

NUOVI QUADERNI DEL CIRCOLO SEMIOLOGICO SICILIANO

FORME DELLA SERIALITÀ

Oggi e ieri

a cura di Alice Giannitrapani e Gianfranco Marrone



 *edizioni*
**Museo
Pasqualino**

direttore Rosario Perricone



Nuovi Quaderni del Circolo semiologico siciliano

ISSN 2532-862X

n. 5

Collana diretta da Gianfranco Marrone

Comitato scientifico

Mohamed Bernoussi

Université de Meknes

Jean-Jacques Boutaud

Université de Bourgogne

Thomas F. Broden

Purdue University

Paolo Fabbri †

Centro internazionale di scienze semiotiche "Umberto Eco"

Jorge Lozano

Universidad Complutense de Madrid

Maria Caterina Ruta

Università di Palermo

FORME DELLA SERIALITÀ

Oggi e ieri

a cura di Alice Giannitrapani e Gianfranco Marrone

© 2020 Associazione per la conservazione delle tradizioni popolari
Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino
Piazza Antonio Pasqualino, 5 – 90133 Palermo PA
www.museodellemarionette.it – mimap@museodellemarionette.it



REGIONE SICILIANA
Assessorato dei beni culturali
e dell'identità siciliana
Dipartimento dei beni culturali
e dell'identità siciliana

Progetto grafico e impaginazione

Francesco Mangiapane

ISBN 978-88-97035-68-8

In copertina

New York, Times square, 2019 particolare di una foto di Gianfranco Marrone

L'editore è a disposizione per eventuali aventi diritto che non è stato possibile contattare.

Il presente volume è coperto da diritto d'autore e nessuna parte di esso può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti d'autore.

Forme della serialità : oggi e ieri / a cura di Alice Giannitrapani e Gianfranco Marrone. -
Palermo : Museo Pasqualino, 2020.

(Nuovi quaderni del circolo semiologico siciliano ; 5)

ISBN 978-88-97035-68-8

I. Serial – Storia.

I. Giannitrapani, Alice.

II. Marrone, Gianfranco

302.2 CDD-23

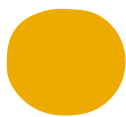
SBNPal0336856

CIP – Biblioteca centrale della Regione siciliana “Alberto Bombace”

INDICE

Premessa.....	7
Eco e la serialità. Appunti di lettura a mo' di introduzione.....	9
GIANFRANCO MARRONE	
Il cavaliere seriale.....	25
PAOLO FABBRI	
Spazi transmediali	35
MAARJA OJAMAA E PEETER TOROP	
Mediologia e serialità (nella letteratura e oltre).....	53
DONATELLA CAPALDI E GIOVANNI RAGONE	
Narrazioni post-seriali. Interazioni tra fumetto e fiction televisiva.....	81
SERGIO BRANCATO	
Mondi possibili autoriali e storyworld serializzati.....	93
NICOLA DUSI	
A proposito di una serie televisiva da <i>Il Nome della Rosa</i> . E alcune riflessioni su chi sia mai "l'autore" nelle serie televisive	III
GIACOMO BATTIATO	
Nelle prossime puntate. Sull'insegnamento della scrittura seriale	119
MICHELE COGO	
<i>Never ending victim</i> . La non-morte nelle ultime stagioni di <i>Don Matteo</i>	127
MARIA PIA POZZATO	
<i>That's all, folks</i> . Guerriglie e strategie di fine puntata	143
ALICE GIANNITRAPANI	
Il fotoromanzo. Una straordinaria invenzione	159
SILVANA TURZIO	
Il mito della vera storia. Giuliano secondo Ignazio Buttitta.....	175
GIANFRANCO MARRONE	

Propp e la serialità nelle fiabe, tra ricorsività e cumulatività	189
ANTONIO PERRI	
Prequel e sequel mitici secondo il grammatico alessandrino Tolomeo, figlio di Efestione, detto Chenno, la Quaglia	201
LUIGI SPINA	
Innesti seriali ottocenteschi nella serialità cavalleresca dell'Opera dei Pupi.....	211
ALESSANDRO NAPOLI	
Postfazione. Sul senso della novità nelle narrazioni seriali	221
ALICE GIANNITRAPANI	
Abstract dei saggi presenti nel volume.....	229



MONDI POSSIBILI AUTORIALI E STORYWORLD SERIALIZZATI

Nicola Dusi

1. Serie tv e cinema: tra sequel, remake ed espansioni di mondi

In questo saggio propongo un percorso teorico per mettere a confronto alcune definizioni di “mondo possibile” con quelle di “storyworld”, e provare a dimostrare che esse non sono del tutto sovrapponibili. La riflessione appare necessaria per chiarire l’attualità di uno sguardo semiotico sugli universi seriali, e per discutere termini come “storyworld” e “storytelling” diventati oggi delle parole chiave, a volte usate quasi come formule rituali, tra gli studiosi di media. Partiremo da una lista di prodotti mediali contemporanei di successo per soffermarci, nell’ultima parte, sulla serie tv *Il nome della rosa*. Tra i primi, troviamo film che riprendono il mondo della serie televisiva, e lo espandono in *sequel* o *spin off* come ad esempio *El Camino. Il film di Breaking Bad* (2019), sulla fuga e la rinascita di Jesse Pinkman, prodotto da Sony e distribuito da Netflix, scritto e diretto dall’ideatore Vince Gilligan; *L’Immortale* di Marco D’Amore (2019), sul personaggio di Ciriaco De Salvo di *Gomorra. La serie* (un film diretto dall’attore che recita Ciriaco nella serie); oppure il *sequel Downton Abbey* di Michael Engler (2019). Dal punto di vista del mercato e dei produttori, le buone idee sono poche e quindi le si sfrutta: è una logica del *franchise* che muove il cinema fin dalle origini, e nel caso della relazione tra cinema e serie tv si trova già negli anni Cinquanta (ad esempio con la saga di personaggi come Zorro, dal cinema alla tv e viceversa), o per citare esempi successivi con i film tratti dalla serie tv *Starsky e Hutch* e più di recente dalla serie *Sex and the city*. Potremmo cogliere però, oggi, una nuova tendenza: quella di puntare su un regista di cinema molto noto (si potrebbe dire ‘di culto’) per creare una serie tv a partire da un suo film di successo: penso a *Fargo* (serie prodotta dai fratelli Coen) o *She gotta have it* (serie diretta da Spike Lee), ma potremmo spingerci a parlare di serie che partono invece da autori letterari ‘di culto’ che sono diventati degli “eroi sociosemiotici” (Marrone 2003; Dusi 2015), attivatori nei media di forme diverse di mitismo, come nel caso di Umberto Eco e appunto la serie RAI *Il nome della rosa*, oppure Roberto Saviano e la serie ispirata al suo *Gomorra*.

