotti dagli utenti del web viene usato esplicitamente ai fini della comunicazione persuasiva. Per gli Underwood, in diretta televisiva, si tratta propriamente di *aggiustare* le proprie scelte

35 Il nome del motore di ricerca è finzionale, ma certo mima il potere di aziende reali come Google o Yahoo. Come si è visto con il recente scandalo legato alla società Cambridge Analytics, che utilizzava dati da milioni di profili Facebook ai fini di orientare le campagne politiche dei propri clienti, la finzione della serie *House of Cards* racconta qualcosa che è 'talmente vicino al vero' da non stupirci quando questo diventa notizia di cronaca. Non è, troppo semplicemente, che la *fiction* anticipi la 'realtà': diremo piuttosto che l'analisi socio-culturale condotta al momento della scrittura della stagione ha saputo cogliere delle emergenze e dei rilievi nella 'sismografia' dei *social media*, e li ha portati alle estreme conseguenze.

lessicali e tematiche, il proprio discorso politico, quasi in simultanea con l'interpretazione dei dati. Un *aggiustamento intersomatico*, e soprattutto sociolinguistico, che porta prima Claire e poi Frank Underwood a rimarcare alcune parole e alcuni concetti nei loro discorsi pubblici, come quello di poter andare "oltre", o l'importanza in una coppia (e in un matrimonio) del "lavoro di squadra"³⁶.

2.11 Conclusioni

Con questo ultimo esempio, il cerchio si chiude. Abbiamo visto, nella prima stagione, come Frank Underwood controlli il mondo della stampa e della televisione, e come faccia passare le notizie desiderate creando informazioni *ad hoc*, funzionali alle sue strategie di manipolazione del presidente appena eletto e del suo staff. Nel corso della prima stagione Frank riuscirà nel suo progetto di vendetta, all'inizio della seconda stagione anzi rimpiazzerà il vicepresidente, iniziando poi a tramare per spodestare il presidente stesso. Frank arriva infatti a costruire, sempre restando nell'ombra, le premesse per una procedura di *impeachment* basata su uno scandalo legato a denaro e interessi energetici correlati. E riesce sempre a mentire in modo efficace al neopresidente, al punto da fargli credere di essere un amico talmente leale da essere pronto a sacrificarsi al suo posto. Lo scandalo porterà alle dimissioni del presidente eletto, con

36 Sono temi che vengono loro suggeriti dapprima dallo scrittore dei loro discorsi, che ha a suo modo 'radiografato' la coppia presidenziale, ma poi vengono ribaditi e validati dall'analista informatico che, su loro mandato, controlla i flussi di informazioni.

il conseguente passaggio di consegne a Frank Underwood, che giurerà da presidente alla fine della seconda stagione³⁷.

Nella quarta stagione delle serie, durante la campagna di rielezione del presidente, abbiamo visto l'acuirsi dei conflitti tra i candidati, fino alla manipolazione strategica dei *big data* per orientare la campagna elettorale a favore degli Underwood. Frank e Claire vinceranno le elezioni, però, solo alzando la posta in gioco, perché alla fine della quarta stagione sembrano condannati a uscire di scena da un'inchiesta giornalistica sulle loro menzogne e manipolazioni³⁸. Come fanno a rilanciare? Aprono di comune accordo la stagione del "terrore" (nelle loro parole), con il presidente Underwood che dichiara in tv lo stato di guerra all'ICO (una sigla terroristica che mima quella dell'ISIS)³⁹. È in questo finale drammatico della quarta stagione che Claire, come dicevamo più sopra, prenderà la parola assieme a Frank, interpellando a sua volta con lo sguardo lo spettatore.

Come abbiamo detto parlando di semiotica della manipolazione, si può ragionare sulle forme politiche e la loro "prassi enunciativa" a partire dalle forme dell'espressione, intese come "forze che producono i loro propri effetti di senso politico" (Alonso 2018b, 10). Le forme politiche finzionali raccontate da *House of Cards*, ad esempio le logiche delle azioni e delle passioni legate al protagonista Frank Underwood, sono parte di quelle "forme soggettivanti" che Alonso chiama della "Avventura politica" e della

37 Non ci siamo soffermati sulle manipolazioni e le strategie di potere della terza stagione, che vedono alla fine lo smarcarsi della first lady Claire Underwood da Frank, poiché Claire inizia a pretendere per sé un ruolo più ambizioso, che nella quarta stagione definirà come quello della vicepresidente.

38 Un'inchiesta che scava proprio sull'*impeachment* al presidente eletto orchestrato a suo tempo (nella seconda stagione) da Frank.

39 Nella quinta stagione, questa svolta verso la guerra permanente non garantirà loro una facile vittoria elettorale, portando al giuramento di Claire come nuovo presidente, mentre non si ferma l'inchiesta contro Frank.

“Strategia”. Nella definizioni date recentemente da Alonso (2018b), ritroviamo la proposta dei regimi dell’interazione a cui abbiamo accennato citando Landowski (2005), in particolare riguardo al regime dell’*aggiustamento intersomatico*:

La forma interpersonale può essere dell’ordine dell’aggiustamento, dell’interpretazione sensibile del mondo e dell’altro, come nel caso degli attori sociali o politici con il senso di opportunità o del momento. Essa può, al contrario, essere basata su una strategia o una manipolazione, che crea le condizioni per intervenire sull’azione dell’altro, ma che deve in ogni istante prendere in considerazione che questi non agisce sempre come si era previsto facesse, il che obbliga a accomodazione e riadattamento permanenti. (Alonso 2018b, p. 9, nostra trad.)

Ecco allora che le istruzioni di Macchiavelli con cui abbiamo aperto il nostro saggio, e la sociosemiotica delle interazioni applicata al discorso politico, entrano in risonanza: in buona parte delle sue strategie Underwood mantiene il potere grazie a pratiche di dissimulazione e di manipolazione, ma come abbiamo visto può usare la forza (se lo ritiene vantaggioso), perché è al contempo sia “volpe” sia “leone”. Tuttavia, come abbiamo cercato di delineare, il personaggio di Underwood privilegia anche forme strategiche interpersonali più soggettivanti, adattandosi rapidamente alle situazioni. E la serie stessa costruisce meccanismi discorsivi che interpellano lo spettatore e lo seducono – o lo provocano – istituendo un regime semiotico di *aggiustamento*.

Proviamo a concludere. Nella “polverizzazione” attuale dei dispositivi mediali, persi nei racconti epici⁴⁰, nelle soggettivazioni esasperate dei social media, nella condivisione ad ogni costo e nella “vetrinizzazione” del sé⁴¹, il discorso politico è necessariamente cambiato, anche nelle sue moda-

40 Come sostiene Eugeni nel suo libro sulla “condizione postmediale”.

41 Si veda Codeluppi 2012.

lità di *veridizione*. Tra l'altro, il politico si traveste a sua volta da *prosumer* del web, come sappiamo fin dalla comunicazione via Twitter di Obama, e rivela di essere anche – a sua volta – uno *spettatore di fiction*. Forse guarda alle storie verosimili del *political drama* come a un mondo possibile dove tutto, semplicemente, appare controllabile e programmabile.

In questi giochi di specchi, non è la *fiction* a riflettere le ambiguità della politica, ma viceversa è la politica che sembra agire – almeno mediaticamente – come una *fiction*.

House of Cards, dicevamo, costruisce un nuovo rapporto di potere tra lo spettatore e il dispositivo, un rapporto che gioca sull'*assenza di intermediazione*. La convocazione ironica da parte di Frank Underwood richiama però un altro piano discorsivo, più fattuale. A livello della produzione televisiva, Netflix inizia, proprio da questa serie (nel 2013), a cambiare le regole del gioco, perché mette subito *on line* tutti gli episodi di una stagione, provocando così forme inedite di visione per i suoi abbonati⁴². Si tratta di un'operazione strategica, che cambia radicalmente sia i modi della produzione, sia i modi del consumo⁴³.

La convocazione ironica usata dal protagonista di *House of Cards*, entra allora a far parte di un gioco più ampio, poiché riflette il nuovo patto di fruizione proposto – o imposto – allo spettatore dalla stessa Netflix (al contempo produttore e distributore *on line*). Un nuovo modo, in effetti, di fare politica televisiva.

42 La visione bulimica (*binge watching*) si poteva già fare con i DVD (o con i file scaricati illegalmente) ma solo in un secondo momento. Si tratta comunque di una trasformazione radicale rispetto al panorama mediale contemporaneo, tant'è che network come SKY la rallentano fino a quando possono – ricordiamo che in Italia la serie è stata vista a episodi settimanali, trasmessi da SKY –, ed ora invece tendono a inglobarla: è recente la notizia di una fusione promessa tra Netflix e SKY.

43 Ringrazio Giorgio Grignaffini per queste riflessioni.

Riferimenti bibliografici

Alonso Aldama,

2018a, *Régimes véridictoriaux et simulacres du politique*, Nouveaux Actes Sémiotiques, n. 21, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5990>.

2018b, *Quand l'expression fait le contenu politique*, Nouveaux Actes Sémiotiques, in stampa.

Austin, J.L.

1975, *How to Do Things With Words*, (seconda ed.), a cura di J. O. Urmson e Marina Sbisa, Harvard University Press, Cambridge.

Barthes, R.

1966, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, Communications, n. 8, (trad. it., *Introduzione all'analisi strutturale dei racconti*, in AA.VV., *L'analisi del racconto*, Bompiani, Milano, 1969).

Bernardelli, A.

2016, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma.

Bertozzi, M.

2008, *Storia del documentario italiano. Immagini e culture dell'altro cinema*, Marsilio, Venezia.

Bertrand, D.,

2000, *Précis de sémiotique littéraire*, Nathan, Paris (trad. it., *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma, 2002).

Bruun Vaage M.

2013, *Fictional Reliefs and Reality Checks*, Screen, n. 54/2, pp. 218-37.

2015, *The Antihero in American Television*, Routledge, London-New York.

Casetti, F.

1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.

Codeluppi, V.

2012, *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Laterza, Roma-Bari.

Cohn, D.,

1989, *Fictional versus Historical Lives: Borderlines and Borderline Cases*, *The Journal of Narrative Technique*, n. 19, pp. 3-24.

Demaria, C.

2015, *Political Dramas e drammi della politica in tempi di crisi. House of Cards e dintorni*, *Between*, n. 10, <http://www.Between-journal.it/>.

Demaria, C., Mascio, A.

2006, *Kill Bill vol.1: migrazioni interculturali e propagazioni extratestuali*, in N. Dusi, L. Spaziantè (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006.

Doležel, L.

1998, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London (trad. it., *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Bompiani, Milano, 1999).

Dusi, N.

2015, *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Mimesis, Milano.

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.

2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano.

2017, *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J.L. Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, La Scuola, Milano, pp. 5-43.

Fabbri, P.

1998, *La voce è la matta*, Versus, monografico su *Voci e Rumori: la propagazione della parola*, n. 79, pp. 9-26.

Fabbri, P., Marcarino, A.

1985, *Il discorso politico*, Carte Semiotiche, n. 1, settembre.

Fabbri, P., Montanari, F.

2004, *Per una semiotica della comunicazione strategica*, ElC, http://www.associazionesemiotica.it/ec/contributi/fabbri_montanari_30_07_04.html.

Fontanille, J.

1993, *Le schéma des passions*, Protée, n. 21/1 (trad. it., *Lo schema passionale canonico*, in P. Fabbri, G. Marrone, a cura di, *Semiotica in nuce*, vol. II, Meltemi, Roma, 2001, pp. 250-263).

García, A.N.

2016, *Moral Emotions, Antiberones and the Limits of Allegiance*, in A.N. García (a cura di), *Emotions in Contemporary TV Series*, Palgrave Macmillan, London-New York, pp. 52-70.

Ginzburg, C.

2013, *Peur, révérence, terreur. Quatre essais d'iconographie politique*, Les Presses du réel, Paris (trad. it., accresciuta di un capitolo, *Paura, reverenza, terrore. Cinque saggi di iconografia politica*, Adelphi, Milano, 2015).

Goodman, N.

1978, *Ways of Worldmaking*, Hackett, Indianapolis-Cambridge (trad. it., *Vedere e costruire il mondo*, Laterza, Roma-Bari, 1988).

Grasso, A., Penati, C.

2016, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano.

Greimas, A.J.

1970, *Du sens*, Seuil, Paris (trad. it. *Del senso*, Bompiani, Milano, 1974).

1983, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris (trad. it., *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Bompiani, Milano, 1985).

Greimas, A.J., Courtés, J.

1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it., *Semiotica. Dizionario Ragionato della teoria del linguaggio*, La casa Husher, Firenze, 1986).

Greimas, A.J., Fontanille, J.

1991, *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris (trad.it., *Semiotica delle passioni*, Bompiani, Milano, 1996).

Jenkins, H.

2011, *Transmedia 202: Further Reflections*, in H. Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Landowski, E.

1989, *La société réfléchie*, Seuil, Paris (trad. it., *La società riflessa*, Meltemi, Roma, 1999).

2005, *Les interactions risquées*, PUF, Paris (trad. it., *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano, 2010).

Lotman, J. M.

1985, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia.

Macchiavelli, N.

1991 (ed. or. 1532), *Il principe*, BUR, Milano.

Martin, B.

2013, *Difficult men. Behind the Scenes of a Creative Revolution: From "The Sopranos" and "The Wire" to "Mad Men" and "Breaking Bad"*, Penguin Press, London.

Metz, C.

1991, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Klincksieck, Paris (trad. it. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Ed. Scientifiche Italiane, Napoli, 1995).

Odin, R.

2000, *De la fiction*, De Boeck & Larcier, Bruxelles (trad. it., *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2005).

2013, *Gli spazi di comunicazione. Introduzione alla semio-pragmatica*, La Scuola, Milano.

Pescatore, G. (a cura di)

2018, *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Roma, Carocci.

Piga Bruni, E.

2018, *Romanzo e serie tv. Critica sintomatica dei finali*, Pacini, Pisa.

Proni, G.

1990, *Introduzione a Peirce*, Bompiani, Milano.

Ricoeur, P.

1983, *1. Temps et récit*, Seuil, Paris (trad. it., *Tempo e racconto 1*, Jaka Book, Milano, 1986).

3. Storia e fiction nelle *telenovelas* e nelle serie del narcotraffico latinoamericane

3.1 *Le storie del narcotraffico*

Il traffico di droga acquista un ruolo di primo piano nella storia recente in diversi luoghi del mondo, ma assume una sfumatura particolare in paesi come gli Stati Uniti, il Messico, la Colombia, il Guatemala, il Brasile, l'Ecuador, il Perù, il Venezuela, Panama, ecc. In ogni regione, zona o paese, il traffico di droga mostra caratteristiche specifiche al momento di stabilire una relazione con il potere politico o militare. In questo modo costruisce tra i suoi attori figure storiche o politiche, con la creazione di personaggi di fama mondiale. Tali personaggi vengono definiti in modi diversi: i) grazie alla favola o alla notorietà fornita o costruita dai media; ii) grazie all'esposizione mediatica della loro importanza sociale in politica e la loro rilevanza come notevoli figure, incluse quelle dei "Cartel"; iii) grazie alla divulgazione degli effetti collaterali nelle popolazioni civili esposte ai "benefici" e ai danni della violenza in qualcuna delle forme assunte (Cid Jurado 2011; 2011a). Esistono allora condizioni in cui l'esposizione dei problemi si intensifica, come

accade nel margine aperto dai processi elettorali e nel grado di relazione tra partiti o figure politiche con le mafie locali o internazionali. La denuncia, la presa di posizione, l'evidenza dei rapporti tra lo Stato e il traffico di droga aumentano l'attenzione e perfino la richiesta di informazioni.

Il germe delle storie si trova nello sviluppo del problema a partire dalla seconda metà del secolo scorso quando il traffico di diversi tipi di stupefacenti si intensifica nelle principali aree di consumo (Arrieta 1990, Rabasa e Chalk 2001). Infatti, il consumo stesso, i divieti e le sanzioni applicate lungo la catena di produzione che va dalla coltivazione, la preparazione, la grande distribuzione, la vendita al dettaglio, fino alla dipendenza, costituiscono sfide, azioni e soggetti per l'informazione quotidiana (Duncan in Rangel, 2005, Kirk 2005). Ogni soggetto narrato dalla storia quotidiana si trova permeato dalle proprie azioni e per eseguirle deve raggiungere un oggetto, porsi una sfida, risolvere un compito, si tratta di un terreno di coltivazione per innumerevoli racconti, storie, e perfino miti. In questo campo fertile di forme narrative appaiono le storie di innumerevoli personaggi reali e le condizioni di ricezione contribuiscono alle narrazioni del periodo storico. Quel segmento della storia si va narrando giorno per giorno a partire dalle forme materiali a disposizione. La narrazione dei fatti deve quindi obbedire alla necessità della sua diffusione, della sua conoscenza al di là delle informazioni quotidiane degli eventi (Peverini 2017). La narrazione nasce allora con una componente fondamentale: la spiegazione del perché della storia, e quel perché si trova nella macrostoria, cioè nella dimensione interpretativa di un grande racconto con la possibilità di includere un narratore al suo interno. Allo stesso tempo essa possiede l'autorità di ordinare in parti componenti dei micro-racconti contenuti al

suo interno, di unire anche le relazioni frammentate per raggiungere la coerenza tra gli eventi narrati della vita quotidiana (Genette 1969, Vilches 2017).

Le problematiche appena accennate ci hanno consentito di comprendere la nascita di una narrativa sul narcotraffico, basata sulla sua ricezione da parte di un vasto pubblico. Nella prima fase, il pubblico era informato sugli eventi accaduti e il suo veicolo naturale si trovava sui giornali, sui notiziari televisivi, sulla radio con il proprio ordine sistemico e con la sua capacità di organizzare il soggetto in un asse spazio-temporale degli eventi (Duncan, in Rangel 2005, 19-86). Una seconda fase ha utilizzato un'altra dimensione della storia, in cui si doveva combinare gli eventi, spiegarli in un ordine comprensivo e completo con la presenza necessaria di una voce ordinatrice di un racconto, testualizzata, temporalizzata ed esplicitata in maniera figurativa (Rocha García 2005; 2011). Il compito consisteva nello spiegare la connessione tra le storie: i contenitori privilegiati iniziali sono stati la letteratura, il cinema e la televisione. All'interno di questa fase c'è un ulteriore sviluppo, capace di generare un sistema di ordinamento e di mettere insieme le diverse storie, per poi spiegare la relazione tra ciascuna di esse e fornire offerte esplicative in storie di maggiore ampiezza e di maggiore connessione intertestuale, in cui alcune storie di base reggono le altre. È proprio in questa fase che si può osservare la coincidenza dell'esigenza esplicativa dei fatti, che non si limita solo alle opzioni offerte dalla televisione nei suoi grandi formati di fiction, ma deve fornire la spiegazione dei fatti come parte di un evento comune a un gruppo sociale: è qui che appare la Storia. Questa coincidenza è fondamentale per spiegare il comportamento nella ricezione delle narrative del narcotraffico senza preoccuparsi delle logiche dell'organizzazione delle sue forme nel siste-

ma contenitore, e sfortunatamente il discorso storico agisce con questo compito. Tuttavia, se parliamo della capacità di interazione tra i media rispetto alla loro risposta nella conservazione, nella trasmissione e nella comunicazione della memoria collettiva (Lorusso 2014), ci riferiamo anche alla funzione di necessaria valorizzazione ontologica e anche a una presunta funzione opposta: quella della ricreazione, che accompagna sempre l'atto di "narrare una fiaba", di "raccontare una storia" (Greimas e Courtés 1979).

Le storie di traffico di droga appaiono nei media tradizionali quasi contemporaneamente al momento della loro comparsa come eventi sociali. Alcuni sono veri eventi mediatici, altri oltrepassano i confini dell'ordine informativo per costituire forme mitiche e persino rituali nella costruzione di personaggi con grande notorietà. In questo modo il loro studio acquisisce una rilevanza semiotica, ai fini di una loro comprensione e di una successiva analisi delle forme espressive. Sono "storie" (o narrazioni) che compongono la Storia, con la lettera iniziale maiuscola, in un periodo che copre diversi decenni in paesi come gli Stati Uniti, la Colombia e il Messico. Ogni storia obbedisce alla funzione del suo formato: una nota informativa dovrebbe far conoscere i fatti quasi in tempo reale; un editoriale di un giornale dovrebbe spiegare un evento isolato nel contesto in cui si è verificato; l'intervista con un esperto mostra invece diverse altre posizioni per capire un evento (Peverini 2017)

Il trasferimento ad altri tipi di organizzazione narrativa è solo una questione di tempo ed ubbidisce a un compito specifico: rispondere al formato e alle funzioni comunicative di ciascun mezzo in cui la storia viene raccontata (Hutcheon 2011). Così, l'importanza delle "telenovelas" come formato di alto consumo in paesi come il Messico e la Colombia, deriva dalla possibilità di narrare queste storie in formati

di fiction (Vilches 2017), ma alcuni di questi componenti coincidono con le esigenze delle sceneggiature e con le sfide di raccontare le vite di alcuni di questi personaggi come parte della loro presenza nell'immaginario collettivo e nella coscienza sociale. Le “narcotelenovelas” sono, quindi, il risultato logico di una fuoriuscita di storie, dove i contenitori di destinazione forniranno scelte arricchenti per i racconti. In questa stessa logica ogni racconto viene aggiunto ad una catena di scelte narrative e mette in risalto un particolare che arricchisce l'offerta totale. La narrazione attraverso i racconti mediali richiede un elemento inerente alla propria struttura organizzativa: la finzione.¹ La finzione rappresenta la risorsa più importante con cui è possibile riempire gli interstizi di un racconto (Eco 1979) grazie ai quali una storia raggiunge la sua dimensione di totalità narrata. Questi spazi ripieni permettono di coprire, tra le altre necessità: la verosimiglianza, la conoscenza interna ed esterna, la veridicità, l'etica dei fatti narrati.

Una caratteristica rilevante dei racconti del narcotraffico è il loro stretto legame con gli eventi che hanno avuto luogo, e la loro mutazione come “una versione in più” che esiste per far capire la storia contemporanea. Le storie dovrebbero essere adattate alle strutture narrative e al contesto della ricezione, ma in entrambi i casi sono stati osservati cambiamenti di tipo strutturale nel processo di consumo. I cambiamenti più evidenti operano sui personaggi storici a causa della loro natura e del loro adattamento al formato audiovisivo delle serie TV.

La narrativizzazione si basa sulla trasformazione di un personaggio storico in un ruolo attanziale (Greimas e Cour-

¹ Occorre innanzitutto differenziare la *fiction* come un tipo di formato televisivo e la *finzione* come un elemento componente di una narrazione. Le differenze saranno specificate nel percorso di questo lavoro.

tés 1979), rafforzato dalle sfumature di una serialità televisiva condotta con una storia estesa, aumentata o diminuita, con un grande numero di capitoli, con un ritmo narrativo, ecc. I valori etici sono derivati dal principale personaggio storico, o dal gruppo di personaggi in questione, e dalle azioni intraprese nel raggiungimento di un percorso narrativo, per il quale vengono introdotti diversi valori estetici con il compito di coprire i principali bisogni: verosimiglianza, riconoscimento e conoscenza. L'adattamento estetico deve rimanere legato ai periodi storici ritratti, con la conseguenza di generare cronotopi, "un qui ed un ora" alternativi di rappresentazione e d'interpretazione (Torop 1995 [2000]).

Un tratto invariante caratteristico dei racconti frammentati dalla storia recente del traffico di droga è la rappresentazione della violenza (Cid Jurado 2012) con importanti risposte nella fase di ricezione da parte di un vasto pubblico, che comporta: i) la standardizzazione e la normalizzazione degli atti violenti nella vita di tutti i giorni; ii) la desoggettivazione con la conversione in figure mitiche di personaggi reali trasformati in eroi narrativi creatori della propria storia; iii) l'adattamento degli attributi personali ai tradizionali modelli di comportamento attanziale.

Il percorso seguito in una migrazione da un sistema semiotico ad un altro riesce a lasciare delle tracce del suo passaggio attraverso la stampa, la radio, la letteratura, la fotografia, la televisione e il cinema, in formati come la biografia, l'autobiografia, le avventure raccontate, il melodramma, il dramma, l'epopea, per arrivare alle sue miscele più evidenti nelle "telenovelas" e nelle "serie" che permeano i prodotti più recenti. La competizione tra le reti televisive e le piattaforme Internet ha aumentato gli sviluppi e gli investimenti nella produzione, nella pubblicità e nell'esposizione e visibilità delle storie. La lotta per il controllo del consumo ha

messo a confronto Televisa e TV Azteca in Messico, Caracol e RCN in Colombia, modificando ulteriormente il mercato con l'arrivo di Netflix e HBO, solo per citare alcuni casi fra i più noti. Sono circostanze che aprono le condizioni per porre la seguente domanda: quali aspetti delle strutture narrative di una storia narrata (*story*) riescono a provocare letture inconsuete di una serie o di una telenovela che parla di eventi storici (*history*)?

3.2. *La fiction nella storia: dalla narcotelenovela alla narcoserie*

Il genere conosciuto come «narco-telenovela» è nato inizialmente per raccontare la storia dei fatti vissuti dai personaggi della guerra fra narcotraffico e stato, soprattutto nel caso colombiano (Cid Jurado 2011; 2017). Tuttavia, la nozione di genere risponde alla necessità di un ordine di classificazione, “convenzionale, strutturato e variabile nel tempo”, cambiante a risposta dei “panorami dei prodotti culturali generati e consumati in un contesto storico e sociale ben preciso” (Pevevini 2017, p. 23). La lunga striscia delle narrazioni sul “narco” riunisce una serie di episodi della recente storia dell’America Latina con caratteristiche generali più o meno simili nei racconti televisivi. Infatti, la parola “narco” viene usata per definire un fatto, una persona, un episodio, un’azione che ha a che fare con il trasferimento illegale di alcuni tipi di droghe nei luoghi di consumo. In effetti, il vocabolo “narcotraffico” è una riduzione aggettivale e metonimica del vocabolo “narco”. Secondo le radici etimologiche “interviene nella formazione di ellensmi *narkee*, letargo; *narkoo*, anestetizzare (Alonso 1988, III, 2941). Il valore come aggettivo, in quanto prefisso, permette dunque di qualificare il sostantivo quando lo precede. Al

momento della risemantizzazione il termine lessicalizzato produce nella parola “narcotraffico” un senso diverso all’originale e il prefisso passa a caratterizzare le attività del traffico di stupefacenti, ma acquista un carico morale negativo. In questo caso “narco” distingue in un senso sociale una produzione televisiva di un certo tipo “in relazione con il traffico di droga”, nello stesso modo come si è visto accadere con i “narcocorridos”² nel Messico, negli Usa, nel Centro e Sudamerica.

La “telenovela” e la “serie” sono due sottogeneri considerati parte del formato della *fiction*, all’interno della serialità televisiva (Cardini 2004; Grignaffini 2004; Pozzato e Grignaffini 2008). I due concetti “narcotelenovela” e “narcoserie”, sono entrambi una lessicalizzazione con la capacità di riferire un prodotto del discorso televisivo, la cui principale caratteristica risiede in una forma specifica, definita in ogni caso dalla ripetizione e la reiterazione delle unità narrative su cui si costruisce una lunga estensione del racconto (Dusi 2015). Si tratta di una narrazione audiovisiva capace di generare segni e figure in grado di mettere in relazione un significato con una rappresentazione audiovisiva all’interno di un racconto. Grazie alla formulazione di astrazioni con degli effetti significativi sui pubblici, i simboli proposti in continuazione sono allora riconoscibili da ampi gruppi d’individui, come si osserva accadere nella serialità televisiva dagli anni Ottanta in diverse circostanze

2 È parte di un genere musicale sviluppato in Messico fin dal 1700. Si tratta di un tipo di narrativa popolare organizzata sotto forma di canzone, in rima. Le questioni che affronta passano attraverso la politica, i fatti storici e le relazioni amorose. Il narcocorrido ha risposto a diverse funzioni nella storia del Messico: creazione e legittimazione di eroi, informazione sugli eventi durante la guerra di rivoluzione. Una delle sue caratteristiche principali è la popolarità che gode in Messico. Per una storia del genere musicale si veda Vicente T. Mendoza (1985). La sua validità è stata rivitalizzata con l’aspetto e il consolidamento di un sottogenere chiamato appunto “narcocorrido”.

di visione. In questo modo, la serialità ha posseduto e possiede tuttora la capacità di proporre significati grazie al fatto di ispirare innovazione o invenzione, anche se, come ha osservato Umberto Eco, “in realtà, ci si racconta sempre, in poche parole, la stessa storia” (Eco 1985, 135). Ci sono per Eco tipi diversi di ripetizione intesi come *continuità, calco, serie, saga, dialogismo intertestuale*, che sono forme di organizzazione del piano materiale. Esse determinano, inoltre, le forme di organizzazione del piano concettuale della narritività, con risultati diversi; con effetti nelle comunità dove i racconti hanno svolto il loro compito comunicativo, ed il modo di concepire i valori etici di alcuni fatti (Lacalle 2013). Una delle influenze più note risiede nei livelli estetici della riproduzione della realtà (Cid Jurado 2011a). È quindi possibile identificare forme di visualizzazione con la capacità di esprimere effetti estetici a diversi livelli di azione: caratterizzare i personaggi, ricostruire periodi storici e definire la veridicità e l’accuratezza di precisi momenti storici. Ed è proprio grazie ai tipi di ripetizione appena segnalati che è possibile comprendere le logiche sottostanti all’organizzazione delle storie seriali anche nel loro trasferimento ad altre piattaforme di trasmissione, diverse da quelle originali.

La trasformazione nell’uso dell’organizzazione degli effetti, nella messa in atto di una sistematizzazione narrativa, mette in evidenza la presenza di un sistema semiotico. In questo modo, al momento di essere costruito, un fatto storico veramente accaduto può prendere senso con logiche diverse all’interno della visualità televisiva. Ad esempio, può servirsi di risorse varie oltre a quelle menzionate e per far assumere rilievo si possono usare inserti realistici (*reality check*) nelle strutture operanti nel discorso televisivo³.

³ Ringrazio per l’osservazione a riguardo Nicola Dusi. Per comprendere la dimensione semiotica di un *reality check* con funzione di segno è necessario

La somma di questi meccanismi garantisce la comprensione del contenuto dei testi audiovisivi, e grazie alle competenze sviluppate dagli spettatori televisivi li trasforma in competenze di tipo cognitivo.

Esiste però un formato televisivo di base su cui si fonda la narrazione dei narco-racconti, intesi come un genere specifico che a sua volta ha la capacità di generare sottogeneri. La prima è la *telenovela*, che ha una lunga estensione narrativa ed è ampiamente diffusa tra uno specifico tipo di pubblico. La *telenovela* è un genere televisivo, di origine latinoamericana, con il quale si racconta una storia basata su un triangolo amoroso con un argomento orientato al melodramma ed una durata di (ben) oltre i venti capitoli. La sua validità rimane nonostante il declino del suo potenziale pubblico con l'entrata in crisi della televisione tradizionale generalista. La *telenovela* ripropone in continuazione valori come l'amore, la fedeltà, l'amicizia, l'onestà con un lieto fine per i protagonisti (Cid Jurado M. 2017). Ogni episodio/puntata dura tra i 20 e i 45 minuti, e viene trasmesso due volte a settimana o in trasmissione giornaliera, con interruzione durante il fine settimana. I tagli di ogni puntata partono dalla coerenza e la coesione del testo globale e determinano la logica del montaggio, nonché l'organizzazione delle trame complesse attraverso storie secondarie per rafforzare la trama principale. I personaggi sono "piatti" nello sviluppo delle loro azioni e i tempi scorrono lentamente fino a raggiungere il caratteristico e imprescindibile "lieto fine" (Mazziotti 1996). Come genere consolidato, basato su elementi strutturali e formali di tipo espressivo, dalla te-

operare grazie a una relazione di sostituzione tra una frase, un'immagine, un inserimento televisivo, con un effetto interpretativo per costruire un significato. L'elemento introdotto nel nuovo racconto si riferisce ad una narrativa proveniente da eventi riportati come veramente accaduti.

lenovela derivano dei sottogeneri: *telenovela* per bambini, *telenovela* per adolescenti, *telenovele storiche*, ecc. (Cid Jurado M. 2017).

