

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN  
STUDI TEATRALI E CINEMATOGRAFICI

Ciclo XXV

**Settore Concorsuale di afferenza:** 10/C1 - TEATRO, MUSICA, CINEMA, TELEVISIONE  
E MEDIA AUDIOVISIVI

**Settore Scientifico disciplinare:** L-ART/06 - CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

TITOLO TESI

*Nothing ever ends: il concetto di fine negli universi seriali*

**Presentata da:** Marta Martina

**Coordinatore Dottorato**

**Prof. Marco De Marinis**

**Relatore**

**Prof. Guglielmo Pescatore**

**Esame finale anno 2013**

*Nothing Ever Ends*  
Il concetto di fine negli universi seriali

3 Introduzione

Parte I: Storia

I. Il finale: letteratura e opere mondo

9	Letteratura e opere mondo
11	Coordinate teoriche: ontologia segmentale
22	Primo passo dell'eziologia del finale. Effetti di mondo e digressioni
33	Lo spazio dilatorio del differimento e dell'errore. Processi operativi e trasformativi del finale
38	Una tipologia di chiusura nei testi seriali può guardare alla poesia?
48	L'opposizione epica/romanzo può aiutare a modellare delle forme di chiusura? L'ossessione dell'originario Quanto influisce sulla costruzione dei finali?
56	La chiusura nei classici. Quanto è importante il concetto di segmentazione?
60	<i>Closure and anticlosure</i>
62	<i>How Novels End</i> : pattern di chiusura
64	Romanzo. Circolarità tra incipit e explicit
68	Dov'è l'inizio?
71	Inizi, parti centrali, finali: lo schema di James Phelan
74	Aspettative di coerenza. Prefazioni e note dell'editore
78	La narrazione e il discontento
81	Tipologie di forme di chiusura
85	Epilogo e scena
91	Equivocal endings
92	Può l' <i>ékphrasis</i> essere fondante nell'analisi dei finali e delle chiusure? Tentativi sulla base della teoria di Mieke Bal
96	Frank Kermode e il senso della fine
106	<i>Chronos e kairos</i>
115	Noël Carroll: Narrative Closure

Parte I: Storia

II. The End. Il finale al cinema

132 Il concetto di fine al cinema e il nesso fine/permanenza

I. Storia

132 Struttura e riflessioni generali

137	Classi di testi e tentativi di tassonomie: la monografia <i>The End</i>
141	La storia e la sua risoluzione
144	Lo statuto presentazionale
146	Mancanza di un framework coerente in ambito cinematografico
147	Tentativi di sistematizzazione del concetto
155	Fine come apocalisse. Kermode al cinema
158	Cinema classico e finale
164	Genere e Finale
171	<i>L'Happy End</i>

## II. La crisi dei finali

190	Moltiplicazione, dilatazione
192	L'ipertesto
197	Ergodica

## III. Dialettica fine/permanenza

202	Dalla fedeltà alla presenza
206	Canone e forme dell'attenzione
207	Perdita della matrice narrativa
208	Universi che si azzerano
211	Dialettica fine/permanenza nella produzione con modalità oltre la derivazione
216	Mito a bassa intensità
218	<i>Thinking in circle</i>
224	Non sono anelli
228	Verso il transmedia

## Parte II: Forme e Strutture

### III. This is not the end

229	Architettura del testo seriale dal transmedia all'ecosistema
238	<i>How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later</i>
240	Uso storico del termine transmedia e uso contemporaneo
263	<i>Television is bigger than tv. Cosa ha portato al transmedia?</i>
258	Transmedia Television
261	Transmedia Marketing
264	Il transmedia rigenerato del <i>Doctor Who</i>
265	Transmedia economy

278	Transmedia e world builing. Differenze
281	<i>High concept serial</i>
286	Era post-network
292	Era dell'abbondanza e le nuove pratiche dell'archivio
294	Transizione al <i>world builing</i> : dai meccanismi del plot all'architettura di serie
301	Television studies 3.0. Commodification of textuality
304	<i>Against Ephemerality</i>
308	Television Heritage
311	Ripetizione compulsiva: Home Video, Television Heritage
312	Quale duratività?
313	Immersione, memoria e <i>déjà-vu</i>
316	L'errore rizomatico: <i>neo-baroque entertainment</i>
319	Dal labirinto al percorso informativo passando per le bibbie transmediali
325	Mondi possibili
334	L'ecologia di Gregory Bateson
338	Verso l'ecosistema narrativo
346	Percorso informativo

Parte II: Forme e Strutture  
IV. Nothing Ever Ends

348	Remix culture e cicli di vita
351	Rivoluzione e distribuzione
353	Content on demand

I. Livello micro

361	Finale debole
373	Stunting
374	Livello micro narrativo
375	Cliffhanger
379	Twist
382	Gran Finale
383	Reset
388	Dénouement
392	Cancellazione
393	Differenti usi e nuovi rituali

394	Television database
396	Verso il database personale
II. Livello macro	
402	Testo rete
406	Che forme prende la serie dopo la sua fine?
407	Database
408	Timeline
410	Lista
411	Great Gulp and Marathon
414	Proliferazione post-serie, lato <i>corporate</i>
416	Proliferazione post-serie, lato <i>grassroots</i>
419	Curva discendente del ciclo di vita creativo: mashup e <i>spreadability</i> . Due fattori di permanenza
427	Conclusioni e prospettive d'analisi future
429	Bibliografia

## Introduzione

Di che cosa parliamo quando parliamo di finale? *Desiderio narrativo*, come lo intende Peter Brooks [1984] o l'affidarsi alla nota frase di Henry James [1888] sulla "spartizione delle fortune o sventure"? Ci appassioniamo a narrazioni durevoli e strutturate, entriamo a far parte di universi espansi e percorribili, ci relazioniamo con un universo/concept come se fosse un *lovesmark* e gli riserviamo un posto peculiare nella nostra dieta mediale. Ma, per usare una citazione non del tutto appropriata "corriamo felici verso il precipizio" e sappiamo che "l'energia della delusione" e il distacco più o meno temporaneo innescheranno molteplici reazioni. Eppure, come ci ricorda Kermode, a proposito della letteratura, il fascino dei libri è che ad un certo punto finiscono. Facciamo comunque esperienza di questi universi in diversi modi: ci passeggiamo più o meno disinteressati. Iniziamo la visione dalla seconda stagione, oppure da un contenuto ancillare creato come espansione di promozione o compiamo escursioni ricognitive in modo da gestire e governare tutte le più recondite informazioni (studiamo le informazioni sui siti dedicati, fruendo di tutte le storie satelliti, producendo magari fan fiction o altri contenuti che amplificano questo mondo). Così come si abita una città, viviamo anche all'interno di queste narrazioni e l'orientamento può avvenire secondo un modello convenzionale e codificato o seguendo una traiettoria personale e specifica. Ma la fine, conclusione, finale, sospensione, cancellazione chiamano in causa una nebulosa di riferimenti.

L'evocatività dei termini scaturisce da una densa stratificazione e la fine/il finale è un concetto sfuggente che comporta almeno tre distinzioni fondamentali:

1. fine come estremità materiale
2. fine come esito logico-cronologico
3. fine come *télos*, come mèta cui un processo tende [Benzoni 2003, 225].

Il primo capitolo attraversa i principali studi sull'argomento nel campo della letteratura; è stato organizzato per individuare lo spostamento della fine/finale dall'ottica teleologica in cui le tensioni si devono sciogliere e le domande trovano risposta in un unico importante momento, per lavorare su diversi livelli e stratificazioni che chiamano in causa l'approccio di Doležel [1998] sui mondi possibili (PW). Durante la compilazione delle maggior teorie che riguardano l'organizzazione del racconto e della sua fine, si è introdotto il concetto di organizzazione di testo complesso e aperto [Eco 1967].

Il tipo di percorso affrontato nel primo capitolo guarda, in prima istanza, a diverse forme letterarie, per comprendere come in esse ci siano delle peculiarità che possono essere d'aiuto per ritrovare delle somiglianze di funzionamento tra il modo di organizzare i finali nei testi scritti e i

contemporanei universi seriali che allestiscono una fruizione completamente rinnovata. Nella prima direzione esplorata, si è analizzata la peculiarità della forma epica e alcuni particolari momenti in cui la forma romanzo è stata intesa come una forma chiusa (da centrifuga a centripeta, ribaltando Bachtin [1938]) per comprendere quanto il concetto di *opera mondo* di Franco Moretti [1994] si possa utilizzare come antesignano di una formazione narrativa sistemica come quella con cui ci confrontiamo oggi.