Va ricordato che ci sono universi transmediali a partire dai film anche con serie tv di animazione, come nel caso di *Star Wars* di George Lucas (un fenomeno che inizia negli anni Ottanta), e che molti hanno studiato l'universo transmediale nato a fine millennio dai fratelli Wachowski con il concept di *Matrix* che diventa non solo una saga di tre film, ma videogiochi tra un film e l'altro da giocare per conoscere meglio i personaggi del racconto cinematografico, e i corti di animazione come *Animatrix*, ecc. (Jenkins 2006a; Pescatore 2006), come a dire un insieme di espansioni e riscritture rispetto alla trilogia cinematografica, reso coerente da una forte strategia autoriale, per creare quello che Jenkins definisce come *storytelling transmediale*.

Il caso del regista di culto che passa alla serialità televisiva ha come precursore David Lynch con *Twin Peaks*, nelle due stagioni dei primi anni Novanta che hanno dimostrato la capacità di un autore (in coppia con Mark Frost) di infischiarne delle 'attese' del pubblico e delle 'regole' dettate dalla produzione, portando la serialità televisiva, soprattutto nella seconda stagione, a perdersi in direzioni sfrangiate e in false piste narrative, ricompattate infine non da una stagione successiva, bensì da un film che si propone come prequel ma anche come ricapitolazione (*Fuoco cammina con me*). E di recente la terza stagione di *Twin Peaks* (uscita nel 2017) si confronta con tutte queste premesse, presentandosi come un sequel che riprende il racconto 'venticinque anni dopo'.

Più recentemente, come accennato più sopra, i fratelli Coen riaprono – come produttori esecutivi e non come registi – il mondo del loro film *Fargo* (del 1996) proponendo con *Fargo* una serie tv 'antologica' (cioè una serie che dal 2014 a oggi rinnova i suoi personaggi ad ogni nuova stagione) creando nuovi racconti all'interno dello stesso scenario: una cittadina del Minnesota persa nel nord America, con poliziotti intorpiditi e incapaci, serial killer feroci e manipolatori, e gente qualunque che diventa protagonista di una serie di efferatezze incontenibili. I Coen riprendono in effetti un insieme di tipologie di personaggi che, a partire dal loro primo film (*Blood Simple - Sangue facile*, del 1984) e passando per *Fargo*, è diventato una sorta di marchio (cioè una marca autoriale) nell'universo dei loro film. Si tratta di protagonisti balordi o imbelli che, dopo aver superato il limite una prima volta diventando ladri o assassini, entrano in una sorta di gioco del destino che li sovrasta, come se le loro azioni franassero tutte con una serie di conseguenze a cui non riescono a mettere un freno (Grignaffini 2012).

Nel caso della serie *She gotta have it* (iniziata nel 2017 e ancora in corso), invece, Spike Lee fa qualcosa di diverso: non racconta una nuova storia, bensì torna sulla stessa storia (e gli stessi personaggi) del suo film d'esordio del 1986: *Lola Darling*. In particolare nella prima stagione Spike Lee ripercorre e riapre la sceneggiatura del suo film come in un auto-remake, espanso in 10 episodi (prima stagione), riaggiorna temi e figure (gira infatti nella New York di oggi), ma lascia sostanzialmente invariata la trama di fondo. E, in effetti, la migliora, permettendo alla protagonista femminile (che qui si chiama 'Nola' Darling) di uscire dall'*impasse* in cui l'aveva lasciata il film originale, dandole

la dignità di una ricerca artistica in evoluzione, un aspetto che nel film era solo accennato e che diventa invece nella serie una scelta di vita, diventare un'artista che vive del proprio lavoro. Se la prima stagione riapre il film di partenza come fosse un lungo auto-remake, la seconda stagione inventa invece piste alternative al primo racconto, quasi che il debito fosse stato saldato.

Ci sono anche altri casi, come *Too Old to Die Young* di Nicholas Winding Refn: una serie "slabbrata, policentrica, labirintica o comunque eccentrica rispetto alle regole della serialità classica" (Bellavita 2019, pp. 6-8). Bellavita la definisce una "mythology series": essa prevede uno spettatore che condivide la mitologia di partenza, sia cioè un fan dei film del regista, e preferibilmente un controllo diretto di tutti gli episodi da parte del regista stesso, che li scrive e li gira integralmente. In una "serie mitologica", insomma, non si ripropone un film di partenza ma un mondo: il regista cinematografico "[fa] migrare in una piattaforma alternativa la propria mitologia autoriale e di contenuto, e in cui l'impatto del *worldbuilding* sia prevalente su quello della storia" (*ibidem*, p. 6). Per spiegarci meglio, una serie di questo tipo si basa su un mondo possibile già noto e arredato, con i suoi spazi, tempi e personaggi intrecciati in racconti, infatti "è essenziale la presenza di un mondo pregresso, coerente, indissolubile dal suo creatore, che si riversi interamente in un prodotto lungo e [...] seriale" (*ibidem*, p. 7).

Gli esempi fatti finora mi permettono di ragionare sul caso *Il nome della rosa* in cui una serie tv riprende l'universo finzionale del romanzo di partenza, già tradotto e trasformato dalla sua trasposizione cinematografica. Nel caso del primo romanzo di Eco, la miniserie RAI opera un processo di serializzazione e riapertura del mondo narrativo, in cui si riprende quel "mondo possibile pieno", anzi "ammobiliato", che lo stesso Eco ha ricordato (nelle *Postille al Nome della Rosa* del 1983) di aver iniziato a costruire con molti disegni e mappe e lunghe liste di personaggi e loro proprietà: al punto di compilare per ciascuno le qualità di "nome, compito, interesse" (come si legge nei disegni di Eco, da poco pubblicati in una nuova edizione del romanzo¹). I disegni preparatori seguono la stesura della "Introduzione" al romanzo, dove per mettersi al riparo Eco si crea una "maschera" riprendendo il motivo letterario del manoscritto ritrovato, con una "narrazione a un quarto livello di incassamento, dentro a altre tre narrazioni" (Eco 1983, p. 15). Eco racconta che a quel punto si era fermato per almeno un anno a disegnare e progettare (e ricercare), e lo teorizza come costruzione "cosmologica" del mondo del suo romanzo, mondo in cui entrano anche l'architettura di una abbazia e di un labirinto, la temporalità e i fatti storici che imperniano il racconto, le tensioni politiche, religiose e socio-culturali che attraversano il Medioevo in cui è ambientato il romanzo (come sappiamo infatti è un "romanzo storico" con alcuni personaggi che corrispondono a persone realmente esistite, ad esempio Michele da Cesena

¹ Rinviamo alla nuova edizione de *Il nome della rosa* (Eco 2020) con disegni e appunti preparatori. Si veda Marrone (2020).

e Bernardo Gui). Si tratta insomma di una serie di “regole del gioco” che, parafrasando l’Oulipo (e il suo amato Queneau), Eco sintetizza così: “Occorre crearsi delle costrizioni, per poter inventare liberamente” (1983, p. 17).

2. È possibile parlare di mondi possibili?