Il secondo formato preso in considerazione è la *serie*, con la capacità di incorporare nella sua organizzazione narrativa altri generi (Dusi 2018). La “serie” della televisione (serie TV) è un prodotto audiovisivo trasmesso in diversi episodi quando si serve della televisione aperta, oppure presente su piattaforme internet con la totalità degli episodi a disposizione del consumo. Sono episodi organizzati dalla produzione e trasmessi in stagioni o in serie di capitoli, soggetti ad un tema centrale, oppure seguendo un argomento generale. Il nome viene usato anche per denominare la narrativa seriale, ma altri generi sono suscettibili di un’organizzazione simile, come accade con i documentari. La durata è inferiore a una telenovela e va dai quattro ai venti episodi di 20’ a 45’ di durata (Cid Jurado M. 2017). Una *serie di narcotraffico* definisce la sua struttura narrativa di “complex serial drama” (dramma seriale complesso) in vari aspetti diversi, quali la costruzione dei personaggi e i costi di produzione:

[...] Crucial to the serials, even though the productions cost vary, had been budgets that enable the pursuit and achievement of “high production values”, a term that refers to the more expensive end (or high end) on the investment spectrum for TV productions.⁴ (Dunleavy 2017, p. 4)

Un esempio comparativo può essere osservato nella produzione colombiana di *Pablo Escobar. El patrón del mal*, che usa un formato ampio con 113 puntate e un’organizzazione

4 “Fondamentali per i *serial*, anche se i costi di produzione variano, erano stati i budget che permettevano il perseguimento e il raggiungimento di “valori di alta produzione”, un termine che si riferisce al fine più costoso (o di fascia alta) dello spettro di investimento per le produzioni televisive.” [Trad. nostra]

che segue l'ordine della telenovela, sebbene i personaggi sviluppino personalità complesse. La sua controparte, la serie *Narcos*, è organizzata in dieci episodi per ogni stagione, con tre già uscite e una quarta in fase di produzione, in uscita alla fine del 2018. La tabella seguente mostra comparativamente alcuni aspetti da considerare per comprendere le principali differenze tra i due generi. Gli elementi da ritenere rilevanti vanno dal formato, alle risorse visive e audiovisive, alla struttura narrativa.

Elementi	<i>Telenovela</i>	<i>Serie</i>
Costi di produzione	Low cost	High production values
Durata	Ampia (più di 20 puntate)	Ridotta (dieci puntate o meno)
Ritmo	Lento	Agile
Intreccio	Storia sentimentale	Sviluppo del personaggio principale

Figura 1. Quadro comparativo tra i due formati: *telenovelas* e serie TV.

Dunque, per estensione dei due concetti, *narco* da un lato e *telenovela* e *serie* dall'altro, e dalla loro fusione ci si può riferire a un fenomeno frequente nella produzione televisiva della regione interessata dal fenomeno e alle sue ripercussioni. In questo modo, *narcotelenovela* (narconovela) o *narcoserie* vengono definite per una narrativa che racconta una storia legata all'attività del narcotraffico, e vengono prodotte in un formato narrativo espanso come quello usato nelle storie raccontate da una telenovela e più recentemente da una serie. I personaggi sono costruiti in maniera complessa e le risorse utilizzate nella narrazione si servono frequentemente dell'inserimento di altre piccole

storie, le quali consentono, da una parte, la strutturazione di storie più complesse e, dall'altra, danno il via alla possibilità di essere ulteriormente sviluppate in maniera quasi indipendente dalla storia originale.

Tuttavia, entrambi i formati hanno coinciso negli stessi periodi di produzione e nello stesso spazio e tempo, anche se dal 2006 al 2009 la struttura delle *telenovelas* predomina in Colombia e in Messico (Lopes e Vilches 2007). Un altro indirizzo si osserva tra il 2010 e il 2012, anni in cui si sono accumulate strutture miste, dove alcuni aspetti della telenovela dominano nelle loro risoluzioni formali come quelle plastiche ed estetiche, l'organizzazione capitolare, la costruzione di personaggi e triangoli amorosi, per mostrare la validità e il predominio del formato della *telenovela* (Lopes e Orozco 2010; 2011; 2012). L'anno 2013 ha visto l'aumento e la predominanza di storie con una tendenza orientata alla *serie*; un numero minore di capitoli, personaggi con maggiore complessità psicologica, agilità e ritmo nella struttura di ogni capitolo.

A partire dal 2015, si osservano importanti cambiamenti nella struttura dei "narco-racconti audiovisivi", che aumentano la tendenza verso la forma della serie in diversi aspetti. In primo luogo, essi puntano le loro strategie narrative verso la connessione intertestuale e transmediale, aumentate anche con vari altri prodotti (documentari, libri, teatro, ecc.) collegati alla storia di partenza e con la narrazione basata sulla storia di base raccontata. Le serie derivate (*spin-off*) appaiono come in continuità, ovvero come linee orizzontali di connessione che fanno pensare a un'organizzazione nel modo delle saghe e alla confluenza di macro-storie costruite in varie forme di relazione tra di loro.

3.3 *Fatti e finzione nel racconto del narcotraffico*

Una ricorrenza generale in ogni storia si trova nelle condizioni di verità sostenute da un racconto, specialmente quando si riferisce a un evento o fatto che si è verificato nella realtà e ha trascorso come storia (*story*) di una Storia (*history*). Per giungere a queste condizioni, le risorse narrative possono essere spiegate da diversi concetti. La narritività del narcotraffico richiede presenze con la capacità di legittimare la veridicità della storia basata sulla sua condizione cognitiva, in risposta a due compiti principali: i) da una parte, il *riconoscimento* come una versione in più di un evento appartenente alla realtà dei fatti; ii) dall'altro, con la possibilità di mostrare, in modo coerente e comprensibile, aspetti poco conosciuti di un insieme di eventi concatenati, tessuti nelle loro connessioni storiche. Inoltre, esistono due concetti presenti in entrambe le forme, sia letteraria che audiovisiva, usati per lo studio delle forme della narritività.

La prima è la *finzione* con il suo doppio significato: da un lato la parte non reale ma solo probabile di una storia, che esiste grazie all'organizzazione logica delle parti componenti della narrativa; dall'altro, la parte della *fiction* riferita a un tipo specifico di racconto, preso a partire dalla sua fruizione testuale prevista come strategia organizzatrice di una storia. Il primo criterio preso in considerazione all'interno della *fiction* è proprio la *mimesi*, intesa anche come meccanismo generatore di verità all'interno di un racconto. Ed è proprio nello sviluppo di una somiglianza estetica con gli eventi reali, che appare evidente la strategia per determinare l'utilizzo delle risorse visive nella produzione delle storie. Un tipo di *mimesi*, nella linea proposta da Aristotele e seguita da Auerbach (1942), comprende un'imitazione di eventi naturali per evidenziare lo scopo principale

delle risorse espressive e questa imitazione viene raggiunta attraverso diversi tipi di risorse. La parola deriva dal latino *mimēsis*, e a sua volta dal greco *μιμησις*, e può essere intesa come una forma di “imitazione” del reale e quindi in relazione alla verità (Aristotele, *Poetica*, 2008). Tuttavia, le osservazioni di una critica mimetica risiedono nel particolare immaginario esteso per arrivare a rappresentare valori universali preesistenti, che compromettono la stessa mimesi identificata in una storia. I particolari immaginari devono soddisfare la funzione mimetica di far corrispondere un personaggio nel racconto con una figura della storia, trasformando lo scrittore di *fiction* in uno “storico di domini fittizi” (Doležel 1988 [1997, p. 75]). È quindi necessario ricorrere, come osserva il semiologo ceco Lubomir Doležel, ad una semantica di finzione basata su mondi possibili.

Precisamente, un secondo concetto e una via complementare per affrontare le forme di interpretazione della storia è la *verosimiglianza*, presente nella nozione di *mondo possibile*, applicato in questo caso alla narratività delle serie e *telenovelas* del traffico di droga. Il mondo possibile agisce come una forma di relazione tra il reale e l'attuale in una interazione continua con le fonti e con gli effetti della fantasia. Alcuni dei problemi fondamentali derivano dai sistemi semiotici e dalla loro capacità di essere tradotti intersemioticamente, nelle trasposizioni e negli aspetti dell'intermedialità (Eco 2003; Dusi 2003; 2014; 2015). Tuttavia, esiste un nesso necessario fra verità e rappresentazione storica, il quale dev'essere convalidato ed adoperato come una versione ufficiale dei fatti. Quando un'immagine viene costruita come memoria storica, le forme della visualità prendono come materia viva alcune risorse cinematografiche e televisive, ma devono ubbidire comunque a dei criteri di verifica da parte dello spettatore.

I meccanismi di visualità come rappresentazione di un qualcosa al posto di qualcos'altro, *aliquid stat pro aliquo*, divengono un processo segnico riconosciuto dallo spettatore. La condizione che permette un tale nesso risiede nell'atto cognitivo di riconoscimento, e in questo modo una sequenza diventa un riflesso della verità, perché è coerente all'interno della struttura narrativa. È il prodotto della connessione logica dei fatti precedenti da porre come in grado di comunicare un fatto reale all'interno del racconto: se un personaggio viene ferito mortalmente da un colpo, morirà di conseguenza. Questa morte legittima come fatto vero gli altri eventi narrati rispetto a quella morte: il trasferimento in ospedale, i tentativi di salvare la vita alla vittima, la sofferenza delle persone a lui vicine, gli atti di rappresaglia e la vendetta scatenata. Tuttavia, la validazione è anche il risultato di altre risorse come l'inserimento di elementi precedentemente noti allo spettatore: il rumore di un colpo di pistola, le sirene di un'ambulanza, l'acronimo di un telegiornale, una fotografia trasmessa al momento degli eventi, una nota informativa di un evento effettivamente accaduto e riportato da un giornale o un telegiornale, tutte informazioni che forniscono la possibilità di verità al mondo "reale", mondo possibile di fatto, costruito dalla storia. Le relazioni di intertestualità, intersemiotiche e di intermediazione rappresentano un dialogo continuo tra le storie e i loro supporti. Ogni supporto viene considerato allora un sistema semiotico con la capacità di trasmettere e preservare la memoria collettiva di un gruppo umano e di trasformare l'atto mediatico in una macro-operazione semiotica di conservazione della memoria. La memoria dei media (Escudero 1991) rende possibile la tessitura di una rete intertestuale di testi "veri" (con immagini tratte dai cinegiornali o dai telegiornali) garanti e custodi della verità

interna del testo finzionale. La stessa memoria conserva e trasmette degli elementi plastici, risolti nelle decisioni della scenografia, dei costumi, dei luoghi delle riprese, degli idioletti e degli usi linguistici regionali (come il “parlache” caratteristico della regione di Medellín), o l’aspetto degli attori quando vengono scelti nel cast.

Secondo Benjamin Harshaw (1997, pp. 123- 158), ogni mondo traccia un *campo di riferimento interno* e un *campo di riferimento esterno*. I “campi di riferimento” sono collegati per mezzo delle “previsioni” come “prefigurazioni dei mondi possibili” e vengono verificati nel trascorso del processo di interpretazione (Eco 1979, pp. 113-117). Grazie al processo anteriore elementi di entrambi i campi, attraverso le unità narrative, possono mettere in relazione gli spazi narrati, così il campo interno viene eretto mentre i personaggi sviluppano le azioni con cui sono determinati, non solo con la loro attribuzione ad un ruolo attanziale, ma anche con la versione drammatizzata di un soggetto della storia trasformata in un racconto. Il “campo di riferimento esterno” è nutrito dal contesto, dall’aspetto e dalla circostanza che circondano la vera storia da cui deriva il racconto narrato e le condizioni per circoscriverne la fruizione. Esistono poi tipi specifici di relazione, i quali rendono vero un mondo possibile al momento di diventare condizioni previste in un racconto: i) il mondo di finzione è come lo rappresenta il narratore, e quindi la possibilità di verifica viene fatta attraverso lo sviluppo della storia, divenuta narrazione e condotta da un narratore; ii) la verità di ciò che viene detto, deriva direttamente dalla natura del mondo stesso. La condizione di verità delle stesse componenti visive permette di attivare una condizione di realtà; iii) la finzione, se viene intesa come possibile, rende *verosimile* qualsiasi contenuto messo in rapporto logico dalla storia raccontata.

Il mondo possibile, chiamato anche il *mondo finzionale*, possiede quindi la struttura, le caratteristiche e le condizioni di interpretazione per rendere funzionale un racconto. Il testo narrativo lascia la sua pigra condizione di fronte al lettore (Eco 1979) per divenire una macchina con la capacità di generare nuove interpretazioni. Alcune di esse riescono a standardizzare e a produrre autentici processi di esegesi, e grazie ai loro effetti a rendere comprensibile non solo il racconto, ma la storia (*history*) di cui esso è portatore. Più precisamente, dovremmo definire il mondo possibile nella sua espressione di finzione grazie alla presenza di alcuni elementi della sua struttura. Sono queste le caratteristiche del mondo possibile grazie alle quali le connessioni previste riescono a dotare di coerenza e coesione ogni racconto: i) il *carattere incompiuto*: cioè il principio di selezione, principio regolatore delle caratteristiche informative, la saturazione e insufficienza informativa; il sistema di valori epocali, che compaiono semanticamente incompiuti; ii) l'*eterogeneità semantica*: infatti diversi sistemi di realtà coesistono e vengono regolati da una gerarchia interna; iii) l'*attività testuale*: le connessioni vengono costruite come prodotti della creatività poetica, e la legittimazione del narratore porta come conseguenza la credibilità dell'intero testo, quindi del mondo da lui proposto. La *finzione* è un elemento necessario nel racconto con compiti diversi da soddisfare: infatti, nei testi di origine storica, riempie gli interstizi e provvede le informazioni mancanti non fornite dal testo fonte. D'altra parte, essa fornisce gli elementi plastici mancanti in una storia tratta da un evento accaduto nella realtà, per renderli malleabili e adattarli alle esigenze della produzione audiovisiva. Per il critico letterario Gérard Genette, la *fiction* funziona come una sorta di condimento, che si può sintetizzare nel modo seguente:

Je n'ai déjà que trop exprimé ma réserve à l'égard de ce régime en tant qu'indicateur de littéarité. Je serai sans doute plus près de mon sentiment, et de ma pratique personnelle, en disant qu'il en va pour moi de la fiction en littérature (et parfois ailleurs) comme du sel dans les aliments: point trop n'en faut, une pincée ici ou là doit suffire, et pourtant une absence totale donne mauvais goût aux plats qui n'en comportent pas. Je commence à bien savoir de quelle dose je me contente.⁵ (Genette 2012, p. 123)

Nella metafora del condimento, la cui presenza presuppone una misura appropriata, capiamo perché un testo storico di *fiction* richieda un meticoloso equilibrio tra gli eventi reali e gli elementi finzionali, immaginari. Il compito di questi ultimi, come dicevamo, è di fornire fundamentalmente le informazioni mancanti della storia, impossibili da accedere perché sono il prodotto di fatti considerati irrilevanti: i modi di vestire, le risposte umane o culturali di una persona storica, fatti che possono essere dedotti da altre fonti. Oppure elementi privi di fonti di informazione diretta, come i rituali domestici quotidiani, le reazioni a eventi circostanziali, le attività prima o dopo un episodio documentato. Il discorso paratestuale risulta da questo includere elementi intesi come una risorsa che ci permette di immaginare le carenze del mondo reale narrato (García Carpintero 2016, p. 68).

Il compito della finzione, da questa prospettiva, è di 'immaginare' ciò che è privo di 'immagini'. D'altra parte, l'uso necessariamente deve soddisfare le esigenze della storia nella costruzione delle azioni di un personaggio, nelle sue fasi di regressione e di degrado fino a giungere alle prove

5 "Ho già espresso le mie riserve su questo regime come un indicatore di letteralità. Probabilmente sarò più vicino al mio sentimento e alla mia pratica personale, dicendo che per me la finzione nella letteratura (e talvolta altrove) è come il sale nel cibo: non ne serve troppo, un pizzico qua o là deve bastare, eppure un'assenza totale dà cattivo gusto ai piatti che non ne includono. Sto iniziando a riconoscere quale dose mi basta." [Trad. nostra]

qualificanti, decisive o realizzanti richieste lungo il percorso della narrazione (Bertrand 2000).

3.4 *Aspetti strutturali del formato*

La rappresentazione della storia in una *serie* o *telenovela* è, in primo luogo, un'azione di adattamento di una narrativa storica, di un evento storico collegato, nel formato audiovisivo richiesto dalla produzione televisiva, organizzata in un ordine narrativo. La narrazione nel suo complesso mira a soddisfare l'esposizione di un fatto realmente accaduto, o registrato come tale, per renderlo noto a un vasto pubblico in modo comprensibile⁶.

L'arrivo in uno spazio narrativo fittizio costringe l'adattamento a una necessaria convergenza con diversi effetti di significato derivati da elementi reali in accordo con particolari fittizi. L'evento storico narrato cessa di esserlo per divenire una struttura narrativa con una funzione comunicativa multipla, poiché deve includere le esigenze del veicolo televisivo, le esigenze di produzione, di trasmissione e di marketing, e una serie di componenti sociali a esse correlate. Tuttavia, è possibile identificare diverse azioni distaccate dall'atto di trasposizione tra una narrazione e il suo adattamento al racconto frammentato nelle diverse reti: multimediali, di rimediazione, transmediali, ecc.

Un gruppo di *telenovelas* e *serie* televisive sono state scelte per osservare il comportamento delle forme strutturali della storia nella finzione, ai mondi possibili e ai mondi fittizi derivati. Il campione comprende produzioni

⁶ Il testo narrativo assume quindi un ruolo informativo con compiti di far conoscere un evento in un modo accessibile al pubblico non informato (Cfr. Folena 1994)

colombiane, messicane, americane e miste, che sono state selezionate per la loro importanza nel consumo locale o per la loro esibizione in altri paesi. Abbiamo seguito gli indicatori Obitel⁷ (Lopes e Vilches 2007, Lopes e Orozco 2009; 2011; 2012; 2013) per elencarle in ordine di apparizione: *Sin tetas no hay paraíso* (Colombia: Caracol, telenovela – serie, 2006); *El ventilador* (Colombia: Caracol, serie, 2007); *El cartel de los sapos*, (Colombia: Caracol, telenovela, 2008-2010); *El Capo* (Colombia: RCN e MundoFox, telenovela, 2009); *Las muñecas de la mafia* (Colombia: Caracol, telenovela, 2009); *Rosario Tijeras* (Colombia: RCN, telenovela, 2010); *La reina del sur* (Stati Uniti: Telemundo, telenovela, 2011); *La ruta blanca* (Colombia, Messico: Caracol, Cadena

7 Seguendo i dati forniti da OBITEL, la *top ten* del consumo televisivo non include nessuna telenovela o serie sotto l'argomento del narcotraffico nell'anno 2007 (Lopes e Vilches 2007). Nel 2009 la telenovela-serie *Sin tetas no hay paraíso* compare in terza posizione in Spagna (Lacalle, in Lopes e Orozco 2009, p. 23) e negli Stati Uniti come *Sin senos no hay paraíso*, versione derivata della precedente (Pinon in Lopes e Orozco 2009, p. 241). Nel 2010 negli Stati Uniti si colloca al primo posto *Sin senos no hay paraíso*, versione fatta a partire dell'originale colombiano (Pinon in Lopes e Orozco 2010, p. 284). Nel 2011 *Rosario Tijeras* raggiunge il quinto posto in Colombia (Lopes e Orozco 2011, p. 241), in Ecuador il terzo posto (Lopes e Orozco 2011, p. 283), e in Venezuela si trovano *El Capo* all'ottavo posto mentre *Rosario Tijeras* è in decima posizione (Alvarado e Torrealba, in Lopes e Orozco 2011, p. 544). Durante il 2012 in Colombia il sesto posto è per *La reina del sur* (Bustamante e Aranguren, in Lopes e Orozco 2012, p. 239), mentre in Ecuador due produzioni si trovano fra le dieci più viste, *Rosario Tijeras* al secondo posto e *La reina del sur* al numero nove (Ayala e Herrera, in Lopes e Orozco 2012, p. 286). In Spagna *La reina del sur* si ritrova in sesta posizione (Lacalle, in Lopes e Orozco 2012, p. 377), in Messico la stessa produzione raggiunge il quinto posto (Lopes e Orozco 2012, p. 422), in Uruguay la posizione è il nono posto (Sánchez, in Lopes e Orozco 2012, p. 508). Per l'anno 2013 in Colombia *Pablo Escobar. El patrón del mal* si trova al primo posto per le preferenze e al terzo troviamo *El Capo II* (Bustamante e Aranguren, in Lopes e Orozco 2013, p. 211), in Ecuador la stessa produzione è al primo posto (Ayala e Herrera, in Lopes e Orozco 2013, p. 252), negli Stati Uniti *Pablo Escobar. El patrón del mal* raggiunge il decimo posto (Pinón, in Lopes e Orozco 2013, p. 331), in Perù, *La reina del sur* è all'ottavo posto (Dettleff, Cassao, Vazquez, in Lopes e Orozco 2013, p. 298).

Tres, serie, 2012); *Pablo Escobar. El Patrón del mal* (Colombia: Caracol, telenovela, 2012); *El señor de los cielos* (Messico, Colombia, Stati Uniti: Argos, Caracol, Telemundo, telenovela, 2013); *Narcos* (Stati Uniti; Netflix, serie, 2015)⁸, *Sobreviviendo a Escobar. Alias JJ* (Colombia, Stati Uniti; Caracol, Netflix, serie, 2017); *El Chapo* (Stati Uniti; Netflix, Univisión, serie, 2017).

Il primo adattamento osservato come più comune nel corpus di analisi scelto si riferisce all'identificazione delle unità narrative individuate come le più rappresentative di un personaggio, di un evento o di una storia che ha avuto luogo nella realtà. In tal caso, il compito è quello di rappresentare la storia attraverso la trasposizione tra una unità narrativa e un'unità visiva. Una delle unità che caratterizzano il soggetto storico Pablo Escobar si concentra sulla frase "Plata o plomo" (argento o piombo) che riassume un po' di storia: la frase rappresenta infatti la sintesi di un meccanismo corruttivo usato dal personaggio. Per tutti gli avversari, una generosa quantità di denaro (argento) o la morte per un colpo (di piombo) è offerta con il fine di raggiungere i risultati cercati dal trafficante, ma anche per realizzare progressi nell'andamento del racconto. Entrambe le azioni, la narrazione storica e la funzione narrativa devono confluire in una fusione, ma le circostanze della storia di Escobar devono includere i particolari derivati dalla finzione per consentire il flusso necessario del racconto.

Quindi, la frase "Plata o plomo" non è solo necessaria per caratterizzare il personaggio, e allo stesso tempo offrire un elemento di riconoscimento allo spettatore che avrebbe potuto conoscerlo prima del narco-racconto. La frase suppone anche un modo di agire, di operare sul carattere

8 Si prendono in considerazione solo le prime tre stagioni.

storico, considerando uno degli elementi di maggiore forza la sua figura di personaggio pubblico, e costituendo il riassunto narrativo di una forma di operazione (la corruzione e la minaccia). La sua essenza diventa un metodo efficace e identificabile contro il quale è molto difficile opporre azioni legali, giudiziarie e di polizia, un modo di costruire con forza dell'impunità: un tratto distintivo di quella figura storica.

La rappresentazione audiovisiva, corporea, multisensoriale è un problema da risolvere in ogni nuova versione televisiva delle storie che compongono la macro-narrativa del traffico di droga tra l'America Latina e gli Stati Uniti. Parliamo di un grande racconto formatosi grazie alla riunione di storie indipendenti, costruite da ogni singolo racconto narrato in una *narcoserie* o *narcotelenovela*. Ciascuno di questi racconti fornisce più informazioni, incorpora specificità, rispetto all'evento storico a cui si sono ispirate. Un mondo possibile li traduce in un quadro di realtà quando gli elementi sono associati a conoscenze e narrazioni precedenti, visualizzati in modi diversi al momento di essere presentati all'interno del racconto audiovisivo. È possibile individuare alcuni degli elementi di visualizzazione: i) l'elemento *fisiognomico* per i volti che parlano del male, di astuzia o di passioni negative. Le espressioni del volto sono la base della costruzione mediante l'azione del personaggio, essendo una delle risorse visive più comuni nella telenovela e nella sua estensione alla serie; ii) la *caratterizzazione psicologica* del complesso comportamento del personaggio in base ai cambiamenti subiti in conseguenza dello sviluppo della storia; iii) la *corporeità* e la *gestualità* per costruire l'equivalente fisso di una maschera in relazione a un valore etico determinato e riconoscibile nelle sue azioni.

Gli elementi che consentono di parlare di rappresentazione storica sono dovuti ad una somiglianza mimetica

che segue le tre possibili forme di relazione riconosciute per un'immagine che si trova al posto di qualcos'altro. Le tre possibilità funzionano secondo le seguenti logiche relazionali: *iconiche*, nell'associazione tra una somiglianza con l'immagine depositata nella memoria visiva dei media, ad esempio una fotografia; *indicale*, da una relazione antecedente o conseguente alle possibili azioni, esse risultano da un elemento preimpostato, come la durezza del carattere e la determinazione al momento di prendere decisioni; *simbolica*, quando la connessione risponde a una relazione derivata da accordi sociali, anche lontani dalle risoluzioni plastiche di una specifica *serie* o *telenovela*. Il comportamento mimetico è osservato nella risoluzione del *casting* in tre versioni drammatizzate della vita di Pablo Escobar, una telenovela, una serie e un film: nella telenovela *Pablo Escobar. El patrón del mal* (Colombia, Caracol 2009-2012) l'attore Andrés Parra deve ricreare una serie di aspetti visivi e uditivi per stabilire una somiglianza di tipo iconico, riconoscibile da parte del pubblico: gesti, corporalità, voce, accento, sono infatti unità di riconoscimento indispensabili per riuscire nella sua caratterizzazione.

Nella serie TV *Narcos* (Netflix 2015 – in corso) l'attore Wagner Maniçoba Moura deve rispondere nella sua ricreazione visiva alla determinazione del personaggio storico, alla forza del carattere, e all'eventuale efferatezza da far scattare in qualsiasi momento per rendere visibile il suo carattere. La relazione è di tipo *indicale*, perché la connessione è possibile grazie alle azioni sviluppate dal personaggio nel carattere di un individuo malvagio, indipendentemente dai dettagli culturali e dalla loro specificità. Ad esempio, l'importanza del caratteristico accento "paísa" della regione di Antioquia e della città di Medellín viene ignorata, perché un pubblico non colombiano si rende conto a malapena di quell'o-

missione, e non fa attenzione al forte accento brasiliano ed agli errori di dizione dell'attore quando parla spagnolo.

Nel film *Escobar* (Spagna, Bulgaria 2017) l'attore Javier Bardem ricrea un personaggio mediato dal romanzo autobiografico *Amando a Pablo, odiando a Escobar* (Vallejo 2017) da cui vengono estratte una serie di caratteristiche culturalmente stabilite come forme da riconoscere nella visualizzazione del carattere forte dell'uomo reale. La connessione con la somiglianza fisica è relegata alle possibili espressioni istrioniche da parte dell'attore Bardem, ma, soprattutto, alla sua capacità attorale di offrire una versione della storia prendendo come punto di partenza la doppia lettura del personaggio di Pablo Escobar Gaviria: amante dolce e uomo cattivo. La versione cinematografica non considera gli sforzi di somiglianza, di maleducazione, di rudezza, e concentra la sua visualità più sullo sforzo di riflettere il carattere malvagio e quasi diabolico del personaggio colombiano.

I tre lavori attoriali forniscono un'approssimazione al fatto storico, ma mescolano elementi di finzione per essere in grado di rispondere alla necessaria complementarietà narrativa richiesta dal singolo racconto. La fedeltà al fatto storico può essere discussa in ciascuna versione in base al criterio del "riempimento fnzionale" degli eventi storici, partendo dal significato raggiunto e costruito da ciascuna versione. Ciò nonostante, la prima rappresentazione visiva risiedeva precisamente nella percezione generale e acquista la sua forma riconoscibile grazie alla trasformazione ed alla articolazione in un modo anche generale ma più complesso. Tuttavia, essa deve incorporare: la visualità corporea, l'intensità dei ritmi per esprimere le peculiarità della personalità del personaggio, la sonorizzazione musicale delle sequenze per identificarle come sequenze di amore, peri-

colo, persecuzione, violenza, costruzione di passioni, ecc. Ognuno di questi elementi contribuisce, o si allontana, alla fedeltà storica, che resta presente, in modo più o meno riuscito, in tutte le versioni della storia finora realizzate. La rappresentazione audiovisiva di un'unità visiva gioca quindi una doppia possibilità: rispettare da un lato la vicinanza riconosciuta come "reale" dei fatti rappresentati in quella specifica versione, o, dall'altro, rispondere alle esigenze di produzione, al consumo e alla fruizione facendo appello al mondo possibile e alla sua risoluzione finzionale.

Un aspetto da evidenziare è la valutazione delle storie in base al loro sviluppo narrativo per cui un valore trascendentale deriva dalla sanzione finale del soggetto e dalle azioni principali della storia. Sebbene possano essere considerati personalità atipiche, i protagonisti nel loro ruolo di "cattivi seriali" (Bernardelli 2016) rispondono a una serie di caratteristiche narrative che consentono una sorta di riconoscimento da parte dello spettatore. Questo riconoscimento può trasformare un soggetto che raggiunge il suo oggetto di desiderio nella storia, cioè un eroe della storia raccontata, in un eroe come personaggio storico. Le caratteristiche cambiano in ciascuna delle narrazioni, ma un comportamento simile può essere osservato nel consumo delle serie prese come oggetto di studio. C'è infatti una trasformazione nel modo di presentare uno dei capi del cartello di Medellin, Pablo Escobar, che forse è più visibile nella *fiction* televisiva, dal momento che il suo nome funge da filo conduttore nelle serie e nelle *telenovelas* scelte. Le modifiche che abbiamo osservato dipendono dalla trasformazione nell'identificazione di uno specifico carattere storico: nella tabella seguente viene fornito un resoconto della posizione da riferire a questo carattere. Il tipo di relazione alle informazioni storiche può andare dalla semplice allusione alla

menzione esplicita, fino alla ri-creazione ed all'espansione narrativa (o consecuzione):

OPERA	PAESE	RETE	FORMATO	ANNO	TIPO DI CITAZIONE
<i>Sin tetas no hay paraíso</i>	Colombia	Caracol	Telenovela Serie	2006	<i>Allusione</i>
<i>El ventilador</i>	Colombia	Caracol	Serie	2007	<i>Allusione</i>
<i>El cartel de los sapos</i>	Colombia	Caracol	Telenovela	2008-2010	<i>Allusione</i>
<i>El Capo I y II</i>	Colombia	RCN y MundoFox	Telenovela 3 stagioni	2009 2011	<i>Allusione</i>
<i>Las muñecas de la mafia</i>	Colombia	Caracol	Telenovela 2 stagioni	2009	<i>Allusione</i>
<i>Rosario Tijeras</i>	Colombia	RCN	Telenovela	2010	<i>Menzione</i>
<i>La reina del sur</i>	Stati Uniti	Telemundo	Telenovela	2011	<i>Menzione</i>
<i>La ruta blanca</i>	Colombia, Messico	Caracol, Cadena Tres	Serie	2012	<i>Menzione</i>
<i>Pablo Escobar. El Patrón del mal</i>	Colombia	Caracol	Telenovela	2012	<i>Ri-creazione</i>
<i>El señor de los cielos</i>	Messico, Colombia, Stati Uniti	Argos, Caracol, Telemundo	Telenovela 6 stagioni	2013	<i>Ri-creazione</i>
<i>Narcos</i>	Stati Uniti;	Netflix	Serie 3 stagioni	2015	<i>Ri-creazione</i>
<i>Sobreviviendo a Escobar. Alias JJ</i>	Colombia, Stati Uniti	Caracol, Netflix	Serie	2017	<i>Consecuzione</i>
<i>El Chapo</i>	Stati Uniti	Netflix, Univisión	Serie 2 stagioni	2017	<i>Consecuzione</i>

Figura 2. Quadro comparativo del tipo di uso della figura di Pablo Escobar nelle opere incluse nel corpus.

Un altro elemento importante tra gli aspetti formali necessari alla circolazione e il consumo delle diverse versioni di un fatto storico risiede proprio nella struttura formale della storia, cioè se essa viene intesa come solo 'una versione in più'. Una versione ossia un tipo di scelta, da pensare sia come risposta alle diverse versioni esistenti che narrano lo stesso fatto, sia come tipo di collegamento e relazione esistente tra di loro. Si tratta di diverse forme di connessione: i) da un lato, una *versione alternativa* ha caratteristiche diverse per funzionare come scelta rispetto ad un'altra grazie a logiche diverse: maggiore iconicità o similarità; maggiore relazione tra gli indici o le connessioni con gli eventi reali come antecedenti o conseguenze derivati; maggiore risposta agli accordi stabiliti per definire l'evento storico narrato; ii) d'altra parte, le *versioni complementari* funzionano come collegamenti in una stringa imbastita da una prima versione per poi funzionare come fasi della stessa storia grazie alle forme tradizionali di serialità e quelle sviluppate dalle nuove forme di rimediazione. In entrambi i casi si tratta di forme di azione narrativa con conseguenze nella narrazione di un evento storico, perché il primo caso può supportare la possibilità di "scegliere" una versione più vicina agli eventi realmente accaduti. Tuttavia, anche l'assunzione di un ruolo ideologico nell'interpretazione dell'evento storico può allontanarsi dall'oggettività nel processo di consumo e della fruizione del racconto inteso come una storia e come un resoconto di un fatto storico. Il secondo caso è dovuto alle concatenazioni necessarie per le quali un fatto storico è supportato nella sua possibilità di essere indirizzato da diverse fonti, da prospettive opposte, oppure da diverse posizioni di osservazione, parzialmente prese in considerazione, ad esempio con un inizio vicino al verificarsi degli eventi e rivalutato con il passare del tempo.