Le domande che possono essere poste sono: perché guardare alla letteratura nella sua vastità, perché guardare al romanzo e al suo legame con l'epica al posto di indagare le letterature seriali? Una ipotesi di risposta che si è avanzata è che vi siano delle opere non seriali che allestiscono degli "effetti di mondo" [Moretti 1994] e che in questo spazio va cercata la particolare somiglianza, o precedenza, con quello che noi, nel corso della trattazione, soprattutto nel terzo e nel quarto capitolo, abbiamo chiamato *universo seriale*.

Ci sono stati diversi momenti storici in cui queste due caratteristiche (la serialità e la creazione di effetti di permanenza) non erano sovrapposte e lavoravano all'unisono per la creazione di sistemi narrativi complessi; per questo motivo ci rivolgiamo alle opere letterarie non seriali: ovvero abbiamo opere seriali che non creano effetti di mondo ma creano i primi sintomi di affezione, invece poi abbiamo delle opere "chiuse" che non si concludevano con un unico "grande momento", ma mettevano in gioco qualcosa di diverso rispetto alla "detonazione finale" [Benzoni 2003, 238]. Preso come riferimento teorico principale per comprendere l'idea di procedimento di costruzione del testo, il lavoro di Franco Moretti sulle *opere mondo* introduce il problema di una *rifunzionalizzazione* di alcuni romanzi, che non si comportano come tali, che si pongono come qualcosa di ben diverso, con una volontà di dilatazione e di digressione.

Nel cammino delle definizioni abbiamo inoltre riportato l'importante visione cosmologica di Kermode secondo cui l'idea della Fine ha per noi perduto il suo primitivo significato di *imminenza*, diventando *immanente* [Kermode 1967, 18]. Ciò che fa Kermode è vedere in che maniera quello che si chiamava "semplice pensiero apocalittico" si è modificato per produrre (sotto la spinta e l'importanza dei nuovi sistemi di conoscenza della tecnologia, dei cambiamenti sociali, delle stesse decisioni umane) un'immagine della fine che ha soltanto vaghi rapporti con la vecchia apocalisse profetica e con i suoi semplici concetti di decadenza, impero, transizione, cielo e terra; la smentita delle prime profezie escatologiche, infatti, fece sì che i terrori dell'apocalisse fossero assorbiti dalla tragedia (modificandone il modello).

Inoltre, nel primo capitolo si affronta il collegamento tra epica e romanzo [Roberts, Dunn e Fowler 1997] e attraverso gli studi di Torgovnick [1991], Miller [1989], Richardson [ed. 2008], B.H. Smith [1968] e si è cercato di disambiguare il significato di chiusa, chiusura, discontento e il parallelismo

tra *incipit* ed *explicit* [Mortimer 1985, 2008; Richardson 2002, 2008; Phelan 2008]. Ultimi due approfondimenti: il concetto di *ekphrasis* [Bal 2002] e l'erotetica come base della narrazione causale di Carroll [2007] che contribuiscono a scardinare l'impianto teleologico delle narrazioni.

Il secondo capitolo, diviso in due, è dedicato, nella sua prima parte, al concetto di fine/finale al cinema e nella sua seconda parte, all'approfondimento della dialettica tra fine e permanenza alla base della produzione creativa e della fruizione. La prima parte è dedicata all'analisi degli studi di Richard Neupert [1995] e alle quattro categorie dei finali (Closed Text; Open Story; Open Discourse; Open Text). Dal punto di vista delle questioni teoriche e delle relative coordinate, abbiamo ritrovato il seguente nucleo di problemi: il panorama, in ambito cinematografico, abbastanza disgregato e poco uniforme, ricorda quello che affermava Torgovnick [1981, 9] riguardo la letteratura, ovvero "la mancanza di un framework coerente" per analizzare questo tipo di sezioni del testo. Un framework che nel primo capitolo abbiamo iniziato ad orientare ad un preciso scopo: ciò che è primario per l'analisi è la definizione di un segmento di alcune opere attraverso l'individuazione di peculiarità di struttura dell'intera opera e la loro relativa rifunzionalizzazione.

Come prima tappa del secondo, s'intravede, dunque, un triplice movimento della riconfigurazione:

1. il concetto di testo filmico nel suo insieme in relazione alla fine (lo statuto del film) [Bordwell 1981; Elsasser e Buckland 2002; King 2000, 2002; Tryon 2009].
2. il concetto di testo che si espande attraverso o il multiplo o la serie, con ricadute sul concetto di fine a seconda di come si declina l'universo persistente.
3. la dialettica tra *fine/permanenza* che abbiamo individuato e posto come coordinata di fondo per l'espansione e la durata dei testi.
4. il concetto di canone<sup>1</sup> e la dialettica *matrice/risultato*, che complica la questione della fine/finale.

Se il punto 1 rappresenta uno spoglio dei maggiori studi concentrati sulla discontinuità e i cambiamenti nell'idea di testo filmico, nella seconda parte del capitolo (approfondimento degli altri punti), il lancio per comprendere i meccanismi di permanenza è un approfondimento del concetto di adattamento. Un discorso sull'opera mondo e sulle sue caratteristiche potenziali che si riverberano nell'oggetto seriale vanificandone il senso di fine, ha la necessità di considerare gli oggetti narrativi che si espandono e

---

<sup>1</sup> Qui canone è inteso non solo come costruzione del corpus indispensabile per comprendere un universo narrativo, ma anche come guida per la credibilità e la compatibilità delle narrazioni future. In ambito di scrittura televisiva è anche spesso chiamata "The Bible". Il canone è il depositario della plausibilità delle azioni dei personaggi.



permangono attraverso due modalità; per fare ciò dunque, il capitolo ha proceduto con la seguente distinzione:

1. la permanenza rintracciata nel *multiplo* (con una costruzione del canone di riferimento *ex-ante*) basata sul cardine della fedeltà [Aragay 2006] (più o meno debole) nell'ottica della reiterazione (e.g., James Bond) e della *riflessione*.
2. la permanenza rintracciata nella *durata* (con una costruzione del canone di riferimento *ex-post*) nell'ottica dell'espansione (e.g., universi Marvel, D.C. Comics) e della *rifrazione*.

Ciò che si pone come nodo analitico da sciogliere è la comprensione delle differenze tra opere classiche e testo seriale, tra il motivo di permanenza delle prime e le modalità di permanenza delle seconde.

Per fare ciò, la dialettica tra *fine/permanenza*, in precedenza accennata, ha permesso di comprendere alcune delle modalità di relazione tra testo e fruitore. Essa ha come motore operativo l'analisi di Eco [1964] sulla differenza tra mito e romanzo in relazione alle storie di Superman, il concetto di mitologia a bassa intensità [Ortoleva 2012], l'apporto dell'ergodica che riconfigura l'ingaggio coi testi [Murray 1997], l'attrazione e la comprensione delle *ring composition* [Douglas 2007] che regolano e gestiscono la circolazione dei testi, e la stessa produzione seriale. Quest'ultima, più che un fattore che regola e gestisce la circolazione dei testi è la forma che permette una circolazione più complessa e inaugura modalità di gestione contrassegnate da attitudini rinnovate.

Per comprendere al meglio la questione su diversi livelli di permanenza, organizzati o sulla *riflessione* o sulla *rifrazione*, è stata necessaria una digressione focalizzata sull'azzeramento attuato dall'universo DC Comics con *New 52*. Attraverso questa digressione abbiamo delineato due questioni a cui ci siamo riferiti anche nel seguito della trattazione (nel capitolo 3):

1. il concetto di canone come universo e come sistema complessivo di saperi e garanzia di orientamento e plausibilità nella narrazione.
2. Dalla fedeltà alla matrice *ex-ante* alla compatibilità nei confronti del canone. Questo movimento che rifunzionalizza il concetto di fine, ha anche la funzione di rimodellare le aspettative del fruitore che si organizzano non più intorno al perseguimento del *télos*, ma intorno all'allestimento del *kairos* (inteso come altro sistema di temporalità e come momento dell'occasione).