È questo che si chiede Eco, ironicamente, negli anni in cui lavora a *Il nome della rosa* (1980), nei saggi raccolti in *Lector in fabula* uscito nel 1979: un libro nel quale Eco si confronta con le definizioni della logica dei “mondi possibili” prendendone le distanze per proporre una via semiotica che renda il concetto operativo nelle analisi testuali. Non va dimenticato che l’anno prima esce anche un importante studio di Goodman, tra estetica e filosofia, in cui si sostiene che “fabbricare mondi” è una delle attività fondative di un’opera d’arte, e che “il fare [sia] un rifare”, cioè che i mondi si costruiscono sempre a partire da altri mondi, con “eliminazioni e integrazioni anche notevoli – vere e proprie soppressioni di vecchi materiali e immissione di nuovi” (Goodman 1978, pp. 7-15).

Sono problemi che la semiotica conosce bene, grazie all’illuminante lavoro di Eco. Ragionando su come si comporta un lettore modello in un testo narrativo, Eco distingue tra “esplicitazione semantica” e “previsione narrativa”: nella prima si utilizza la propria enciclopedia (salvo segnali contrari da parte del racconto) per comprendere i significati all’interno di un mondo che assomiglia al mondo “della nostra esperienza”; “prevedere” vuol dire invece “avanzare ipotesi su ciò che è possibile” (Eco 1979, p. 123). Eco è interessato alle “occorrenze concrete” delle esplicitazioni semantiche e delle previsioni, quindi per lui un mondo possibile è, come ricordavamo, un “insieme pieno”, “un mondo ammobiliato”, di cui bisogna conoscere “individui e proprietà” (ivi). Ed ecco una definizione preliminare, tratta dall’ottavo capitolo del *Lector in fabula*:

Definiamo come mondo possibile uno stato di cose espresso da un insieme di proposizioni dove per ogni proposizione o *p* o *non p*. Come tale un mondo consiste in un insieme di *individui* forniti di *proprietà*. Siccome alcune di queste proprietà o predicati sono *azioni*, un mondo possibile può essere visto anche come un *corso di eventi*. Siccome questo corso di eventi non è attuale, ma appunto possibile, esso deve dipendere dagli *atteggiamenti proposizionali* di qualcuno, che lo afferma, lo crede, lo sogna, lo desidera, lo prevede, eccetera (Eco 1979, p. 128).

Nella citazione appena riportata un mondo narrativo è incentrato su un insieme di “individui”, con le loro “proprietà” o “qualità” e “atteggiamenti proposizionali” (ivi), che possiamo tradurre nei termini della semiotica narrativa greimasiana come attori della narrazione (cioè i personaggi), con attributi e tratti pertinenti (sono cioè tematizzati e figurativizzati), che sono in relazione grazie a modalità narrative (volere e dovere, sapere e potere) e in trasformazione “polemico-contrattuale” in cui si giocano azioni e passioni. Mi interessa sottolineare che il mondo possibile è una costruzione testuale organizzata per Eco da un “autore modello”, ma che vive pragmaticamente delle ipotesi e delle inferenze che il lettore (modello) fa nelle sue interpretazioni. Come

sintetizza Doležel, “la semantica a mondi possibili insiste sul fatto che il mondo è costruito dal suo autore e che il ruolo del lettore è di ricostruirlo” (Doležel 1998, p. 23). Quando però nella creazione e nella produzione di nuovi possibili finzionali intervengono spettatori e lettori ‘reali’ (come le comunità di *fan*), con pratiche ‘dal basso’ di riscrittura e appropriazione degli sviluppi narrativi dei personaggi e delle loro relazioni, come nelle fanfiction di *Star Wars* o *Harry Potter* studiati da Jenkins (2006a), o quelle studiate da Meneghelli (2018) quando lavora sui “paraquel” di *Orgoglio e Pregiudizio*, il mondo testuale inteso come coerente e organizzato da una strategia autoriale si apre e dilata agli ‘apocrifi’, si svasa e perde i propri confini. Ricordiamo la definizione preliminare che dà Doležel di *mondo finzionale*: “è un piccolo mondo possibile modellato da specifiche restrizioni globali e contenente un numero finito di individui composibili” (1998, p. 21). Quando parla delle “riscritture” postmoderne, che spesso creano paradossi di apparente “impossibilità” logica nei mondi possibili, Doležel non si preoccupa e riprende il principio della “ipertestualità” di Genette (1982), spiegando che si possono dare tranquillamente “trasposizioni diegetiche” (Doležel 1998, p. 226) in cui i personaggi di un mondo vengono adattati a un nuovo ambiente. In questi casi quindi la semantica a mondi possibili dei testi narrativi si rivela molto ecumenica, infatti secondo Doležel: “la riscrittura arricchisce, espande l’universo della *fiction* senza cancellare il mondo esistente; prende posto *accanto* al protomondo canonico e, si spera, entrerà a sua volta nel canone” (1998, p. 225)².

3. Transmedialità e mondi narrativi

Il successo delle proposte di Jenkins viene proprio dal valorizzare le pratiche dal basso (o *grassroots*) delle comunità di fan e dei fruitori attivi del web e dei social media, che vivono i racconti non solo attraverso interazioni previste dai mondi transmediali che esperiscono, ma anche deviando, facendo “braccconaggio” (come direbbe De Certeau 1990), remixando e ricostruendo logiche e percorsi estranei al ‘canone’, inventando contaminazioni tra personaggi o storie alternative o parallele, ecc. Sono altri “mondi possibili”, declinati più spesso come “storyworld” nell’area mobile e cangiante degli universi transmediali che diventano negli attuali *Media Studies* degli “ecosistemi mediali” ibridi e complessi (Pescatore 2018).

L’interesse per la transmedialità dei mondi narrativi esplose a partire dai primi lavori di Jenkins (2003, 2006a, 2006b), che lancia la parola chiave *tran-*

2 Ricordiamo che secondo Eco in un mondo possibile “gli individui si riducono a combinazioni di proprietà” (1979, p. 130), e queste possono essere “necessarie” o “accidentali” (pp. 135-136). Cosa sia essenziale o “necessario” lo stabilisce la prospettiva data dal “topic testuale”, cioè una isotopia pragmatica (p. 144). Anche Doležel riflette sulle trasposizioni e sulle riscritture dicendo che “quando si trasferiscono attraverso diversi mondi possibili, gli individui conservano i loro nomi propri, sicché noi li riconosciamo, anche se nel trasferimento le loro proprietà essenziali cambiano” (1998, p. 227).

smmedia storytelling, un termine che dilagherà presto in molti campi disciplinari differenti (ad esempio nello studio del marketing). Per Jenkins si tratta di una storia che si espande e dissemina su diverse piattaforme e vari media, ognuno dei quali “does what it does best”, per cui la storia può venire introdotta in un film e poi espansa attraverso la tv, i romanzi, i fumetti, i videogiochi. Così il mondo finzionale viene “esplorato e esperito” nei diversi media, ognuno abbastanza completo da permettere un consumo autonomo (Jenkins 2003). In un famoso capitolo di *Cultura convergente* dedicato al caso di *The Matrix*, Jenkins ricorda che:

La narrazione è divenuta sempre più l'arte di creazione di mondi, dal momento che gli artisti creano ambientazioni affascinanti non completamente esplorabili e non concluse in un unico lavoro o su un singolo medium. Il mondo è più grande del film, e perfino del *franchise*, dato che le elaborazioni e le congetture dei *fan* lo espandono in varie direzioni. Come mi ha riferito uno sceneggiatore esperto: “Quando ho iniziato il mio lavoro, bisognava creare una storia perché senza una buona narrazione non ci sarebbe stato nessun film. Poi, con la diffusione dei sequel, divenne importante inventare un buon personaggio che potesse reggere più storie. Oggi invece si inventano mondi che possano ospitare molti personaggi e molte storie su più media” (Jenkins 2006a, p. 105; corsivo nostro).