Al momento del consumo è possibile osservare l'identificazione di comportamenti interpretativi raggruppati per regioni, per culture, per abiti interpretativi che rendono un evento rilevante: una versione può così sostituire le altre versioni. La sostituzione può rispondere a diversi criteri derivati dalla messa in onda: i) il prestigio della fonte di trasmissione per cui una piattaforma a pagamento è ritenuta più "importante" di una rete televisiva generalista ed aperta; ii) il sistema semiotico come sistema culturale di trascendenza, per cui il cinema è considerato una forma d'arte, mentre una telenovela non lo è e la serie TV è collocata, sebbene non per tutto il pubblico, in una posizione intermedia. La fonte influenza quindi le condizioni di interpretazione e il tipo di accesso, che vanno dalla dimensione dello schermo, alle interruzioni pubblicitarie e di conseguenza una visione frammentata, alla possibilità di un accesso effettivo ad una rete. Quindi, la sostituzione non obbedisce solo a una versione proveniente dallo stesso sistema semiotico: un film sostituito per un altro, una serie per un'altra, ma ad una condizione di scambio da un sistema a un altro sistema. Un libro può rappresentare una versione con un diverso tipo di attrazione della sua versione televisiva, oppure può venir trasformato in una versione cinematografica assumendo aggiustamenti in ogni trasferimento. Il caso di un percorso simile, è illustrato con *El cartel de los sapos* dell'ex-narcotrafficante Andrés López López, a partire da un romanzo (López 2008), fino a una telenovela (Caracol 2008) e a una versione filmica: *El cartel de los sapos – La película*, uscita nel 2012. La storia dello stesso personaggio, che è anche narratore nel romanzo, cambia punti di focalizzazione narrativa nella telenovela, e si trasforma ancor di più nella versione cinematografica. In questo modo si creano le condizioni di complementarità per narrare lo stesso fatto

storico in racconti diversi, ma con la capacità di arricchire la storia di base e, al contempo, la rappresentazione storica dell'epoca delle lotte tra il *Cartel* di Cali e il *Cartel del norte del Valle* (il "Nord della Valle"), per arrivare fino alla morte di Pablo Escobar.

3.5 Conclusioni

Alcuni aspetti della televisione come sistema semiotico permettono di spiegare la ricezione indipendentemente dal veicolo segnico. Ci sono componenti che funzionano grazie alla loro capacità sistemica di stabilire regole per l'organizzazione del significato in un modo comprensibile e identificabile per il pubblico, e alcuni di essi passano da un sistema all'altro. Il trasferimento intersistemico è necessario grazie alla sua operatività, come osservato nell'uso della *finzione* integrata alle risorse visive della *telenovela*, – la gestualità, la corporeità, la fisiognomica – per far corrispondere, ad esempio, il male al volto di un cattivo, e in quello stesso uso ripreso nel formato seriale senza alcun cambiamento radicale apparente, anzi rispettando la funzione originale.

Altri aspetti semiotici pienamente televisivi vengono potenziati dai nuovi processi di circolazione dell'immagine. L'azione continua a proporre cambiamenti nuovi o apparenti, come sottolineava Umberto Eco, ma è in realtà il risultato di un processo di standardizzazione. Il numero di programmi televisivi prodotti con formati simili consente di far circolare le regole che governano il sistema, oltre alla loro interazione e al compito di esprimere nuovi bisogni e nuovi significati. Quindi, se le regole dell'ordine semiotico rimangono e sono radicate nella forma, la domanda rimane aperta rispetto a se le possibilità espressive del signifi-

cato cambiano oppure no. Quindi, se gli usi rimangono, le trasformazioni osservate risalgono all'intenzione comunicativa concessa dalle risorse disponibili al fine di ottenere un arricchimento semantico. La telenovela *Rosario Tijeras* (2010), ad esempio, utilizza riprese aeree delle aree urbane seguendo l'estetica delle serie poliziesche nordamericane (*CSI*, *Dexter*, *Boones*) nelle azioni di inseguimento, ma usa anche questa risorsa per costruire una spazialità significativa. In questo modo traccia un'assiologia di base: noi (il soggetto della narrazione) i poveri delle colline, in opposizione agli altri, i ricchi della valle. Si stabilisce così un valore interno alla storia correlato alla spazialità: alto = povero, basso = ricco.

Il concetto di mondo possibile permette di capire i rapporti fra realtà e *fiction* al momento della fruizione. Il trasferimento di una unità significativa da un mondo possibile a un mondo immaginario, come osservato in letteratura, permette di stabilire il funzionamento della produzione di *fiction* in altri sistemi semiotici come il cinema, il videogame, la pubblicità, ecc. La necessità di una possibile realtà riflessa risponde non solo ai problemi di sceneggiatura, ma anche di registrazione e di montaggio, ad esempio rispetto alla possibilità dell'esistenza di un rumore specifico che diventa un'esigenza produttiva per i registi. Il problema è se quel rumore dovrebbe avere ripercussioni storiche: ad esempio quando è noto che un certo tipo di aereo è stato davvero usato da Pablo Escobar nelle sue prime spedizioni di droga verso gli Stati Uniti. È quindi necessario rendere reale, nella rappresentazione audiovisiva, come dovrebbe essere ascoltato il rumore di quel motore specifico per dare credibilità e *verosimiglianza* alla storia nella sua interezza. I problemi aumentano quando si devono includere personaggi realmente esistenti, eventi come comizi, attacchi

di stampo terrorista, omicidi con particolarità note prima della produzione della serie o della telenovela, perché le opzioni da esplorare allora si focalizzano sul recupero di documenti reali che devono venir introdotti nella storia. La connessione tra eventi reali e ricreati si realizza stabilendo la relazione tra un evento e la sua conversione in un segno intelligibile, entrambi diretti verso lo stesso significato.

Il passo successivo consiste nel dotare il racconto di uno statuto di verità tale da considerarlo un sostituto dell'evento effettivamente accaduto. La verità dipende della natura del mondo stesso e dalla somiglianza con il mondo della realtà, quindi ogni elemento riprodotto e proveniente dal mondo reale dovrà curare ogni dettaglio di verosimiglianza. I criteri di similarità sono stabiliti secondo i processi logici previamente definiti, nelle relazioni iconiche e indicali, in cui il riconoscimento non rientra solo tra i due elementi messi in relazione con il segno proposto, ma nello sforzo mentale che consente di sostituirsi come forma di verità all'altro. Solo in quel modo la finzione riesce a riempire i "buchi" lasciati vuoti nella storia raccontata.

In questo modo è possibile stabilire la relazione fra unità visive e la raffigurazione, che contiene così valori etici e la capacità di rendere verosimile il racconto. Grazie alla sua capacità di includere l'inesistente, il discorso audiovisivo televisivo risponde alla possibilità di ogni sistema semiotico di creare *segni*, cioè unità di significato con la capacità di posizionarsi al posto della realtà, rispettando tuttavia le basi che rendono possibile quella realtà. La visualità delle unità non si trova allora solo negli aspetti di somiglianza o *mimesi*, ma nei processi logici con i quali viene determinato che qualcosa si trova al posto di qualcos'altro per una reale esistenza reciproca. Da quella stessa relazione, la capacità di costruire gli elementi mancanti della storia crea un atteggiamento

giamento interpretativo favorevole al testo in questione, sia la serie o la telenovela. Quindi, il “piacere interpretativo” (Eco 1990) non risiede solo nella storia, ma nelle condizioni che la rendono possibile, negli elementi che arredano quel mondo che viene ricreato.

Uno dei risultati del grande numero di versioni della stessa storia, e della diversità dei punti di vista per narrarla e per dotare ogni storia concorrente di una sua appropriazione della verità, si traduce nella costruzione di una grande storia. Questo riguarda quindi anche la grande storia del narcotraffico tra America Latina e Stati Uniti, dove ogni soggetto preso nella narrazione incarna un punto di vista ideologico, culturale, o anche di genere. Le conseguenze nella narrazione degli eventi si osservano anche nella loro frammentazione rispetto alla interezza di una storia unica. La presenza di storie diverse concatenate o in confronto tra di loro, secondo quanto osservato, serve solo a rafforzare l'esistenza di una grande storia a cui è possibile avvicinarsi, con maggiore o minore certezza, ma nella convinzione della sua reale esistenza.

I problemi etici non si trovano all'interno del racconto, ma nel valore sociale della somma di tutti i racconti. La strategia consiste nel creare un'empatia interna ed esterna, in cui ogni soggetto interprete può costruire la propria versione di ciò che è accaduto grazie alle risorse disponibili offerte da ciascuna delle storie esistenti. Tuttavia, la totalità delle interpretazioni risponde in maniera diversa al valore generale degli eventi, come si osserva ad esempio nelle magliette vendute nei negozi per i turisti, in questo caso nella città di Barcellona.



Figura 3. Maglietta con l'immagine di Pablo Escobar, in vendita in un negozio per turisti a Barcellona.



Figura 4. Maglietta con la scritta "Plata o Plomo" ("Argento o piombo"), in vendita in un negozio per turisti a Barcellona.

Riferimenti bibliografici

Alonso, M.

1988, *Enciclopedia del idioma*. Editorial Aguilar, México.

Aristotele

2008, *Poetica*. Einaudi, Torino.

Arrieta, C. G. et al.

1990, *Narcotráfico en Colombia. Dimensiones políticas, económicas, jurídicas e internacionales*. Universidad de los Andes/Tercer Mundo Editores, Bogotá.

Auerbach, E.

1946, *Mimesi. Il realismo nella letteratura occidentale*. Einaudi, Torino, 2000, 2 voll..

Bernardelli, A.

2016, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*. Carocci, Roma.

Bernardelli, A. e Grignaffini, G.

2017, *Che cos'è una serie televisiva*. Carocci, Roma.

Bertrand, D.

2000, *Précis de sémiotique littéraire*. Nathan, Parigi.

Cardini D.

2004, *La lunga serialità televisiva. Origini e modelli*. Carocci, Roma.

Currie, G.

2012, *Narratives and Narrators. A Philosophy of Stories*. Oxford University Press.

Cid Jurado, A. T.

2011, "La narratividad de la historia: las narcotelenovelas colombianas", in T. Migliore, *Retórica de lo visible. Imagen entre la significación y las estrategias de comunicación*. Aracne, Venezia.

- 2011a, “Body on Narrative: Figurativisation and Ethical Assessment in the Effects of the ‘Narcotráfico’ in Television”, in J. E. Finol, *Semiotics of Body*. Epsitémé No. 6, CACS, Seul, pp. 253-270.
- 2012, “Violencia y pasión: ficción televisiva en las narcoseries colombianas”, *Versión*, monografico su: *Violencia, sociedad y cultura. Prácticas y Discurso*. No. 29
- 2017, “La ficción y la historia: las formas del relato en la cognición televisiva”, in N. Pardo, *Semióticas. Materialidades, discursividades y culturas*. Instituto Caro y Cuervo, Imprenta patriótica, Bogotá, pp. 236-255.

Cid Jurado, M.

- 2017, *La telenovela y el melodrama: Un formato maleable y de adaptación*. (Dattiloscritto) Relazione presentata al VII Convegno de la Federazione Latinamericana de Semiotica.

Doležal, L.

- 1988, “Mimesis y mundos posibles”, in Garrido Dominguez, 1997.

Duncan, G.

- 2005, “Narcotraficantes, mafiosos y guerreros. Historia de una subordinación”, in A. Rangel (a cura di), *Narcotráfico en Colombia: economía y violencia*. Fundación Seguridad y Democracia, Bogotá.

Dunleavy, T.

- 2018, *Complex Serial Drama and Multiform Television*. Routledge, London.

Dusi, N.

- 2003, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro, letteratura, cinema, pittura*. Milano, UTET.
- 2014, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*. Milano, Mimesis.
- 2015, *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*. Milano, Mimesis.

Eco, U.

- 1979, *Lector in Fabula*. Bompiani, Milano.
- 1985, “Il pubblico fa male alla televisione?”, *Sulla televisione. Scritti 1956-2015*, La nave di Teseo Milano, pp. 247-270.

1990, *I limiti dell'interpretazione*. Bompiani, Milano.

2003, *Dire quasi la stessa cosa*. Bompiani, Milano.

Escudero, L.

1996, *Malvinas: El gran relato*. Barcellona, Gedisa.

Folena, G.

1994, *Volgarizzare e tradurre*. Einaudi, Torino.

García Carpintero, M.

2016, *Relatar lo ocurrido como invención. Una introducción a la filosofía de la ficción contemporánea*. Cátedra, Madrid.

Garrido Domínguez, A. (a cura di)

1997, *Teoría de la ficción*. Arco/Libros, Madrid.

Genette, G.

1969, *Figures II*. Seuil, Parigi.

2012 *Apostille*. Seuil, Parigi.

Grignaffini G.

2004, *I generi televisivi*. Carocci, Roma.

2008, "Forme della serialità. Una guida semiotica all'analisi della fiction", in M. P. Pozzato, e G. Grignaffini (a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*. Mediaset/RTI, Milano.

González, J. I.

2008, "La revolución liberal ni siquiera ha llegado a Colombia", in T. Ocampo (a cura di), *Historia de las ideas políticas en Colombia. De la independencia hasta nuestros días*. Taurus, Bogotá.

Greimas, A. J., Courtés, J.

1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette, Paris.

Harshaw, B.

1997, "Ficcionalidad y campos de referencia", in Garrido Domínguez (a cura di), 1997, pp. 123-157.

Hutcheon, L.

2011, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie tra letteratura, cinema, nuovi media*. Armando, Roma.

Kirk, R.

2005, *Más terrible que la muerte: masacres, drogas y la guerra de Estados Unidos en Colombia*. Paidós, Barcellona.

Lacalle, Ch.

2013, *Jóvenes y ficción televisiva. Construcción de identidad y transmedialidad*. UOCpress, Barcellona

Lorusso, A.

2014, *Semiotica della cultura*. Laterza, Roma-Bari.

López López, A.

2008, *El cartel de los sapos*. Seix Barral, Buenos Aires.

Lopes, M. I. Vassallo de, Vilches, L.

2007, "Culturas y mercados de la ficción televisiva en Iberoamérica", *Anuario OBITEL 2007*. Gedisa, Barcellona.

Lopes, M. I. Vassallo de, Orozco Gómez, G.

2009, "La ficción televisiva en Iberoamérica. Narratividad, formatos y publicidad". *Anuario OBITEL 2009*. OBETI, Guadalajara.

2010, "Convergencias y trasmedicación de la ficción televisiva". *OBITEL 2010*. Globouniversidade, Rio de Janeiro.

2011, "Calidad de la ficción televisiva y participación transmediática de las audiencias". *OBITEL 2011*. Globouniversidade, Rio de Janeiro.

2012, "Trasnacionalización de la Ficción Televisiva en los Países Iberoamericanos". *OBITEL 2012*. Sulina Universidade, Porto Alegre.

2013, "Memória Social e Ficção Televisiva em los Países Ibero-Americanos". *OBITEL 2013*. Sulina Universidade, Porto Alegre.

Mazziotti, N.

2006, *La industria de la telenovela*. Paidós Buenos, Aires.

Mendoza, V. T.

1985, *Corridos mexicanos*. Fondo de Cultura Económica, México.

Peverini, P.

2017, *I media: Strumenti di analisi semiotica*. Carocci, Roma.

Pozzato, M. P. e Grignaffini, G. (a cura di)

2008, *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Mediaset/RTI, Link Ricerca, Roma

Rabasa, A., Chalk, P.

2001, *Colombian Labyrinth: The Synergy of Drugs and Insurgency and Its Implications for Regional Stability*. RAND, Santa Mónica.

Rangel, A. (a cura di)

2005, *Narcotráfico en Colombia. Economía y Violencia*. Fundación Seguridad & Democracia, Editorial Kimpres, Bogotá

Rocha García, R.

2005, “Sobre las magnitudes del narcotráfico”, in Rangel (a cura di), 2005, pp: 145-182.

2011 *Las nuevas dimensiones del narcotráfico en Colombia*. UNODC, Bogotá.

Torop, P.

1995, *Total'nyj perevod*. (trad. it. *La traduzione totale*, Guaraldi, Rimini, 2000).

Vallejo, V.

2017, *Amando a Pablo, odiando a Escobar: la increíble historia de amor entre el narcotraficante más buscado del mundo y la estrella más famosa de Colombia*. Península, Barcellona.

Vilches, L.

2017 *Diccionario de teorías narrativas. Cine, Televisión, Transmedia*. Caligrama, Messico.

4. Le emozioni dello spettatore seriale. Gli «eroi cattivi» delle serie tv

4.1 Nuovi protagonisti

Negli ultimi due decenni, all'incirca a partire dalla serie tv *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), alcuni protagonisti della serialità televisiva nordamericana hanno incominciato a manifestare caratterizzazioni che potremmo definire quantomeno anomale. Si tratta di personaggi spesso asociali, antipatici, cattivi e moralmente discutibili che vengono definiti genericamente *antieroi*. L'elenco di serie tv così caratterizzate è ormai molto lungo, ma possiamo ricordare, nel macro-genere delle *drama series* – oltre al citato *I Soprano* –, *The Shield* (Fox, 2002-08), *The Wire* (HBO, 2002-08), *Dr. House. Medical Division* (*House, M.D.*, Fox, 2004-12), *Dexter* (Showtime, 2006-13), *Californication* (Showtime, 2007-14), *Breaking Bad* (AMC, 2008-13), *Sons of Anarchy* (Fox, 2008-14), *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-14), *True Detective* (HBO, 2014-in produzione), *House of Cards* (Netflix, 2013-in produzione), solo per citarne alcune tra le più note, ma si potrebbero includere in questa tipologia anche serie di tono dramedy come *Desperate Housewi-*

ves (ABC, 2004-12), *Weeds* (Showtime, 2005-12), o *Chuck* (NBC, 2007-12), o decisamente comedy come *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000-in produzione), *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-14), o *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-in produzione).¹ I personaggi protagonisti di queste serie tv non rappresentano però una tipologia di personaggio univoca, ma coprono un ampio arco di possibili caratterizzazioni, tra loro a volte anche molto distanti. Infatti, come spettatori, ci troviamo a seguire le vicende di crudeli mafiosi o di bande di malavitosi, come in *I Soprano*, in *Boardwalk Empire*, o *Sons of Anarchy*, di poliziotti violenti e corrotti come in *The Shield* o *The Wire*, di personaggi associati e supponenti come in *Dr. House* o *Californication*, ma anche di signore apparentemente irreprensibili e borghesi, ma che nascondono una ben diversa personalità o imbarazzanti segreti, come in *Weeds* o in *Desperate Housewives*, e così via passando per poliziotti che sono serial killer come in *Dexter*, o tranquilli insegnanti di chimica che si trasformano in fabbricanti di droghe sintetiche per il bene della famiglia, come in *Breaking Bad*.

La cosa interessante, e per alcuni versi sorprendente, è che nonostante queste evidenti caratterizzazioni negative noi spettatori seguiamo questi personaggi con interesse e curiosità, e apprezziamo le serie di cui sono protagonisti considerandole “di qualità” o di un diverso livello. Come se queste serie fossero in qualche modo dotate del potere di farci pensare, rispetto alle serie tv più tradizionali i cui protagonisti sono “banalmente” buoni e positivi. Non è un caso che si tratti proprio di quelle serie tv costruite secondo

1 Per una definizione dei diversi generi e formati delle serie tv vedi Grignaffini e Bernardelli 2017.

una struttura narrativa complessa e che rappresentano la nuova frontiera della narrazione televisiva (Mittell 2015).

Non bisogna dimenticare che l'attrazione per questi protagonisti anomali porta con sé una questione etica – o che si colloca tra etica ed estetica. Il piacere di seguire le vicende del nostro protagonista “cattivo” ci fa dimenticare la negatività delle sue azioni. Come spettatori riusciamo ad accantonare il fatto che si tratti di un individuo che compie atti riprovevoli o disonesti, una persona che nella vita reale troveremmo insopportabile dal punto di vista etico.

Ma se tutti i buoni sembrano in fin dei conti essere uguali, per i cattivi la cosa è un po' più complessa. I protagonisti negativi, o moralmente difettosi – i “*flawed characters*” –, appena citati sono infatti diversi tra loro, sembrano rappresentare distinte gradazioni di quella caratterizzazione che viene genericamente definita dell'*antieroe*. Sotto l'etichetta dell'*antieroe* è possibile collocare una varietà di tipologie di personaggio che copre in realtà un intero arco di possibilità che va dal personaggio “buono buono”, il tradizionale protagonista positivo “senza macchia e senza paura”, fino al canonico *villain*, tradizionalmente l'antagonista, carico di ogni aspetto negativo e moralmente repressibile. Tra questi due poli assoluti, di personaggi *piatti* e privi di qualsiasi sfumatura, si collocano le caratterizzazioni più complesse e articolate, quelle dei personaggi *tondi* (utilizzando la nota terminologia di Forster, 1991) in cui si trovano i nostri nuovi protagonisti seriali (Bernardelli 2016a; 2016b; 2016).

Anne W. Eaton (2011) ha sottolineato come di fatto esista una differenza fondamentale tra l'*antieroe* e quello che lei definisce il *rough hero*. L'*antieroe* è un protagonista caratterizzato da aspetti di fragilità e di complessità morale che lo rendono in un certo senso più “umano” del tradizionale eroe. All'*antieroe* mancano le abituali qualità eroiche,

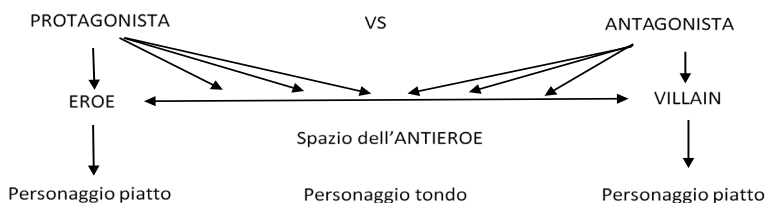
come la determinazione, il coraggio, la forza fisica, l'intelligenza, ed è allo stesso tempo invece caratterizzato da una serie di qualità negative come l'invidia, la pigrizia, la vanità, e da altre debolezze fisiche o morali. Ma nonostante questi difetti l'antieroe rivela sempre di essere nella sostanza, nel profondo, una persona positiva, anche se non viene compreso o è stato corrotto o sviato da altri o da eventi negativi. La simpatia dello spettatore per l'antieroe è fatta salva da una sorta di meccanismo compensatorio che ci informa riguardo alla sua caratterizzazione di personaggio fondamentalmente buono, anche se apparentemente si manifesta come negativo e pieno di difetti.

Quello che Eaton chiama invece *rough hero* è caratterizzato da difetti sostanziali e radicati. Se le qualità negative dell'antieroe erano isolabili rispetto ad un nucleo buono della sua personalità, nel caso del *rough hero* i difetti sono parte integrante della sua identità. Il comportamento immorale o negativo del *rough hero* non è incidentale o casuale, ma il soggetto intende realmente fare del male e non prova alcun rimorso, o solo un minimo, nel farlo. Ma sempre di un "eroe" si tratta, nel senso che è il protagonista delle vicende che ci vengono narrate e nei cui confronti tendiamo ad essere ugualmente in un certo senso simpatetici.

Quindi da un lato l'antieroe è fondamentalmente un buono "sporcato" da caratteristiche negative solo di superficie, mentre dall'altro il *rough hero* è un protagonista cattivo che manifesta però tratti umani (inevitabili, dal punto di vista di un minimo di realismo) o di una apparente o forzata bontà (tratti solo superficiali).

Ora, a partire dai due poli estremi, quello del protagonista buono e "piatto" e quello del cattivo "piatto", potremmo immaginare una continuità di potenziali caratterizzazioni complesse dei diversi personaggi – sia del protagonista

che dell'antagonista – in questo caso dotati di diverse sfumature caratteriali e di una particolare profondità emotiva. Potremo allora avere antagonisti antieroiici (secondo Eaton dei rough heros, “cattivi sporcati di bontà”), così come protagonisti antieroiici (gli antieroi della Eaton). Personaggi né bianchi né neri in assoluto, ma un po' bianchi e un po' neri, un po' buoni un po' cattivi. Ma non secondo una caratterizzazione dicotomica, come sembra prospettare la Eaton, ma secondo una continuità e una serie di piccole variazioni e caratterizzazioni specifiche. In sostanza lungo questa linea, in cui ai due poli si trovano le figure piatte del protagonista e dell'antagonista, si collocano tutte le diverse tipologie della figura complessa dell'antieroe e del rough hero, di una serie di personaggi caratterizzati da “luci ed ombre”. In pratica, volendo schematizzare questa situazione, avremmo qualcosa di simile:



Ma come possiamo capire meglio le modalità della costruzione narrativa del protagonista cattivo?

4.2 *La costruzione del rough hero*

La questione fondamentale è quella di capire come viene costruito un protagonista antieroiico e in quale modo viene

fatto accettare allo spettatore come centro di attenzione nonostante i suoi difetti (sia che si tratti di un antieroe che di un rough hero). Murray Smith (1995) ha cercato di esplorare quali fossero i meccanismi di quello che definisce l'*engagement* dello spettatore, il suo coinvolgimento nei confronti del personaggio protagonista. Il processo di coinvolgimento dello spettatore avviene secondo Smith in tre passaggi o step fondamentali (1995, p. 6):

- a. Il primo livello del processo di *engagement* dello spettatore è quello della *recognition*: qui avviene l'identificazione da parte dello spettatore delle figure dei diversi personaggi e dei loro rispettivi ruoli.
- b. Il secondo livello è quello dell'*alignment* (traducibile con *allineamento*). Il termine identifica l'effetto che hanno sullo spettatore i diversi dispositivi testuali presenti nella struttura dell'audiovisivo predisposti per ottenere una determinata reazione. Secondo Smith tale meccanismo è determinato dal modo in cui l'intreccio filmico fornisce informazioni sulle azioni, i pensieri, e le emozioni dei personaggi. L'*alignment* avviene secondo due principali processi: in primo luogo attraverso una "spatio-temporal relationship", vale a dire mediante il modo in cui il testo ci informa riguardo alle azioni del personaggio nel mondo narrativo (dal punto di vista audiovisivo riguarda il fatto che la camera segua letteralmente un personaggio che diventa così "focale" per lo spettatore). In secondo luogo mediante un "subjective access" che consiste nella possibilità da parte dello spettatore di avere accesso ai pensieri, alle emozioni, ai desideri

e alle intenzioni del personaggio (questo avviene tecnicamente attraverso l'uso della *voice-over*, della *soggettiva*, del *primo piano*, ecc.).

- c. Il terzo livello del processo di *engagement* viene definito dell'*allegiance* (una traduzione letterale del termine sarebbe *fedeltà*):² diversamente dall'*alignment* che riguarda il modo in cui sono organizzate le strutture testuali per fornire determinate informazioni sul personaggio allo spettatore, l'*allegiance* consiste invece nell'effetto sullo spettatore determinato dal testo audiovisivo medesimo. L'*allegiance* deriva dal modo in cui il testo orienta la valutazione da parte dello spettatore delle informazioni a lui fornite attraverso l'*alignment*, e quindi riguarda in primo luogo come il testo filmico porta lo spettatore a definire le proprie simpatie o antipatie nei confronti dei personaggi. L'*allegiance* avviene dunque quando il personaggio conquista l'approvazione morale dello spettatore che su questa base simpatizza con il personaggio e assume così un atteggiamento positivo di attesa nei suoi confronti e verso le sue azioni future. La *allegiance* da parte dello spettatore non è fissata una volta per sempre, ma può variare nel corso dello sviluppo della narrazione, ed è soggetta a tali variazioni in funzione della valutazione morale delle successive azioni del personaggio, positiva o negativa, che permette la messa in discussione o la parziale revisione dell'*allegiance* iniziale.

2 Probabilmente l'espressione più adatta in italiano per tradurre questo termine sarebbe *confidare*: lo spettatore, qualunque sia il comportamento del protagonista, *confida* comunque nel fatto che stia comportandosi in questo modo a fine di bene o per un bilancio moralmente positivo della vicenda.

Smith in seguito (1999; 2011) si è chiesto quale potesse essere la natura delle nostre risposte emotive alla rappresentazione audiovisiva del male o di un personaggio “cattivo”. Si tratta di quella che Smith definisce *perverse allegiance*, vale a dire di quei casi in cui si determina da parte dello spettatore una risposta apparentemente simpatetica con personaggi che manifestano invece tratti socialmente o moralmente indesiderabili (1999, p. 222). Per ottenere questo effetto di *perverse allegiance* possono essere utilizzate diverse strategie narrative. Su questo tema diversi autori hanno seguito il discorso di Smith generando una sorta di paradigma interpretativo (Carroll 2004; Vaage 2014; Mittell 2015; Garcia 2016). Quindi, mettendo insieme le prospettive di alcuni di questi autori, possiamo riassumere in questo modo le principali strategie narrative utilizzabili per ottenere questa particolare forma di coinvolgimento emotivo dello spettatore:

- a. Una di esse è di ritrarre il protagonista cattivo come un normale family guy. In questo caso viene descritto il “privato” del personaggio, spesso nei dettagli più coinvolgenti dal punto di vista emotivo (rapporti con moglie/compagna, con i figli, con la famiglia), in modo che si contrapponga alla sua immagine pubblica “difettosa” o moralmente inaccettabile. Si tratta di una sorta di meccanismo *compensatorio*: nella misura in cui il personaggio è cattivo fornisco una quantità di indizi utili a controbilanciare l’impatto della caratterizzazione negativa (Smith 2011, p. 73).
- b. Un altro dispositivo consiste nell’evidenziare l’esistenza di un trauma o di un vulnus subito dal personaggio nel passato da vendicare o da superare.

In questo caso si tratta di un meccanismo definibile come *giustificatorio*: è cattivo perché ha subito una ingiustizia (Smith 1999; Smith 2011; Vaage 2014).

- c. Un'altra possibilità di invitare lo spettatore alla alleanza con il personaggio negativo è offerta dalla cosiddetta strategia "del male minore". Nel sistema dei personaggi di quel mondo narrativo il nostro protagonista viene rappresentato come meno cattivo o moralmente difettoso rispetto ad altri personaggi con cui si trova ad interagire (e non necessariamente come antagonisti). In questo caso ci affidiamo a quel personaggio perché in una logica del plus/minus ci fornisce comunque un bilancio in positivo: il personaggio risulta così essere il meno cattivo *relativamente* inteso (Smith 1999; Carroll 2004).
- d. Importante, perché strettamente correlato ai meccanismi della serializzazione narrativa, è il processo di *familiarizzazione* (Vaage 2014). L'approfondire la conoscenza del protagonista di episodio in episodio ci porta a familiarizzare con le sue caratteristiche anche se negative e quindi a scusare gli aspetti inaccettabili del suo carattere. Scusiamo il protagonista difettoso così come giustificheremmo un amico o un parente di fronte ad una sua azione scorretta.
- e. Vicino al precedente è il meccanismo della *complicità* del personaggio con lo spettatore. Noi infatti conosciamo i pensieri del personaggio focale, non quelli degli altri personaggi che lo circondano, ne conosciamo le paure e i desideri, e questo ci porta

ad attribuire un diverso valore o funzione alle sue azioni. Conoscendolo, e conoscendone le motivazioni, anche se sbagliate, ne diventiamo complici (Smith 2011; Vaage 2014).

- f. Legato sempre al meccanismo della complicità è quello della *condivisione* da parte dello spettatore *del progetto* del personaggio protagonista. Noi sposiamo il suo programma narrativo, parteggiamo per il suo successo, anche se il progetto del personaggio è criminale o eticamente inaccettabile (ad esempio Smith 2011 fa riferimento al fascino esercitato sullo spettatore dal modo in cui il personaggio gestisce il potere).
- g. Un meccanismo particolare è rappresentato dalla coppia *pentimento/espiazione* (Garcia 2016). Infatti noi tendiamo a giustificare le azioni negative di un personaggio se vediamo che come tali vengono interpretate anche da parte del soggetto: il personaggio sa di fare una azione sbagliata o moralmente negativa, ma se ne pente (anche solo nel suo intimo) ed è così portato ad espriare la propria colpa (con un atto eroico, un sacrificio, o una morte “tragica”).
- h. Una funzione molto importante nello sdoganare il protagonista cattivo è rivestita spesso dal *fascino* dell'attore che ne interpreta il ruolo (Smith 1999; Mittell 2015, p. 122). In alcuni casi l'attrazione incondizionata verso un personaggio anche se negativo è legata a precedenti interpretazioni dell'attore che ne attenuano la attuale attribuzione di caratteristiche morali negative, o a partico-

lari caratterizzazioni fisiche, sia la bellezza, quanto la bruttezza possono giocare un ruolo in tal senso (potremmo definirlo come il fascino esercitato dalla “personalità” attoriale).