Dopo aver considerato l'opera mondo come antesignana dell'universo seriale, indaghiamo e ripercorriamo la storia che ha condotto dal *transmedia* [Jenkins 1992, 2006a, 2006b, 2007; Mittell 2004, 2009; Evans (ed.) 2011] all'ecosistema narrativo [Pescatore mimeo; Pescatore e Innocenti 2012]. In chiusura del secondo capitolo, avevamo già introdotto brevemente il concetto di *transmedia storytelling*, il modo di organizzazione

narrativa che ha rifunzionalizzato in maniera ampia l'idea stessa di narrazione, spostandola verso l'idea di estensione spaziale, articolazione temporale e delocalizzazione e sfrangiamento della fruizione. Il concetto di *transmedia storytelling* alla base di cambiamenti di assetti sia nell'ambito della produzione creativa [Sconce 2004; Kompare 2005; Seles 2010; Lotz 2007; Evans 2011], sia nell'ambito della cultura dei fan [Caldwell 1995, 2009; Pearson et al. 2004] e della *remix culture* [Manovich 2010; Rose 2012] modifica l'assetto della narrazione e produzione e impatta sul concetto di fine e finale. Abbiamo notato, come, già nel secondo capitolo, due modalità di uso dei testi ci parlano di permanenza del testo. Introducendo il concetto di mito a bassa intensità e introducendo l'idea del "pensiero circolare" di Mary Douglas [2007], abbiamo la possibilità di comprendere cosa spinga all'appassionarsi a testi *noti, ripresi, adattati, riaccessi*. La ricostruzione del concetto di *Possible World* (PW) [Doležel 1998] sarà l'ultimo riferimento teorico prima dell'approdo al modello ecosistemico. All'interno delle produzioni seriali contemporanee, serie televisive nel periodo cosiddetto Post-Network Era [Lotz 2007; Miller 2009], possiamo, dunque, considerare la fine/finale date le seguenti premesse:

1. l'allestimento di questi mondi, nel suo essere pervasivo, induce ad una rinegoziazione della dialettica *testo/fine* poiché non sono testi a detonazione finale e con chiusura narrativa come intesa da Carroll [2007]. Il paradigma olistico dell'ecosistema narrativo rinegozia e risolve alcune delle questioni (soprattutto il passaggio da testo a mondo).
2. l'allestimento di questi mondi, nel suo essere pervasivo, induce ad un ripensamento delle fasi successive alla loro chiusura. E induce un ripensamento sul tipo di *nostalgia, memoria e eredità* che si inaugura. Queste particolari pratiche connotate da atteggiamenti conservativi e culturali, sono stati legati all'assetto industriale e si è notato che la costruzione del patrimonio televisivo, la costruzione dell'archivio, è fondamentale per incentivare pratiche d'uso che (nel capitolo 4) definiremo come *circolari, permanenti, mitiche, estese* [Kompare 2005].

Dopo aver affrontato il passaggio da transmedia a ecosistema, con le sue ricadute in ambito produttivo, organizzativo e fruitivo, il quarto capitolo approfondisce la doppia valenza del finale:

1. A livello *micro*, esso ha ancora delle strutture narrative precise e si denota come momento altamente codificato, contemporaneamente fine della narrazione e fine del fenomeno (lato *corporate* e lato *grassroots*) con uno schiacciamento delle finestre distributive e delle procedure di sincronizzazione (inusuali per l'era post-network). Si è affrontata l'organizzazione del:
  1. Finale di episodio
  2. Finale di stagione

3. Finale di serie
4. Finale dei testi ancillari.

Avendo definito la serie come ecosistema narrativo, il concetto di episodio cambia spostandosi verso l'idea di *interfaccia* [Rosati 2012; Pescatore e Innocenti 2013]. Ma permane un livello narrativo (anch'esso riconfigurato) in cui le procedure e le strutture ricalcano quelle della narrazione più tradizionale; contemporaneamente all'analisi del formato degli episodi, si sono tratteggiati alcuni tropi conclusivi con relativi esempi:

2. A livello macro, la connessione con la *remix culture* [Manovich 2011; Rose 2011] permette di individuare tre peculiari forme che assume la serie dopo la sua conclusione:

1. Database : che dà vita a processi di generificazione, contrassegnata da un rapporto di influenza.
2. Lista: accumulo, *supercut*, forme ridondanti.
3. Timeline: mappe per spettatori futuri, senso di continuità.

Questo tipo di classificazione permette di considerare il finale come un momento transitorio che assume nuovi significati

1. Proliferazione post-serie, lato *corporate* (generificazione, ripresa/espansione)
2. Proliferazione post-serie, lato *grassroots* (remix, sovrapposizione di mondi, recut, mashup, legacy).

Gli ecosistemi narrativi esplorano il più possibile l'estensione spaziale, l'articolazione temporale e tale allestimento immersivo ha una forza di attrazione e coinvolgimento che poi porta a modalità di permanenza anche dopo la fine della serie. Emerge il senso bricolante di questi mondi che avallano pratiche di uso instabili, affettive e memoriali. Le considerazioni finali riguardano l'aggancio di queste pratiche d'uso con i cardini dell'economia affettiva [Jenkins 2006] basati sul feticcio, sul mito, sulla ripetizione [Campbell 1991], con esiti nella direzione di una potente economia della nostalgia (a tale proposito si concluderà con il caso della serie *Arrested Development* e la nuova produzione Netflix).

PARTE PRIMA - STORIA  
CAPITOLO I  
FINALE: LETTERATURA E OPERE MONDO

**ARGOMENTO PRINCIPALE:** in questo capitolo si affronterà il concetto di fine in letteratura. La compilazione delle maggior teorie che riguardano l'organizzazione del racconto e della sua fine si svolgerà parallela all'approfondimento dell'influenza dell'epica, per comprendere il concetto di organizzazione di testo complesso e aperto. Attraverso i principali studi sull'argomento, si cercherà di comprendere quale sia lo stato della ricerca sul topic individuato. In questo capitolo, da un lato, si cercherà di avanzare una proposta teorica, fornendo alcuni elementi per la composizione di un impianto teorico che fornisca appigli per l'abbandono del finalismo e della teleologia e dall'altro, si opererà la compilazione dei maggiori studi sull'argomento (che sono antitetici rispetto alla proposta avanzata).

**OBIETTIVO:** per analizzare l'eziologia dell'ecosistema narrativo [Pescatore e Innocenti 2013], il nostro riferimento teorico non è il romanzo seriale ma l'*opera mondo*. Disgregata, disconnessa, incompleta. Per un tentativo di morfologia del finale nella *vast narrative* e per la storia del modello culturale del finale, il riferimento è l'epica e la sua costante rifunzionalizzazione, alla tecnica ecfraistica come procedimento per l'allargamento narrativo, alla dialettica tra *Incidents/Episodes* che fa della periferia testuale uno spazio per la dilatazione.

**KEYWORDS:** chiusura (*closure*); finale (*ending*); fine (*end*); epilogo; *explicit*; erotetica; *chronos* e *kairos*; *télos*; Opera Mondo. Per quanto riguarda il lessico che verrà impiegato, è necessaria una precisazione prima di iniziare. La maggior parte delle fonti consultate e citate è in lingua inglese in cui è sempre ben una precisa la differenza tra il concetto di *closure*, *ending*, *end* e *finale*. In questa sede la parola *closure* verrà tradotta con "chiusura", *ending* con "finale" e *end* con "fine"<sup>2</sup>.

Di che cosa parliamo quando parliamo di finale? La scelta della parola finale rimanda, di prima impressione, alla decisione di occuparsi di una precisa porzione del testo. Ma la proliferazione semantica e la sfuggente polisemia di questo argomento ci propone "falsi sinonimi" che, in questa sede, non possono essere accomunati. Il moltiplicarsi di modi d'indicazione di questa precisa parte del testo complica di non poco il soggetto di studio, che, nel suo statuto ondivago e pulviscolare, sembra riluttante ad una sistematizzazione e sembra sbilanciato nei confronti della fruizione (*il desiderio narrativo*, come lo intende Peter Brooks e la conoscenza del

---

<sup>2</sup> Diversamente da dove indicato, la traduzione delle fonti originali - per questo capitolo e per i successivi - è stata fatta da chi scrive. In alcuni casi significativi si è optato per mantenere il riferimento originale o nel corpo del testo o in nota.

“come va a finire”. O come vedremo più avanti, l’affidarsi alla nota frase di Henry James [1889] sulla “spartizione delle fortune o sventure”).