Nel definire meglio lo *storyworld*, Jenkins cita Mike Jones, uno dei suoi informatori, esperto del mercato transmediale: “the Story-World represents the Rules; the governing principles and parameters by which occupants of the Story-World (characters and events) will adhere” (Jenkins 2011, n.n.).

Ecco tornare l'idea della costruzione di “regole del gioco” di un mondo narrativo, mondo che diventa un universo nel momento in cui questi “principi e parametri a cui aderiscono i personaggi e gli eventi” (ivi) entrano a far parte di una rete condivisa di media e piattaforme in cui si declina la storia.

Riaprendo il problema dello *storyworld* che attraversa i media, anche Ryan (come già Eco) si discosta dalla concezione della logica per cui nei mondi possibili non si può dare “contraddizione” e quindi “se un testo riscrive una narrazione esistente modificandone il *plot* e costruendo caratterizzazioni diverse o diversi destini dei personaggi, crea un nuovo mondo possibile [...poiché] non rispetta i “fatti” del testo originale” (Ryan 2014, p. 14, trad. ns.). Per Ryan, invece, “a storyworld consists of named existents and perhaps of an invariant setting (though the setting can be expanded), but the properties of these existents and their destinies may vary from text to text” (ivi).

Inoltre, Ryan raccoglie nel suo volume anche la proposta di Klastrop e Tosca, che lavorando sui giochi online ancillari della serie *Games of Thrones* mettono in discussione l'enfasi che Jenkins dà alla “coerenza” della narrazione transmediale, a favore di una concezione in cui lo *storyworld* transmediale sarebbe un “sistema di contenuto astratto”, dal quale possono venire attualiz-

zati o derivati attraverso varie forme mediali dei “repertori di storie finzionali e di personaggi” (Ryan 2014, pp. 14-15)³.

Nelle serie tv contemporanee parlare di *storyworld* porta la definizione semiotica del “mondo possibile testuale narrativo” verso le storie simultanee dei molti personaggi della narrazione *multi-strand*, con racconti che si espandono e sviluppano nel tempo: una complessità che, a prima vista, non è poi tanto diversa dal mondo testuale di *Guerra e Pace* di Tolstoj. Tuttavia, ed ecco il punto, secondo Ryan *lo storyworld è più ampio rispetto al mondo testuale, ed è un modello più dinamico*, poiché deve adeguarsi all’intreccio e lo sviluppo spazio-temporale dei racconti (nei termini del “cronotopo” di Bachtin 1963) cambiando l’ordine statico della mappa testuale e dinamizzandola per stare al passo con le trasformazioni, quindi evolvendo in una serie di mappe parziali e in trasformazione:

A storyworld is more than a static container for the objects mentioned in a story; it is a dynamic model of evolving situations, and its representation in the recipient’s mind is a simulation of the changes that are caused by the events of the plot. Because of their temporal nature, storyworlds are very difficult to diagram (Ryan 2014, p. 33).

Quello di cui parliamo nei casi di *Gomorra. La serie*, oppure della serie tv *Il nome della rosa*, sarebbe nella definizione di Ryan un problema di “transfictional storytelling”, in cui un dato “storyworld” viene rappresentato in più testi (2014, p. 34). Ma, in effetti, le differenze che i film creano rispetto ai romanzi di partenza, nonché le diverse soluzioni narrative e stilistiche delle serie rispetto ai romanzi e ai film, sono anche da considerare *espansioni dello storyworld* prodotte attraverso “modificazioni e trasposizioni”, che alterano i contenuti del mondo di partenza del romanzo⁴. Vorrei ricordare che Ryan cita non solo Eco, ma anche Bremond e Lotman⁵, e che per lei vi sono alcuni contenuti transmediali degli *storyworld* che attraversano tutti i media, quali la narrazione e gli elementi che la compongono (per come li studia la narratologia): eventi ed esistenti, ambientazione spaziale, temporalità e personaggi, cause dei loro cambiamenti, ecc. Ecco di seguito un elenco di voci proposto da Ryan per identificare le componenti del contenuto di uno *storyworld*:

3 Il caso su cui lavorano Klastrup e Tosca (2014) è *The Maester’s Path*, un gioco online uscito per il lancio di *Game of Thrones*, la serie tv basata sui romanzi di George R. R. Martin *A Song of Ice and Fire*.

4 “The various elements of a transmedial system can either expand a storyworld through processes that respect previous content or create logically distinct, though imaginatively related, storyworlds through modifications and transpositions that alter existing content. For instance, within the *Star Wars* system, the six movies by George Lucas clearly represent the same world (the later films were planned from the beginning), while the various computer games, online worlds, novels, and texts of fan fictions inspired by the films alter this world in various ways” (Ryan 2014, p. 42).

5 “If we define *plot* as a transgression of boundaries (see Lotman), then a plot is made possible by the rules that define boundaries” (Ryan 2014, p. 36).

Existents: the characters of the story and the objects [...]. Setting: a space within which the existents are located [...]. Physical laws: principles that determine what kind of events can and cannot happen in a given story [...]. Social rules and values: principles that determine the obligations of characters [...]. Events: the causes of the changes of state that happen in the time. Mental events: the character's reactions to perceived or actual states of affairs (Ryan 2014, pp. 34-36).

Secondo Ryan (e per l'approccio narratologico in generale) è insomma solo il livello narrativo, pur nella sua complessità, ad essere traducibile e disseminabile nei media. Questa prospettiva dimentica, o non considera, una stratificazione di contenuti ben più articolata e sistematica come quella proposta dalla semiotica narrativa di Greimas (1983) definendo un "percorso generativo della significazione": valorizzazioni, strutture narrative, temi e figure, e la loro articolazione discorsiva in spazialità, temporalità e attorialità del racconto, nonché quella grande 'graffa' tra i diversi livelli, che li tiene assieme e li orienta e configura, che chiamiamo strategie di enunciazione. In termini semiotici, in ogni *storyworld* questi livelli interrelati tra loro formano la complessità del piano del contenuto, che non è quindi solo un problema di narrazione.