Tutto questo inevitabilmente influisce sull’interpretazione della questione etica (“posso appassionarmi alle azioni di un personaggio moralmente negativo?”), e sulla valutazione del suo rapporto con la funzione estetica della narrazione (“il piacere della narrazione può annullare l’immoralità delle azioni del personaggio?”). La domanda fondamentale è: fino a che punto una fallacia morale è coinvolta nella valutazione estetica di un’opera? Deve esserne completamente distinta o in qualche modo deve essere tenuta in considerazione? Oppure esiste una terza possibilità di valutazione di un testo narrativo che superi questa dicotomia tra etica ed estetica? Gli studiosi nordamericani sembrano essere particolarmente preoccupati dell’effetto negativo sugli spettatori della rappresentazione del personaggio cattivo da un punto di vista etico o morale. Ma forse questo effetto non è così centrale, non è così importante. O forse queste costruzioni narrative non vogliono ottenere l’effetto che questa prospettiva sembra dare per presupposto.

4.3 *L’antieroe tragico seriale*

In sostanza il dubbio è se sia necessario partire dall’idea che il protagonista moralmente difettoso sia uno strumento per sedurre lo spettatore. Deve proprio esistere un engagement quando il protagonista è cattivo o moralmente inaccettabile? Forse l’effetto di coinvolgimento nel racconto in questi casi non deriva da una identificazione emotiva con

il cattivo, ma invece proprio dal suo contrario, vale a dire dal poter tenere da quell'identità perturbante una giusta distanza. E a questo punto non ci sarebbe più alcun pericolo di una identificazione con ciò che è moralmente negativo, ma si potrebbe profilare un effetto esattamente contrario e, in un certo senso, "virtuoso".

Proviamo a spostare la questione su un altro piano. Mettiamo per il momento da parte il personaggio e focalizziamo la nostra attenzione sul *tono discorsivo*. Tradizionalmente si classificano le serie televisive in base al *formato* (in particolare definito dalla *morfologia* del singolo segmento narrativo, chiuso vs. aperto, *episodio* vs. *puntata*); al *genere* (il tipo di mondo narrativo rappresentato: western, fantascienza, poliziesco, horror, ecc.); e infine in base al *tono discorsivo* o narrativo (cfr. Grignaffini e Bernardelli 2017).

I toni o registri discorsivi di solito utilizzati per classificare le serie televisive sono quelli della *comedy* (o della *sit-com*) e del *drama*. La categoria della sit-com copre l'intero arco dell'ambito del comico o del satirico, mentre la categoria drama raccoglie ogni tipo di costruzione narrativa "seria", appunto genericamente drammatica. Queste categorie sono fondamentalmente derivate dalla classificazione aristotelica che aveva in qualche modo identificato nel sistema dei generi di età classica lo specifico di quello che veniva definito il modo *drammatico* di rappresentare i propri soggetti.

Contrapposta alla modalità *narrativa* o discorsiva, il modo drammatico era quello che otteneva la mimesi mediante «gli attori i quali rappresentano direttamente tutta intera l'azione come se ne fossero essi medesimi i personaggi viventi e operanti». Il modo drammatico, o *dramma* in generale secondo Aristotele (*Poetica* 3, 1448 a), comprendeva due diverse categorie in ragione dell'oggetto imitato.

Da un lato la commedia era «imitazione di persone più volgari dell'ordinario; non però volgari in qualsivoglia specie di bruttezza [o fisica o morale], bensì [di quella sola specie che è il ridicolo: ...]» (*Poetica* 5, 1449 a). Mentre l'altra forma di imitazione drammatica era quella della tragedia che consisteva nella «mimesi di un'azione seria e compiuta in se stessa, con una certa estensione; [...] la quale, mediante una serie di casi che suscitano pietà e terrore, ha per effetto di sollevare e pacificare l'animo da siffatte passioni» (*Poetica* 6, 1449 b).

Tornando alla situazione della classificazione della serialità televisiva dovremmo trarne la conclusione che se l'uso della categoria di comedy sembra essere coerente con la definizione storica tradizionale di commedia di ambito teatrale, quella di drama sembra invece essere troppo generica; il campo dell'imitazione drammatica di soggetti seri è troppo vasto per poter comprendere al meglio alcune forme specifiche di costruzione narrativa delle serie tv. Quindi al di là delle due categorie tradizionalmente usate per la classificazione della serialità televisiva sarà possibile pensare di introdurne una terza, quella di tragedia, come abbiamo visto anch'essa di ascendenza aristotelica. Ma a cosa potrà servire l'introduzione di un nuovo strumento classificatorio? L'idea è che l'introduzione di questa categoria di interpretazione narrativa possa dirci qualcosa riguardo alla questione dell'empatia o del coinvolgimento dello spettatore televisivo con il personaggio negativo.

Infatti, tornando alla tragedia, intesa come genere teatrale e non come categoria generale di rappresentazione, e in particolare facendo riferimento ad alcuni classici protagonisti negativi della tragedia shakespeariana, sorge spontanea una domanda: è necessario come spettatori essere empatici con personaggi come Riccardo III, Otello, o MacBeth?

Il villain tragico shakespeariano è caratterizzato proprio da un tipo di costruzione del personaggio che non cerca assolutamente alcuna complicità o coinvolgimento emotivo, né tantomeno etico, con lo spettatore. Quella che si ottiene nei casi menzionati è una presa di distanza dall'eroe tragico negativo, che suscita pietà e orrore, ma non certo empatia (provare le stesse emozioni), né simpatia (condividere lo stato d'animo del personaggio). Nella tragedia shakespeariana non esiste tentativo di giustificazione agli atti del personaggio negativo, il suo passato non viene in soccorso del personaggio; l'unica sua possibile redenzione consiste nella morte. Di fatto il villain protagonista della tragedia diventa solo una potenziale apertura alla comprensione del personaggio, non alla sua giustificazione o accettazione: la distanza tra spettatore e personaggio rimane incolmabile. Non a caso il concetto stesso di tragedia in Aristotele è legato alla nozione di catarsi; la tragedia «mediante una serie di casi che suscitano pietà e terrore, ha per effetto di sollevare e pacificare l'animo da siffatte passioni». Ma la catarsi, intesa come un generale dispositivo narrativo, porta lo spettatore ad allontanarsi, a distaccarsi, da ciò che osserva, non di certo ad esserne coinvolto emotivamente.

In sostanza, l'idea è che nel caso dell'ultima generazione di serialità televisiva, potremmo identificare dei protagonisti che sono una tipologia specifica di antieroe, o meglio che appartengono sì all'ampia famiglia degli antieroi, ma che sono in realtà *anti-eroi tragici*.³

3 La possibilità di interpretare un antieroe, e in particolare il personaggio di Tony Soprano, come eroe tragico è stata utilizzata da Mike Lippmann (2004) e Murray Smith (2011). Lippmann mette in evidenza come la trama de *I Soprano* si adatti alla definizione stessa di tragedia così come data nella *Poetica* di Aristotele. Smith invece ritiene che Tony possa essere interpretato come eroe tragico in quanto, come da definizione aristotelica, è "uno come noi", né par-

Per comprendere meglio gli eroi “tragici” della serialità televisiva è interessante valutare quanto è stato detto dal critico cinematografico Robert Warshow nel suo saggio “The Gangster as Tragic Hero” pubblicato nel 1948 sulla *Partisan Review*. Warshow parte dall’idea di identificare quale sia il moderno senso del tragico. Quello classico consisteva nello scontro dell’individuo con un ordine morale superiore (il fato nella tragedia classica), mentre in età moderna (intesa come a lui contemporanea) il senso del tragico è a sua parere identificabile nel rifiuto dell’individuo nei confronti del principio di una necessaria felicità collettiva (il sogno americano). Secondo Warshow l’opposizione o la ribellione all’ottimismo culturale imposto nella società statunitense, che genera inevitabilmente in molti un senso di disperazione e fallimento, trova espressione attraverso i prodotti della cultura di massa in forme di rappresentazione più o meno occulte o mascherate. La figura cinematografica del gangster nei film degli anni ‘40 è, secondo l’autore, proprio una di tali rappresentazioni. Il gangster è un eroe tragico perché rappresenta la frustrazione e la ribellione a quello che definisce «Americanism», il modello di vita americano. Come nella tragedia classica il gangster è un individuo che si ribella ad un superiore fato collettivo: la necessaria, ma continuamente frustrata, ricerca della felicità.

Il gangster cinematografico è una creatura dell’immaginazione, ben diversa dal criminale reale, ma esprime o rappresenta un’urgenza o esigenza molto reale per gli spettatori: come dice Warshow «he is what we want to be and what we are afraid we may become» (1962, p. 130). A proposito del meccanismo della catarsi Warshow sottolinea come la figura del gangster ci porti ad una sorta di duplice soddisfa-

ticolamente vizioso, né troppo virtuoso; il fascino di Tony Soprano è quello di un gangster che è allo stesso tempo un “ordinary guy”.

zione: da un lato partecipiamo della ferocia e del sadismo del gangster (l'atto di ribellione alla società), ma per vedere in seguito tale violenza rivoltarsi contro lo stesso personaggio (nella vendetta per la sua ribellione). Il gangster cinematografico compie il classico percorso dell'eroe tragico, al successo rapido e improvviso segue una altrettanto rapida e rovinosa caduta. La morale del gangster movie per Warshow è che tutti abbiamo la sensazione che si abbia diritto al successo, con ogni mezzo, ma che ogni mezzo, ogni azione compiuta per avere successo, sia illegale, immorale, e che faccia sentire gli altri come soggetti ad un atto di aggressione lasciando colui che agisce per emergere in realtà solo e indifeso: «one is *punished* for success» (*ibid.*, p.133). Warshow sostiene che questo sia il dilemma fondamentale a cui la figura del gangster risponde: il diritto al successo viene contemporaneamente rappresentato come possibile, ma considerato come sbagliato, negativo, pericoloso. La tragicità di tale figura porta con sé un duplice effetto sullo spettatore, da un lato di distacco e dall'altro di ammonimento morale e esistenziale.⁴

In questa prospettiva lo spettatore di fronte alla rappresentazione del "cattivo seriale" è portato a conservare quella giusta distanza che gli permette di valutare la sua inadeguatezza morale. Ma non solo. In un certo senso possiamo pensare che l'esemplificazione narrativa del male attraverso azioni eticamente scorrette possa avere una funzione che supera (o forse integra) le due prospettive, quella etica e quella estetica. La rappresentazione finzionale del male può avere una funzione di arricchimento cognitivo (Kieran

4 "The effect of the gangster film is to embody this dilemma in the person of the gangster and resolve it by his death. The dilemma is resolved because it is *his* death, not ours. We are safe; for the moment, we can acquiesce in our failure, we can choose to fail." (*Ibid.*: 133)

2003; 2003b): anche l'esperienza del male deve fare parte delle nostre competenze, della nostra enciclopedia. In sostanza un personaggio cattivo ci insegna molte più cose di uno buono. È come se noi spettatori, di fronte al protagonista eticamente negativo delle serie tv, venissimo istruiti riguardo ai limiti della morale. Quel cattivo, così lontano da noi, ci mostra il territorio in cui non ci dovremo mai avventurare.

4.4 Lo spostamento verso il "cattivo" nella serialità italiana

Negli ultimi anni anche nella serialità televisiva italiana possiamo notare una tendenza verso la costruzione di protagonisti cattivi o antieroi. Questo è probabilmente dovuto alla necessità per alcune specifiche produzioni di cercare strutture narrative più complesse. Il che richiede, come già sottolineato, protagonisti complicati, a tre dimensioni, che permettano appunto agli sceneggiatori di costruire trame più articolate e intricate. Nel panorama statunitense queste logiche sono da ricondurre a meccanismi di produzione specifici e, in particolare, a processi di concorrenza e posizionamento delle diverse reti televisive. La novità della introduzione di trame complesse e di protagonisti ad esse adeguati è stata determinata dalla necessità di catturare l'attenzione di nuove nicchie di pubblico televisivo, così come hanno fatto a suo tempo, sul mercato statunitense, reti via cavo come HBO e Showtime per differenziarsi dalle tradizionali reti televisive ABC, CBS, e NBC, o di recente Netflix nel settore delle cosiddette OTT. In questo senso il mercato televisivo italiano è però molto più statico. In termini produttivi abbiamo infatti il duopolio rappresentato dalla Rai – principalmente legato alle produzioni Rai-

Fiction e Lux Vide – e da Mediaset – le cui produzioni di narrazione televisiva sono riconducibili alla Tao2. In questo dualismo si è fatto spazio di recente Sky con alcune produzioni “fiction”, non a caso, particolarmente innovative per il nostro panorama televisivo, e che possono avere spinto anche le due reti in chiaro a rischiare l’azzardo di qualche novità.⁵ In sostanza, nel valutare quanto avvenuto negli ultimi anni nel contesto italiano si deve tenere conto di logiche che non sono esclusivamente dettate dalla creatività degli autori, quanto dalle necessità di prendere una posizione sul mercato televisivo differenziata rispetto a reti concorrenti – meccanismi produttivi che hanno poi una ricaduta con effetti virtuosi dal punto di vista della qualità dei prodotti e danno adito agli sceneggiatori di esercitare la propria creatività e capacità innovativa.

Esiste una virtuale linea di protagonisti della serialità italiana in qualche modo etichettabili come antieroi. Tra questi antieroi “all’italiana” potremmo citare i protagonisti di *Il commissario Montalbano* (Rai, 1999-in produzione), de *L’ispettore Coliandro* (Rai, 2006-in produzione), e di *Rocco Schiavone* (Rai, 2016-in produzione), ma forse anche di *La porta rossa* (Rai, 2017-in produzione). La loro caratteristica è quella di essere antieroi soft. Sono infatti spesso etichettabili come persone semplicemente difficili, asociali, o ribelli all’autorità (e trattandosi, almeno nei casi citati, di poliziotti la cosa è rilevante). Nessuno di loro viene rappresentato come un personaggio negativo nel profondo, o peggio caratterizzato da aspetti che sarebbero nella percezione dello spettatore irrecuperabili da un punto di vista etico o emotivo. Ma sono comunque protagonisti che manifestano una

⁵ A questo meccanismo non è poi estranea l’influenza sul mercato italiano della serialità delle OTT, quelle internazionali come Netflix e Amazon Prime, o di quelle nazionali come Infinity e altre.

certa complessità caratteriale, non sono certo classici eroi tutti d'un pezzo e senza sfumature o incrinature.

Ma una decisa novità in direzione del cattivo seriale è stata introdotta dalla produzione di Sky *Romanzo criminale* (Sky, 2008-10). Questa serie era stata preceduta dalla produzione Sky della miniserie *Quo vadis baby?* (Sky, 2008) di cui era protagonista una investigatrice dal carattere difficile e ribelle, e quindi ancora in linea con gli antieroi soft delle reti generaliste. Ma con *Romanzo criminale* ci troviamo di fronte ad antieroi decisamente radicali, di fatto a qualcosa di diverso dall'eroe "sporco" che di solito si identifica con il concetto di antieroe. Qui abbiamo dei veri e propri villains, dei cattivi, che diventano protagonisti del racconto. Ispirata alle vicende della banda della Magliana, e tratta dal libro omonimo di De Cataldo, porta in primo piano i cattivi mettendo in secondo piano le figure positive o istituzionalmente delegate all'ordine, come il personaggio del commissario Scialoja (a sua volta tra l'altro identificabile poi come un antieroe, un eroe che viene corrotto dal male). I protagonisti sono criminali, sono i principali componenti della banda, il Freddo, il Libanese e il Dandi. Ma nonostante l'evidenza della loro caratterizzazione negativa, resta il fatto che vengono introdotte nella sceneggiatura della serie – elemento assente nel libro di De Cataldo –, una serie di aspetti giustificativi della negatività dei personaggi. Come abbiamo detto in precedenza attribuire ai personaggi esperienze traumatiche o situazioni familiari difficili permette in parte agli spettatori di trovare una qualche relazione emotiva con i protagonisti.

Lo spostamento più radicale nella caratterizzazione dei protagonisti le produzioni Sky lo raggiungono con *Gomorrah. La serie* (Sky, 2014-in produzione). In questo caso ci troviamo di fronte a dei veri rough hero, a personaggi negativi

senza alcuna possibile redenzione e senza alcun contraltare positivo, anche solo in posizione secondaria come avveniva in *Romanzo criminale*. In questo caso sembra quasi assurdo parlare di allegiance nei termini di Smith. Di fatto quella che viene cercata non è l'identificazione emotiva, anche se parziale, con i protagonisti, ma l'esatto contrario. La reazione emotiva del pubblico di questa serie deve essere di distacco, non viene cercato alcun coinvolgimento. In questi casi è importante tenere conto del fatto che si tratta di produzioni legate ad una rete a pagamento come Sky e che quindi ha obiettivi di audience diversi da quelli delle reti generaliste in chiaro del DTT.⁶

Ma che questo percorso intrapreso da Sky abbia avuto delle ricadute proprio sulle reti ad essa alternative sembra essere evidente in una curiosa operazione compiuta da Mediaset-Tao2. In sostanza quello che è stato fatto è di rendere una serie, o meglio il suo mondo narrativo, più cattivo attraverso la focalizzazione su un singolo personaggio, caratterizzato negativamente.

Rosy Abate (Canale5, 2017-in produzione) è un prodotto Tao2 costruito come uno spin-off della serie *Squadra antimafia – Palermo oggi* (Canale5, 2009-16). L'operazione è basata su un doppio procedimento di ri-focalizzazione. Il personaggio di Rosy Abate nella serie originale aveva la caratterizzazione abbastanza tradizionale di una villain. La serie *Squadra antimafia* era strutturata su un fondamentale co-protagonismo, di fatto sul dualismo tra un polo positivo e un polo negativo, costituito dal personaggio di Rosy Abate da un lato, a cui veniva contrapposta dall'altro la figu-

⁶ Il percorso sulla linea dei protagonisti "brutti, sporchi e cattivi" di Sky si può dire abbia avuto un seguito anche con la produzione Cattleya-Rai Fiction della serie *Suburra* (Netflix, 2017-in produzione), quindi in questo caso su piattaforma OTT.

ra di un personaggio positivo, l'amica d'infanzia poliziotta Claudia Mares fino alla quarta stagione, e poi dal poliziotto Marco Calcaterra fino alla settima. Quindi il personaggio negativo di Rosy Abate trovava sempre un contraltare e una attenuazione in una/un personaggio positivo a cui si trovava opposta e da cui talvolta si trovava anche ad essere contemporaneamente emotivamente coinvolta. Nella serie originaria Rosy è un personaggio che in sé considerato risultava moralmente ed emotivamente abbastanza difficile da accettare per lo spettatore: autrice di una decina di omicidi, è sessualmente piuttosto disinvolta – senza contare il fatto che quando tradita si libera degli amanti in modo piuttosto radicale –, e pare rispettare solo le regole della vita malavitosa basate sulla vendetta. Gli unici aspetti che la connotano positivamente sono la fedeltà e la coerenza nell'amicizia e l'amore materno nei confronti del figlio, unita ad una forte, ma ambigua, carica passionale del personaggio che può sotto alcuni aspetti piacere allo spettatore.

L'operazione di isolamento del personaggio, o meglio tecnicamente di ri-focalizzazione, che avviene nella serie *Rosy Abate*, è stata compiuta – e non a caso – passando attraverso uno stadio intermedio. Nell'estate del 2017 – quindi prima che partisse la stagione televisiva autunnale che comprendeva la nuova serie –, Canale5 manda in onda un ri-montaggio di scene isolate dalla serie originaria intitolata *La regina di Palermo* (Canale5, 2017), solo quelle incentrate sul personaggio di Rosy Abate. In questo modo si otteneva un doppio effetto: da un lato si permetteva allo spettatore di recuperare gli aspetti della trama originaria che riguardavano il personaggio di Rosy, dall'altro si annunciava il meccanismo di ri-focalizzazione che l'avrebbe vista protagonista unica della nuova serie. In questo modo, una volta isolato il personaggio che rappresentava il polo

negativo della serie originaria, si poteva strutturare la nuova articolazione narrativa di *Rosy Abate – La serie* (Canale5, 2017-in produzione).

Il problema per gli sceneggiatori era che l'isolamento del polo negativo della serie originaria avrebbe portato ad un inasprimento delle sue caratteristiche negative, in quanto privato di un contraltare positivo. Così nella serie spin-off nel personaggio di Rosy Abate vengono sottolineate – quindi ancora ri-focalizzate –, alcune caratteristiche utili a rendere emotivamente accettabile allo spettatore il “nuovo” personaggio. Il tema della maternità e dell'amore materno – rappresentato narrativamente dall'urgenza sentita dal personaggio di recuperare il figlio che credeva morto –, viene in un certo modo integrato con la spietatezza e la determinazione criminale del personaggio. Il comportamento criminale di Rosy Abate è ora giustificato dal fine di riavere il figlio. Il personaggio viene anche arricchito da un fondamentale conflitto interiore che è quello correlato alla esigenza sentita di avere una vita normale e abbandonare il mondo della criminalità organizzata. Questo scavo nella interiorità del personaggio viene ulteriormente complicato dal dubbio se sia lecito sottoporre il figlio ad una verità per lui sconvolgente e che lo porterebbe ad abbandonare la famiglia adottiva.⁷

Questa operazione sembra mettere in evidenza la volontà di portare l'attenzione degli spettatori verso personaggi più cattivi o negativi rispetto alle abituali connotazioni delle reti italiane in chiaro. Questo evidentemente facendo sempre salva la realtà della collocazione in palinsesto e della caratterizzazione del pubblico delle reti Mediaset. La rete ha voluto dare attraverso l'offerta di questo prodotto

⁷ Per facilitare questo processo gli sceneggiatori fanno sì che la famiglia adottiva riveli invece di essere a sua volta negativa e moralmente corrotta.

la possibilità ad un certo tipo di pubblico di avere strutture narrative più complesse e articolate rispetto a quelle abitualmente proposte, ma sempre facendo attenzione alla inevitabile caratterizzazione della rete stessa, che non può permettersi operazioni produttive di nicchia come invece può, o forse deve, fare una rete a pagamento come Sky. In sostanza la caratterizzazione per lo spettatore più o meno emotivamente negativa del personaggio può pagare o meno a seconda delle esigenze commerciali della rete. Il delitto in televisione, specie se efferato, a volte paga. Sembra immorale, ma basta valutarne il contesto commerciale.

Riferimenti Bibliografici

Aristotele

1973, *Retorica, Poetica*, Laterza, Roma-Bari.

Bernardelli, A. (a cura di)

2012, *Il trionfo dell'antieroe nelle serie televisive*, Morlacchi, Perugia.

Bernardelli, A.

2016, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma.

2016a, *Etica criminale Le trasformazioni della figura dell'antieroe nella serialità televisiva*, *Between*, VI, 11, <http://www.betweenjournal.it/>.

2016b, *L'antieroe dai mille volti. La migrazione di un dispositivo narrativo dalla letteratura alla serialità televisiva*, *Between*, VI, 12, <http://www.betweenjournal.it/>.

Carroll, N.

2004, *Sympathy for the Devil*, in Richard Greene and Peter Vernezze (Eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle, IL, pp. 121-136.

2013, *Rough Heroes: A Response to A. W. Eaton*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71.4, pp. 371-376.

Eaton, A.W.

2011, *Rough Heroes of the New Hollywood*, *Revue Internationale de Philosophie*, 4, pp. 511-524.

2012, *Robust Immoralism*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70.3, pp. 281-92.

2013, *Reply to Carroll: The Artistic Value of a Particular Kind of Moral Flaw*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71.4, pp. 376-380.

Forster, E.M.

1991, *Aspetti del romanzo*, Garzanti, Milano (ediz. orig. 1927).

Garcia, Alberto N.

2016, *Moral Emotions, Antiberheroes and the Limits of Allegiance*, in *Emotions in Contemporary Tv Series*, Ed. A.N. Garcia, Palgrave MacMillan, London, pp. 52-70.

Grignaffini, G. e Bernardelli, A.

2017, *Che cos'è una serie televisiva*, Carocci, Roma.

Kieran, M.

2003, *Forbidden Knowledge: The Challenge of Immoralism*, in J. Bermudez and S. Gardner (Eds.), *Art and Morality*, Routledge, London, pp. 56-73.

2003b, *Art and Morality*, in J. Levinson (Ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford, pp. 451-70.

Lippmann, M.

2004, *Know Thyself, Asshole: Tony Soprano as a Tragic Hero*, in R. Greene and P. Vernezze (Eds.), *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*, Open Court, La Salle (IL), pp. 147-56.

Mittell, J.

2015, *Complex Tv: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York (trad. it. *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma, 2017).

Smith, M.

1995, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford.

1999, *Gangster, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances*, in C. Plantinga and Greg M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD), pp. 217-38.

2011, *Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?*, in W. Jones and S. Vice (Eds.), *Ethics at the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, pp. 66-90.

Vaage, M.B.

2014, *Blinded by Familiarity. Partiality, Morality and Engagement with Tv Series*, in T. Nannicelli and P. Taberham (Eds.), *Cognitive Media Theory*, Routledge, London, pp. 268-284.

2015, *The Antihero in American Television*, Routledge, London.

Warshow, R.

1962, *The Gangster as Tragic Hero* (ed. orig. 1948), in Id., *The Immediate Experience: Movies, Comics Theatre and Other Aspects of popular Culture*, Harvard University Press, Cambridge (MA), pp. 127-33.

5. Il contagio della realtà: il *native advertising* di Netflix tra giornalismo, finzione e social remix

5.1 *Introduzione. Il native advertising*

Le nuove serie televisive non rappresentano solo una forma di testualità che ha stimolato l'introduzione di modalità ibride di "design narrativo" e oggetti mediali più fluidi e dispersi (cfr. Eugeni, Bellavita 2006; Eugeni 2010; Dusi 2014), in cui a racconti tradizionali, organizzati con modalità stabili, lineari potremmo dire, si sono affiancati racconti organizzati sia con modalità *variabili*, costituiti da narrazioni simultanee e concatenate, *flashback* e *flash-forward*, rimandi interni multipli che rimandano al modello dell'*hyperlink* digitale, sia con modalità dinamiche. In questa direzione, lo spettatore ha assunto progressivamente l'onere di scegliere lo sviluppo della trama grazie a matrici di possibilità disponibili "in un territorio paratestuale" (Dusi 2014, p. 20) in cui poter seguire ulteriori sviluppi o approfondimenti della storia, rimasti in latenza in quella principale, oppure fruire di materiale di produzione o di *backstage* non selezionati negli episodi andati in onda.

La progressiva rilevanza del design *dinamico* nella progettazione delle serie televisive ha indotto la fruizione me-

diale a spostarsi su canali complementari e a caratterizzarsi per la sua transmedialità. La tendenza delle persone ad esporsi e a rappresentarsi sui molti schermi a cui hanno accesso, grazie a piattaforme digitali con un'alta diffusione sociale, ha indotto emittenti e aziende che producono serie televisive a moltiplicare le porte di ingresso al loro universo narrativo, in particolare su siti web e social media. Il processo sempre più significativo della "vetrinizzazione digitale" (cfr. Codeluppi 2013) ha così condizionato l'auto-rappresentazione delle serie televisive, che hanno iniziato a mettere a disposizione il proprio repertorio visivo sul web in modalità transmediale, in cui poter ingaggiarsi alla pari con i profili di appassionati e spettatori e beneficiare di inedite opportunità promozionali.

Al tempo stesso, la moltiplicazione degli schermi e dei *device* ha gradualmente trasformato le pratiche di consumo dei prodotti audiovisivi, spostando le soluzioni *on-demand* dalla televisione al web, e ritorno; non per niente un servizio come Netflix, che distribuisce film, serie tv e contenuti d'intrattenimento in rete, è disponibile già incorporato sulle smart-tv oppure visibile sullo schermo televisivo grazie a un *dongle*, un adattatore che collegandosi al televisore in *hdmi* permette di visualizzare *in streaming* i contenuti prelevati in rete sullo smartphone oppure sul computer. L'evoluzione dei supporti medialità da dispositivi fissi confinati, ritualizzati e localizzati (come il giornale, la tv, il cinema) ad aggregatori di pratiche e contenuti che vivono grazie alla loro disseminazione, rilocalizzazione e socializzazione incessante (cfr. Dusi 2014) come, per esempio, il tablet o lo smartphone, ha contribuito così a focalizzare l'interesse non solo e non tanto su temi e narrazioni, ma piuttosto "sull'insieme di strategie che legano lo spettatore al suo contesto di fruizione e lavorano tanto a livello dei contenuti che a livello dei sensi

e della percezione” (ivi, p. 224). Visto che il mondo che ci circonda viene ripetutamente e costantemente scoperto e rappresentato con lenti multiple da testi scritti, orali e audiovisivi, proprio per questo adattarsi alle pratiche quotidiane di consumo mediale le serie televisive rappresentano uno snodo e un orizzonte centrale nella costruzione del tessuto generale dell’esperienza (cfr. Silverstone 2002), contribuendo alla costruzione della propria immagine del mondo. Il rapporto tra modi di costruzione del discorso e modi di fruizione del discorso della serialità televisiva diventa ancor più rilevante quando il pubblico, alla luce di design narrativi dinamici in cui viene coinvolto nello sviluppo dell’universo narrativo della serie televisiva (si veda il film interattivo della *Black Mirror: Bandersnatch*), viene considerato come agente creativo nella creazione pubblica della realtà, costituita anche da quei repertori visivi con cui ci si relaziona mediante schermi digitali.

Il caso di Netflix e della sua strategia di *native advertising* per promuovere alcune serie è emblematico e merita di essere preso in esame. Il concetto di *native advertising* fa le sue prime apparizioni come parola chiave nei settori della consulenza aziendale e delle agenzie pubblicitarie per indicare strategie di monetizzazione, un prodotto vendibile e un modello di business per l’editoria giornalistica (cfr. Carlson 2014). Tuttavia, nelle varie definizioni mantiene una polisemia che pone l’accento sul posizionamento di contenuti nativi (ovvero pensati per una determinata piattaforma o sito e non per altri) rispetto all’esperienza degli utenti, sul rapporto di reciproca fidelizzazione tra brand e consumatori attraverso contenuti coinvolgenti, sulla sua molteplicità espressiva, su materiali multimediali (testi, immagini, audio e video) combinati insieme in modo coerente e coeso rispetto allo stile della pubblicazione digitale che

li veicola. Dalla combinazione di queste concezioni, si può affermare che il *native advertising* è un contenuto pubblicitario e commerciale sponsorizzato, che adotta la forma e la funzione di un contenuto editoriale specifico, con l'obiettivo di replicare l'esperienza degli utenti nel fruire di contenuti giornalistici invece che pubblicitari (Conill 2016, p. 2). Si tratta di un contenuto dal forte carattere transtestuale che "lo mette in relazione, manifesta o segreta, con altri testi" (cfr. Genette 1997) e richiama il rapporto dialogico di reciprocità tra generi differenti. Quando si parla del *native advertising* di Netflix ci ritroviamo di fronte a nuove testualità che ibridano almeno tre generi insieme: quello del giornalismo, quello della pubblicità, quello della serie televisiva, innescando un corto circuito tra reale e finzionale che merita di essere analizzato.

Guarderemo nello specifico, quindi, a tre produzioni sponsorizzate da Netflix: *Women Inmates*, un reportage dinamico sul sistema carcerario femminile che viene pubblicato su una pagina web del New York Times per pubblicizzare la seconda stagione di *Orange is the New Black*; *The Ascent*, una storia interattiva che ripercorre le vicende di celebri coppie presidenziali, pubblicata sul sito di *The Atlantic* per promuovere la terza stagione di *House of Cards*; *Cocainonomics*, un'inchiesta approfondita sui traffici di droga del cartello di Medellin e di Pablo Escobar uscita sul sito del *Wall Street Journal* per lanciare la nuova serie *Narcos*.

In tutti e tre i casi, si tratta di forme di narrazione che seguono i dettami dello *storytelling* digitale, quali l'interattività e la non linearità narrativa, per cui è l'utente a fruire della pagina web e dei contenuti a piacimento. Inoltre, nell'ottica di una semiopratica della fruizione mediale, la scelta del web permette di riflettere non solo le pratiche di visione

degli utenti su *device* tra loro distinti (che sono portati a costruire connessioni tra contenuti e a cercare informazioni su di essi in rete), ma a radicare la centralità stessa del web come ambiente di distribuzione, visione, elaborazione e diffusione dei contenuti stessi.