Non solo la parola fine è carica di polisemia, ma ancora più vaghe appaiono le locuzioni sul “senso della fine” e l’evocatività dei termini con cui ci troveremo a lavorare scaturisce da una densa stratificazione. Come sostiene Benzoni [2003, 225] in un suo saggio sulla chiusa poetica: da un lato *senso* consente una triplice accezione, il significato, la sensazione, la direzione della fine; dall’altro la fine è un concetto «molle», multiplo e sfuggente che, a sua volta comporta almeno tre distinzioni fondamentali:

- I. fine come estremità materiale, come ultima parte, la cui estensione può essere variamente considerata (è la questione del «dove inizia la fine?»), ma che sempre, assieme all’inizio, delimita, definisce il testo;
- II. fine come esito logico-cronologico di un processo che può essere più o meno coincidente con lo sviluppo del testo; come conclusione che non necessariamente si colloca in posizione terminale, non necessariamente c’è, non necessariamente è una sola;
- III. fine come *télos*, come scopo, come mèta cui un processo tende; quindi come finalismo, come principio diffuso che, quando c’è, può informare il testo più o meno pervasivamente [Benzoni, 225].

Nel momento in cui si è deciso di affrontare il concetto e il senso di fine/finale negli universi seriali contemporanei, è immediatamente stato chiaro che avremmo dovuto guardare indietro per comprendere come l’organizzazione dei testi, soprattutto in letteratura, ci potesse aiutare a comprendere questo particolare argomento. Un topic così sbilanciato verso il punto di vista della fruizione (l’immediatezza, la voglia di comprendere che cosa c’è nel finale di un’opera o l’annullamento del piacere passato in caso di finale “deludente”) nasconde qualcosa di più complicato, che chiama in causa le teorie sul concetto di organizzazione del testo [Eco, 1962].

Come infatti ricorda Bremond [1977]:

Lo studio del racconto può essere diviso in due settori: da una parte le analisi delle tecniche di narrazione; dall’altra la ricerca delle leggi che reggono l’universo raccontato. Queste leggi appartengono a due livelli di organizzazioni: a) riflettono le costrizioni logiche che ogni serie di eventi ordinati in forma di racconto deve rispettare per non risultare inintelligibile; b) aggiungono a queste costrizioni valide per ogni racconto, le convenzioni del loro particolare universo, che caratterizzano una cultura, un’epoca, un genere letterario, lo stile di un raccontatore e al limite, un certo racconto. [Bremond, 1977]

E’ importante comprendere che questo tipo di percorso guarda, in prima istanza, a diverse forme letterarie, per comprendere come in esse ci siano delle peculiarità e delle particolarità che possono essere d’aiuto per ritrovare delle somiglianze di funzionamento tra il modo di organizzare i

finali nei testi scritti e i contemporanei universi seriali che, come vedremo nei capitoli successivi, allestiscono una fruizione completamente diversa e rinnovata. Prima di iniziare, vale la pena enunciare il percorso che si sta per compiere, con l'auspicio che una mappa fornita all'inizio del cammino faciliti l'orientamento nella trattazione.

1. Accenni al metodo sistemico, non forme seriali ma effetti di mondo grazie all'appoggio sul concetto di *opera mondo*.
2. Opere mondo e concetto di rifunzionalizzazione
3. Chiuse poetiche.
4. Collegamento tra epica e romanzo.
5. Fine e finale nel mondo classico.
6. Torgovnick, Miller, Richardson: tre grandi studi sulle chiusure, sul dissenso e sul parallelismo tra *incipit* ed *explicit*.
7. *Ékphrasis*
8. Kermode: la fine escatologica e la fine romanzesca.
9. Carroll: l'importanza delle domande. Erotetica e composizione del racconto.

#### *Coordinate teoriche: ontologia segmentale*

Come è noto, la teoria letteraria si è interessata, da sempre, al concetto di chiusura. Già nella *Poetica*, Aristotele mette in risalto l'unità organica come una necessaria qualità dell'operato artistico [Fusillo 1997, 209] i cui inizi, le parti centrali e il finale devono essere coerentemente uniti (7.50b). Ed è ovviamente molto interessante, come sottolinea Fusillo [209], che la polisemica parola τέλος indichi sia la fine spaziale che la finalità.

Le segmentazioni interne del testo complicano la nozione di finale e con l'avanzamento della teoria letteraria, l'idea di intertestualità contribuisce a complicare la nozione di testo con dei confini precisi, e le direzioni intraprese dalla critica contemporanea complicano l'assunto che la natura del lavoro (aperto, chiuso o indeterminato) possa separarsi dall'atto di interpretazione [Roberts, Dunn, Fowler 1997, 4]. Per quanto riguarda il concetto di fine intesa come chiusura, Fowler [1989, 78-79] distingue quattro modi in cui la parola "closure" è usata nel discorso critico moderno:

1. La sezione finale di un lavoro letterario;
2. Il processo secondo cui il lettore di un lavoro arriva a concepire la fine come un finale soddisfacente;
3. Il grado di risposta alle domande che l'opera aveva seminato durante il suo svolgimento, il grado di risoluzione delle tensioni e dei conflitti;
4. L'apertura che il lavoro permette su nuove letture critiche [Mortimer 1985]

Sebbene ci siano diverse occasioni in cui può essere utile distinguere tra queste fasi appena elencate, esse sono spesso intimamente connesse: nel momento in cui la sezione conclusiva di un lavoro fa credere al lettore che

si sia giunti a conclusioni in maniera soddisfacente risolvendo tutti i conflitti, il lettore tenderà a vedere in quella risoluzione il significato dell'intera opera. D'altra parte, un'opera che lascia irrisolte alcune domande sarà "aperta" a differenti interpretazioni e potrà lasciare al lettore la sensazione che il punto in cui l'opera si è fermata non coincida con il *The End* [Adams 1958]

Fowler [1997, 4] continua esplicitando uno dei principali scopi di chi si occupa di studi sulla conclusione e sul finale: manifestare l'insoddisfazione nei confronti della letteratura che ha organizzato l'opposizione tra "aperto" e "chiuso" contro il binomio "tempo" e "spazio".

Questo tipo di distinzione, interessante e utile, viene fortificata con una citazione del critico letterario J.H. Miller che nel 1978, in *Nineteenth Century Fiction* scrisse un saggio intitolato "The Problematic of Ending in Narrative" [33: 3-7]. Riportiamo qui lo stesso passo che Fowler cita e iniziamo a comprendere delle possibili differenze tra *closure* e *ending*:

Si parla di "finali occidentali" con un "forte senso d'impatto e di finalit " e "finali orientali" dove il testo "continua con calma a svilupparsi e si completa nella testa del lettore dopo l'effettiva chiusura". Alcuni sostengono che l'apertura a nuove interpretazioni   la cifra dei lavori classici, in paragone con la letteratura popolare ed effimera; e che l'opera letteraria   aperta mentre quella orale   chiusa, o che l'opera letteraria   chiusa e che quella orale   aperta.

Ma questa opposizione   spesso portata avanti in maniera diacronica; l'opera classica   chiusa e completa, quella romantica aperta e frammentaria, quella modernista   pi  aperta dell'opera tradizionale; i lavori postmoderni, ironicamente, giungono a quelle conclusioni che i lavori modernisti avevano reso impossibili da raggiungere.

Queste diverse interpretazioni non sono fornite solo per produrre scetticismo; le opposizioni non sono l'intenzione della critica. Eppure, scrittori romantici, modernisti e postmodernisti drammatizzano le loro pratiche in questi termini. Nonostante ci , senza mettere in dubbio l'importanza della ricostruzione di queste oscillazioni, sembra fare pi  giustizia alla nostra intuizione vedere la tensione tra "aperto" e "chiuso" come sempre presente nell'opera letteraria [...].

Posto in questi termini, il finale diventa, come anche sostiene Fowler [78] "una funzione tipica della nostra mentalit ", non qualcosa di "oggettivo" riguardo al testo. Inoltre, come specifica Miller in "The Problematic of Ending in Narrative":

I tentativi di caratterizzare la produzione letteraria di un dato periodo dal suo impegno nei confronti della chiusura o della indeterminatezza sono bloccati sin dall'inizio dall'impossibilit  di dimostrare se mai una narrazione data   chiusa o aperta [1978, 80].