Una stratificazione testuale è anche relazione tra elementi astratti (come i valori e la loro articolazione semantica) ed elementi più concreti (o realizzati), lì dove i diversi media formano testi fatti di 'materiali' differenti (o, secondo Hjelmslev, sono costruiti nella interrelazione tra piano del contenuto e materie, sostanze e forme del piano dell'espressione). Proprio parafrasando Hjelmslev (1943) e le sue idee sull'analisi del linguaggio, mi piace pensare che quando uno *storyworld* si serializza è come se si lavorasse sul soffietto di una fisarmonica (o meglio su quello di un lungo e flessibile *bandoneon* argentino): mentre il soffietto sta chiuso e compatto avremo un mondo denso e pieno, coerente nella sua condensazione, man mano che si espande quel mondo non perde coerenza, ma trova nuovi picchi e spazi e intensità, ma può sempre tornare a condensare qualche aspetto o figura, perché il racconto (e il linguaggio) vivono di condensazione o di espansione, e i testi si danno tra apertura e chiusura, creano picchi di tensione o zone di distensione, costruendo così tensioni, ritmi e modulazioni percettivo-affettive nel lettore e nello spettatore. A ben vedere, questo mondo non perde coerenza solo se siamo all'interno di una strategia transmediale di tipo intersemiotico o intermediale, che resta in continuità con il mondo finzionale di partenza (Dusi 2015). Ma potremmo andare anche un po' oltre, e dire con la scuola di Lotman che "lo *storyworld* diventa una invariante topologica di tutti i sottotesti dell'universo transmediale" (Saldre, Torop 2012, p. 41, trad. ns.). Torop, e la sua allieva Saldre⁶, ricordano infatti che tutti i testi narrativi che esistono simultaneamente in diversi media appaiono nell'esperienza culturale "sia come un'invariante topologica o uno *storyworld*, sia come variazioni tipolo-

⁶ Il saggio è pubblicato in italiano all'interno di questo volume.

giche *medium-specific*" (ivi). Infatti, per loro, "lo spazio transmediale è simultaneamente invariante e variabile, poiché riflette il meccanismo generale di conservazione del sapere nella memoria culturale" (ivi)⁷.

Resta il fatto che, nelle proposte della semiotica interpretativa di Eco, un mondo possibile è frutto delle inferenze di un lettore, delle sue ipotesi e congetture. In effetti, quando uno sceneggiatore (o meglio un team di sceneggiatori in una "writing room") riapre un romanzo per creare una serie tv fa (presumibilmente) un percorso di questo tipo: traccia la rete di "invarianti" del testo di partenza che vuole mantenere, decide come tradurle in un racconto audiovisivo seriale; decide cosa eliminare o ridurre drasticamente e cosa invece ampliare e valorizzare; sceglie quali linee guida (isotopie) del mondo finzionale di partenza porterà nel nuovo testo (negli episodi della serie tv), e come raccontarle grazie a spazi, tempi, personaggi, loro azioni e passioni. Compie, quindi, una serie di ipotesi sulle cose da mantenere e sugli impliciti da esplorare, creandone di nuovi. Certo può restare dentro la griglia predefinita dal romanzo cercando a tutti i costi l'equivalenza (e magari litigando sulle interpretazioni di quel che non può mancare per 'rispetto' alla fonte), ma può invece decidere di inventare nuove piste narrative, perfino nuovi personaggi, come vedremo nei prossimi esempi.

4. Lo storyworld di Gomorra

Prima di affrontare la serie tv tratta da *Il nome della rosa* di Eco, cerchiamo di capire come la tv italiana ha trasposto un romanzo contemporaneo di successo: *Gomorra* di Roberto Saviano. In entrambi i casi siamo nel campo della semiotica della traduzione (Eco 2003; Dusi 2003; Marrone 2003), poiché si tratta di tener conto di un passaggio complesso prima dal romanzo verso il film, poi da questi testi alla serie. Vorrei in particolare evidenziare due strategie di *storytelling* transmediale diverse tra loro, anche se a volte complementari, che Mittell chiama di tipo *centripeto* e di tipo *centrifugo*: ci torneremo nelle conclusioni.

Gomorra, il romanzo di Saviano (del 2006), diventa il film omonimo di Matteo Garrone (del 2009), e quindi una serie tv targata Sky e uscita in Italia col titolo *Gomorra. La serie*. Mi interessano da una parte le *continuità traduttive* da un medium all'altro, dall'altro le *discontinuità* e le aperture crossmediali (Dusi 2019). Quando individuiamo delle linee di continuità, con elementi che vengono riproposti in maniera simile o equivalente da un medium all'altro, stiamo studiando le relazioni intersemiotiche e intermediali, quando invece studiamo le strategie di apertura e di riscrittura crossmediali (ad esempio da parte degli utenti del web) guardiamo alle discontinuità, cioè agli elementi che variano da un passaggio all'altro.

Il processo traduttivo avviene (anche) per selezione e per riduzione, a volte con un effetto di 'lente di ingrandimento' che va ad espandere singole

⁷ Rinviamo a Dusi (2015, pp. 263-266) per una discussione di queste proposte.

zone del testo di partenza⁸. Il romanzo di Saviano diventa in questo processo un testo *source* che funziona come una *matrice di invarianti*, intesa in modo dinamico e trasformativo. Questo avviene all'interno di una più ampia rete intersemiotica legata alla creazione e al mantenimento di uno *storyworld* coerente (Jenkins 2006a), che nella nostra prospettiva vanno intese come forme di reinterpretazione e di traduzione transmediale (Saldre, Torop 2012). Ecco allora che il film di Garrone tratto dal romanzo di Saviano si presenta come un adattamento che preleva solo una manciata di storie di singoli personaggi, alcuni dei quali vengono solo accennati nel romanzo. E possiamo considerare ancora di tipo traduttivo la scelta della prima stagione di *Gomorra*. La serie di selezionare ed espandere solo alcuni capitoli del romanzo, quelli dedicati al “sistema camorra”, all’ascesa e alla caduta del clan dei Di Lauro e alle donne di camorra. Con una precisazione importante: la serie tv costruisce fin dalla sceneggiatura tutti personaggi di invenzione, che non si trovano nel romanzo o nel film, attuando una strategia di condensazione (e di *mash up*) che parte dalla fonte letteraria, ma ad essa sovrappone fonti extra-testuali, come gli articoli di cronaca o i documenti delle inchieste di mafia, il tutto garantito dalla firma di Saviano che risulta nelle serie TV in veste di co-sceneggiatore.

Ma l’ecosistema seriale di *Gomorra* presenta, oltre al romanzo di Saviano, al film di Garrone e alle quattro stagioni televisive (per 48 episodi ad oggi) una proliferazione transmediale più lenta ed esplosa grazie alla serie TV, a partire dalla breve e spassosa web series con milioni di visualizzazioni dal titolo *Gli effetti di Gomorra*. La serie sulla gente, del gruppo napoletano The Jackal, ai giochi di ruolo, ai *remix trailer* e ai blog dei fan dedicati al film e alla serie, o alle moltissime GIF nei social media (montaggi di pochi fotogrammi, fissi o animati). Troviamo anche una recente *app* per mobile (*iGomorra*) creata dai fan (Scaglioni 2016), in cui si campionano e archiviano le battute del boss Don Salvatore Conte (accanto alla loro trascrizione). L’esempio di *Gomorra* mostra che parlare di una serie oggi significa ragionare su un ecosistema in cui diventa difficile distinguere da dove si origina e dove finisce effettivamente una serie, nonché chi siano gli autori, i produttori, i distributori e gli spettatori, perché tutti questi soggetti si intrecciano.