L'obiettivo è quello di rendere accessibili i contenuti di un progetto simultaneamente su supporti e piattaforme tecnologiche diverse, senza provocare né subire eventuali, involontarie sovrapposizioni e interferenze provenienti dall'esterno del sistema. L'accessibilità dei contenuti viene garantita grazie alla partnership con tre delle maggiori testate giornalistiche che pubblicano anche *online* negli Stati Uniti, le quali offrono il link al proprio oggetto pubblicitario visibile sulla *home page* del sito. La traduzione intersemiotica della serie televisiva sul web viene sviluppata sia mantenendo l'*ethos* della serie sia adattandola alle proprietà del supporto mediale scelto, operando così in continuità all'interno di un unico sistema a comunicazione integrata, di cui la cifra discorsiva principale è il contatto tra il testo della serie televisiva e il contesto della realtà a cui si riferisce, unendo testi, video, dati statistici, social e audio in un'unica storia immersiva sul web.

5.2 *Transtestualità digitale: il remix dei generi discorsivi*

Quando si parla del *native advertising* di Netflix ci ritroviamo di fronte a nuove testualità che impongono la loro appartenenza a una determinata classe di testi ascrivibili a generi specifici, di cui si ha una percezione storica e che presuppongono una loro problematizzazione (cfr. Todorov 1993). Un primo nodo da sciogliere è relativo a una prima caratteristica del *native advertising*, che trascende la

dimensione dei generi discorsivi per fare un passo indietro e focalizzarsi sull'esperienza dello spettatore, da cui, come vedremo derivano le stesse strategie di marketing nativo e soluzioni discorsive in cui più generi si ritrovano ibridati. Tuttavia, non è che la miscellanea di generi che si ritrovano sovrapposti abbia portato alla scomparsa dei generi stessi, o alla loro disattivazione come utile categoria di analisi, se vogliamo riprendere il dibattito lanciato da Blanchot sulla critica dei generi letterari (cfr. Blanchot 1969). Anzi, il web che si presenta come realizzazione della nuova forma di "libro a venire", benché su diverso supporto, non cartaceo, manifesta in termini concreti la riflessione di Todorov (1993) sul fatto che i generi non scompaiono in quanto tali, ma piuttosto sono rielaborati a partire dalle loro versioni passate, così che se un contenuto trasgredisce il suo genere non lo rende inesistente, ma piuttosto lo impone come struttura discorsiva implicita. Detto altrimenti, i generi non sono statici e stabili, benché vi siano caratteristiche costitutive, isotopiche, che rendono un testo allineato con uno o più generi.

In che modo la questione del contagio tra generi può riverberarsi sulla questione del rapporto tra reale e finzionale, che afferiscono a generi discorsivi divergenti? Per rispondere a questa domanda ed entrare nel dettaglio del *native advertising* di Netflix è bene partire dall'esperienza dell'utente, dello spettatore, del destinatario della comunicazione.

Abbiamo accennato prima come la mobilità e la pervasività delle serie televisive hanno permesso agli utenti di usufruire di materiali culturali visivi, la cui disponibilità ha contribuito a portare gli utenti a mettersi in gioco con pratiche di *social remix* per cui ci si appropria di questi materiali *online* per creare associazioni grafiche creative e persona-

lizzate che, una volta divenute strategie discorsive istituzionalizzate, hanno caratterizzato una cultura che Jenkins ha chiamato convergente (Jenkins 2007), di cui vedremo due esempi. Il design narrativo *dinamico* delle serie televisive si è lasciato contaminare dall'imitazione delle tattiche proprie della cultura digitale, come partecipazione, rimediazione e *bricolage* (Deuze 2006), finché la *logica della tattica* è diventata la *logica della strategia* (cfr. De Certeau 2001). Sia il comportamento migratorio degli utenti tra contenuti e *devices* differenti sia i contenuti stessi che sono stati resi fruibili su diversi supporti medialità sono le unità intorno alle quali, grazie a fattori materiali come l'aumento della velocità di connessione, reti wi-fi capaci di supportare lo *streaming* online di buona qualità, è maturato l'impatto di una piattaforma come Netflix. Nei termini di una semiotica dell'esperienza mediale, è interessante osservare come la partecipazione attiva di un consumatore di oggetti culturali come le serie televisive sia considerata come fondamentale per la circolazione dei contenuti delle stesse serie televisive: in termini discorsivi, il destinante dell'enunciazione presuppone in una fase di progettazione il ruolo di un destinatario, che a sua volta diviene destinante di una nuova comunicazione inerente all'enunciato di cui è destinatario, per esempio commentando su un social media o su un *web magazine* le novità che contraddistinguono un determinato personaggio della propria serie preferita.

Progressivamente, quindi, le serie televisive si impongono sia come occasione di discussione, orizzonte culturale trasversale a pubblici lontani e tra loro divergenti, benché accomunati dalla fruizione dello stesso oggetto culturale, sia come elementi di archivi culturali – enciclopedie si direbbe con Eco (cfr. Eco 1975) per accedere a risorse visive utilizzate in pratiche di *social remix online*. In altre paro-

le, le serie televisive sono diventate oggetti complessi (cfr. Mittell 2015) che hanno rinnovato il rapporto con i loro spettatori a tal punto da essere utilizzate come codice conversazionale di mediazione tra universi di senso divergenti.

Veniamo così al primo esempio. Quando Donald Trump lancia su Twitter l'immagine che richiama a livello plastico per *lettering*, colori, posa della sua figura e a livello tematico per il contenuto della frase uno dei protagonisti de *Il trono di spade* e la *tag-line* della serie, la strategia discorsiva implica che l'utente sia in grado di decifrare il riferimento del tweet, sulla base di una condivisione collettiva di una porzione di enciclopedia culturale in cui è registrata la conoscenza dell'universo tematico e figurativo de *Il trono di spade*. In questo esempio, è interessante il fatto che l'immaginario di una serie televisiva diventi il codice per lanciare un conflitto diplomatico con un'altra nazione, in questo caso l'Iran, la quale a sua volta, su Instagram, risponde con una contro-immagine in cui il generale delle forze speciali iraniane Quds, Qassem Soleimani replica plasticamente, negli effetti cromatici e nella postura del corpo, come un "estraneo", membro dell'armata di non morti che preme ai confini settentrionali di Westeros pronto a invaderlo, opponendosi quindi alla famiglia Stark richiamata dall'immagine di Trump. Se da una parte, nella semiosfera del discorso statunitense, il testo che accompagna il ritratto recita "Le sanzioni stanno arrivando", dall'altra si legge "Mi opporrò a te". Da questo caso possiamo dedurre come la cultura si definisca nelle pratiche di produzione del senso. Le norme regolative che permettono l'organizzazione di una data cultura non sono sovradeterminate e stabilite una volta per tutte, ma fissate anche in rapporto di traduzione con altri testi del proprio sistema di segni (traduzione interna) o con testi di un'altra semiosfera (traduzione esterna). Una serie

televisiva diventa, così, meccanismo di traduzione tra due semiosfere in collisione, attraverso una pratica di *social remix* in cui il discorso politico si contamina con i riferimenti figurativi e tematici de *Il trono di spade*, mediante il ricorso a diverse piattaforme di social media. La realtà si appoggia così alla serie televisiva e le operazioni di *social remix*, così istituzionalizzate e al tempo stesso così aderenti alle pratiche quotidiane di utenti che si diletano con software di *editing* visivo come Photoshop¹, contribuiscono a contaminare tra loro generi discorsivi lontani: da una parte il genere politico che annuncia un'intenzione reale (le sanzioni) già diffusa su altri canali e ripresa da notiziari televisivi e articoli di giornale *online*, dall'altra parte il genere *fantasy* che aiuta a connotare e posizionare in termini passionali la figura e il tema del discorso, oltre che a strizzare l'occhio al pubblico di affezionati della serie tv, con una prolifica transtestualità (cfr. Genette 1997), esito però di una casualità non ricercata dalla stessa emittente che ha prodotto la serie – e che ha mal digerito un simile utilizzo del proprio repertorio visivo a fini politici, come esplicitato in un tweet di risposta a quello del Presidente degli Stati Uniti².

Il risultato è che le storie, come quella che racconta le vicissitudini del regno di Westeros ne *Il trono di spade*, hanno un potere, invadono le nostre vite proponendo cornici interpretative che fanno parte delle strutture cognitive con le quali pensiamo. Ogni cornice si combina con altre per formare strutture più complesse: se uniamo parola a immagine, il potere della storia aumenta, acquisisce profondità e complessità, fino a delineare un campo di battaglia tra

1 Si vedano le immagini a risposta del tweet di Trump che per imitazione, ripetizione e variazione introducono altre interpretazioni visive del suo "meme".

2 Si vedano le immagini in appendice.

due forze contendenti che si affrontano a colpi di citazioni, scelte plastiche, ruoli tematici, *tag-line*. La semiotica, come auspicato da Greimas (1987), indaga le reti di superficie dei fenomeni di senso (cioè quando si passa dal livello astratto e profondo delle strutture semionattive a un livello in cui emergono forme e modalità umana, come soggetti che si scontrano, figure, temi) per coglierli nel loro effetto sulla vita della gente.

A proposito, ecco un secondo ulteriore esempio: in apertura del suo libro sulla cultura convergente, Jenkins riporta l'avventura di un grafico, Dino Ignacio, che lanciò un sito web in cui Bert, personaggio di Sesame Street, era protagonista di una serie di montaggi visivi creati per puro divertimento dal titolo "Bert is the Evil", in cui l'immagine del pupazzo era accompagnata a personaggi malvagi di varia natura (Bin Laden, Unabomber, ecc.) oppure era travestito da esponente del Ku Klux Klan. Queste immagini, attraverso una serie di vicende, sono diventate virali su scala globale, tanto che alcuni fan di Sesame Street, serie tv da cui arriva il personaggio di Bert, iniziarono a creare nuovi siti web con nuovi fotoritocchi in cui i vari personaggi della serie erano accostati a terroristi. Da una pratica di social remix, Dino Ignacio ha creato una controversa internazionale a tal punto che "Bert è il male" ha assunto i tratti dell'asserzione, come se fosse una verità oramai conclamata (Jenkins 2007, pp. XXIII-XXIV).

Se riprendiamo l'input di ricerca di Jenkins, che si domandava cosa possa significare per utenti e cittadini immerersi in una cultura partecipativa trovarsi "troppo vicini alla realtà" (*ibidem*) e in che modo questo processo possa portare alla trasformazione della società, potremmo affermare che l'ibridazione tra elementi finzionali ed elementi reali li condiziona entrambi: da una parte *Il trono di spade* rischia

di ritrovarsi cannibalizzato da Trump e da Soleimani, così come dal conflitto diplomatico Usa/Iran, e viceversa, così come Bert è stato giudicato malvagio a forza di essere accostato a figure malvagie. In termini semiotici, l'accostamento figurativo ha indotto una variazione del ruolo tematico di Bert rispetto alla serie televisiva (in cui è l'amico studioso e razionale di Ernie), dovuto a un processo di imitazione, ripetizione e variazione che, in termini aspettuativi, è stato generato dalla quantità di repliche prodotte; invece, l'accostamento a figure ispirate a *Il trono di spade* ha portato a una conferma del ruolo tematico sia di Trump sia di Soleimani su fronti opposti, dovuto in termini modali all'autorevolezza del loro ruolo, antagonisti ma accomunati da un unico orizzonte di senso (la serie di riferimento), attraverso il quale hanno combattuto utilizzando imitazione, ripetizione e variazione. In entrambi i casi, l'osservazione dei fenomeni visivi ci permette di cogliere un potenziale effetto sui destinatari, ovvero un potenziamento del valore conoscitivo dell'"immaginale" (Maldonado 2005, p. 57), della capacità dell'immagine di divenire forma simbolica, forza evocatrice e generatrice di un *mundus imaginis*, come suggerì Corbin, alla luce della crisi tra lo statuto della finzione e quello della realtà: qualcosa di troppo finzionale che diventa così vero da determinare una tensione. Inoltre, è rilevante il fatto che tale crisi avvenga mediante un meccanismo di intertestualità in cui generi diversi sono remixati tra loro: il genere di animazione si ibrida con il genere fotografico, dando vita a soluzioni grottesche nel caso di Dino Ignacio, mentre nel primo, come abbiamo già avuto modo di vedere, il genere del discorso politico si sovrappone al genere fantasy de *Il trono di spade*, palesando il ruolo della serie televisive come orizzonte di senso funzionale sia per

pratiche di intrattenimento sia per pratiche di posizionamento politico-strategico.

La diffusione di questi contenuti e di queste pratiche di social remix, di cui soggetti istituzionalizzati, utenti e media si appropriano, sancendo la dispersione del confine netto tra consumo e produzione in una dinamica di co-partecipazione attiva, porta a modalità casuali di commistione tra reale e finzionale, che producono un “effetto reale” con l’esito, grazie alla promiscuità dei repertori figurativi e tematici delle serie televisive, di arricchire la nostra esperienza, di fornire “più esperienza di quella che noi avremmo potuto raccogliere, senza la mediazione dell’immaginale, in un rapporto empirico con la realtà” (*ibidem*). Come sostiene Jenkins, questo processo deriva dal fatto che “i consumatori sono stimolati a ricercare nuove informazioni e ad attivare connessioni tra contenuti mediatici differenti” (Jenkins 2007, p. XXV). Benché la cultura convergente, secondo Jenkins, non sia essenzialmente “un processo tecnologico che unisce varie funzioni all’interno degli stessi dispositivi”, è pur vero che il *social remix*, con le sue caratteristiche di mobilità, modularità variabili e interscambiabili, di capacità degli utenti di generare loro stessi contenuti grazie a software facilmente accessibili direttamente *online*, ha nutrito una *software culture* (cfr. Manovich 2010) in cui la commistione di generi, il *pastiche* e il *remix*, cioè prodotti composti, in tutto o in larga parte, da porzioni tratte da altri oggetti preesistenti, per lo più con intento citazionista, imitativo, replicativo, sono la produzione discorsiva principale. Senza software di *editing* grafico, l’accostamento di Bert con terroristi vari sarebbe stato impossibile, e senza il web non avrebbe ricevuto una simile eco (che tra l’altro l’ha fatto diventare, con una riappropriazione e un *misunderstanding*, un’icona delle manifestazioni mediorientali anti-americane,

come ricorda Jenkins); stessa considerazione si può proporre per la battaglia visiva tra Trump e Soleimani ricorrendo a *Il trono di spade* e a piattaforme social in cui coinvolgere le persone. Se da una parte le *corporation* hanno attivato la partecipazione degli utenti, consumatori e produttori di connessioni mediali, dall'altra parte tale cambiamento culturale è stato condizionato dalle possibilità offerte in termini espressivi e di comunicazione dalle tecnologie, dai *devices* mobili, dal web e dai software, con ripercussioni sulle capacità di leggere la realtà in modo intertestuale.

In altri termini, come le pratiche di *social remix* hanno contribuito a creare un genere di prodotti ibridi, in cui la realtà si appoggia alla fiction televisiva facendola collimare in un fertile meccanismo di richiami intertestuali. Per questa ragione è interessante osservare in che modo tali tattiche discorsive siano adottate dalle emittenti stesse che producono le serie televisive. In tal senso, tornando al nostro oggetto di analisi con un focus sulla *user experience*, possiamo introdurre il secondo nodo da sciogliere del *native advertising* di Netflix, che è relativo alla sua articolazione discorsiva, ai rimandi transtestuali e al *remix* dei generi discorsivi.

Nei tre prodotti editoriali che vogliamo analizzare (*Women Inmates*, *The Ascent*, *Cocainenomics*) abbiamo due livelli in cui viene messo in gioco tale rapporto: da una parte vi è l'inserimento di un contenuto pubblicitario all'interno di un palinsesto giornalistico, con il link all'oggetto testuale di *native advertising* disponibile nello stesso formato del contenuto giornalistico; dall'altra parte vi è il contenuto di una serie televisiva che innerva un contenuto di carattere giornalistico, poiché il contenuto, presentato mediante un discorso giornalistico, riprende elementi figurativi e tematici della serie televisiva. Prima di entrare nel dettaglio, è bene definire come intendere il concetto di *native adverti-*

sing nell'alveo più ampio di quella che Mittell chiama *complex tv*: se il successo di un programma viene decretato dalla capacità di attrarre, trattenere e far espandere un pubblico, è necessario seguire, come abbiamo visto in precedenza, la semiopragmatica della fruizione mediale per cui sono gli spettatori "a sviluppare i propri metodi di comprensione tramite una visione e un coinvolgimento a lungo termine" (Mittell 2017, p. 431).

Per comprendere meglio contenuti e direzioni narrative, gli spettatori ricorrono quindi "a pratiche di orientamento e di mappatura, in particolar modo attraverso la creazione di palinsesti orientativi" i quali richiedono paratesti, "dal momento che il tentativo di orientarsi in un mondo narrativo ci pone al di fuori di esso" (*Ibidem*). In questa direzione, Mittell propone tre tipologie di paratesti orientativi: a) il *riepilogo*, "ossia il riassunto del materiale narrativo in modo chiaro e lineare"; b) l'*analisi*, "esaminando il materiale narrativo attraverso una rappresentazione, spesso grafica o video, che amplia il lavoro già fatto dal riepilogo"; c) l'*espansione*, che "riguarda piuttosto ciò che succede al di fuori di essa, creando collegamenti tra la serie e altre sfere extratestuali, che si tratti di altre serie di finzione o di elementi del mondo reale" (*ivi*, p. 438). I tre oggetti di *native advertising* sono ascrivibili alla terza tipologia: la serie televisiva si appoggia al reale per supportare ciò che accade in essa. Infatti, i tre siti web esplorano una sfera extratestuale e si inoltrano nei territori del contesto per raccontare lo sfondo reale a cui la serie fa riferimento. *Women Inmates* è un reportage sulla condizione in cui versano i carceri femminili riportando la testimonianza di alcune donne prigioniere; *The Ascent* ripercorre le biografie, il destino politico e la relazione sentimentale delle coppie presidenziali degli Stati Uniti d'America, utilizzando la prospettiva di giorno-

listi, autori, accademici ed esperti di leadership; *Cocainomics* è un reportage sull'ascesa del cartello di Medellín nel traffico internazionale di droga, a partire dalla figura di Pablo Escobar. Ognuno di questi tre prodotti agisce in modo diverso nel rapporto tra i generi coinvolti e lo fa attivando diverse modalità di transtestualità o transmedialità.

Innanzitutto, è bene considerare che, sempre tenendo come riferimento l'aumento della complessità narrativa nelle serie televisive secondo un design *variabile* (trama non lineare) e *dinamico* (coinvolgimento della relazione con i destinatari della comunicazione), si ha una compresenza di più generi all'interno della stessa storia. *Orange is the New Black*, *House of Cards* e *Narcos* hanno in comune l'appartenenza al genere *drama*, ma al tempo stesso sono costruiti in termini *architestuali* in quanto inscrivono al loro interno tratti di altri sottogeneri: *Orange is the New Black* è un "comedy drama", *House of Cards* è un "political drama" e un thriller, *Narcos* è un "crime drama" biografico. Questa considerazione dimostra che è già intrinseca alla struttura discorsiva della serie televisiva una commistione di più generi discorsivi, che peraltro si riverbera sulle scelte del *native advertising* il quale, lavorando proprio sul livello delle figure e dei temi principali delle serie che intende pubblicizzare, le conferma e le espande ulteriormente.

In secondo luogo, l'inserimento di un contenuto pubblicitario all'interno di un palinsesto giornalistico presuppone una dinamica *ipertestuale* e *metatestuale* tra il contenuto di *native advertising* e il formato del contenuto giornalistico: abbiamo in campo due testualità tra le quali intercorre una relazione funzionale, nel senso che il rapporto che li lega segue le proprietà ipermediali del web, per cui un testo viene inserito in un altro, ma non a modo di commento o rimando o citazione bensì di legame, anche critico e riflessivo, cioè

metatestuale. Il contenuto pubblicitario replica così lo stile di presentazione dei contenuti giornalistici sul web, creando risonanze ed effetti di *camouflage* discorsivo (cfr. Carlson 2014). Inoltre, il contenuto di una serie televisiva che innerva un contenuto di carattere giornalistico, e viceversa, presenta una dinamica *intertestuale* tra il discorso giornalistico gli elementi figurativi e tematici della serie televisiva, con la presenza effettiva di un testo, e del suo genere, in un altro. La dimensione intertestuale del discorso, in cui il contesto reale diventa riferimento del testo giornalistico che si ispira alla serie televisiva, ci orienta quindi a una migliore definizione di alcune categorie utili per analizzare le modalità dei tre testi multimediali che stiamo trattando.

5.3 Dalla serie televisiva al discorso giornalistico: l'effetto reale in gioco

Per vedere come lo storytelling digitale e immersivo del *native advertising* di Netflix viene progettato, è bene tenere presente i nuclei principali delle serie televisive a cui fa riferimento. Da una descrizione dell'impianto narrativo di ognuna delle tre serie passiamo alle scelte discorsive operate all'interno dei siti web corrispondenti di *native advertising*. Per farlo, è utile provare a capire in che modo la dinamica intertestuale viene recepita dal discorso giornalistico, che è il genere di riferimento dei tre oggetti in esame (che intendiamo come testualità complesse), a partire da una messa in discussione della divergenza tra testo e contesto.

Secondo Lotman, la specificità del testo non risulta che dall'incontro di un grande numero di strutture che, prese isolatamente, sono di carattere generale (Lotman 1964). Sono le strutture discorsive a essere trasversali a qualsiasi

fatto testuale. Il testo non si limita a veicolare contenuti, ma presenta al suo interno un'immagine della situazione di comunicazione. Per Lotman, un testo nasce dall'intersezione di un autore, un pubblico e una "presenza di determinati contrassegni strutturali, percepiti come segnali del testo" (Lotman 1993, p. 147), categorie che possono essere concepite come enunciatore (o destinante), enunciatario (o destinatario) ed enunciato.

Possiamo quindi dire che il livello del discorso articola l'interazione tra queste figure. Così facendo, è possibile affermare che un testo, costruito mediante determinate articolazioni discorsive, esibisce un discorso intorno a un "qualcosa". Se applichiamo questa combinazione tra testo e discorso al campo del giornalismo e del *native advertising*, possiamo ricavarne spunti interessanti. Che cosa è quel qualcosa di cui il testo parla? Il testo giornalistico propone un discorso solo sulla realtà? Oppure è un modo di parlare a se stesso, alla cultura di cui è espressione, all'enunciatore e all'enunciatario della serie televisiva in questione?

Vorremo provare a rispondere a questi spunti, premettendo che la realtà degli eventi è costruita attraverso determinati meccanismi di messa in discorso, con annesse le costrizioni socioculturali che la permeano e la trasformano. La messa in discorso ha una sua dimensione sociale, che articola e deposita insieme strutturati di conoscenze e forme significanti nella memoria di una collettività. Il senso di realtà deriva così anche dagli universi di sapere convocati nel discorso, che devono essere coerenti rispetto alla sfera culturale di riferimento di una comunità di interpreti. Il discorso, sottomesso al filtro delle diverse modalità di espressione (scrittura, audio, visivo, multimedia, etc.) presenta una certa versione della realtà, ma non solo: la manipola, la orienta, la illustra, laddove il senso del termine manipolare

è costruire un insieme di elementi a disposizione in un universo significante. Così, la realtà, di cui si ha percezione ed esperienza, viene presa proprio come universo significante, non come un referente bruto, inerte e passivo, ma come indicato e designato da altri discorsi. Il discorso giornalistico traduce al suo interno sostanze già significative che, messe in forma e in relazione a uno sfondo evenemenziale, determinano una versione della realtà piuttosto che un'altra. Al centro dell'analisi sociosemiotica vi sono, infatti, "i modi in cui la società entra in relazione con se stessa, si pensa, si rappresenta, si riflette attraverso i testi, i discorsi, i racconti che essa produce al suo interno" (Marrone 2001, p. XIV). Queste considerazioni possono valere anche per gli esempi fatti nel paragrafo precedente su *Il trono di spade* e la campagna "Bert is the Evil". Infatti, sono stati pubblicati articoli giornalistici sul web che mettevano in evidenza, in quanto notizia, quale emergenza selezionata nel mare magnum evenemenziale disponibile al mondo e all'interno della mediasfera (cfr. Appadurai 2001), il connubio tra diplomazia e serie televisiva, adottando come filtro rilevante proprio il riferimento alla serie televisiva in quanto elemento capace di negoziare significati tra due universi distanti. In questi termini, l'immagine di Trump che annuncia l'avvio di sanzioni è una forma testuale il cui contesto può essere la serie televisiva, e viceversa (ovvero il testo televisivo ha come contesto la realtà alla quale viene messo in relazione); o meglio, per fare in modo di descrivere in modo proficuo il rapporto tra due semiosfere divergenti (la diplomazia e la serialità televisiva) è stato necessario risolvere la dicotomia tra testo e contesto, secondo la quale il primo, di competenza semiotica, viene visto come oggetto autonomo, con limiti definiti, istituzionalmente previsti o prevedibili, mentre il secondo, di competenza sociologica, è visto come "luogo

delle pratiche sociali e degli usi concreti in cui il testo finisce per inverarsi e al tempo stesso per dissolversi” (Dusi 2004, p. 381). La sociosemiotica neutralizza tale scarto attraverso l’apertura del concetto di testo e la centralità della categoria di discorso. Alla luce delle premesse precedenti, possiamo precisare che il discorso viene: a) identificato con il concetto di processo semiotico, a sua volta visto come “insieme di pratiche discorsive”; b) identificato con l’enunciato nel suo farsi; c) considerato “ciò che è costituito dall’enunciazione”, risultato della messa in discorso, con l’apporto di un surplus di articolazioni significanti”; d) messo in relazione con un campo semiotico (il discorso letterario, filosofico, giuridico, giornalistico, ecc.) “per effetto della sua connotazione sociale” (Greimas e Courtés 1986, pp. 107-110).

Per entrare nello specifico del discorso giornalistico e del suo rapporto con la serie televisiva, torna utile intendere il discorso anche come insieme di regole che definiscono un genere, che si realizza in varie forme testuali. Un’analisi esaustiva del discorso giornalistico presupporrebbe l’analisi dei testi che lo producono attraverso diverse sostanze espressive, dai giornali al telegiornale sino al web, ognuna con libertà e costrizioni e potenzialità semantiche diverse nel produrre significati ulteriori (Marrone 2001, p. 71). Potremmo partire dal constatare che sarebbe più opportuno parlare “di” discorsi giornalistici, visto il vasto repertorio di forme discorsive disponibili e tra loro articolabili, dal linguaggio verbale a quello visivo fino a quello multimediale, e non più “del” discorso giornalistico. È una proposta che ricaviamo da un’indicazione di Greimas e che coinvolge

il problema di sapere cos’è il discorso – nel senso semiotico [...] Se si considerano le diverse semiotiche dal punto di vista delle loro componenti sintattiche e semantiche, ci si accorge che alcune di esse – la semiotica letteraria per esempio – sono indif-

ferenti ai contenuti investiti, e che altre, al contrario, lo sono a eventuali organizzazioni sintattiche [...]. Poiché tutti i contenuti, quali essi siano, possono essere assunti come letterari, il discorso letterario potrebbe eventualmente fondare la sua specificità solo sulle forme sintattiche che mette in opera. Tuttavia, la varietà delle sue forme è tale che la semiotica letteraria si presenta molto più come un vasto repertorio di forme discorsive e non come una struttura sintattica definibile: ci sono dei discorsi letterari, ma non si può parlare del discorso letterario. (Greimas, Courtés 1979, p. 110, trad. it.)

Possiamo parlare del discorso giornalistico come Greimas parla del discorso letterario? Se consideriamo il discorso giornalistico come genere di discorso, esso non dipende da configurazioni fissate una volta per tutte, ma “da modelli sociali in continua trasformazione e in perenne traduzione reciproca” (Marrone 2001, p. XXVII). Il testo giornalistico multimediale manifesta allora un genere discorsivo, quello giornalistico, soggetto alle dinamiche culturali, vi si adegua o lo rigenera, proponendosi come sistema aperto “che possiede al suo interno le regole di passaggio verso altri discorsi”. Si risponde così da una parte all’esigenza metodologica della semiotica di partire dagli enunciati, e dall’altra a un carattere peculiare del discorso: la formazione regolare degli oggetti, come indica Foucault (1969, pp. 65-66 trad. it.), si designa non rispetto alle cose che vengono prima del discorso, ma nel discorso stesso.

Nel caso del *native advertising*, è interessante capire come il discorso giornalistico elabori contenuti che appartengono alla dimensione finzionale della serie televisiva in una sorta di inchiesta in formato di web documentario interattivo. È come se la serie televisiva non bastasse a se stessa e avesse bisogno di un supporto giornalistico per evocare lo sfondo reale, in termini sociologici e psicologici, all’interno del quale si staglia la storia che sta raccontando. Viceversa,

in un rapporto di mutua intertestualità, è come se il discorso giornalistico non bastasse a se stesso e avesse bisogno di replicare strutture discorsive, temi e figure presenti della serie, per meglio calibrare il suo sviluppo. In altre parole, è come se il *native advertising* facesse leva su una reciproca lacuna, sia del discorso giornalistico sia del discorso della serie televisiva, constatando che, se messi in relazione, non incorporano il proprio contesto, non contengono in sé il proprio codice semantico e non garantiscono le condizioni sufficienti a garantire la loro leggibilità, a differenza del discorso letterario (cfr. Bertrand 2002). In effetti la natura del discorso della serie televisiva, pur per certi versi avvicinandosi alle proprietà del discorso letterario, nel senso di contenere un proprio contesto e codice semantico, è incentrata sulla serialità complessa che, come abbiamo visto, stimola lo spettatore a cercare contesti e codici altrove, spingendo le produzioni a espandere l'universo narrativo della serie in altre piattaforme anche attingendo a universi extra-testuali. Il *native advertising* applicato alle serie televisive, per ragioni promozionali, interpreta quindi queste tendenze. Se tali discorsi non incorporano il proprio contesto e il proprio codice semantico, è pur vero che, come precisa Lotman, nessun sistema segnico possiede un meccanismo che gli consenta di funzionare isolatamente (Lotman et al. 1973, p. 107). Per risolvere questo problema, ci viene in aiuto proprio la dimensione discorsiva. Il contesto e il codice semantico di un testo giornalistico o di una serie televisiva possono essere ricavati dalla situazione comunicativa che vi è inscritta, dalla serie di testi e discorsi che sono messi in scena, in modo transmediale, nella mediasfera. In questo senso, il discorso giornalistico si trova sempre a negoziare un proprio contesto e un proprio codice semantico, e con esso anche il discorso della serialità televisiva, come emerge

da un oggetto di *native advertising* e dalla semiopragmatica della sua fruizione che, pur avendo determinati elementi ricorsivi e una struttura programmata, può essere declinata in pratiche di *social remix* diverse l'una dall'altra (Bert di *Sesame Street* poteva essere affiancato a delle principesse, invece che a dei terroristi, per esempio, e come effetto poteva divenire icona del movimento per i diritti civili). Gli effetti dell'intertestualità hanno un margine di imprevedibilità e casualità, che tuttavia può essere programmato. Il discorso non si presenta del tutto separato dal suo autore, pur venendo attualizzato dal lettore come qualsiasi testo. Lo stabilisce il patto veridittivo valido per il giornalismo: l'enunciatore viene delegato a osservare e informare sul mondo. L'enunciato è un suo prodotto, pensato per essere fruito dall'enunciataro. Quando la serie televisiva diventa risorsa intertestuale per il discorso giornalistico, la programmazione discorsiva può indurre a determinare che la serie televisiva stessa si possa intendere come discorso intorno alla realtà o sulla realtà, che quindi produce effetti di realtà. Per esempio, si può arrivare a pensare a *Narcos* come la vera storia di Pablo Escobar mai raccontata, nella sua intimità, da alcun giornalista; oppure a *Women Inmates* come la traduzione intermediale di una condizione sociologica ed esistenziale specifica, per cui la realtà sarebbe "così come" è stata narrata dalla serie televisiva.