Nonostante questa indicazione e questa giusta intuizione, che in questa sede adottiamo e abbracciamo, spesso ci si   interrogati sullo statuto pi  o meno aperto dei testi letterari e l'applicazione a questi dei termini come "chiuso" o "aperto"   gi  chiara con gli studi di R.M. Adams (*Strains of*

*Discord: Studies in Literary Openness* [1958]) e con i lavori di Umberto Eco, soprattutto *L'opera in movimento e la coscienza dell'epoca* poi riscritti per confluire nel capitolo di *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* [1ed. 1962]. Ricordiamo inoltre, i lavori di Friedman *The Turn of the Novel* [1966] e *Fable's End, Completeness and Closure in Rhetorical Fiction* [1974] di Richter. Ma per affrontare l'argomento è fondamentale anche comprendere, l'apporto dei formalisti russi<sup>3</sup>, soprattutto di Victor Sklovskij [1978], Tzvetan Todorov [1975; 1989], Boris Ėjchenbaum [1968a; 1968b; 1968c], Irwing R. Titunik [1971]. Nondimeno, i migliori spunti per comprendere cosa possa essere coinvolto e implicato nella fase finale di un testo, provengono da studiosi che se ne sono occupati marginalmente (Franco Moretti, Umberto Eco, Lubomir Doležel). Altri studi critici hanno esaminato le forme del finale in relazione alle tensioni irrisolte generate all'interno di una singola opera, all'interno della coscienza di un carattere individuale, o come chiave di interpretazione strutturale retrospettiva di tutto il testo [Friedman, 1966; Torgovinck 1981]. Inoltre, è necessario ricordare come le correnti del Neoaristotelismo<sup>4</sup> e del New Criticism (nel segno del rifiuto di ogni spiegazione storico-ideologica) negli Stati Uniti, e la semiotica e lo strutturalismo in Europa, hanno insistito sul concetto di testo come sistema autonomo. Lo stesso Jurij Lotman ne *La struttura del testo poetico* [1972] sintetizza questo approccio in una maniera incisiva: un lavoro artistico è un "modello" finito di un universo infinito [1972, 215-17] (vedremo come oggi questa definizione si ribalta e arriveremo a sostenere che siamo davanti ad un modello infinito di un universo finito).

---

<sup>3</sup> Come movimento letterario e filosofico fiorito tra il 1914 e il 1928, ebbe inizio con un opuscolo di V. Šklovskij (*Voskresenie slova* «La resurrezione della parola», 1914) che propagandava il cubo-futurismo. Dalla propaganda del futurismo, i formalisti ben presto passarono allo studio dei problemi della lingua poetica. Nel 1915 sorsero il *Moskovskij lingvističeskij kružok* («Circolo linguistico moscovita», di cui facevano parte R. Jakobson, P. Bogatyrev, T. Tomaševskij) a Mosca, e nel 1916, l'Opojaz (*Obščestvo izučenija poetičeskogo jazyka*, «Società per lo studio della lingua poetica», di cui facevano parte V. Šklovskij, O. Brik, B. Ėjchembaum, Tynjanov) a Pietrogrado. I formalisti consideravano l'opera letteraria pura forma, ovvero «relazione di materiali». Tra le raccolte collettive, *Sborniki po teorij poetičeskogo jazyka* («Raccolte di teoria della lingua poetica», 2 vol., 1916-17). Scrissero romanzi storici, si occuparono di cinema, condussero una campagna di rivalutazione del 18° sec. e fiancheggiarono l'attività poetica di V. Majakovskij dopo la rivoluzione. [Treccani/Formalismo]

<sup>4</sup> I neoaristotelici hanno cercato di individuare gli elementi specifici che contraddistinguono la *πρᾶξις* dalla *ποίησις*, cioè l'agire dal produrre, e corrispondentemente la *φρόνησις* dalla *τέχνη*, il sapere pratico-morale dal sapere pratico-tecnico. Contro l'idea moderna di una razionalità meramente descrittiva, neutrale e strumentale, i neoaristotelici hanno affermato l'esigenza di ricomprendere i caratteri propri del sapere connesso all'agire, cercandoli nel modello alternativo offerto dal sapere fronetico o prudenziale di Aristotele, cioè da quel sapere concreto, capace di orientare e guidare l'agire umano verso il suo successo (*εὐ πράττειν*), ossia verso la scelta di vita migliore (*εὐ ζῆν*) e la realizzazione del bene (*ἀγαθόν*). Essi hanno sostenuto in linea di principio l'esigenza di riconnettere il momento cognitivo-razionale con quello attuativo-decisionale dell'agire, riabilitando il momento della scelta e della decisione (cioè di quella che Aristotele chiama *προαίρεσις*), che nell'orizzonte della moderna comprensione dell'agire è stato spesso demonizzato come irrazionale (Habermas) o, al contrario, esaltato come sua essenza costitutiva (Carl Schmitt). Contro questi due estremi, per i neoaristotelici si tratta piuttosto di riconciliare ragione e decisione, e ciò diventa più facile se nel contempo si ricomponesse anche la divaricazione tipicamente moderna tra la razionalità universalistica dei principi dell'agire e la contestualità storica delle consuetudini e delle istituzioni concrete nelle quali l'agire si realizza. [Treccani/Filosofia pratica]



Questa dichiarazione sembra aver particolare validità nel caso dei testi finzionali che ricostruiscono un mondo possibile. A questo proposito, si può ricordare il lavoro di Paul Ricœur [1984; 1985] sul tempo e la narrazione che punta l'attenzione sul valore filosofico della configurazione finzionale, sia ad un livello di teoria semiotica e di creazione letteraria.

Due movimenti teorici, in particolare, hanno criticato "il feticismo del testo tipico dell'analisi semiotica": il pragmatismo e il decostruzionismo [Fusillo, 209]. Il decennio degli '80 - '90, di conseguenza, è stato segnato da tendenze post-strutturaliste e il concetto di testo chiuso e quello di chiusura, hanno attraversato una crisi [Fusillo, 209].

Sono gli anni in cui la riforma si inizia a fare tenendo sempre al centro il lavoro e la cooperazione del lettore (e.g., il lavoro di Eco sull'apertura) la cui prammatica nel processo di ricezione deve essere tenuta in considerazione nel discorso sulla chiusura. Percorsi semantici e strutturali, che siano stati intenzionalmente costruiti dall'autore o meno, consentono al lettore di trasformare il testo astratto in un lavoro concreto (si pensi al lavoro di Wolfgang Iser [1987; 2000], principale esponente dell'estetica della ricezione o alla differenza tra *work* e *text* di Franco Brioschi [Esposito 2007; Landow 1992, 1997, 2005]

Con l'era postmoderna, inoltre, ciò che accade alle nozioni di testualità, è una messa in gioco di molteplici fattori. L'idea di testo fissato in un libro, letto dall'inizio alla fine da un lettore solitario, è diventato il segno di una testualità chiusa che è stata rimpiazzata dall'apertura fluida e dagli sviluppi dell'ipermedialità, in cui non ci sono finali, inizi o parti centrali convenzionali.

Ma l'idea che prima del ventesimo secolo la maggior parte della produzione artistica era condizionata da una teleologia<sup>5</sup> è smontato da Mihály Szegedy-Maszák nel suo saggio "Teleology in Postmodern Fiction" contenuto in *Exploring Postmodernism: (Selected Papers Presented at a Workshop on Postmodernism at the XIth International Comparative Literature Congress, Paris, 20-24 August 1985)* [Călinescu e Fokkema 1990].

Ma come sostiene Fowler, forse si sta solo acutizzando qualcosa di già presente:

E' chiaro, tuttavia, che per tutte le emozioni delle nuove forme che essa produce e giustifica, questa retorica dipende da una semplificazione inaccettabile di ciò che il testo tradizionale è e fa nelle mani del lettore, e un concomitante addomesticamento delle sfide del post-strutturalismo alle pratiche di lettura. La *différance* e la disseminazione sono caratteristiche inevitabili del linguaggio, non impronte dei soli documenti ipertestuali [Fowler, 13].

---

<sup>5</sup> In questa prima parte non verranno affrontati i concetti di testo con l'arrivo del software che cambiano la linearità del testo. I fondamentali studi di George Landow [1991; 1997; 2005] e *La Electronic Literature* verranno affrontati nei capitoli successivi, in particolare nel capitolo 2 e 3 che cercano di comprendere l'idea di testo alla luce di questi cambiamenti e il concetto di ri-uso [Esposito, 2007].