Le tendenze e i meccanismi di funzionamento degli ecosistemi mediiali seriali però si possono integrare e rileggere con gli strumenti della semiotica della cultura ad esempio l’idea di “semiosfera” di Lotman (1984): Torop e i suoi allievi propongono che tutti questi meccanismi di adattamento, approfondimento ed estensioni coerenti siano di matrice traduttiva, anche se a livelli e con scopi diversi. Saldre e Torop (2012, p. 40) rileggono infatti la tras migrazione di contenuti tra media diversi, cioè lo *storytelling* transmediale, attraverso le differenze tra “spazio del testo, spazio dei media, spazio della cultura”. Nella

⁸ Sull’adattamento come interpretazione e come traduzione intersemiotica rinviamo a Calabrese (2000); Eco (2000, 2003); Fabbri (2000a, 2000b); Dusi (2000, 2003); Marrone (2003). Per le aperture intermediali e transmediali della trasposizione rinviamo a Zecca (2013); Dusi (2015).

loro proposta, lo “spazio della cultura” è uno spazio di traduzione che ingloba diversi livelli e più sistemi, poiché nella cultura convivono simultaneamente lo spazio della traduzione intersemiotica tra testi o tra diversi sistemi di segni (“spazio del testo”), e quello delle pratiche discorsive in traduzione reciproca, e quello delle relazioni intermediali e transmediali (“spazio dei media”).

Gomorra. La serie riprende dal romanzo solo alcune zone testuali, a volte minime e parziali, collegate però a più ampi e generali livelli isotopici che percorrono tutto il testo *source*: si tratta di “linee guida” valoriali, tematiche, figurative (se pensiamo ad esempio allo spazio urbano), ma anche legate alle strategie passionali e di enunciazione del romanzo. La serie riesce così ad espandere la base letteraria, approfondendo le psicologie complesse dei personaggi negativi presentati (che però come dicevamo non sono direttamente quelli del romanzo). Nel film di Garrone sembra invece prevalere una scelta di autorialità, ad esempio nell’eliminare la voce narrante del romanzo per concentrarsi sulla rappresentazione plastica, non solo figurativa, dei conflitti valoriali (sociali, etici e politici) del racconto.

Quello che passa tra romanzo, film e serie tv è allora soprattutto la ripresa e la costruzione di una rete condivisa di “regole del gioco” in un mondo possibile narrativo, un insieme di regole che a questo punto definiamo come uno *storyworld*.

Il film di Garrone opera una traduzione intersemiotica parziale del romanzo di Saviano, mentre la serie tv usa il romanzo in modo transmediale, come fosse un ricco *database* di cui reinterpreta stralci e frammenti. Il romanzo diventa in questo modo una *matrice di invarianti* che compongono uno *storyworld* specifico. E detta le regole del gioco narrative, tematiche, figurative, discorsive e stilistiche, a partire dalle quali il film, e soprattutto la serie tv, innestano le loro innovazioni, tra varianti e variazioni.

5. Logiche transmediali de Il nome della rosa

Come accennavamo più sopra, Mittell (2015) distingue tra logiche “centripete” e “centrifughe” dello *storytelling* transmediale, che vanno cioè verso l’approfondimento oppure verso l’espansione: le prime usano la ridondanza e il rispetto del canone fissato dallo *storyworld*, le altre cercano, invece, innovazione e trasgressione. Sono proprio queste tensioni e questi conflitti interpretativi a rendere vitale una forma di vita complessa e in evoluzione come la serie incentrata sul romanzo di Umberto Eco (e sull’adattamento di Jean-Jacques Annaud) *Il nome della rosa*. Come sappiamo, il romanzo è un caso esemplare di scrittura postmoderna che privilegia un’intertestualità densa di citazioni esplicite e implicite, ma anche una scrittura aperta a diversi livelli di lettura, più approfonditi e rizomatici (ad esempio rispetto alle eresie e alle lotte tra ordini monacali diversi)⁹, o più superficiali: ad esempio chi segue solo la pista del

⁹ Si veda su questo l’intervento di Giacomo Battiato, sceneggiatore e regista della serie tv, in questo volume.

romanzo giallo scopre ben presto l'analogia tra il protagonista Adso e Watson, l'aiutante di Sherlock Holmes nei romanzi di Conan Doyle, e d'altronde tale pista intertestuale è dichiarata dal nome del maestro di Adso, Guglielmo "da Baskerville", fine intellettuale e, da buon semiologo (*in nuce*) ottimo detective.

Nel caso della serie tv *Il nome della rosa*, si dovrebbe ripartire dalle relazioni tra il romanzo di Eco (del 1980) e il film di Annaud (del 1986), per aprire problemi di traduzione intersemiotica o adattamento tra letteratura e cinema: ad esempio, il film di Annaud riprende soprattutto proprio la pista legata alla *detection*. Ci potremmo soffermare sulle relazioni intermediali, quando ad esempio nel film si traduce visivamente il 'racconto di pietra' descritto nel romanzo nel capitolo sulla esperienza mistica che fa Adso, il giovane novizio protagonista, quando racconta con dovizia di particolare i bassorilievi sacri e profani del portale della cattedrale. Ci accorgeremo, in tal modo, che il film di Annaud sottolinea un livello del romanzo che chiamiamo 'sensibile', a metà tra il percettivo-corporeo e l'affettivo-emozionale, mentre cerca di trasporre un romanzo complesso in un film per il grande pubblico, e tuttavia persegue una propria coerenza traduttiva. Tra le altre libertà, il film di Annaud espande la figura della ragazza del popolo con la quale, nel romanzo, Adso ha una breve e intensa relazione sessuale: nel film si racconta meglio la relazione tra i due, trasformata in tragedia quando la ragazza viene accusata di stregoneria e rischia la morte sul rogo. Mentre nel romanzo questa fine viene data per scontata (e la ragazza viene abbandonata al suo destino, rimasto però non descritto), nel finale del film di Annaud invece la morte sul rogo non si realizza, e così Adso, dopo il grande incendio della biblioteca, può salutare un'ultima volta la ragazza prima di lasciare il convento assieme al suo maestro Guglielmo da Baskerville.

La serie tv, co-prodotta da RAI, Palomar e XI Marzo (tra gli altri), uscita in Italia a marzo 2019, è stata co-sceneggiata da Giacomo Battiato, che ha poi diretto tutte le otto puntate. Si presenta come il risultato di un doppio legame traduttivo, che in effetti non guarda solo al romanzo, ma anche al film. Per la serie tv quindi, a maggior ragione, si tratta di una traduzione intersemiotica che diventa intermediale, perché si confronta non solo con la scrittura romanzesca, con la pittura e l'architettura, ma appunto con il cinema.