Nel rapporto intertestuale tra discorso giornalistico e serie televisiva proposto dal *native advertising* vi è quindi pattuita la pretesa di dire qualcosa sulla realtà e che quanto detto abbia una sua fondatezza sulla base di un contratto di veridizione. Ciò chiama in causa il meccanismo di enunciazione e la messa in discorso di tale rapporto intertestuale. È l'istanza dell'enunciazione, infatti, a filtrare le informazioni e le strutture significanti immesse nel testo e a stabilire come

questo sia correlabile all'iscrizione di un valore di verità nell'enunciato: l'istanza mediatrice dell'enunciazione opera una messa in discorso e filtra la costruzione delle strutture discorsive (Greimas e Courtés 1979, p. 320 trad. it.). Il giornalismo costruisce e interpreta eventi o fenomeni mediante una messa in forma, li investe di senso, chiamando in causa sistemi semiotici, costrutti socioculturali che presuppongono determinate conoscenze piuttosto che altre, i quali sono continuamente usati nella creazione, nell'attribuzione di senso e nella lettura dei testi. Ora, gli enunciati giornalistici possono essere considerati sia "constativi", predicando una proprietà del mondo, sia "performativi", nel senso che si posizionano nel mondo, selezionando ed escludendo voci e informazioni, orientando il dicibile intorno a determinati fatti: nel *native advertising*, predicano le proprietà del mondo e selezionano voci e informazioni che arrivano da figure e temi che sono in simbiosi con l'universo di riferimento, che è il sistema semiotico delle serie televisive. La modalità di messa in discorso può cambiare in relazione alla serie, ma ciò che non cambia è il fatto che il sito di *native advertising* sussume forme discorsive, elementi figurativi e tematici della serie stessa, oltre che elementi tipici della storia immersiva, del paratesto orientativo e del contatto tra il testo della serie televisiva e il contesto della realtà a cui si riferisce, unendo ad esempio materiali multimediali, mappe, *visual graphic* e dati quantitativi.

Orange is the New Black è la storia di Piper che, in carcere per questioni di droga, incontra la donna, Alex, che l'aveva chiamata in causa durante il suo processo determinandone l'arresto. Dopo una fase di astio reciproco, le due protagoniste si riavvicinano. La serie si sviluppa intorno alle loro vite prima del carcere e in carcere, dove convivono con altre donne, le cui storie vengono raccontate in *flashback*.

Women Inmates, che è la traduzione della serie nel discorso del sito di *native advertising*, riprende il tema della serie televisiva, ovvero la condizione di vita nelle carceri femminili (cfr. immagine 4), con statistiche e tabelle che sintetizzano strategie linguistiche di cura del trauma (cfr. immagine 5), testimonianze tratte da ex prigioniere in formato fotografico con didascalie, audio, infografiche (cfr. immagine 6) e video (cfr. immagine 7), oltre che citazioni tratte da rappresentanti di associazioni che seguono da vicino la questione in oggetto, o anche citazioni della stessa protagonista, realmente esistita, che ha scritto il libro biografico dal titolo omonimo, da cui è tratta la serie televisiva. La figura discorsiva che allinea il contenuto dell'inchiesta giornalistica del *native advertising* alla serie televisiva è l'inserito audiovisivo di interviste di prigioniera, a carattere autobiografico, che raccontano la loro esperienza. L'effetto documentale di questi contributi video si sovrappone, in termini intertestuali, alla forma discorsiva della serie televisiva, che è basata, tramite *flashback*, sulla storia delle carcerate che convivono con Piper e Alex, determinando un effetto reale per cui è come se il racconto finzionale della serie televisiva, di per sé già supportato da un testo autobiografico (le memorie di Piper), fosse un discorso inerente alla realtà esistenziale delle stesse prigioniere intervistate per l'inchiesta sponsorizzata da Netflix sul *New York Times*. La realtà della serie televisiva è la realtà raccontata con fare documentale dal discorso giornalistico, e viceversa, e tale relazione è sancita da una messa in discorso giornalistica che riprende la figura attoriale e discorsiva della serie: la testimonianza di una persona che ha vissuto una parte della sua vita in carcere.

Nel caso di *The Ascent*, racconto giornalistico sponsorizzato su *The Atlantinc* sul legame sentimentale nascosto dietro la Presidenza degli Stati Uniti d'America, ovvero la cop-

pia di coniugi composta dal Presidente e della First Lady, la dimensione multimediale riprende gli elementi già presenti in *Women Inmates*, mentre la messa in discorso si concentra non tanto sul livello espressivo delle figure discorsive (l'inserito testimoniale che riprende le storie raccontate in *flashback* dei personaggi della serie), ma piuttosto sul recupero dei temi ancorati alla figura attoriale che domina *House of Cards*, di cui *The Ascent* è il prodotto di *native advertising*. Se nell'ambito del genere giornalistico *Women Inmates* è un reportage dal carcere, in *The Ascent* abbiamo una sinergia tra il contributo di cronaca rosa e l'analisi politica. Di fianco a dati e contributi fotografici di presidenti e *first lady* insieme anche in situazioni intime (cfr. immagine 9), si affiancano citazioni di esperti e studiosi anche in formato audiovisivo (cfr. immagine 10). Dato che nella serie televisiva troviamo le vicende di una coppia che ruota intorno alla Casa Bianca, il discorso giornalistico tematizza queste due figure, citando le vite di coppie presidenziali reali e analizzandone le implicazioni in termini di influenza sulla *leadership*, sulle decisioni e sul portato emotivo di entrambi, a partire dall'apertura che impone il tema della coppia presidenziale come un uno indivisibile (cfr. immagine 8), oppure il tema di quale sia la metà migliore del Presidente o la constatazione che la Presidenza coinvolge due persone, per finire con una *call* previsionale che crea aspettativa, ovvero quale sia la prossima coppia presidenziale, richiamando gli sviluppi narrativi possibili della terza stagione di *House of Cards*, promossa proprio da *The Ascent*. In questo caso, il discorso giornalistico è utile a costruire il contesto reale sul quale si staglia la dimensione finzionale della serie televisiva, orchestrando una risonanza intertestuale tra il livello finzionale e quello reale, risonanza confermata per esempio dall'uso che viene fatto del ricor-

so ai temi stessi di *House of Cards* per spiegare le dinamiche latenti degli intrighi del potere negli uffici governativi. Nel 2015, a proposito, come riporta l'agenzia Adnkronos³, l'allora premier italiano Matteo Renzi ha constatato come Frank Underwood, protagonista di *House of Cards*, non sia come Macchiavelli, specificando che spesso ciò che accade nella realtà è l'opposto di quello che accade nelle serie televisive: “ad esempio i membri del Parlamento non uccidono i giornalisti nella metro di Washington” disse Renzi, come a sottintendere in modo esplicito la tendenza del livello della finzione proposta dalla serie televisiva a cortocircuitare sul livello del reale. Nel 2016, questo cortocircuito diventa ancor più intenso, come possiamo leggere su *Wired*:

Occorre ricordare che Underwood è un personaggio di finzione e Trump [...] è un personaggio di finzione> aveva scherzato Kevin Spacey nel marzo 2016, non immaginando che poi il destino di The Donald sarebbe stato quello di finire nello studio ovale. Una costante delle precedenti stagioni di *House of Cards* era la netta distinzione tra la realtà e la serie tv: il Presidente Underwood è sempre stato lontano dall'immagine di Barack Obama, ma con l'avvento di Trump sembra che invece questo confine sia stato superato⁴.

Il rapporto tra finzione e realtà non è così esplicito nei due casi precedenti. Il contenuto della serie televisiva entra in termini intertestuali nel prodotto di *native advertising* mediante una messa in discorso in cui si riflettono sia

3 Si veda l'articolo online *Renzi cita 'House of Cards': "Machiavelli non è come Frank Underwood"*, pubblicato il 15/07/2015 e consultato il 15/11/2018 al link: https://www.adnkronos.com/fatti/politica/2015/07/15/renzi-cita-house-cards-machiavelli-non-come-frank-underwood_YCeSHHXITJqbUXdRL-2CoZM.html.

4 Si veda l'articolo online su *Wired* “House of Cards, quando la realtà supera la finzione”, pubblicato il 31/05/2017 e consultato online il 15/11/2018 al link: https://www.wired.it/play/televisione/2017/05/31/house-of-cards-la-realta-supera-la-finzione/?refresh_ce.

figure del discorso sul piano dell'espressione (la testimonianza autobiografica), sia figure attoriali e tematiche sul piano del contenuto (chi ha vissuto il carcere femminile; le implicazioni sentimentali nella gestione del potere da parte di una coppia presidenziale), senza tuttavia che nel discorso giornalistico intervengano elementi digitali, in termini di incorporazione ipermediale, che rimandano direttamente alla serie televisiva. Da una messa in discorso giornalistico che tiene separata e traduce, rielaborandoli, figure e temi della serie televisiva, come in *Women Inmates* e *The Ascent*, passiamo al caso di *Narcos* e del suo correlato promozionale sponsorizzato sul *Wall Street Journal*, l'inchiesta sul mercato della droga *Cocainomics*. Qui, alcuni estratti della serie televisiva in cui compare Pablo Escobar, protagonista del cartello di Medellin e di *Narcos*, sono utilizzati per integrare, arricchire, commentare la stessa inchiesta giornalistica, come se la realtà del discorso giornalistico non bastasse a se stessa e avesse bisogno del riferimento a una dimensione finzionale, in grado di mostrare ciò che il giornalismo non riesce a fare: Pablo Escobar in azione. Lo si coglie dalla grafica iniziale, in cui si affiancano con cromatismi differenti i primi piani del vero Escobar e dell'Escobar della serie *Narcos* (cfr. immagine 11). Più in dettaglio, la narrazione della fiction serve a presentare lati che il giornalismo non è mai riuscito a cogliere in termini audiovisivi, quali la messa in scena di eventi ripresi in report investigativi della polizia, come la visita ad un impianto di produzione di cocaina in loco o quando un convoglio viene bloccato dall'esercito, mostrando l'efficace violenza persuasiva del trafficante colombiano (cfr. immagine 12). Il sito web riprende, inoltre, il trailer della serie, che specifica di "basarsi su una storia vera", intersecando la storia di *Narcos* alle testimonianze di chi ha lavorato alle indagini sul cartello di Medellin (cfr. im-

immagine 13) oppure al racconto della trasformazione di Medellín dopo l'arresto di Escobar (cfr. immagine 14) con una modalità discorsiva che riprende il genere del documentario giornalistico. Supportato da infografiche temporali e spaziali (cfr. immagine 15), *Cocainenomics* è una disamina accurata delle varie implicazioni economiche del traffico della droga organizzato dal cartello di Medellín, passando dal ritratto del boss alle indagini, sino ai condizionamenti socioculturali che ne sono derivati, che si radica nell'universo narrativo della serie e a cui fa riferimento, laddove necessita un maggiore ancoraggio cognitivo e affettivo. L'effetto reale del discorso giornalistico si propaga sulla serie televisiva, programmando così la percezione che un discorso finzionale, quale è una serie televisiva, possa contribuire effettivamente a costruire la realtà. Infine, se osserviamo come la chiusura di *Cocainenomics* presenti una *gamificazione* dell'inchiesta giornalistica stessa (cfr. Bogost, Ferrari, Schweizer 2010), con un test di conoscenza per lo spettatore, possiamo affermare che la *user experience* delle serie televisive sia orientata, in termini discorsivi, a far collimare la dimensione finzionale a quella reale: dopo essersi immerso in una storia multimediale in cui il discorso giornalistico si interconnette, intertestualmente, al discorso della serie televisiva, l'utente è chiamato a verificare le sue conoscenze con domande relative sia a informazioni estrapolabili dall'inchiesta sponsorizzata sia a dettagli estrapolabili dalla serie televisiva. Inoltre, le domande sono accompagnate da un supporto grafico (una *gif*) che riprende sequenze della serie stessa (cfr. immagine 17) e, una volta risposto in modo corretto a un certo numero, si riceve una *bonus clip* della serie (cfr. immagine 18). Nell'ultimo modulo del sito, direttamente sotto il link dedicato al test di conoscenza, compare un richiamo a cosa voglia dire essere *narcos* ora, con la

precisazione che il tema continua a stimolare titoli giornalistici in tutto il mondo; a seguire, sono inseriti tre link a tre notizie selezionate da Netflix sul *Wall Street Journal*, come viene specificato in modo chiaro (cfr. immagine 19): “The power of the global drug trade continues to make headlines around the world. Previously published *Wall Street Journal* articles selected by Netflix”⁵.

L’obiettivo discorsivo di una sovrapposizione tra l’universo dei narcotrafficienti tutt’ora in azione nel mondo (e oggetto di notiziabilità) e l’universo dei *Narcos* della serie televisiva viene così sancito dall’istanza enunciativa, il soggetto enunciatore che si manifesta con una attorializzazione esplicita (“Netflix”) e con una competenza di selezione tipica della professione giornalistica. Nel momento dell’enunciazione, della messa in discorso, vengono così dispiegate le intenzioni informative dell’enunciatore. Secondo Greimas, l’istanza di enunciazione “viene a svolgere soltanto un ruolo di mediazione”, “fonda tale sapere su un’altra cosa e su un altrove, e lo collega, come riferimento, a un altro discorso o a un altro sistema del sapere” (Greimas 1991, p. 15). Il soggetto del discorso assume così il ruolo di stratega, che sa o finge di sapere qualcosa e al tempo stesso dota tale sapere di un piano di verità. Esso funziona come un’istanza di decisione che stabilisce criteri di selezione e opera le scelte (Greimas 1991, 159). Ecco allora che l’attività dell’enunciatore contribuisce a un “patto di veridizione” con l’enunciatario, sulla base del quale si producono effetti di reale e condivisioni di saperi.

Il testo giornalistico si può quindi assumere in quanto esito di una pratica significativa che non si limita al suo es-

5 Frase contenuta nel sito web *Cocainomics*, sponsorizzato da Netflix sul *Wall Street Journal* online, visitato il 14/11/2018 al link: <https://www.wsj.com/ad/cocainomics.html>.

sere un “sistema di relazioni interne” (Lotman 1995), ma che, in quanto “congegno di trasformazione della realtà”, si apre al rapporto dialogico con l’esterno. Esso dà vita così a un sistema aperto che possiede “al proprio interno le regole di passaggio verso altri discorsi, regole che predispongono il fraintendimento e il tradimento come fenomeni costitutivi del senso” (Marrone 2001, p. XXVII). Rappresentando al suo interno gli attori empirici che lo producono e lo fruiscono, un mittente e un destinatario, il testo finisce per trasformarli realmente e per dettare le regole pratiche per la sua stessa fruizione: la serie televisiva è un genere del discorso che si intreccia con quello giornalistico e ci parla della realtà, non solo quella dell’esperienza di fruizione e fidelizzazione di una serie televisiva vissuta da un utente. Possiamo allora affermare che, come conseguenza discorsiva del *native advertising*, le condizioni di leggibilità di un enunciato, quale un testo giornalistico e una serie televisiva, sono date dalla loro mutuale reciprocità intertestuale, in cui finzione e reale si compenetrano, anzi, in cui la finzione contagia la realtà, e viceversa.

5.4 *La risonanza sulle piattaforme digitali: verso il contagio della realtà*

Il contagio della realtà stimolato dalle strategie discorsive e transmediali con cui le serie televisive sono progettate, secondo un design dinamico, programmano l’effetto di efficacia veridittiva dell’*immaginale*, per cui l’esperienza semiopragmatica di fruizione di queste nuove testualità offre più esperienza di quella che noi avremmo potuto raccogliere attraverso un rapporto empirico con la realtà, come dicevamo riprendendo Maldonado (cfr. Maldonado 2005). Sembra di

vedere materializzate le lezioni di Walter Lippman sull'opinione pubblica e la professione giornalistica: "L'ambiente reale, preso nel suo insieme, è troppo grande, complesso e fuggevole per consentire una conoscenza diretta. Non siamo attrezzati per affrontare tante sottigliezze, varietà, mutazioni e combinazioni" (Lippman 1995, 18-19). Lippman parlava di una costrizione a costruire un ambiente in cui si è completamente immersi "su un modello più semplice per venirne a capo" (*Ibidem*); possiamo dire oggi che il modello è diventato, per ragioni tecnologiche, più complesso, interdipendente ed efficace, nonché più attrezzato per affrontare la complessità del reale, come dimostra il rapporto tra Netflix e il *native advertising*.

È come se la strategia di *native advertising* che abbiamo analizzato in queste pagine volesse indurre gli spettatori a una sorta di verifica della realtà (*reality check*), per cui le fiction propongono affermazioni sul mondo reale tali da indurre l'enunciario (o spettatore modello) ad attivare una modalità di interpretazione non finzionale (cfr. Bruun Vaage 2013). Benchè l'esperienza mediale sia "artificiale, preconstituita e seriale", definita da "un design esperienziale che sovrappone al mondo percepito direttamente un mondo percepito indirettamente" (Eugeni 2010, pp. 16-17 in Dusi 2014, p. 226), l'effetto prodotto è che "gli avvenimenti artificiali, anche se nascono direttamente dagli stessi media, sembrano essere più naturali e spontanei di quelli reali", con la conseguente tendenza a essere percepiti "come delle esperienze impoverite" e, infine, a diventare sempre più difficoltoso operare una distinzione tra la realtà e la sua costruzione (Codeluppi 2013, p. 17).

Dall'analisi del *native advertising* di Netflix è emerso che il gioco discorsivo che supporta questa interdipendenza tra il discorso giornalistico e quello della serie televisiva si fon-

da sull'intermedialità come strategia di provocazione del contagio finzionale sulla realtà. Il modello del design narrativo dinamico, infatti, coinvolge l'enunciatario-destinatario nel definire la leggibilità del racconto. Il *native advertising* rientra all'interno di quel territorio paratestuale orientativo che permette di ricollegare la dimensione finzionale con la realtà di fondo. L'enunciatario-destinatario, attraverso la sua *user experience*, diventa un agente creativo nella creazione pubblica della realtà. In questi termini, si neutralizza la distanza tra un modo di produzione *finzionalizzante*, che fa vibrare ai ritmi del racconto, ed uno *documentarizzante*, che lo investe di una questione di verità, secondo la distinzione semiopragmatica di Odin (cfr. Odin 2005). Tale neutralizzazione si risolve nell'emergere di un ulteriore modo di produzione che Odin definisce *energetico*, attribuibile alle nuove testualità televisive e digitali, le quali stabiliscono illusioni referenziali ibridando il verosimile alla finzione attraverso un'intertestualità che è copresenza, contaminazione, sovrapposizione, o "messa in risonanza tra testi" (Dusi 2014, p. 212). In questi termini, come fa Dusi nello studiare le influenze tra audiovisivo e media digitali, è utile riprendere la nozione di *risonanza* di Deleuze (cfr. Deleuze 1984), "un effetto di variazione e modulazione semantica dato dal considerare le relazioni di copresenza tra testi, con i termini di ognuno in perpetuo spostamento rispetto a quelli dell'altra", determinandone un perpetuo squilibrio l'uno rispetto all'altro (Dusi 2014) che, nel caso del *native advertising* di Netflix, come abbiamo visto, diventa la sostanza di un'intermedialità intenzionale e contagiosa tutta proiettata a una *fabulazione del mondo*. La competenza interpretativa e il confronto intertestuale hanno, così, un'elevata vischiosità sia per l'enunciatore (sia esso Netflix o, attraverso la sua delega, gli autori delle storie immersive che abbiamo visto)

sia per l'enunciatario, confermando l'assunto filosofico di Nietzsche per cui "non ci sono fatti, solo interpretazioni", per cui "il mondo vero alla fine è diventato favola", piuttosto che procedere verso l'auto-trasparenza secondo Vattimo: "Le immagini del mondo che ci vengono fornite dai media e dalle scienze umane, sia pure su piani diversi, costituiscono l'obiettività stessa del mondo, non solo interpretazioni diverse di una 'realtà' comunque 'data'" (Vattimo 1989, p. 38).

In termini semiotici, questa fabulazione di cui parla Vattimo si può ricollegare al fatto che "il soggetto dell'enunciazione non è più tenuto a cercare di produrre un discorso vero, ma si può limitare ad un discorso che produca l'effetto di senso verità" (Greimas 1984, p. 107). Tuttavia, se da una parte tutto ciò aveva indotto Greimas a parlare di una crisi della veridizione e dell'avvento di un'era di incredulità dovuta alla molteplicità dei discorsi sociali apparentemente eterogenei che si compenetrano e si intrecciano, ognuno dotato di una propria "veridizione" (*Ibidem*), dall'altra parte è da considerare, senza con questo ricadere in generalizzazione deterministiche, come le tecnologie digitali abbiano invece offerto nuove modalità per estendere e potenziare la messa in risonanza tra testi, generando così nuove testualità che riproducono nuovamente effetti veridittivi, ancora in perpetuo squilibrio l'uno dall'altro. Il contagio finzionale della realtà che abbiamo riscontrato nelle analisi dei tre prodotti di *native advertising* sponsorizzati da Netflix è così dovuto a un design narrativo dinamico che diventa anche design dell'esperienza mediale, con il web che si propone come ambiente di contatto simbiotico tra discorsi e materiali eterogenei, che afferiscono a generi diversi, come nel caso di quello giornalistico che incorpora l'universo discorsivo della serie televisiva. In questo senso, il web mate-

rializza la visualizzazione dei legami non solo ipermediali (i link), ma intermediali tra due testi, come l'inserimento in *Cocainonomics* di inserti audiovisivi che provengono da *Narcos*, oppure la riproposizione di elementi discorsivi ricorrenti e peculiari di una serie (o isotopie), quali il tema della coppia presidenziale in *The Ascent* o le testimonianze autobiografiche in *Women Inmates*. L'intermedialità, grazie al funzionamento di *software* che ne fondano le possibilità di realizzazione, viene resa, quindi, permanente, mappabile, visibile (cfr. Manovich 2010) come strategia per fondere insieme "realtà reale nella sua quotidianità e messa in scena reale grazie alla produzione di un mondo parallelo separato e al contempo connesso nelle forme della narrazione" (Boccia Artieri 2006, p. 192, in Codeluppi 2013, p. 13), mentre, invece, prima, l'intermedialità era transeunte, non mappabile e, soprattutto, visivamente immateriale. In questo sta la distinzione tra "realtà reale" e finzione che si è instaurata con l'avvento del romanzo borghese e si è riprodotta fino all'avvento del web 2.0 e dell'intermedialità digitale. "Ne è derivata una vera e propria riflessività, cioè la possibilità di confrontarsi continuamente con gli eventi e le finzioni relative agli stessi eventi" (Codeluppi 2013, p. 13), così che le persone hanno imparato "a passare senza nessuna difficoltà dagli uni agli altri" (*Ibidem*), replicando la situazione di comunicazione messa in scena dai simulacri dell'enunciazione dei prodotti di *native advertising* che abbiamo analizzato: un enunciatore e un enunciatario che passano tra eventi veri ed eventi finzionali, remixando tra loro non solo testimonianze di persone realmente vissute con quelle dei personaggi della serie televisiva, ma anche generi di discorso divergenti che si adattano reciprocamente.

In questa dinamica, possiamo ricercare i prodromi dell'apparizione di una nuova categoria epistemica, quella

della “post-verità” (cfr. McIntyre 2018; Montani 2010). Le culture, secondo Lotman, adottano un’attitudine rispetto ai propri segni. Foucault la chiama *episteme*. Se parafrasiamo e rinnoviamo il punto di vista di Greimas (cfr. Greimas 1984), ci troviamo allora di fronte a un radicale cambiamento di *episteme*, che consiste nella sostituzione del concetto fondamentale di verità con quello di *efficacia intermediale*.

Riferimenti bibliografici

- Appadurai, A.
2001, *Modernità in Polvere*, Meltemi, Roma.
- Bertrand, D.
2000, *Précis de sémiotique littéraire*, Nathan, Paris (trad. it., *Basi di sémiotica letteraria*, Meltemi, Roma 2002).
- Blanchot, M.
1969, *Il libro a venire*, Einaudi, Torino.
- Boccia Artieri, G.
2006, “Farsi media. Consumo e media-mondo: tra identità, esperienza e forme espressive”, in E. Di Nallo, R. Paltrinieri (a cura di), *Cum Sumo. Prospettive di analisi del consumo nella società globale*, FrancoAngeli, Milano.
- Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B.
2010, *Newsgames. Journalism at Play*, MIT Press, Cambridge.
- Carlson, M.
2014, “When News Sites go Native: Redefining the Advertising–Editorial Divide in Response to Native Advertising.”, in *Journalism*, doi: 10.1177/1464884914545441
- Codeluppi, V.
2013, *L’era dello schermo*, Franco Angeli, Milano.

Conill, R. F.

2016, "Camouflaging Church as State", in *Journalism Studies*, doi: 10.1080/1461670X.2016.1165138

De Certeau, M.

1990, *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Gallimard, Paris (trad. it., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001).

Deleuze, G.

1969, *Logique du sens*, Minuit, Paris (trad. it, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano, 1984).

Deuze, M.

2006, "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture", in *The Information Society*, 22 (2), pp. 63-75

Dusi, N. M.

2004, "Sociosemiotica", in M. Cometa (a cura di), *Dizionario di studi culturali*, Meltemi, Roma.

2014, *Dal cinema ai media digitali*, Mimesis, Milano.

Eco, U.

1975, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei Media*, Carocci, Roma.

Eugeni, R., Bellavita, A.

2006, "Mondi negoziabili. Il reworking del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in N. Dusi, L. Spaziantè (a cura di), *Remix/Remake*, Meltemi, Roma.

Foucault, M.

1997, *L'archeologia del sapere*, Bompiani, Milano.

Genette, G.

1982, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Seuil, Paris (trad. it, *Palinsesti*, Einaudi, Torino, 1997).

Greimas, A. J.

1983, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris (trad. it., *Del senso 2*, Bompiani, Milano, 1984).

Greimas, A.J., Courtés, J.

1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it., *Semiotica. Dizionario Ragionato della teoria del linguaggio*, La casa Usher, Firenze, 1986).

Greimas, A.J., Landowski, E.,

1979, *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, Hachette, Paris (trad. it, *Semiotica e scienze sociali*, Centro Scientifico Editore, Torino, 1991).

Jenkins, H.

2006, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York (trad. it., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).

Lippman, W.

1995, *L'opinione pubblica*, Donzelli, Roma.

Lotman, J. M.

1995, "Il problema del testo", in S. Neergard (a cura di), *Teorie contemporanee della traduzione*, Bompiani, Milano.

1992, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva (*La cultura e l'esplosione*, Feltrinelli, Milano, 1993).

2006, *Tesi per una semiotica delle culture*, Meltemi, Roma.

Maldonado, T.

2005, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano.

Manovich, L.

2010, *Software culture*, Olivares, Milano.

Marrone, G.

2001, *Corpi sociali*, Einaudi, Torino.

McIntyre, L.

2018, *Post-Truth*, The MIT Press, Cambridge, MA.

Mittel, J.

2017, *Complex Tv*, Minimum Fax, Roma.

Montani, P.

2010, *L'immaginazione intermediale*, Laterza, Roma.

Odin, R.

2005, *Della finzione*, Vita e pensiero, Milano.

Silverstone, R.

2002, *Perché studiare i media?*, Il Mulino, Bologna.

Todorov, C.

1993, *I generi del discorso*, La Nuova Italia, Firenze.

Brun Vaage, M.

2013, "Fictional reliefs and reality checks", in *Screen*, 54 (2).

Vattimo, G.

1989, *La società trasparente*, Garzanti, Milano.

6. La forma mediale e seriale della guerra e dei conflitti

6.1 Media, serialità e conflitti. La forma attuale del racconto di guerra

La guerra e i conflitti sono, ovviamente, uno dei temi non solo più “raccontati” e narrati, e non solo dai media attuali, ma dalle diverse forme narrative, spesso addirittura nelle diverse culture. Dunque, se come è stato detto, il “primo racconto è quello di guerra”, perlomeno nella tradizione culturale occidentale¹, esso tuttavia si dipana nel tempo e nello spazio con forme e modalità diverse. E non si tratta più dello stesso racconto. Ad esempio la tradizione degli studi di narratologia prima e poi di semiotica strutturale/narrativa, come ben si sa, pongono il conflitto al centro della stessa macchina narrativa: con le figure di antagonista e di opponente, di aiutanti e di astanti, di figure e di ruoli

¹ Su questo punto ci permettiamo di rinviare a Montanari (2004). Quanto ad un confronto con altre formule narrative e miti di altre culture sarebbe importante tenere conto in modo comparativo ad esempio delle tradizioni dei miti e delle narrazioni amerindie che di quelle provenienti dall’oriente. Pensiamo rispettivamente, oltre chiaramente a Lévi-Strauss, al lavoro di Pierre Clastres sulle forme della guerra nelle culture tradizionali centro-americane; così come a tutto il lavoro sulla cultura cinese, anche sulla concezione della guerra, portato avanti da François Jullien.

attanziali che si contrappongono; appunto, lottano per uno scopo o un oggetto di valore. In altri casi è la stessa tensione in vista di una manifestazione o attestazione o, ancora, sforzo per conservare una data identità a scatenare la forma della guerra e del conflitto.

Ma cosa succede nelle attuali forme della testualità seriale? Innanzi tutto proviamo a confrontare il tema e le figure del conflitto in senso ampio con le stesse definizioni di serie e di serialità mediale e in particolare televisiva. Diversi autori (cfr. ad es. Bernardelli 2016; Dusi, nel presente volume; Bernardelli, Grignaffini 2017; Eugeni 2010; Innocenti, Pescatore, Rosati 2013, Innocenti, Pescatore 2008) e anche a partire da alcuni scritti anticipatori di Eco², insistono sul fatto che l'odierna forma della serialità televisiva e mediale

2 Per un inquadramento introduttivo e una definizione generale del fenomeno delle serie e della serialità televisiva e una introduzione, anche sulle sue origini storiche, cfr. Innocenti, Pescatore 2008. I due autori, nel fornire una definizione della serialità, riprendendo un lavoro di Thomas Elsaesser, insistono come, da un punto di vista storico e socio-culturale, vi sia da sempre, sin dalle sue origini come fenomeno della modernità, un legame fra serialità, come ad esempio per il romanzo a puntate dell'800, formato e supporto tecnologico-comunicativo (sistemi di stampa e di riproduzione e circolazione a basso costo, fino, aggiungiamo, al montaggio e costruzione della pagina); e fino, insistono gli autori, al momento di apice con il feuilleton, in cui il formato, sottolineano, andrà ad influenzare anche la stessa forma della scrittura (ivi, p. 13): con intrecci, aperture e sovrapposizioni che in teoria potrebbero “non avere mai fine”. Sempre sul piano socio-culturale gli autori, rifacendosi alle ricerche di Monica dall'Asta, insistono sul fatto che le forme della serialità visiva e cinematografica dei primi anni del secolo XX si collegano ai nascenti modelli fordisti della produzione industriale. Ma, aggiungiamo noi, e a proposito di conflitto, non è un caso che siano proprio quelli gli anni a cavallo della Grande guerra e con case di produzione come la Pathé, che saranno poi le stesse a produrre e a diffondere i primi documentari e notiziari visivi anche sulla prima guerra mondiale. Il racconto seriale si connette con il nuovo racconto della guerra totale e industriale, contribuendo a fare già della prima guerra mondiale una guerra già “serializzata” e “cinematica” (cfr., su questo, Williams 2009). D'altro lato, gli autori riprendono qui, appunto, anche i lavori di Eco (1985) e di Buonanno (2002) sulla definizione e distinzione fra serial e serie, e in particolare con Eco sul possibile andamento “a spirale” delle forme serializzate.

– ricordiamo che questa forma viene oggi in parte ripresa, certo, anche dagli esempi più recenti come le *web series*, ma essa stessa ha fatto propri e rielaborato modelli classici, come il racconto a puntate o il feuilleton (cfr. su questo anche Piga Bruni 2018; Bernardelli, Grignaffini, cit..) – si basa su una certa stabilità strutturale di moduli reiterati e riconoscibili. Fondamentalmente, come è noto, questo tipo di costruzione mediale è basata sull’articolazione in una tipologia di formati composti da segmenti più o meno ampi ma riconoscibili (episodi o puntate) che si concatenano all’interno di una periodicità temporale più o meno aperta o lunga; e che, a seconda dei tipi di serialità, può presentarsi in forma articolata, in episodi o puntate, appunto, alle volte antologizzate, mantenendo trame più o meno chiuse o organizzazioni narrative più o meno reiterate (presenza o non presenza di dati personaggi, situazioni, ecc.). Di qui, come sottolineato da diversi studiosi anche all’interno del presente volume (Grignaffini; Dusi; Bernardelli; cfr. anche Innocenti, Pescatore, Rosati, cit.), l’articolazione del modello di serie più tipica e più diffusa nell’ultimo decennio – modello che ne ha anche decretato lo stesso successo – vale a dire il formato della “serie serializzata”: ovvero la sua articolazione in episodi indipendenti tuttavia antologizzati, che forniscono l’uno all’altro temi, personaggi, continuità narrative, riconoscibilità di stili e dunque di genere.