Nel leggere la trama e nel modo in cui si negoziano diversi finali, dobbiamo presumere che sia in qualche modo coinvolta una nuova costruzione o la demolizione di un senso dell'ordine [Fowler, 92]? Oppure abbiamo bisogno e possiamo trovare un modello che non presuppone né una nozione riveduta di chiusura, né un gesto di *anticlosure*?

Qual è la differenza?

Infine, potremmo chiederci se ci stiamo ponendo la domanda giusta. La critica ha recentemente spostato la sua attenzione dai testi ai contesti, e nel processo di *anticlosure*, la chiusura è riemersa nelle pratiche d'uso (come momento topico, come "occasione" ed evento, in cui la visione assume un protocollo nuovo).

Considerando che i post-strutturalisti, nel respingere l'unità estetica del New Criticism, hanno celebrato la sovversione vari tipi di unità, di autorità, e l'ideologia, la critica culturale tende a trovare un nuovo ordine prioritario nel sistema culturale che modella il testo dal di fuori [Dunn, 90]. Il New Historicism sembra creare nuove prospettive per la questione - un'attenzione sul concetto di chiusura piuttosto che nell'attenzione verso la sua continua elusione o sovvertimento - in particolare una chiusura effettuata, nella tradizione di Foucault e del neo-storicismo, dalle realtà del potere [Dunn 1996, 84].

Come questa breve ricognizione attesta, siamo di fronte ad un argomento vasto e sfuggente, non sistematizzato. In "First Thoughts on Closure: Problem and Prospect", Don Fowler [1989, 75-122] sostiene che la chiusura è diventata un argomento una questione da analizzare con il numero del 1978 di "Nineteenth Century Fiction" e con il numero di "Yale French Studies" del 1984. Il numero speciale di Nineteenth-Century Fiction, infatti, a cui si faceva riferimento sopra, stampato in un volume dal titolo *Narrative Endings* [1978], certifica una attenzione e preoccupazione nel campo degli studi teorici e critici nei confronti dei finali e allo stesso tempo, come indica Marianna Torgovnick "it reveals the lack of any consistent framework within which to describe narrative endings, and even the lack of any shared sense of what an ending is" [1981, 9].

La mancanza di un *framework* preciso e stabile ha fatto proliferare lavori su testi, definiti più o meno, esemplari e, induttivamente, si è cercato di comprendere delle possibili costanti di comportamento. Ciò che Torgovnick lamenta, a ragione, è la mancanza di un buon "elenco" di strategie che possano ergersi a modello.

We need for closure in the novel what Barbara Herrnstein Smith has provided for the closure in poetry: flexible, non polemical ways to describe endings and strategies of closure. But Smith's *Poetic Closure* cannot really serve as the model of such a study despite the suppleness of Smith's insights and terminology, to which I am often indebted. In *Poetic Closure*, she rapidly and successfully surveys how closure works in a great many poems. In novels, as in lyrics, the process of closure often begins with the work's first line. But the greater length of novels renders closure a longer, more intricate process in most novels than in most poems. Following that process

requires detailed, sustained analyses of representative works, rather than an attempt at a comprehensive survey [1981, 10]

Ma ad una prima lettura, questa ricostruzione delle diverse idee sul concetto di chiusura e finale, complica invece di spiegare. La differenza tra *closure* e *ending* va tratteggiata affidando la prima vera distinzione ad un vibrante scetticismo nei confronti del topic di cui si sta occupando [Fowler, 13].

As I say, however skeptical one may wish to feel about this big myths of closure, there is no escaping them: there is no other way to figure what we want to say about ending other than through stories like these and the opposition that structure them. There can of course be no final conclusion. But the acceptance of the multiplicity of the stories that we can tell about our ends and our beginnings can also, for good or ill, lead to a familiar postmodern retreat back from theory to practice. There is a sense in which there is nothing of theoretical interest to say about closure, but many interesting things to say about endings [Fowler, 14]

L'introdurre la questione dei finali contrapponendola alla chiusura (*There is a sense in which there is nothing of theoretical interest to say about closure, but many interesting things to say about endings*) chiama in causa il fatto che la maggior parte dei dibattiti letterari si compiano intorno alla questione della *segmentazione*<sup>6</sup>; come si dividono i testi e come si divide in pezzi il mondo che essi costituiscono. Questo tipo di problema, però, posto qui in questi termini, non è altro che, secondo Richardson [2002, 13] una maniera diversa di pensare alla chiusura come costretta a forzare i confini del "letterario" in qualcosa che richiama una più ampia analisi politica e culturale.

A questo proposito, una delle caratteristiche più distintive del pensiero moderno è stata la crescente consapevolezza che le divisioni che sembrano naturali siano prima culturali. Il modo in cui una cultura segmenta la realtà dipenderà da due fattori: i tipi di confine che riconosce, e soprattutto i suoi inizi e fini, e che si potrebbero definire la sua *ontologia segmentale* [Fowler, 14], quali tipi di ordinamento riconosce (per non parlare delle nozioni di confine e ordinamento) [Richardson, 13]. Questi temi sono più evidenti nel caso di chiusura *infratextual*, come afferma Schmidt in *How Dramas End. Essays on German Sturm und drang* [1992]. Questi termini, così fondamentali per il nostro vocabolario, presentano difficoltà nel disambiguarli o de-familiarizzarli. Il problema sembra meno

---

<sup>6</sup> Una questione di metrica che i prodotti televisivi seriali (già dall'era network) conoscono molto bene. La precisa temporalizzazione e la costruzione in blocchi narrativi che si interrompono per inserire la pubblicità richiama la segmentazione versale (extralinguistica) "artificiale", fissata e accettata in base a una convenzione letteraria (o nel caso televisivo, economico/produttiva).

In metrica, i versi e le unità metriche in genere possono obbedire a regole rigorose, oppure essere di forma anche completamente libera, identificabili solo perché autore e pubblico concordano sul principio della segmentazione: in entrambi i casi tale segmentazione è una forma di scansione del tempo reale o ideale del testo" [Beltrami, 1991]. La nozione di segmentazione assomiglia più alla nozione di ritmo poetico più che la segmentazione come intesa da Greimas e Courtés [2007]. Il ritmo poetico promuove il significante a significato ed esalta il significato nel significante.

evidente a livello di singoli testi, ma il raggruppamento di testi in *œuvres*, in generi o periodi, fondamentale per la nostra lettura, impone un ragionamento sulla chiusura infratestuale [Genette 1976, 1981]. La segmentazione in questione qui può sembrare più vicina al concetto di una mappa o una rete, in cui ci sono più confini, piuttosto che una testa e una coda, ma la storia letteraria di ogni genere impone inevitabilmente la linearità della trama su questi rapporti [Richardson 2002, 14]. L'idea di chiusura infratestuale (interna, dunque) è un criterio utile nell'analisi del finale dell'episodio seriale che dona un ritmo interno fatto di alternanza tra diversi tipi di chiusure (si pensi a quello che chiameremo *commercial cliffhanger*). Secondo Fowler nel caso di testi come *Illiade* o *Odissea*, in cui tra le articolazioni esistenti nessuna compare come primaria, il modo in cui si divide il testo dipenderà da quali dispositivi riconosciamo come segnale di fine o all'inizio e ciò che le nozioni che abbiamo di divisione come "episodio" o "scena".