La transmedialità permea in effetti anche la logica narrativa, fin dalla costruzione seriale del racconto e della sua sceneggiatura. Questo avviene sia usando modi dell'approfondimento sulle *backstory* dei personaggi, sia usando i modi del *paraquel*, inventando cioè storie e personaggi paralleli a quelli principali già noti, *in primis* il personaggio di Anna, la figlia di Dolcino, una giovane guerriera assetata di vendetta, su cui torneremo. Di fronte a una serie tv tratta da un romanzo di successo, potremmo aspettarci che, grazie alla dilatazione temporale e narrativa permessa dai molti episodi, fosse possibile cercare una equivalenza 'punto per punto' nei riguardi del testo di partenza. Ma la pratica seriale, più spesso, anche se sceglie di seguire il racconto nelle sue linee principali riesce ad approfondire solo qualche personaggio, in questo caso anche aprendo nuove linee narrative. Un adattamento televisivo

(come quello cinematografico) è sempre infatti un prodotto culturale che va contestualizzato storicamente, deve rispondere a delle esigenze e a delle 'costrizioni' economico-produttive, ipotizza dei *target* (e dei segmenti) di pubblico privilegiato, decide quindi dei modi del racconto: una serie ha quindi altre esigenze e diversi scopi comunicativi rispetto a un romanzo. E, in effetti, ha una vita culturale a parte dato che, per quanto legata al testo di partenza, vale sempre (anche) come prodotto estetico autonomo, per quanto possa usare il romanzo di partenza come base del proprio lancio promozionale.

Fatte queste premesse, l'operazione proposta dalla serie tv *Il nome della rosa* è a mio avviso un adattamento riuscito, che opera esplicitamente alcune estensioni narrative. Un'operazione del tutto legittima come prodotto culturale che diventa oggi inevitabilmente intermediale e transmediale. La serie mantiene infatti alcune linee di coerenza importanti e principali con il romanzo, e cerca in molti punti una equivalenza traduttiva (per quanto possibile). Del mondo possibile del romanzo di Eco, ad esempio, vengono mantenuti i personaggi principali, con le azioni, investigazioni e molti dei dialoghi condotti da Guglielmo. Si espande però, come dicevamo, la storia d'amore tra Adso e la ragazza del popolo, come già faceva il film, ma in questo caso il personaggio della ragazza viene esplorato maggiormente e si espande anche il personaggio di Bernardo Gui (il giudice dell'Inquisizione), in maniera tutto sommato coerente con alcuni impliciti del romanzo. Inoltre la serie tv reinventa ed espande il personaggio di Remigio da Varagine, il cellario che verrà accusato di eresia, per il quale si visualizza un passato che non era dettagliato nel romanzo, e lo stesso accade per il suo aiutante, il monaco deforme Salvatore, che diventa il cartaiò (cioè fabbrica la carta) per la biblioteca. Si fornisce quindi a questi personaggi una *backstory*, come avviene molto spesso nella serialità transmediale. Queste aperture permettono di giustificare il personaggio nuovo e totalmente inventato di Anna, la figlia dell'eretico Dolcino e di Margherita, entrambi uccisi (o meglio bruciati vivi) da Bernardo Gui. Anna si presenta subito come una cacciatrice e una guerriera indomita: un personaggio che richiama, sia come intenzione intertestuale della serie sia come "sceneggiature intertestuali" dello spettatore (Eco 1979), le figure di guerriero della serie tv *Il trono di spade*, e l'arciere della saga cinematografica *Hunger Games*. Appare quindi come un tentativo della produzione di aprire a quei pubblici che hanno seguito negli anni Duemila storie *fantasy* di successo. Pubblici sicuramente più giovani ed esigenti, almeno in termini di *suspence* e di scene d'azione e combattimento, rispetto al *target* medio e al pubblico generalista di un tradizionale prodotto RAI.

Il nome della rosa è infatti una serie molto diversa rispetto alla produzione media di una rete come RaiUno: ad alto budget, pensata subito come transnazionale (o globale), in cui comunque le scene di sesso e di violenza (ad esempio le torture sui presunti eretici) restano piuttosto *soft*, ed il ritmo della narrazione e del montaggio appare perlopiù disteso, a volte perfino troppo

dilatato, ad esempio nella lunga scena del processo per eresia condotto da Gui contro i due monaci (Remigio e Salvatore) e la ragazza del popolo.

Ci sono, inevitabilmente, alcuni limiti della serie, come accadeva già nel film di Annaud: pensiamo alla spettacolarizzazione e alle esigenze di narrazione per un pubblico generalista, che ad esempio livellano al ribasso la complessità dei ragionamenti filosofici ed estetici del romanzo e le articolate congetture di Guglielmo, spiegate ad Adso a volte molto frettolosamente. Un adattamento che semplifichi appare però quasi inevitabile di fronte al romanzo di Eco, così pieno di rimandi storici e, come dicevamo, di diversi livelli di lettura, nonché di migliaia di citazioni dichiarate, ammiccate o implicite.

Tornando alla nuova *storyline* del personaggio di Anna, con approfondimenti dati da *flashback* su Dolcino, Margherita e Remigio, rileviamo che questa non inficia la prima parte del racconto seriale televisivo. Prende invece gradualmente il sopravvento nel penultimo episodio (il settimo), quando Anna entra di nascosto nel convento per tentare di uccidere Bernardo Gui e recuperare le lettere del padre lasciate a Remigio. Anna a questo punto è un personaggio in pericolo, è giovane e coraggiosa, insomma diventa un'eroina molto più importante dei due monaci Remigio e Salvatore che stanno subendo torture e processi. Lo spettatore è quindi un po' depistato, e rischia di perdere interesse verso la ricerca del colpevole degli omicidi nell'abbazia (cioè il motore della *detection* del romanzo e del film) e anche verso la ricerca del libro proibito su cui si sta orientando Guglielmo da Baskerville. Ma nell'ultimo episodio della serie, con la morte di Anna (che si sacrifica per liberare la ragazza, che l'aveva precedentemente aiutata), il racconto riprende il suo corso mantenendo molti elementi di coerente ripresa del romanzo. In questi termini, la storia di Anna e tutta la digressione dedicata agli eretici dolciniani non è, in effetti, in contraddizione con il romanzo: è semmai una narrazione complementare, che pesca negli impliciti del racconto letterario per riaprirli verso nuovi possibili narrativi.

Gli approfondimenti che espandono il racconto attraverso le storie precedenti dei personaggi di Bernardo Gui, Remigio, Salvatore, rientrano a pieno titolo nella logica transmediale che abbiamo definito, con Mittell, "centripeta": una costruzione narrativa che espande lo *storyworld* in un modo definito dal "what is", cioè dallo scavo su come si struttura quel mondo narrativo, cosa motiva i personaggi, e così via. Nelle parole di Mittell è una transmedialità che "cerca di estendere la narrazione in modo canonico, spiegandone l'universo narrativo con precisione e coerenza, e facendo sì che gli spettatori lo comprendano e apprezzino più a fondo" (2015, p. 512).