Diventa però qui, innanzi tutto, necessario aprire una parentesi sulla questione relativa ai “confini” di questi oggetti serializzati. Si tratta di un punto già affrontato nell’*Introduzione* a questo volume: del rapporto fra quegli elementi e tratti “interni” – che si organizzano all’interno di un prodotto seriale e degli episodi che lo compongono e che, come dicevamo, ne decretano la riconoscibilità e quindi anche il successo – e quelli che potremmo chiamare “scenari

d'uso": di cui diversi autori sottolineano la attuale importanza: di meccanismi, anche tecnologici e di funzionamento che invece circondano queste forme narrativo-discorsive. Pensiamo in questo senso a tutta la attuale questione dei canali e piattaforme medialti di distribuzione, come Netflix, così come alle questioni della rimediazione, della transmedialità, e più in generale degli "ambienti" o ecosistemi (per riprendere il concetto sviluppato in particolare da Innocenti, Rosati, Pescatore, cit.) in cui tali narrazioni proliferano e si diffondono.

Un elemento caratteristico è allora sicuramente quello di una capacità ricombinativa, da un lato, e poi, dall'altro, traduttiva e quindi diffusiva dei formati e degli elementi che li vanno a comporre; in cui le organizzazioni testuali rimescolano le loro carte narrative e discorsive in vista dell'elaborazione di nuovi prodotti. In questo senso gli stessi generi e le loro variazioni (cfr. Dusi 2014, pp. 125-127, riguardo alla rimessa in gioco, ad esempio, del genere "Hospital" o "Medical" drama, con *Dr. House*; cfr. anche Grignaffini, Bernardelli, cit.) sembrano, oggi, più che mai, non solo etichette utili a distinguere le varie tipologie di prodotti, ma veri e propri serbatoi discorsivo-testuali: fonti di svariate possibili ricombinazioni e ritraduzioni; sia tematiche che narrative e dunque anche relative ai personaggi; veri e propri "data-base" virtuali, per dirla con Manovich, di mondi e di serialità possibili. In qualche modo la loro riconoscibilità, non è più solo di genere, ma iconica (fatta di tratti plastici, stili di montaggio, figure dei personaggi, scene). E ciò, riprenderemo più avanti questo punto, viene condensato, rappresentato e reso emblema e, appunto, icona nelle sigle, che oramai sono delle specie di condensati

testuali ibridi: a metà fra trailer, anticipazioni, e “*recap*”, della stessa serie tv³.

6.2 *Anomalie, chiusure ecosistemiche e “personaggi psicosociali”*

Sin dalla prima serie di *Dr. House*, rileva Dusi, abbiamo una sottolineatura specifica del personaggio, del protagonista che non è solo “anomalo” o bizzarro rispetto ad altre figure di medici (pensiamo negli anni precedenti a *ER*) ma, possiamo qui aggiungere, diventa quasi un “personaggio psicosociale”, per dirla con Deleuze e Guattari (1993): che non solo formula diagnosi e ipotesi di cura in modo “ipotetico” o “abduittivo”, ma intercetta tensioni, tic, di cui si fa carico, e che egli stesso, quasi come uno sciamano, riporta nella narrazione. Lui, a suo modo, o suo malgrado, eroe, è circondato da un’equipe che in qualche modo è un prolungamento dei suoi sensi; e il suo carattere, la sua presenza, è

³ Sulla questione dei “*recap*”, e in generale riguardo al lavoro di analisi delle forme brevi, come i trailer e le sigle, cfr. Dusi (2014; 2016a). Sulla definizione di procedure di “iconizzazione” e di “emblemizzazione”, ci permettiamo di rimandare a Montanari (2016), anche se nell’ambito dell’analisi dei reportage fotografici relativi alle commemorazioni e alla memoria, e che riprende i lavori di Denis Bertrand. Per iconizzazione possiamo intendere, in semiotica e socio-semiotica, seguendo gli studi di Greimas e di Bertrand e prima ancora di Jean-Marie Floch, fenomeni di “condensazione” di tratti figurativi, i quali possono poi portare sia in direzione di effetti di “realismo” che si contrappongono poi a effetti “astratti”, che di iper-condensazione di tratti che possono poi produrre, appunto, le caratteristiche dell’iconizzazione, con effetti “riassuntivi” e “allegorici” sul piano del contenuto. Allora, l’emblemizzazione “consisterebbe proprio nello stabilizzarsi di questi tratti: nel farne un ‘modello’ eventualmente riproducibile, sino a divenire stereotipo (o prototipo se assume un senso più creativo, possiamo aggiungere). E oggi grazie all’avvento dei social media e delle forme di circolazione digitale delle immagini in rete, questo fenomeno sembra avvenire in modo molto più rapido (pensiamo a fenomeni di diffusione di micro-testi visivi come i cosiddetti *memi* o i *Gif*” (ibid, p. 43).

diffusa, pervade le azioni e dunque le narrazioni e gli ambienti discorsivi della serie.

Ecco che qui allora emerge la questione fondamentale. Questi tratti, queste caratterizzazioni “nuove”, “emergenti”, frutto, appunto, di ritraduzioni e di ricombinazioni spesso innovative e inaspettate, si mettono poi a circolare come veri e propri “motivi”, anche negli ambienti prossimi che circondano le serie. E appunto, si diceva, ne decretano il successo o, come si dice oggi, il “buzz”, il loro circolare nei termini di *Word-of-mouth*, di un passaparola transmediale: oggi come si sa ridiventato così importante, nei sistemi di comunicazione sociale attuali. Dunque si tratta della loro capacità di divenire “*spreadable*” (per riprendere un concetto di Jenkins). O, per usare un altro concetto, questa volta forse più ambiguo sul piano scientifico, ma “pop” o di ambito del marketing della rete, ma la cui maneggiabilità scientifica è forse ancora controversa, essi provocano la messa in produzione e circolazione di “memi”: entità-emblema (cfr. in nota 3) relativamente autonome, riconoscibili in rete e da parte dei pubblici, dotate di una capacità di diffusione e contagio, proprio per le loro caratteristiche interne (un certo tipo di iconicità e dati tratti riconoscibili sul piano sia plastico che figurativo). Non è questo il luogo per un approfondimento teorico su tali punti, e in parte, dicevamo, se ne anticipava la questione anche nell'*Introduzione* a questo volume, tuttavia ci pare qui necessario sottolineare il nodo centrale della problematica. Si tratta infatti del rapporto fra capacità e diffusione, dunque di contagio, di diversi tratti propri ad un prodotto seriale (elementi di stile, forme narrative, personaggi, organizzazioni espressive e discorsive) e la questione delle frontiere, dei bordi, dunque delle identità che definiscono, al tempo stesso, questi prodotti e i loro ambienti. Innocenti, Pescatore, Rosati (ibid.)

sottolineano, riprendendo autori come Bolter e Grusin, Casetti, Mittell, la questione dell'apertura di questi *narrative ecosystems*:

They are open systems, inhabited by stories and characters, which change through space and time. This is what happens, for example, in *Heroes*, where the changes of setting, characters and even temporality are peculiar traits of the product. Moreover, ecosystems are interconnected structures, which are configured, at the level of the relations among different media, through mechanisms of remediation/relocation [...] (*ibid.*, p. 8).

Tuttavia, quando si parla di apertura ecosistemica si fa riferimento, da un lato, al fatto che, secondo questi autori, le forme attuali di narrazioni medialità sono “centreless”, sono dotate appunto di quel carattere di “pervasività” e di *spreadability* (cfr. Jenkins et al., 2013). In questo, secondo questi autori, si avrebbe una sorta di superamento dell'idea e di un modello “testualista”, vale a dire di modello di testo “tradizionale”, che sarebbe caratterizzato, al contrario, da certi tipi di segnali di chiusura di confine (di ordine sia paratestuale che discorsivo) e di un dato sistema di tratti invariati interni. D'altro lato, per apertura ecosistemica ci si riferisce a tutti quei fenomeni socio-culturali, anche eterogenei, che da oramai diversi anni caratterizzano l'universo mediale, come le conversazioni e produzione di testi e conversazioni attorno ai prodotti televisivo-seriali – ad esempio l'universo delle recensioni e della critica cosiddetta “non professionale” che negli ultimi anni si è espansa in maniera esponenziale (cfr. ad es. Checcaglini 2015); o ancora tutto il vasto fenomeno dei sequel e prequel, o aggiungiamo, anche di *recap* o di trailer sia legati alla promozione di un dato prodotto, che costruiti in maniera autonoma nelle diverse “communities” di fan o di esperti; o, ancora, di prodotti paratestuali che ammiccano, commentano o fanno riferi-

mento a quella data serie (cfr. il saggio di Dusi nel presente volume). O, ancora, a forme di *reboot*, di riavvio di una serie, di *spin-off*, o di lavori ed elaborazioni nell'ambito dell'articolato mondo cosiddetto "fandom" (cfr. ancora, per un primo inquadramento, Innocenti, Pescatore, cit., p. 49, e p. 147), nelle sue sempre più complesse ramificazioni e intrecci intermediali e crossmediali – pensiamo solo all'incrocio con il mondo dei videogiochi e della *gamification*, e relativi universi di fan che producono video, tutorial, video-commenti sia ironici che seri e vere e proprie forme di reinterpretazione e remix.

Tuttavia, quello che pare interessante è che, in modo apparentemente paradossale, sembra essere rilevante non tanto o non solo la dimensione dell'apertura, quanto proprio quella della "chiusura" sistemica. Uno dei più importanti studiosi di teoria dei sistemi sociali, come Luhmann (1990; 2018), ha evidenziato in più occasioni questo punto. Anche in rapporto alle forme della comunicazione e dei media, i sistemi complessi, per continuare a produrre e ad autoprodursi, a mantenersi e a trasformarsi, devono adottare dei processi di differenziazione: dunque di chiusura (la chiusura "operativa" dei sistemi sociali, appunto, chiusura cibernetica ed autopoietica, da non intendersi come un innalzamento di barriere e confini, ma come processo costitutivo di questi stessi sistemi, dei loro processi e dei loro modi di lavorare il senso), che, certo, poi possono produrre forme di "accoppiamento strutturale" verso il loro ambiente. E l'ambiente stesso non è dunque un qualcosa di "amorfo" o mero deposito, o brodo di coltura, di materiale da cui attingere e che circonda il sistema: secondo Luhmann (cfr. anche 2018) i sistemi, anche quelli mediali e della comunicazione, si costituiscono per concatenamenti e ciò che non si concatena va a costituire l'ambiente del sistema, che è da

intendersi dunque come una sorta di virtualità sistemica⁴. Vale a dire che, certo, i modi di circolazione e di produzione delle narrazioni, specie nelle forme attuali dell'universo dei prodotti mediali, o nel mondo dei social media, possiedono questo carattere di elevate connessioni e di *spreadability*, rapida e fluida disseminazione, che fornisce loro anche capacità di auto-mantenimento e di resilienza.

Secondo Jenkins, infatti,

we use terms such as “spread”, “spreadable”, or “spreadability” to describe these increasingly pervasive forms of media circulation. [...] Spreadability refers to the potential – both technical and cultural – for audiences to share content for their own purposes, sometimes with the permission of rights holders, sometimes against their wishes. (Jenkins 2013, pp. 2-4; cfr. anche Montanari 2015).

Ma è proprio questo il punto: un sistema per evolvere e autoprodursi deve in qualche modo “identificarsi”: produrre anche i propri confini e frontiere, per quanto porose, da considerarsi sempre come processi. E in questo ci viene in aiuto un altro importante studioso, già ripreso nell'*Introduzione*, e spesso citato anche nella letteratura sui sistemi mediali, come Lotman: il quale, in quanto studioso di semiotica delle culture, insiste proprio sulla questione della forma, densità e spessore, delle frontiere, dei confini di

⁴ Per una discussione, anche critica, sull'utilizzabilità delle teorie di Luhmann per quanto riguarda gli attuali media digitale e i social media, cfr. Gerim 2017. Certo che gli attuali social media e le piattaforme, anche di distribuzione o di discussione, di prodotti mediali sembrano apparentemente porre una sfida riguardo a questo problema della chiusura sistemica, proprio per la loro capacità di proliferazione e distribuzione virtualmente infinita. Come risposta, per quanto provvisoria, si potrebbe affermare che Twitter, Facebook o altri social media più recenti come Instagram, o le diverse piattaforme, nel concatenare e distribuire i propri messaggi e testi non fanno altro che costruire la “loro” realtà, certo poi duplicando, citando o agganciandosi ad altre piattaforme all'interno del complesso attuale sistema mediale.

un dato sistema culturale. La “chiusura” sistemica diventa quindi essenziale come processo e come operazione; ed è necessaria proprio per la vita ed evoluzione di quello stesso sistema culturale; in questo senso simile ai sistemi ecologici naturali. E i testi non sarebbero altro che “zone dense” di transizione e di traduzione, secondo Lotman (1985): vie di accesso e di fuga da dati universi e sotto-universi socio-culturali; apparati di traduzione (Dusi, cit.) e di filtraggio semiosici. Per Lotman quello che è importante sono le forme di collisione “fra mondi” (e sottomondi): con altre strutture, che possono dare origine a veri e propri autosviluppi, all’interno di un dato sistema culturale o, aggiungiamo noi, sotto-sistema mediale, o fra più sistemi.

Lotman stesso insiste sull’idea di interpenetrabilità dei confini e sull’idea che i testi (nemmeno forse quelli “tradizionali”) non debbano essere pensati come oggetti stabili, dotati di meri “contrassegni” di frontiera, ma in qualità di funzioni all’interno di un dato sistema culturale. Nel pensare alla *semiosfera* come luogo di possibili esplosioni, Lotman sottolineava come sia proprio l’eterogeneità e l’eterogenesi uno dei fondamenti di produzione interne ai processi culturali, comunicativi e dunque anche mediali: in un gioco continuo fra immanenza interna e influenza esterna. E questo avviene, a maggior ragione, oggi, con le nuove forme della serialità mediale. Ricordiamo che anche il già citato lavoro di Eco sulla serialità, insisteva sul fatto di come la attuale estetica “barocca” e postmoderna (riprendendo Omar Calabrese) non potesse essere concepita più come un sistema di invarianti, ma come processi di microvariazioni interne che danno origine alle molteplici forme a spirale delle galassie televisive odierne.

D’altra parte, un linguista e socio-semiologo, teorico dei sistemi di linguaggio, come Halliday, pur lavorando

nell'ambito di studi sul linguaggio verbale, insisteva molto sul fatto che in generale un testo sia comunque sempre una "instance of social meaning" o, ancora, un insieme di "means of exchange of meanings among societal members in the context of situation": sono dunque i suoi processi interni, le sue capacità di mediare e di mettere in circolazione significati, discorsi e valori ad essere importanti. Forse, nell'attuale galassia trans- e cross-mediale, le costellazioni testuali conservano, per quanto interconnesse e spesso fluide sino ad assumere le forme di nebulose, la loro importanza come poli di attrazione e repulsione di oggetti semiotici: nebulose e galassie testuali dai confini di sicuro più sfrangiati rispetto ai testi tradizionali, ma che mantengono quella capacità socio-culturale di ridistribuire, tradurre e reinventare contenuti. Certo, poi, diremmo, che dipende dai tipi di testo; tuttavia è necessario cercare di comprendere come gli oggetti socio-culturali che compongono le nostre società e i loro sotto-sistemi di comunicazione, come quelli mediali (come gli artefatti, o gli stessi testi più o meno ibridi) mantengano le loro funzioni e la loro capacità di produrre ed elaborare il senso; proprio per ragioni ecologico-evolutive.

6.3 *Testi espansi, "costellazioni testuali" ed eroi seriali*

In questa direzione ci pare utile tenere ferma questa idea di costellazioni testuali o, per altri versi, di una concezione di "testo espanso", per come viene proposta ed elaborata da altri autori (cfr., ad es., Meneghelli 2018). Meneghelli in questo senso insiste come da un lato la forma del sequel – da intendersi come dispositivo di "continuazione" nelle sue diverse configurazioni – sia già, da sempre, presente nella tradizione moderna (e forse non solo in questa) dei

romanzi e dei racconti, anche non appartenenti alla letteratura “bassa”. Confrontandola poi con tutta la fenomenologia della serialità – e al suo intorno, con i fenomeni cui abbiamo sopra accennato relativi al campo del *fandom* e dei remake –, oltre appunto ai sequel e prequel, a quegli ambiti che, come si diceva, sembrano mettere in discussione la definizione tradizionale di confini testuali, l’autrice perviene ad utilizzare il concetto di “paraquel”. Da intendersi come componente sia para- che infratestuale: vale a dire relativa a strutture interne suscettibili di svilupparsi o espandersi in parallelo (ad esempio una situazione di azione, dunque anche mondi possibili, o date caratteristiche affettive o morali dei personaggi, dunque a caratteristiche sia narrative che discorsive, sia espressive che di contenuto) che forniscono le capacità virtuali di un testo di trasformarsi e moltiplicarsi proprio in direzione della dimensione della serialità. In questo senso, ci pare, seguendo anche Meneghelli (ib.), che l’idea di modularità divenga centrale. Un testo, se possiede nella sua virtualità elementi che ne possono garantire una modularità (vale a dire ripetizione e moltiplicazione di possibili componenti simili fra loro), può attivare una sua dimensione anche seriale. Poi, certo, avremo serialità e serialità: progetti sperimentali o inventivi, o semplici ripetizioni di moduli scontati, laddove nelle forme della *fiction* contemporanea questi tipi e questi livelli tendono sempre di più a confondersi.

Ritorniamo dunque alle figure degli “eroi seriali”. Ci pare che questi caratteri, i loro tratti di “quasi-eroi” o, si diceva, di “eroi complessi”, si accentuino proprio all’interno delle serie degli ultimi anni, e portando su di sé e condensando proprio questi tratti di emblema della serialità contemporanea. Senza per forza voler trovare a tutti i costi un unico filo o un unico percorso di evoluzione unidirezionale

nel bandolo della complicata matassa della serialità televisiva, ecco che sempre più spesso ritroviamo, negli ultimi anni, personaggi che non sono più soltanto eroi “negativi” in senso classico (cfr. Bernardelli 2018, con la sua idea di “cattivi seriali” come ad esempio, i *Sopranos*; cfr. anche Dusi, nel presente volume; e Martin 2013), ma di personaggi sempre più dislocati e disarticolati: capaci di metamorfosi. Non solo folli, perturbanti, ma talvolta semi-mostri che, al tempo stesso, “fanno giustizia” (il caso classico di *Dexter*) o che sono spesso asociali e antipatici, ma che si rendono, per così dire, simpatici agli occhi e allo sguardo dello spettatore. Bernardelli insiste giustamente su questo punto; anche nel cinema, pensiamo ai western classici o a quelli già postmoderni di Leone, troviamo sempre “simpatiche canaglie”, o delinquenti che si fanno amare. Tuttavia le carte sembrano rimescolarsi proprio nella serialità recente, che assume in questo senso e oramai da diversi anni, le sembianze, come è stato detto, di vero e proprio laboratorio sia filmico che socio-culturale. Si potrebbe dire che si tratta di nuovi, multipli Frankenstein postmoderni: non tanto o non solo nei loro tratti figurativi, ma in quelli relativi ad altri tipi di contenuto e di forme espressive, soprattutto nella forma della loro stessa soggettività e nel loro modo di patire e di osservare. Talvolta non sono solo “antipatici” o “simpatici” nel senso ordinario del termine ma, alla lettera, “produttori di un anti/pathos”, di una contro-affezione; qualcosa che ce li rende familiari e in qualche modo anche talvolta affettivamente vicini: appunto per questo “psico-sociali”.

Prendiamo altri casi, come i detective “doppi” (non a caso) di *True Detective*, o, sotto spoglie molto diverse, Walter White, l’eroe di *Breaking Bad*. Ecco che essi sono come testimoni di una crisi, di un conflitto (con la società, con la situazione economica, con le istituzioni, con il mondo che

li circonda) ma vi si vede come questi conflitti siano sempre come in sospeso e irrisolti, anzi fonte per nuovi sviluppi narrativi e discorsivi, anche nelle strutture episodiche della serialità televisiva. È come se si producesse una nuova “tonalità del racconto”: ora non più solo legata ad elementi che attraversano i generi televisivi e i loro stili, anche “ibridi” (cfr. Grignaffini 2012), come quello drammatico, il comico, o il tono bonario e rilassato delle tante *soap* e commedie seriali di produzione italiana. Si dirà che le figure degli agenti o detective “doppi” erano presenti in altre epoche e altre serie televisive (pensiamo ai classici *Starsky & Hutch* degli anni Settanta o agli ancora più antichi *Attenti a quei due*). E anche allora le figure mitico-narrative dell’eroe doppio, dotato di due caratteri contrari, erano tenute insieme dalla forza narrativa dell’azione, il ricco e nobile e elegante e lo sportivo *bon vivant*, quello più gentile e carino e quello più “tosto”, o lo “scapestrato” e quello serio. E anche se già alla metà degli anni Settanta, per quanto riguarda i polizieschi e le serie d’azione, si ha una prima ridefinizione del poliziotto, con modi più informali, talvolta amichevoli, ma sempre al limite delle regole, e comunque in una forma di complicità fra i due personaggi, tuttavia la trasformazione comincerà ad avvenire con il decennio successivo e ad un altro livello. Già alcuni studiosi (pensiamo a Franco La Polita, citato in Innocenti, Pescatore, *ibid.*) avevano sottolineato che con l’avvento di nuove forme di serialità, a partire dagli anni Novanta, fanno irruzione e si rimescolano con il poliziesco e il telefilm d’azione, non solo universi e generi “altri” (della fantascienza o dell’horror pensiamo a *X-Files*) ma anche forme di enunciazione e di sguardo dei protagonisti: ironici, ibridi appunto, talvolta caricaturali, e che mescolano teorie del complotto a sguardo parodico e auto-parodico e ironico.

L'ultimo passaggio è appunto quello che ci conduce agli anni più recenti: quello, di cui anticipavamo le figure seriali ibride e “rough”: complesse e instabili nel loro stesso statuto.

Queste figure seriali riattivano delle possibilità ulteriori: sono dei distributori e al tempo stesso sono *pivot* di organizzazioni percettive, sensoriali e cognitive, oltre che ovviamente anche narrative e di azione. Forse ritroviamo, nella serialità, quella trasformazione, anticipata ancora una volta da Deleuze, nella trasformazione del cinema: da immagine-movimento e quindi azione, a immagine-tempo, composta di sequenze di schemi legati alla percezione e alle affettività. Ora, in questi personaggi e ritmi della serialità attuale, sembrano prodursi questi momenti di spazi-tempi legati alla percezione e alla sensorialità; anzi, gli stessi personaggi e dunque le narrazioni in cui sono presi scaturiscono da questi schemi dinamici. (cfr. Deleuze 1985, pp. 32-35).

Certo, insiste Deleuze, noi inizialmente non percepiamo che dati *clichés*, li cogliamo anche sul piano narrativo-discorsivo: un comportamento di quel personaggio, una data azione, o situazione, ad esempio un omicidio, un mistero da svelare, una malattia da diagnosticare. Ma poi, spesso, il problema sta nella rottura di questi *clichés* e nelle biforcazioni che si creano grazie a queste rotture di luoghi comuni tipici. Senza voler generalizzare, molti dei personaggi attuali della serialità televisiva sembrano ricoprire queste funzioni, o meglio essere attraversati da tali processi. In questo senso utilizziamo il concetto di “personaggi psico-sociali”: proprio perché secondo Deleuze e Guattari (1993, pp. 57-58), si tratta di “tipi” che appaiono spesso come instabili, come in *enclaves*, o ai margini di una società:

lo straniero, l'escluso, l'emigrante, il passante, l'autoctono, colui che ritorna al suo paese. [...] Noi crediamo che i tipi psicosociali abbiano proprio questo senso: quello di rendere percettibili, nelle circostanze più insignificanti o più importanti, le formazioni di territori, i vettori di deterritorializzazione, i processi di riterritorializzazione. (*Ibidem*).

In effetti qualcosa di simile lo vediamo in alcuni di questi "cattivi seriali": secondo Piga Bruni (2018, p. 122), rileviamo, ad esempio, che il protagonista di *Mad Men*, così come, con altri ritmi e caratterizzazioni, quello di *Breaking Bad*, si trova nel corso dell'azione a superare una serie di soglie morali che ne comportano uno scioglimento, ne flettono il carattere, ne provocano una parziale autodistruzione. E noi spettatori lo seguiamo in questo passaggio di soglie e di fasi, che non sono più solo narrative, ma prima ancora, appunto affettive: "interne" all'io che si disarticola e si diluisce, trascinandone con sé gli spettatori (cogliendone una forma di empatia, in qualche modo) in questo disfaccimento che diventa anche evidentemente sociale e, appunto, *psico-sociale*. Al di là delle somiglianze, certo presenti nella storia della letteratura rilevate da Piga (*ibid.*) – pensiamo ad esempio al paragone fra *Breaking Bad* e i personaggi di Dostoevskij, nel loro carattere di orrore e di autodistruzione, da cui però si affermerebbe una forma di compassione appunto empatica, o ancora più in generale con le forme dell'epica⁵ –

5 Dobbiamo tuttavia anche rilevare il rischio che personaggi del genere possano assumere un carattere caricaturale o di stereotipia, che forse potrebbe essere la causa dell'"usura" delle stesse serie, all'inizio così appassionanti e attraenti e poi talvolta a rischio di noia e ripetitività. A tale proposito ricordiamo la critica, fra gli altri, dello stesso Tarantino, al solito anche provocatoria nel suo stile, proprio riguardo a *True Detective*: vista come piena di personaggi fatti da "attori troppo belli" che fanno finta di fare i brutti e i cattivi: "tutti questi attori belli che cercano di non essere belli e vanno in giro come se portassero il peso del mondo. È così serio, sono così torturati, cercano di sembrare miserabili coi loro baffi e i vestiti sdruciti" (cfr. "Quentin Tarantino parla di *The Hateful Eight*; adora *The Newsroom*, odia *True Detective*", *Badtaste.it*, 24

quello che qui sembra importante è il ruolo di meccanismo e di fulcro, che assumono questi stessi personaggi. Ed è qui, come sembra, che compare una nuova figura del conflitto.

Per riprendere la classificazione di Bernardelli (cit.) non si tratta più solo di “anti-eroi” che svolgono funzioni di espedienti narrativi, ma vere e proprie macchine in grado di ridistribuire e al tempo stesso imprigionare affettività e percezione, anche degli spettatori. Pensiamo a certi momenti di *True Detective*, in cui è lo stesso sguardo e organizzazione duale del doppio protagonista (i due poliziotti) nei loro caratteri opposti (cfr. Demaria 2014, p. 11), l’uno antisociale, l’altro che si autodefinisce come “regular”, a far muovere il corso dell’azione, ma soprattutto a fare da fonte alle mappe che configurano il mondo affettivo e percettivo che circonda questi personaggi. Nel corso del dipanarsi della trama viene mostrata, ad esempio, non solo la storia legata alla riapertura della caccia ad un serial killer responsabile di certi misteriosi omicidi rituali, ma all’intrecciarsi di queste personalità doppie: dunque di un conflitto che non è caratterizzato tanto dall’opposizione fra due soggetti, quanto dall’intrecciarsi dentro un unico “attante duale”, vale a dire un’unica funzione, di queste tensioni valoriali: “It is a way to show their personality, their obsessions and their transformations as their work and how they relate, often problematically, to each other.” (Demaria, *ibid.*)

Apparentemente si tratta della solita e forse eterna e banale lotta: ma la posta in gioco non è più solo la verità o il bene o la scoperta del colpevole, ma è una sorta di spasmo fra personalità e psicologie opposte. Inoltre, ci pare interessante questo punto: spesso, dicevamo, le serie tv esprimono al loro interno forme di conflitto che mostrano da

agosto 2015; citato anche in Wikipedia, voce “*True Detective*”, consultato il 5 novembre 2018.

un lato la crisi, o meglio uno sgretolarsi già avvenuto, post-catastrofico dei valori generali di una società (per fornire un altro esempio di questo sgretolamento, pensiamo anche al grande ritorno negli ultimi anni del tema degli *zombie*, come forma di rappresentazione di questo mondo post-catastrofe sociale, ecologica, medica⁶, accompagnato da un ritorno del tema dell'apocalisse).

6.4 *Scenari conflittuali e usi del concessivo seriale*

Questo sgretolamento generale degli scenari socio-politici e culturali di sfondo, presentato nelle serie, si configura anche, in parallelo, nella forma di un'ulteriore lotta: non più fra un eroe ed un anti-eroe ma fra due *quasi*-anti-eroi. Nei termini di uno studio socio-semiotico delle tensioni (riprendendo i lavori di uno studioso di semiotica come Zilberberg, cfr. Bertrand 2010, p. 34) potremmo dire che al di sotto delle opposizioni binarie troviamo, ancor prima dei movimenti, dei meccanismi di tensione, degli intervalli, delle misure di intensità: dei modi che hanno a che fare con l'attrazione e la repulsione, o con la tonicità o atonicità di un evento, o di un carattere; quasi si trattasse di accenti,

6 Cfr., su questo, le ricerche coordinate dal gruppo di ricerca di Gino Frezza, proprio relative alla cosiddetta "Zombie renaissance", e alle trasformazioni che si sono avute nel corso degli anni della figura dello *Zombie*, chiaramente dal "paradigma Romero" in avanti e soprattutto avente come punto di svolta *Walking Dead*, sia nella versione a fumetti che poi nella omonima serie di grande successo, e in tutte le diverse trasposizioni transmediali di questa tematica e genere, ad esempio nei videogames (cfr., su questo, ad es., Frezza, ed., 2015). A tale proposito pensiamo, sul lato della riflessione semiotica, anche ai lavori di Paolo Fabbri (2015), proprio sulla figura dello *zombie* relativamente al modello di nuove apocalissi. Fabbri riprende e rivede, in modo molto interessante, uno scritto di Umberto Eco, da *Apocalittici e integrati*, proprio sul tema di figure come lo *zombie*.

come nei casi dei caratteri del “neutro” o del “forzato”. In generale, dice Bertrand (*ibid.*), con la semiotica tensiva è come se si trattasse di esprimere delle “misure” qualitative dei valori stessi. Cosa c’entra questo ragionamento con gli esempi di serialità, seppure qui sommariamente trattati, e cosa in particolare con la questione del conflitto e della guerra, più o meno rappresentate nei formati seriali?

Il detective duale, il doppio di *True detective* non solo “si” racconta davanti alla telecamera di un’inchiesta in corso, non solo si mette alla ricerca del serial killer rituale e misterioso, ma si mette in scena attraverso questa tensione fra toni valoriali, fra gradienti valoriali. Il conflitto allora non è più soltanto di rappresentazione della crisi o, dicevamo, della catastrofe già avvenuta di valori, anche sociali, di un mondo che sembra sempre un po’ allucinato e posto come su uno sfondo, ma si realizza attraverso i toni, le stesse tensioni dei personaggi. Bertrand (cit.) parla di una generalizzazione dell’uso del “concessivo” nel linguaggio politico e mediale odierno (cfr. su questo anche Alonso, 2018; Fontanille 2013, pp. 84-85). Qui, all’interno delle recenti serie tv, potremmo parlare piuttosto di una forma e di un tipo di regime e di agire “di tono concessivo”: inteso come capacità di esprimere, come dice Bertrand, sempre dei “sebbene”, “anche se”. Anche Fontanille, nel definire la “forma di vita” di un certo tipo attuale di competitività, negli esempi da lui riportati relativi alle forme socio-culturali attuali, definisce il “concessivo” non come l’ambito del “se...allora”, ma come l’ambito dell’ “anche se... perlomeno”.

Tuttavia è necessario chiarire questo punto, che può dare adito a fraintendimenti. “Concessivo” non vuol dire assolutamente, in questo senso, e bisogna sottolineare la questione, che vi sia una sorta di accordo o mancanza di conflitti: al contrario, significa che questi conflitti si espri-

mono, nel contesto delle attuali forme testuali della nostra cultura, attraverso un universo modale della contingenza; e soprattutto attraverso tensioni e distensioni, sia nelle organizzazioni visive che in quella delle interazioni verbali o di azione; e dall'altro attraverso le figure mutevoli ed eteromorfe dei protagonisti. Queste tensioni e distensioni si sviluppano concretamente nei ritmi, nelle pause, nei silenzi, nelle riprese, così come nei discorsi e nei dialoghi, nel montaggio: in forme di tensione discorsiva e visivo-plastica, e poi narrativa. Dunque, i "sebbene" e gli "anche se" non concedono nulla ad un antagonista o a dei valori contrapposti, ma aprono continuamente a nuove tensioni.