La tendenza della narrazione sarebbe quella di andare avanti, e la chiusura narrativa sarebbe, nelle parole di Mallarmé un "faire semblant" [Miller 1981, XI]. Ciò che D.A Miller cerca di sottolineare, è che il problema della chiusura così posto non ha nulla a che fare con il conflitto, spesso evocato, tra la forma chiusa (come diceva Henry James, fatta di discriminazione e selezione) e l'apertura dell'esistenza (fatta di inclusioni e confusioni). Il conflitto che interessa Miller, e che anche in questa sede verrà considerato come centrale, non è quello tra il romanzo e il suo referente, ma, quello, all'interno del romanzo, tra il principio di produzione e le pretese di chiusura legate ad un significato risolto [Miller, XI]. Miller, inoltre, come ammette in una sua nota nella prefazione del suo *Narrative and its Discontent*, usa il termine "closure" al posto di "ending", discostandosi così da Fowler. Quest'ultimo, si riferisce meglio alla *funzione* di una fine: giustificare la "cessazione" di una narrazione e completare il significato di quello che è appena accaduto [Miller, XI]. Il termine, continua, introdotto nella critica letteraria angloamericana da Barbara Herrnstein Smith e il suo *Poetic Closure: A Study of How Poem Ends* [1968] rimane una delle migliori introduzioni al soggetto. Ma nonostante si occupi poco di narrativa, la distinzione tra "what keeps a poem going" and "what stops it from going" apre il campo per una discussione della narrativa in termini più o meno analoghi. In ultimo, il trattamento che B.H. Smith riserva alle chiusure è puramente descrittivo; compie una catalogazione sui temi maggiormente affrontati e sugli espedienti, non si chiede se il bisogno della chiusura sia quella di offrire un significato pieno e conclusivo. Come risultato, Miller specifica che la ricerca di Smith non coglie appieno le inadeguatezze della chiusura [Miller, XI]. Inoltre, sebbene le sue categorie (revisionate da Philippe Hamon [1991]) siano di vitale importanza per affrontare l'argomento, rimane una profonda differenza.

Nel nostro caso, per cogliere questa differenza, conviene delineare subito le domande che reggeranno il lavoro per comprendere se, e come, è possibile delineare un framework operativo.

Come àncore e ganci di densità semica, all'inizio del capitolo abbiamo posto alcuni ricorrenti concetti che dovranno, nel corso della scrittura, essere esplicitati. Una delle parole chiave è *erotetica*. Se il suo particolare rilievo nei confronti del nostro topic sarà chiaro nel momento in cui si riprenderanno gli studi di Noël Carroll [2007; 2008], per ora, proviamo ad usarlo come strumento d'analisi delle domande che noi stessi ci siamo posti e a cui dobbiamo rispondere.

Francis M. Dunn parlando di "Ends and Means in Euripides' *Heracles*" [1996; 1997, 83] introduce una serie di domande che possono far comprendere anche il nostro modo di intendere e di lavorare sul concetto multiplo di fine. La prima, che rimanda al negletto concetto di *closure* è proprio l'univoca *What is closure?*

E' qualcosa che è nel testo o nella trama: il modo in cui gli eventi giungono a conclusione (triste o felice, imprevista o pianificata, chiusa o incerta)? O è qualcosa nella nostra risposta: un'attesa di unità e di coerenza o di ambiguità dalla quale giudichiamo ciò che abbiamo visto o letto? E' qualcosa che riguarda il sistema di valori o un esercizio di potere che fa sì che il testo funzioni? [Dunn, 83]

La domanda che ci poniamo, che è al centro del nostro discorso è veramente questa sulla chiusura, o è meglio abbracciare l'obiezione di Fowler e contemplare solo "che cos'è il finale"? Accantoniamo per un momento la diatriba terminologica tra *closure* e *ending* e tentiamo l'analisi della domanda. Qual è la sua struttura? E' possibile esaminare la domanda da vari punti di vista: sia da un angolo logico (Carroll), da un angolo storico (Torgovnick), dal punto di vista del genere (Dunn - Fowler). Ma come si analizza una domanda?

L'erotetica, come parte della logica e della retorica che s'impegna a capire la costruzione della forma interrogativa, aiuta a disambiguare il concetto di fine proprio attraverso l'uso di domande a cui si cerca di dare risposta. Con questo metodo, seppur in maniera lontanamente simile, si cercherà di ricordare il comportamento fruitivo che cerca di acquistare informazioni attraverso la struttura di domande e sotto-domande.

Luciano Anceschi nel suo lavoro sulla poesia, cita quella che si può definire come *impazienza delle definizioni*:

Una definizione può essere esattissima, e pure esprimere solo approssimativamente la cosa definita, ma ammesso che il valore di una definizione sia quello che si propone di essere, nell'ordine delle cose sembra piuttosto seguire che precedere la nostra ricerca, della quale anzi deve essere considerata come un risultato [Anceschi 1998, 42].

Ciò che avremo di fronte sarà una molteplicità delle risposte, sia in senso sincronico che in senso diacronico, come sostiene Benzioni riguardo la sua metodologia:

[q]uesto è uno studio sincronico e non diacronico, condotto per affondi ed esemplificazioni, e non con un'indagine a tappeto su un corpus omogeneo: uno studio che vuole, fissate alcune distinzioni teoriche, illustrare tecniche e procedimenti di chiusura, affrontando, sostanzialmente, due questioni: quando un testo possa dirsi compiuto e cosa rafforzi un finale" [Benzioni, 224].

ma questa duplice condizione genera uno stato di conflittualità, tra una domanda che sembra "pretendere una risposta univoca" e le molteplici risposte. Lo stato di contrasto si concretizza in:

[...] nessun apprezzabile motivo per privilegiare una risposta rispetto alle altre. Il problema antico del rapporto tra l'uno e il molteplice, si ripresenta sotto la forma del rapporto tra domanda e risposta [...]. Il problema si rivela ricco di contraddizione? Non avremo, non dobbiamo avere nessun genere di panico verso le contraddizioni [Anceschi, 97-98]

In questo momento l'erotetica di cui parla Carroll verrà, come dire, depotenziata, poiché lo sguardo a domande e sotto-domande non porta ad un'unica soluzione. Inoltre, vogliamo qui inserire un altro particolare concetto dall'idea all'idea di erotetica e di conflittualità tra domanda e risposta. Secondo Anceschi, la domanda spiazzante nella sua pretesa di univocità, qui è il segmento di analisi che si cerca di volta in volta di ricondurre ad un'unica interpretazione possibile, in quella che Adorno chiamava *Selbstverständlichkeit* (*ovveità*) ci deve sollecitare ad approfondire il problema da più lati. Se anche la domanda *che cosa è il finale*, può sembrare limitante, qualsiasi altra proposizione semplice in forma di domanda sarà condizionata da ciò che si intende per ognuno dei termini che compongono la frase. Il problema è quello di capire la molteplicità delle risposte a una domanda che sembra pretenderne una sola [Anceschi, 54]. Inoltre, non abbiamo a che fare con un *corpus* omogeneo, poiché l'intento primario è capire come dei meccanismi conclusivi analoghi ritornino in testi che possiamo definire agli antipodi sia per genere ed epoca (infatti ci occuperemo di epica, di romanzo, di poesia, di cinema e di transmedia). Inoltre, questo tipo di analisi permette di far emergere una caratteristica essenziale e spesso trascurata. Secondo Anceschi:

Esiste nell'ordine del conoscere un aspetto essoterico e un aspetto acroamatico. Il primo è quell'aspetto pubblico, quel che si rivolge ad una udienza pubblica. Il libro nella sua forma definitiva. Il secondo è il riflesso vivo che il discorso acquista nel colloquio, nel discorso continuo [Anceschi, 49].

Questo aspetto, *il riflesso vivo*, verrà ripreso successivamente nel suo porsi come potenziamento della struttura di domande e di sotto-domande dell'erotetica; il rinnovato aspetto acroamatico che inaugurano le opere seriali contemporanee è molto utile per comprendere la rifunzionalizzazione del finale. Infatti, il finale, secondo l'opinione di chi scrive, gode di una capacità di stimolo fàtica molto forte e con questa spiccata induzione al dialogo e alla domanda affonda le sue peculiarità in una sorta di rinnovata pratica acroamatica<sup>7</sup> (questo aspetto che lega dimensione fàtica ad un conseguente - contro-intuitivo depotenziamento dell'erotetica, si comprenderà meglio nella diffusione delle narrazioni seriali). Per ora, dopo aver delineato alcuni dubbi e problemi, ci inoltriamo ora in una direzione che cerca di evidenziare una morfologia della forma del finale, analizzata attraverso un ripercorrere alcune peculiarità della forma epica, alcuni particolari momenti in cui la forma romanzo è diventata una forma chiusa (da centrifuga a centripeta, ribaltando Bachtin) e la comprensione di quanto il concetto di *opere-mondo* di Franco Moretti si possa utilizzare come antesignano di una formazione narrativa sistemica come quella con cui ci confrontiamo oggi. Questo tipo di lavoro ci servirà a comprendere, come sia stato in atto, all'interno degli stessi generi (macro-genere romanzo, macro-genere epico) una rifunzionalizzazione e la sua valenza (che letta in prospettiva *end-oriented* risulta fondamentale per il nostro lavoro). Una rifunzionalizzazione che è in gran parte legata all'individuazione di meccanismi di apertura e di posizioni non teleologiche in epica e nel romanzo. Studio fondamentale, il lavoro di Eco, *Opera Aperta*, anche se poco citato, risulta molto importante per la stesura di questo capitolo. Eco racconta che *Opera Aperta* poteva avere un altro titolo "Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee". La sua "summa sistematica sul concetto di apertura" porta "tutto l'interesse sulle forme, sui modi di organizzare una materia, di strutturarla, di darle ordine" [loc.150] Tutto il contrario dell'attenzione alla forma portata dall'idealismo, occupato dal problema dell'individuale, dell'irripetibile, dell'*unicum* di cui non si può fare storia.