La nuova narrazione legata al personaggio di Anna appartiene invece alla seconda logica transmediale, che Mittell chiama "centrifuga": una costruzione narrativa legata all'apertura dei possibili narrativi alternativi e non contemplati anche detti "what if": una "trasmedialità [che] pone eventualità ipotetiche piuttosto che certezze canoniche, invitando gli spettatori a immaginare storie alternative [e] proiettarsi in dimensioni parallele" (2015, p. 513).

La serie *Il nome della rosa* riapre allora il romanzo e il film che la precedono sfruttando entrambe le tendenze della transmedialità contemporanea, grazie a logiche seriali utili a costruire mondi e ad espanderli.

6. Conclusioni

Paolo Fabbri, in un recente convegno a Buenos Aires (settembre 2019), è stato piuttosto critico verso l'uso del termine passe-partout *storytelling*. Provo allora, in chiusura, a interdefinire la nozione nella semiotica narrativa e discorsiva.

Quello che Mittell chiama "storytelling centripeto" (o logica del *what is*) è nei nostri termini una narrazione transmediale che riapre e rielabora i ruoli attanziali della narrazione del testo di partenza, e incrementa la discorsività a livello figurativo (e iconizzante), a livello spaziale e temporale. Infatti le storie dei personaggi principali si estendono nel passato o nel futuro, e la serie tv realizza una proposta interpretativa e traduttiva che lavora su nuovi concatenamenti sintagmatici in entrambe le direzioni (preferibilmente creando delle *backstories*). Invece, lo "storytelling centrifugo" (o logica del *what if*) si può ridefinire come un processo di *remix* della narratività del testo *source*: una rielaborazione più libera che può lavorare sugli impliciti e il modi di esistenza 'virtuale' del romanzo, per 'realizzarli' (o perlomeno 'attualizzarli').

Mentre la serie *Gomorra*, come abbiamo visto, va oltre la traduzione intersemiotica del film e fa diventare il romanzo di Saviano una matrice di possibilità narrative e oscilla tra remix e mash up, la serie tv *Il nome della rosa* resta all'interno della tensione all'equivalenza con il romanzo in molti livelli del racconto, ma gioca anche, con *backstories* e nuovi personaggi, sulla riapertura delle virtualità del romanzo, pescando nel sistema paradigmatico delle possibilità nuove combinatorie narrative.

Sono tutte logiche, a dire il vero, che erano già presenti nella letteratura popolare dell'Ottocento, in quei romanzi e *sequel* scritti ad esempio da Dumas e più tardi da Salgari, amati e analizzati dallo stesso Eco ben prima di scrivere il suo romanzo d'esordio.

Bibliografia

- Bachtin, M., 1963, *Problemy poetiki Dostoevskogo*, Moskva; trad. it. *Dostoevskij. Poetica e stilistica*, traduzione di G. Garritano, Torino, Einaudi 1968.
- Bellavita, A., 2019, "Mythology series e fruizione immersiva", in *Segnocinema*, n. 220, pp. 6-8.
- Calabrese, O., 2000, "Lo strano caso dell'equivalenza imperfetta", in *Versus*, nn. 85/87, pp. 101-120.
- De Certeau, M., 1990, *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Paris, Gallimard; trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro 2001.
- Doležel, L., 1998, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimora, JHU Press; trad. it. *Fiction e mondi possibili*, Milano, Bompiani 1999.
- Dusi, N., 2000, "Introduzione. Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica", in *Versus*, nn. 85/87, pp. 3-54.

- Dusi, N., 2003, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino, Utet.
- Dusi, N., 2015, *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis.
- Dusi, N., 2019, "Adapting, Translating and Reworking *Gomorrhah*", in *Adaptation*, n. 12, pp. 222-239.
- Eco, U., 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 2020 [1980], *Il nome della rosa*, Nuova edizione con i disegni e gli appunti preparatori dell'autore, Milano, La Nave di Teseo.
- Eco, U., 1983, *Postille a Il nome della rosa*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 2000, "Traduzione e interpretazione", in *Versus*, nn. 85/87, pp. 55-100.
- Eco, U., 2003, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani.
- Fabbri, P., 2000a, *Elogio di Babele*, Roma, Meltemi.
- Fabbri, P., 2000b, "Due parole sul trasporre", *Versus*, nn. 85/87, pp. 271-284.
- Genette, G., 1982, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris, Seuil; trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi 1997.
- Goodman, N., 1978, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing; trad. it. *Vedere e costruire il mondo*, Roma-Bari, Laterza 1988.
- Grignaffini, G., 2012, *I generi televisivi*, Roma, Carocci.
- Hjelmslev, L., 1943, *Omkring Sprogteoriens Grundlaeggelse*, Munksgaard, København; nuova ed. *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison -Wis., University of Wisconsin Press - 1961; trad. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi 1968.
- Jenkins, H., 2003, "Transmedia Storytelling", in *MIT Technology Review*, January, n. 15, www.technologyreview.com/biomedicine/13052/.
- Jenkins, H., 2006a, *Convergence Culture*, New York, New York University Press; trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo 2007.
- Jenkins, H., 2006b, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press; trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, Franco Angeli 2008.
- Jenkins, H., 2011, "Transmedia 202: Further Reflections", in *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2011, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html, online (consultato il 30/01/2014).
- Klastrup, L., Tosca, S., 2014, "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming", in M.L. Ryan, J.N. Thon, a cura, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 295-314.
- Lotman, J.M., 1984, *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, 17, pp. 11-24; trad. it. *La semiosfera: asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio 1985.
- Marrone, G., 2003, *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Roma, Nuova Eri-Rai VQPT (nuova ed. ampliata, *Storia di Montalbano*, Palermo, Ed. Museo Pasqualino 2018).
- Marrone, G., 2020, "Nomi della rosa: gli schizzi di Eco", *Doppiozero*, 6 giugno, <https://www.doppiozero.com/materiali/nomi-della-rosa-gli-schizzi-di-eco> (consultato il 07/06/2020).

- Meneghelli, D., 2018, *Senza fine. Sequel, prequel, altre continuazioni: il testo espanso*, Milano, Morellini.
- Mittell, J., 2015, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press; trad. it. *Complex Tv*, Roma, Minimum Fax 2017.
- Pescatore, G., a cura, 2006, *Matrix. Uno studio di caso*, Bologna, Perdisa.
- Pescatore, G., a cura, 2018, *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Roma, Carocci.
- Ryan, M.L., 2014, "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology", in M.L. Ryan, J.N. Thon, a cura, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 25-49.
- Saldre M., Torop P., 2012, "Transmedia Space", in I. Ibrus, C.A. Scolari, a cura, *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, Frankfurt am Main, Peter Lang, pp. 25-44.
- Scaglioni, M., 2016, "(Not So) Complex TV. Framing Seriality as a Practice via Contemporary Models of Italian Television Fiction", in *Mediascape Journal*, n. 6, pp. 8-20, ojs.uniroma1.it/index.php/mediascapes (consultato il 11.02.2017).
- Zecca, F., 2013, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Udine, Forum.