Questa tensione enunciativo-narrativa non è mai orientata verso un *climax* ma si mantiene, appunto, "tesa", senza punti di rottura o svolte narrative. Tuttavia questo non vuol dire affatto che non vi sia l'emergere o l'apparire di nuovi eventi di rottura. Anzi, secondo Bertrand, proprio grazie al regime "concessivo" da queste tensioni può scaturire il discontinuo e l'evento: solo che esso ora prende una forma ben diversa dall'idea tradizionale. Questa rottura pare avvenire più sul piano della percezione e dell'osservazione del processo stesso (dunque sul piano della dimensione aspettuale, del punto di vista, direbbe la socio-semiotica, sull'evento, nella dimensione dei profili processuali, e meno su quella narrativa). Bertrand insiste su un altro punto interessante: più in generale il regime concessivo, che sembra generalizzarsi non solo nelle forme, dicevamo, del discorso politico contemporaneo, ma anche secondo la nostra ipotesi, nelle serie tv, pare essere una delle caratteristiche portanti, seguendo questa idea, degli stessi processi tensivi che starebbero alla base dei processi di costruzione del senso.

Questo tipo di regime concessivo, per tornare allo specifico delle forme della serialità televisiva attuale, fa anche

saltare i tipici meccanismi di implicazione, di formulazione di ipotesi e deduzioni o di abduzioni, che sono propri del racconto giallo o delle forme del racconto investigativo e di ricerca: le stesse dimensioni dell'azione, della veridizione e dell'intersoggettività ne sono coinvolte e spesso, aggiungiamo noi, con Bertrand, stravolte. Abbiamo già trovato questo carattere nel citato *Dr. House*: in cui, certo (cfr. Dusi, *ibid.*) viene condotto un tipo di investigazione, in quel caso sulle malattie, per la ricerca di una diagnosi; ma poi quello che sembra contare è il fatto che salta la logica dell'implicazione in favore delle premonizioni, di uno stile al tempo stesso rambomantico e quasi da sciamano; in favore dell'"affettività come funzione primaria dell'emergenza del senso" (Bertrand, *ibid.*). Apparentemente potrebbe trattarsi di una affermazione banale: certo che il senso scaturisce dalla affettività e dalla percezione. Ma Bertrand, assieme ad alcuni degli studiosi che abbiamo qui citato, sottolinea in realtà un'altra questione: che l'affettività e la percezione entrano in gioco nei meccanismi tensivi di produzione valoriale, per diventare poi il cuore stesso delle pratiche e dei discorsi mediali.

Non stiamo sostenendo una sorta di primato generico e universale dell'affettivo e del concessivo, stiamo solo segnalando, grazie anche agli studi dei diversi autori, l'emergere di stili e di forme enunciative e discorsive, dunque di costruzione del senso, che sembrano apparire in diversi luoghi delle formazioni culturali e mediali contemporanee⁷.

Il regime concessivo-affettivo sembra suggerire ulteriori questioni. Aggiungiamo un altro punto che ci pare importante: secondo Eugeni (2010) è la stessa forma dell'esperienza mediale che si è via via trasformata – certo, anche grazie

⁷ Si veda ad esempio l'uso della retorica concessiva nei "video essays" studiati da Dusi e Spaziantè (2018).

ai dispositivi tecnologici e, in generale, socio-semiotici che si sono andati configurando in questi ultimi decenni, dando vita a processi come quelli della condivisione, distribuzione, rimediazione, disseminazione, ma anche alla possibilità di interagire in modo attivo o comunque di intervenire⁸, nel corso della fruizione di un qualunque testo mediale o audiovisivo, sugli stessi apparati mediali (pensiamo anche al caso delle piattaforme di distribuzione di successo come Netflix, e alle loro interfacce e forme di interazione). Più in specifico, Eugeni sottolinea come le forme dell'esperienza (dei mondi diretti e indiretti a seconda del grado di connessione prodotto con la nostra stessa esperienza) si organizzino attraverso "mappe" che non solo rendono coerente il senso, ma al contempo ne orientano la sua percezione e fruizione. E soprattutto connettono, specie nelle forme della serialità odierna, le sensazioni e le percezioni del personaggio a quelle di noi spettatori. Si potrebbe parlare di una sorta di "quasi-soggettiva" basata però più sulla percezione e sensazione che sul punto di vista e la visione o l'azione; si tratterebbe di una forma di "discorso indiretto libero percettivo" (forma del discorso indiretto che, come noto, tanto intrigò Deleuze a partire da Pasolini): basato tuttavia più sui percetti e le sensazioni che sullo sguardo dell'enuncia-

8 Su questo punto, cfr. ancora Eugeni (2010). Cfr., anche i lavori di Bolter e Grusin, in particolare Grusin (2015): laddove l'idea di "remediation" sembra estendersi non solo a tutto il campo del sociale; fino ad arrivare anche ad acquisire un carattere di figura filosofica, proprio in relazione al concetto di esperienza o addirittura, secondo questo ultimo percorso operato da Grusin, di esistenza. Chiaramente questo percorso va al di là delle intenzioni di questo saggio, tuttavia è importante sottolineare come studiosi che lavorano sulle forme della mediazione, anche tecnologica (pensiamo, oltre a Grusin, anche a Latour) insistono su questa direzione di ricerca. Tuttavia il rapporto fra percezione ed esistenza corporea e interazione mediata da tecnologie comporta sempre anche meccanismi di delega e di "delocalizzazione"; su questo e per quanto riguarda il rapporto fra estetica, mediazione e tecnologie legate alla percezione e alla "sensibilità", cfr. Montani (2014).

tore o dei movimenti di macchina. Questo, dell'esperienza mediale come formazione di mappe (in senso ampio: si può trattare anche di mappe e sequenze “destituenti”, che ri-configurano e trasfigurano i tipi di esperienza) può essere a carattere più fattuale, finzionale, estetico, o relazionale, per usare i termini di Eugeni (cit.). Questi caratteri, come ben sappiamo, sono sempre più spesso sovrapposti e interrelati fra loro, specie nelle forme attuali dei prodotti della serialità. Ma la questione importante riguardo al nostro ragionamento sui personaggi e le forme conflittuali sta, appunto, nel modo che abbiamo di “metterci *quasi* dal punto di vista di”: nell'essere, come spettatori, empatici, ma in un modo particolare con questi personaggi. Dell'apprezzare lo stesso modo *concessivo*: nel loro essere violenti e brutali come killer o come agenti segreti o detective e al contempo magari teneri o pieni di contraddizioni o incertezze e dubbi nelle situazioni intime, di coppia o di famiglia.

6.5 *Guerre seriali, percezione e mondi*

Le questioni del rapporto fra media e sensibilità, e al contempo il sovrapporsi fra regimi finzionali e fattuali, diventano allora elementi rilevanti per il tipo di serie televisiva che stiamo qui considerando. Se, per riavvicinarci al tema della guerra e del conflitto, laddove questo viene narrato e rappresentato in modo più esplicito, andiamo ad esempio a riprendere serie che presentano situazioni di conflitto, o relative a scenari e racconti che riguardano dinamiche politiche o di potere (pensiamo a *House of Cards*, studiato in questo volume da Nicola Dusi o, sulla guerra, a *Homeland* o alla serie israeliana, di cui *Homeland* è stata origine e parziale spin-off, *Hatufin*, o, ancora, a *The Americans*), ecco che di-

venta ancora più rilevante il rapporto con la costituzione di un “mondo di riferimento” (non possiamo certo parlare di “mondo reale” in senso ingenuo) o di relazione di tensione fra mondo finzionale e mondo fattuale (per riprendere ancora i concetti di Eugeni, cit.); anche se sembra ancora una volta necessario ricordare che i “fatti” in questi casi sono ritagliati, ricomposti, costituiti ad uso dei diversi contesti narrativi; e non stiamo parlando ovviamente di *docu-fiction*, ma appunto di forme ibride che rientrano comunque nella fiction seriale dei *political drama*. L’analisi semiotica testuale da sempre ci parla di “effetti di realtà” come procedure soprattutto discorsive di messa in scena, più che di un reale in generale di un mondo cui fa riferimento la storia e la narrazione. Potremmo a tale riguardo forse rovesciare il termine per quanto riguarda queste serie politiche e di guerra: si tratta, specie in questi casi, di *fiction-documentaria*, in cui però la “documentalità” entra in gioco non in nome di un presunto “nuovo realismo” (per come viene proposto ad esempio sul piano filosofico da Ferraris⁹), cioè dell’incontro con un presunto mondo “oggettivo”, o meglio, fatto di

⁹ Non possiamo, ovviamente, approfondire qui il tema del “nuovo realismo”; tuttavia ci pare, per quanto riguarda la trasformazione dell’universo della fiction seriale, che in gioco non ci sia tanto la questione del “riferimento” ad un presunto mondo, o come afferma Ferraris, l’impatto o relazione con gli oggetti concreti dotati di un supporto, quanto proprio la tensione che, anche in questo caso, si viene a creare fra il “costruito” e il “dato”. Il rapporto fra il documento che incontriamo, anche nelle forme della fiction o nella letteratura, e l’invenzione, diventano il carattere importante della stessa ricerca estetica, artistica, dunque anche letteraria e filmico-mediale di oggi. Non sappiamo se sia giusto affermare che oggi “La letteratura si allontanerebbe sempre più dalla fiction per diventare resoconto, cronaca o documento” (come scrive Jean Baudrillard nella prefazione all’ultimo libro di Donata Meneghelli, *Rue Lucien Sampaix*, Qudulibri, Bologna, 2018). Sicuramente è vero che le poetiche odierne lavorano molto su tematiche che sarebbe riduttivo derubricare come “realtà” quanto sarebbero da considerare piuttosto nei termini dell’archivio, dell’assemblaggio di documenti diversi, dell’accumulo di materiali e oggetti eterogenei, contestuali che segnalano mondi circostanti.

oggetti, ma anche di situazioni e di immagini; ma di come questi oggetti, reperti e documenti assumono una doppia funzione. Essi infatti vanno a costituire, da un lato, certo, la prova, l'“indice” di un ambiente, di una scena di sfondo, un'ambientazione, che intende dichiarare una propria verità; ma al tempo stesso questa “ambientazione” diviene come un costituente attanziale, di un attante collettivo diffuso che si costituisce poi come attore con la sua dimensione figurativa, ma sempre evocata e di sfondo: la guerra, il conflitto, la guerra fredda, il terrorismo, il complotto che operano, che sono agenti essi stessi, seppure, appunto, presenti quasi sempre come uno sfondo.

Questo avviene, ad esempio, attraverso brani e rapidi *flash* di figure politiche esistenti o appartenenti al recente passato storico: come l'evocazione della presenza di Margaret Thatcher o di Roland Reagan, in frammenti di immagini o foto, montati in rapida sequenza; o alternati a immagini in bianco e nero della vita e dell'infanzia di una delle protagoniste, come è ad esempio per l'agente della Cia, in una sigla come quella di *Homeland*. Come è stato più volte sottolineato, in questo senso le sigle svolgono nella odierna serialità un ruolo di primaria importanza: nell'intensificare e richiamare l'attenzione e attivare le passioni degli spettatori (pensiamo ai casi esteticamente più riusciti come quelli, oltre a *Homeland*, della prima stagione di *True Detective* o di *Orange is the new Black*)¹⁰. Le sigle, sappiamo, svolgono

10 Cfr., ad es., l'interessante dossier di Jen Chatney, su il *Washington Post*, ritradotto da *Il Post*, on line: “Le migliori sigle delle serie tv, spiegate”: <https://www.ilpost.it/2014/04/08/sigle-serie-tv/> e in cui l'autore, riprendendo anche altri articoli e interviste a produttori di sigle, sottolinea non solo la qualità estetica di queste sigle ma anche la loro complessità tecnica e di linguaggio; e la loro capacità di sintetizzare sia le organizzazioni discorsive e plastiche che narrative delle diverse serie tv. In particolare, nell'articolo si sottolinea l'importanza dell'uso della *motion graphics*, accompagnata dalla sottolineatura e dalla sintesi delle strutture narrative presenti nella serie. Il ruolo dei “titoli di testa”, delle

un ruolo non solo, come abbiamo già detto, di riassunto, di trailer, di intro e di “recap” (cfr. Dusi, cit.) non solo narrativo e passionale, ma sono forme della sintesi: del montaggio, del ritmo e della forma e dimensione plastica della stessa serie, tenendo conto anche dell’importanza della qualità sia visiva che sonora e musicale di queste stesse sigle. Insomma esse, certo, “riassumono” ma nel senso che mostrano e ostentano anche lo stile e una sorta di “carta d’identità espressiva”, una identità delle serie stesse. Ma c’è di più: per quanto riguarda queste serie “politiche”, relative alla narrazione di conflitti, esse espongono, non solo i riassunti ma, per così dire, i nodi chiave di questi stessi conflitti: valori, ideologie, sensibilità, spazi e tempi. Non solo degli snodi narrativi, quindi, ma delle organizzazioni espressive e discorsive di scene conflittuali: esse forniscono e costituiscono, al tempo stesso, indice e scenario espressivo e culturale di queste scene del conflitto. Presentano l’ordine, il diagramma, la mappa e le carte di quei conflitti. Tuttavia in che modo questi conflitti e guerre vengono mostrati?

sigle diventa quello non solo di fare da “trascinamento” e da polo di attrazione per le serie, ma anche di fare, appunto, da vere e proprie “intro” alla serie stesse, spesso, sottolinea l’autore con sequenze originali, e con effetti grafici molto marcati (è il caso delle varie sigle sia di Hbo, la casa di produzione che forse è stata la prima ad iniziare a curare le sigle in questo modo, così come di Fx e poi Netflix), con effetti quasi di immersività, ad esempio è il caso delle sigle di *Games of thrones*; talvolta introducendo e come accompagnando lo spettatore nei luoghi e momenti della narrazione. Secondo l’autore le intenzioni principali sono quelle dell’“evitare i cliché”, “costruire i personaggi”, “mostrare i percorsi narrativi”, “definire il contesto” e “usare musiche indimenticabili”, ed infine “creare un immaginario iconico”. Vediamo come, in questo senso, i progettisti delle sigle rispettino proprio dei livelli testuali, degli strati di significazione che la semiotica ha imparato a suddividere: dalle organizzazioni narrative a quelle attoriali e discorsive, sino al ruolo delle passioni, alle forme della figuratività e all’iconizzazione. Da segnalare a questo riguardo la recente serie *Peaky Blinders*, con la relativa sigla, con la musica di Nick Cave: su questo caso ringrazio per il loro lavoro di analisi all’interno di una tesina d’esame gli studenti Livia Degermeni e Gianluca Ricchitelli.

Non sono soltanto le sigle che, dicevamo, significativamente fanno da emblema, e lo fanno come parte per il tutto, da sineddoche e chiave della serie, ma le stesse serie, nel loro sviluppo e nelle loro *storylines*, a portare avanti le medesime procedure. Intendiamo dire che in qualche modo queste serie vogliono ostentare e costruire (ricostruire) universi di riferimento (la ricostruzione, significativamente, di un ambiente e una situazione, quella degli ultimi anni della guerra fredda, gli anni Ottanta, per *The Americans*, oppure gli anni più recenti, del post 11 settembre, per *Homeland*) ricostruiscono archivi di ambienti e di universi: torna, ci pare, la nota intuizione di Manovich secondo la quale i media attuali lavorano più sul “paradigmatico” e sull’ “archivio”. Poi, certo, c’è la storia, la narrazione; ma essa sembra ostentare, essa stessa, le ricombinazioni e possibili concatenamenti di questi archivi, di questi grandi paradigmi o “tableau d’information” per dirla con Deleuze, nelle ultime pagine, quasi profetiche del suo secondo libro sul cinema. Tavole ricombinatorie, immagini che diventano automi, per come avviene ad un certo momento del cinema: quando, dice Deleuze, nel cinema, nell’ultima fase del passaggio dall’immagine-movimento all’immagine-tempo, a partire dal secondo dopoguerra, ad entrare in gioco, prima con certe figure e temi e poi con l’immagine elettronica e digitale, è proprio la questione delle immagini che operano per se stesse: rompendo prima con la relazione con gli schemi senso-motori: esse non possiedono più un’esteriorità o un’interiorità, ma sarebbero continuamente reversibili e sovrapponibili e ricombinabili, come appunto in un archivio digitale (Deleuze 1985, pp. 346-347).

Cerchiamo di chiarire meglio questo punto, concentrandoci su alcuni elementi tratti in particolare da queste serie. Non stiamo dicendo che le serie assumono le caratteristi-

che di un certo cinema di ricerca o di sperimentazione (cui Deleuze fa riferimento, sia per quanto riguarda i contenuti e i temi che per le forme espressive, con autori e linee tematiche, anche molto diverse fra loro: dagli esempi di punta della fantascienza con Kubrick, fino all'ultimo, quello del dopoguerra, dei *Dottor Mabuse* di Lang, e alle immagini e grandi teorie dei complotti con Lumet, fino a Godard, per arrivare a Rivette e al cinema sperimentale degli anni Sessanta-Settanta). Tuttavia Deleuze sottolinea, in queste sue ultime pagine, un punto: pur affermando che gli sviluppi delle nuove immagini elettroniche vanno al di là dell'intento del suo lavoro (ci troviamo, in quel momento, nella prima metà degli anni '80) questi nuovi dispositivi, che lui chiama "immedia", e le relative immagini, non sembrano più rinviare alle coordinate ordinarie dei corpi, ma appunto a disposizioni virtualmente infinite di basi di dati. E fra esse troviamo le diverse forme che assume il tempo, nei "cronosegni": ora la dimensione del tempo assumerà un carattere fondamentale, precisamente come serie: "*Une rafale de séries*", preconizza Deleuze (1985, p. 359).

Si dirà che forse qui Deleuze fa "delirare" in modo un po' estremo i suoi ultimi concetti e categorie di una possibile semiotica del cinema; certo è che il filosofo riesce ad anticipare, quasi appunto in forma di profezia, l'enorme diffusione e sviluppo del linguaggio della serialità che si avrà nei decenni successivi. O si potrebbe anche affermare che, tutto sommato, le serie tv cui stiamo facendo riferimento, per quanto creative e sicuramente da considerarsi momenti di innovazione e sperimentazione dell'attuale linguaggio audiovisivo, non sembrano abbandonare, o rompere totalmente con una tradizione di scrittura (specie per quanto riguarda la dimensione narrativa), con tutti i loro "cliffhanger", cui abbiamo accennato, tra tensioni e anticipazioni.

Tuttavia il punto in questione è che l'ambito della serialità ha saputo segnalare e cogliere queste trasformazioni di materie e linguaggio del visivo e farne un laboratorio e un luogo di invenzione.

Sicuramente, per quanto riguarda in specifico le serie tv dedicate alle situazioni di guerra (lasciando da parte l'enorme tradizione dei *war movies* da cui evidentemente esse hanno tratto alcuni elementi centrali) esse stesse hanno segnato alcuni momenti della trasformazione della fruizione e dell'estetica televisiva. Pensiamo al caso storico di M.A.S.H.: senza poter qui approfondire ci troviamo di fronte ad un momento di innovazione sia tematica che di linguaggio – uso del “racconto in tempo reale”, sguardo ironico e sconsolato sulla guerra, quando non sarcastico e di presa in giro goliardica della situazione di guerra, grazie anche alla presenza di figure autoriali, come Altman, o di grandi attori come Sutherland, nonché al passaggio dal film di grande successo, del 1970, a quello che allora si usava chiamare telefilm (a episodi, già antologizzati): la serie che, anch'essa, ottiene grande successo di pubblico e dura per quasi un decennio (cfr. Innocenti, Pescatore, *ibid.*, pp. 27-28). Tuttavia è anche evidente che M.A.S.H. può essere vista, proprio per queste caratteristiche, anche come un'antesignana innovativa delle serie del genere *Hospital Drama*; ed è anche chiaro che vi sono poi state, specie a partire dagli anni 2000, decine e decine di serie del genere *War Drama*, che tuttavia incrocia altri generi – come quello storico, pensiamo ai *Tudor*, o alla italiana *I Medici*, o ad una recente, di grande successo e interesse, come *Vikings* (in corso) –, dunque serie che lavorano sul tema e sulla forma della saga (degli eroi, o di una famiglia), per arrivare ad esempi di qualità come la miniserie prodotta da Spielberg e Hanks, come *Band of Brothers* (2001) ambientata nello

stesso universo tematico, spaziale e temporale di *Salvate il soldato Ryan*. Fino alle tematiche del “reduce” o del “cattivo ritorno a casa”, come nella già citata *Hatufin (Prisoners of War)* e nella sua derivata *Homeland*.

Tuttavia, quello che viene proposto dalle serie recenti cui facevamo riferimento, come appunto *Homeland* e soprattutto *The Americans* (2013-2018, conclusasi di recente dopo diversi anni in cui ha ottenuto un notevole successo di pubblico e di critica), sembra essere l'intreccio di due caratteri particolari. Da un lato la costruzione dei personaggi in rapporto alle situazioni e ambientazioni con una grande raffinatezza estetica ed elaborazione percettiva specifica. Sicuramente i personaggi si muovono e vengono fatti muovere, lo anticipavamo sopra, in situazioni di azione spesso ambigue (di qui il riferimento agli altri “non-eroi”, più che anti-eroi o “*rough heroes*”, come abbiamo detto): talvolta indecisi, nel loro credo politico-ideologico che spesso vacilla, specie quando si scontra e si incrocia con gli affetti (la famiglia, il partner, i possibili tradimenti anche per ragioni professionali). Le incertezze sono anche nella condotta dell'azione: spesso, sia per *Homeland* ma anche e soprattutto per *The Americans*, l'incertezza è sia legata a dubbi morali ma soprattutto ad una sorta di instabilità generale di quell'universo, cognitivo, politico, percettivo. Le azioni, per quanto portate a termine con dura determinazione, rischiano continuamente il fallimento, o un'interruzione: l'imprevisto, spesso causato anche dall'azione degli stessi protagonisti è sempre presente a fare deviare la storia. Di qui anche la complessità che possiamo definire come ironica (se ne parlava sopra anche riguardo alle situazioni più ampie di questa nuova serialità). Tuttavia si tratta forse di forme di ironia ibrida anche in questi casi: né totalmente “soggettale” (legata cioè allo sguardo del soggetto che agi-

sce e patisce), né “oggettale” (legata alle situazioni e agli oggetti stessi), per usare termini cari sia agli studi sulla retorica dell’ironia che a Baudrillard; il quale aveva molto insistito per quanto riguarda il nostro attuale mondo sociale e culturale, sulla prevalenza di una ironia “delle cose” (della beffa degli eventi e degli oggetti). In questa serialità troviamo un’ironia vagante, ibrida appunto, che si manifesta, ad esempio, nell’improvvisa e sensuale scena d’amore dei due agenti marito e moglie, quando hanno appena ucciso brutalmente (ma dopo molte incertezze sul da farsi) un traditore e spia che avevano sequestrato e rinchiuso per giorni nel bagagliaio dell’auto. O quando, guarda caso, di fronte al loro appartamento viene ad abitare un agente FBI che dà proprio la caccia ai presunti russi agenti “in sonno”, o meglio mimetizzati e infiltrati, del famigerato direttorato segreto del KGB.

Veniamo coinvolti, grazie ad espedienti come la musica – “quasi” diegetica in quanto, in modo attento, raffinato e filologico, vengono scelti brani musicali degli anni Ottanta, che però spesso fungono al tempo stesso da tramite per farci entrare in quel particolare momento o atmosfera, come la scena di inizio del primo episodio della prima serie (che ha mantenuto, di nome e di fatto, il titolo *Pilot*, trattandosi certo dell’episodio pilota, ma viene tradotta in italiano con “Missione”) della seduzione, in un *nightclub*, da parte di un’avvenente agente-aiutante dei protagonisti, di un agente FBI. O veniamo catturati da uno spazio-tempo storico-politico che è parallelo a quello della vita ordinaria: parallelo perché si svolge a non tanta distanza dalla nostra contemporaneità (sono solo gli anni Ottanta) in un universo che è cognitivamente, narrativamente, e tematicamente, appunto, parallelo: gli agenti segreti sovietici “silenti”, e noi simpatizziamo per i vecchi ex nemici, che vengono

fatti crescere, sposarsi avere una famiglia come se fossero americani, e che si trovano, tuttavia, dentro un ultimo susulto del potere sovietico e della stessa tarda guerra fredda (siamo infatti negli ultimi anni poco prima dell'avvento di Gorbaciov e della fine dell'URSS). O, ancora, spesso le azioni, come talvolta capita, certo, anche in altre serie, ma qui in un modo particolare, vengono mostrate nel loro svolgimento in parallelo (mentre si svolge la vita della coppia dei due agenti, talvolta viene mostrato ciò che avviene in Russia, sia con dei *flashback* che rimandano agli anni della formazione dei due agenti, sia al tempo attuale, all'interno dell'ambasciata o del quartier generale del KGB). Tuttavia, anche questo parallelismo viene reso con effetti particolari: connessioni parallele, che sembrano essere sullo stesso piano delle azioni principali in corso eseguite dagli agenti protagonisti. Tanto che, come segnalato da alcuni critici, cominciamo a venire spinti, grazie a espedienti, appunto, sia narrativi che percettivi e situazionali, a seguire quasi di più le vicende della famiglia e della coppia che la vita e le azioni avventurose di uno *Spy drama*¹¹. Come se si trattasse di quadri o di sequenze che corrono parallele e attraverso le quali noi possiamo navigare, guidati, certo, da delle mappe percettive, cognitive ed esperienziali, per riprendere alcuni concetti di Eugeni (2010) Gli altri elementi significativi sono quelli che segnano il piano dei "diagrammi tonali" (*ibid.*), che ci proiettano in un'atmosfera quasi sempre dai colori e dalle luci scure: e questo non solo per mantenere il carattere e lo stereotipo di azione spionistica notturna, ma proprio, ci pare, per insistere con la situazione generale di un'atmosfera ambigua, incerta. Per concludere, riprenden-

11 Cfr., ad es., in: *Tv.Avclub*: "The Americans Pilot", 1/03/2013, <https://tv.avclub.com/the-americans-pilot-1798175668> consultato in rete il 15/11/2018.

do ancora Deleuze, e alcuni studi sul tema della trasparenza nei media, il filosofo sempre nelle ultime pagine del suo secondo libro sul cinema e nelle sue lezioni sul cinema dove emerge il concetto di serialità e di forma “immediale”, si chiede se non sia possibile pensare al concetto di “*cadre*”, di quadro, sia visivo-artistico e pittorico (e facendo qui riferimento a Greenberg), che filmico in due modi: o come *écran*, schermo, che al tempo stesso copre, fa da cortina e riceve la proiezione, che come *table*. Tavola, si diceva, in cui avvengono gli incroci e scambi informazionali: quest’ultima intesa come spazio privo di verticalità, luogo di una pura orizzontalità e di una superficie senza più referenza ad altre coordinate spaziali. Come se anche lo schermo (anche quello filmico e audiovisivo) via via perdesse la sua verticalità, in direzione di una orizzontalità. Che non vuol dire monodimensionalità o trasparenza assoluta: anzi, forse queste recenti forme seriali – e in particolare, ci pare, quelle a tematica politico-bellica e conflittuale – sembrano restituire questo processo in un altro senso. Perdere la verticalità, dicevamo, significa perdere la referenza alle coordinate spaziali: in favore di uno spazio-tempo che ricombina e scombina eventi, storie, anche politiche, “fattuali” e narrazioni, ma al proprio interno. Crediamo sia proprio il contrario di una trasparenza verso “la realtà”. Essa, sempre che ci venga restituita, è resa sempre più opaca da questi prodotti mediali.

Riferimenti bibliografici

Alonso Aldama, J.

2018, *Régimes véridictaires et simulacres du politique*, Nouveaux Actes Sémiotiques, n. 21, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5990>.

Bernardelli, A.

2016, *Cattivi seriali*, Carocci, Roma.

Bernardelli, A., Grignaffini, G.

2017, *Che cos'è una serie televisiva*, Carocci, Roma.

Bertrand, D.

2010, *Politica e concessione. Politiche della concessione*, trad. it., in F. Montanari (a cura di), *Politica 2.0*, Roma, Carocci.

Bisoni C., Innocenti V., Pescatore G.

2013, *Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione*, in *Media mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, a cura di C. Bisoni, V. Innocenti, Modena, Mucchi.

Buonanno, M.

2002, *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*, Sansoni, Milano.

Checcaglini, C.

2015, *L'informazione culturale e il settore audiovisivo: il caso dell'informazione cinematografica*, in L. Mazzoli, G. Zanchini, a cura di, *Info Cult. Nuovi scenari di produzione e uso dell'informazione culturale*, Franco Angeli, Milano.

Demaria, C.

2014, *True Detective Stories: Media Textuality and the Anthology Format between Remediation and Transmedia Narratives*, in *Tecnologia, Immaginazione, forme del narrare*, a cura di L. Esposito, E. Piga, A. Ruggiero, *Between*, IV.8 (2014), online.

Deleuze, G.

1983, *Cinema II. L'image-temps*, Minuit, Paris.

Deleuze, G., Guattari, F.

1991, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris: Minuit.

Dusi, N.

2014, *Dal cinema ai media digitali*, Mimesis, Milano-Udine.

2016a, *Seriality, Repetition and Innovation in Breaking Bad's Recaps and Teasers*, *Cinergie*, n. 10, p. 136-147.

2016b, *Intertestuale, intermediale e crossmediale, e il gusto dell'inatteso in Breaking Bad*, in *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, a cura di A. Bernardelli, E. Federici, G. Rossini, *Between*, VI.11, online.

Dusi N., Spaziant L.

2018, *Editing is anything: pratiche di video essays tra semiotica ed estetica*, *Cinergie*, n. 13, pp. 7-19, online.

Eco, U.

1985, *L'innovazione nel seriale*, in U. Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei media*, Carocci, Roma.

Fabbri, P.

2013, *Yes, We (Zombies)*, *Can: attualità mordace del Non Morto*, *Aut Aut*, n. 359, luglio-settembre.

Fabbri, P.

2015, *Mostri, disintegrati e ipercalittici*, in: Lorusso, A., a cura di, *50 anni dopo Apocalittici e integrati di Umberto Eco*, *DeriveApprodi*, Milano.

Fontanille, J.

2013, *Formes de vie*, Presse Universitaire de Liège, Liège.

Frezza, G.

2015, ed., *Endoapocalisse*, Areablu, Salerno.

Garcia, A.

2018, *The Americans and the Limits of Sympathy*, Intervento in conferenza, SSAAANZ, Monash University, Novembre 2018.

Gerim, G.

2017, *A Critical Review of Lubmann's Social Systems Theory's Perspective on Mass Media and Social Media*, *Human Society*, 7, 14, November 2017.

Grignaffini, G.

2012, *I generi televisivi*, nuova ed., Carocci, Roma.

Grusin, R.

2015, *Radical Mediation*, *Critical Inquiry*, Vol. 42, No. 1 (Autumn 2015), pp. 124-148.

Halliday, M. A. K.

2002, *Linguistic studies of text and discourse*, vol. II, in J. Webster (a cura di), *Collected Works of M.A.K. Halliday*, London-New York, Continuum.

Innocenti, V., Pescatore, G.

2008, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna.

Innocenti, V., Pescatore, G., Rosati, L.

2013, *Converging universes and media niches in serial narratives. An approach through information architecture*, in *Media Convergence Handbook*, Vol. 2, Chapter: 2.3, a cura di, A. Lugmayr, C. Dal Zotto, Springer, Berlin.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J.

2013, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York.

Lotman, J.

1985, *La semiosfera*, (trad. it.), Marsilio, Padova.

Luhmann, N.

1984, *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag (trad. it., *Sistemi sociali*, Bologna, Il Mulino, 1990).

2018, *Soziokogische Aufklärung 6. Die Soziologie un der Mensch* (trad. it, a cura di A. Cevolini, *Che cos'è la comunicazione?*, Mimesis, Milano-Udine, 2018).

Martin, B.

2013, *Difficult men. Behind the Scenes of a Creative Revolution: From "The Sopranos" and "The Wire" to "Mad Men" and "Breaking Bad"*, Penguin Press, London.

Mazzoli, L. Zanchini, G.

2015, a cura di, *Info Cult. Nuovi scenari di produzione e uso dell'informazione culturale*, FrancoAngeli, Milano.

Menduni, E.

2016, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Laterza, Roma-Bari.

Meneghelli, D.

2018, *Senza fine. Sequel, Prequel, altre continuazioni: il testo espanso*, Morellini, Milano.

Montanari, F.

2004, *Linguaggi della guerra*, Meltemi, Roma.

2015, *Stili, pratiche, forme e strategie nella ricerca di informazione culturale: tra offline e online*, in Mazzoli, Zanchini (a cura di), 2015.

2016, *Immagini coinvolte*, Esculapio, Bologna.

Montani, P.

2014, *Tecnologie della sensibilità*, Cortina, Milano.

Piga Bruni, E.

2018, *Romanzo e serie tv. Critica sintomatica dei finali*, Pacini, Pisa.

Williams, D.

2009, *Media, Memory and the First World War*, McGill-Queen's University Press, Montreal, London, Ithaca.