Quello che cercheremo di comprendere è il modo in cui il momento del finale, importante per l'organizzazione del testo e della fruizione, subisce, quindi, variazione di funzione e si sposta dall'ottica teleologica, tipica di un certo approccio più legato alla *mimesis* [Auerbach 1956], legato alla cosiddetta "possibilità ad un mondo" di cui Doležel si occupa, alla possibilità a più mondi. L'ottica teleologica in cui le tensioni si devono sciogliere e le domande trovano risposta in un unico importante momento,

---

<sup>7</sup> Ogni dottrina che si trasmette oralmente si dice *acroamatica*; il termine è usato con riferimento quasi esclusivo all'antichità greca, per indicare i trattati didattici (*opere a.*, o *esoteriche*) risultanti dalle lezioni del maestro, e in particolare quelli riservati da Aristotele ai suoi allievi, in contrapp. agli scritti di carattere letterario, diretti a un più vasto pubblico, detti *essoterici* <<http://www.treccani.it/vocabolario/acroamatico/>> *Acroamatico*: dal greco *akroama*, ciò che si ascolta. Si dice, nel sistema della filosofia greca e in particolare in quella aristotelica, delle parti le più segrete e difficili che non si trasmettono che oralmente (Grand Larousse enciclopedico 1951)

deve lasciare spazio alla possibilità a più mondi [Doležel] come grimaldello per iniziare ad aprire questa monolitica nozione. Quello che verrà considerato importante, in questa sede, è la comprensione di come i mondi possibili ci possano aiutare ad uscire dal rimando teleologico e ci aiutino a comprendere come la funzionalizzazione possa di volta in volta cambiare [Szegedy-Maszák 1990]. Per fare ciò, è necessaria una compilazione delle forme del finale nei maggiori generi letterari (dall'analisi della fine nell'epica, all'analisi della fine nel romanzo).

Le *Opere Mondo* analizzate da Moretti saranno i principali interlocutori storici della forma mondo seriale contemporanea. La compilazione delle maggiori analisi sul concetto di finale, si alternerà alla ricerca di punti d'appoggio per la creazione di una ragnatela teorica che ci aiuti a comprendere in che modo le narrazioni contemporanee rifunzionalizzano e/o abbandonino la teleologia.

Abbiamo, in inizio, determinato una serie di coordinate e linee guida da seguire, ma il concetto principale che serve da background teorico, necessita di ancora alcune precisazioni.

Per riassumere: questo argomento, come stigmatizza Torgonvinck, presenta una mancanza di una framework ("lack of any consistent framework") e un'analisi eterogenea (principali esponenti, possibili pattern e modalità di funzionamento, l'epica, romanzo, il terzo tempo, la chiusura) risulta necessaria ma confusa. Il punto di partenza, cercare di far luce su quel desiderio narrativo di cui parla Brooks, chiede un'analisi eclettica e composita. Gli studi sulla poesia, infatti, forniscono intuizioni preziose per la costruzione e le strategie retoriche ancora oggi usate. Dopo le ampie citazioni del saggio di Benzoni, sarà necessario spostarsi sul grande genere che, come abbiamo visto, permea tutti gli altri. I discorsi sull'epica e sull'epico, attraverso gli studi di Roberts Dunn e Fowler [1997], hanno messo in chiaro alcune modalità di chiusura ben precisa. E il concetto di segmentazione si staglia, nel nostro campo teorico e nel suo essere fondamentale sia per le opere aperte che per quelle chiuse, come uno dei più importanti.

Nondimeno, il fulcro teorico attorno a cui ruota il primo capitolo, quel punto di rifrazione, ovvero il concetto di Opera Mondo, ci ha permesso di uscire dalle strettoie della teleologia e iniziare ad abbracciare quegli effetti di mondo che ci torneranno utili nel momento in cui cercheremo di capire "gli ecosistemi narrativi" contemporanei e la loro fortissima capacità di creare dei mondi abitabili e navigabili.

L'epica e il romanzo rappresentano il grande polo che abbiamo cercato di analizzare (ovviamente, sempre in prospettiva *end-oriented*). Grazie agli studi di Massimo Fusillo, si è tentato di delineare i rapporti e i travasi tra epica e romanzo e i modi in cui questo ha cercato di distanziarsi per assumere autonomia (la dialettica tra nuclei di trama e episodi). Se l'analisi dell'epica e le sue rifunzionalizzazioni compaiono come indispensabili per la creazione del riferimento teorico che useremo anche successivamente,



la compilazione delle procedure di chiusura (Miller sul *narrative discontent* e il libro di Torgovnick sulle tipologie di chiusura) è nell'ottica della ricostruzione dello scenario, delle coordinate imprescindibili per la formazione dello stato dell'arte e il suo avanzamento.

Tangenziale al lavoro di costruzione di framework teorico e compilazione degli studi, si posiziona il pensiero di Kermode sul senso della Fine, opera dall'afflato speculativo dell'opera importante per entrambi i lati della nostra analisi. Successivamente per cercare di rinforzare il framework operativo, la ricognizione della teoria di Noël Carroll ha introdotto delle questioni che saranno successivamente approfondite.

Il passaggio che ora risulta essenziale è quello di un maggiore approfondimento del concetto di opere mondo.

*Primo passo dell'eziologia del finale. Effetti di mondo e digressioni.*

L'impostazione teleologica è una sorta di forme ereditata? E se sì, come essa cambia e si adatta a nuove impostazioni e strutture narrative?

Le obiezioni che ci possono essere poste sono: perché guardare alla letteratura nella sua vastità, perché guardare al romanzo e al suo legame con l'epica al posto che indagare le letterature seriali? [Sturrock 1998; Felber 1995; Bluemel 1997]. L'ipotesi di risposta che si cercherà di avanzare è che vi siano delle opere che allestiscono degli "effetti di mondo" [Moretti] e che in questo spazio va cercata la particolare somiglianza, o precedenza, con quello che noi, più in là, chiameremo universo seriale.

Successivamente, infatti, ci occuperemo di oggetti testuali seriali, opere che hanno unito alla serialità, la capacità di creazione di *effetti-mondo*. Ma ci sono stati diversi momenti storici in cui queste due caratteristiche (la serialità e la creazione di effetti di permanenza) non erano sovrapposte e non lavoravano all'unisono per la creazione di sistemi narrativi complessi; per questo motivo, in prima istanza, ci rivolgiamo alle opere letterarie non seriali, le uniche in grado di creare degli effetti di mondo. Se da una parte abbiamo opere seriali che creano i primi sintomi di affezione, dall'altra abbiamo delle opere "chiuse" che creano effetti di mondo. E probabilmente, un modello della fine va cercato più in queste ultime categorie che non nelle prime letterature seriali. L'idea di parlare di forma seriale, orientando lo sguardo verso la forma dei momenti conclusivi dei primi romanzi a puntate, non terrebbe in considerazione la questione della teleologia e del suo abbandono; il problema riguarderebbe solo l'estensione temporale; ma volgendo lo sguardo a opere fuori di definizione, si può evidenziare il lato più aperto di alcune opere che non si concludono con un unico "grande momento", un'unica via d'uscita, ma riguardavano più "uscite", mettendo in gioco qualcosa di diverso rispetto all'unicum, rispetto all'*hapax*. Ciò a cui dobbiamo guardare, non è la serialità nel suo farsi, nel suo occupare spazio e tempo ma sono le opere (chiamate volutamente così) che creano degli effetti di mondo e permangono nello spazio e nel tempo, dilatandosi e

lasciandosi manipolare. Il cammino delle definizioni è ancora lungo; ma cercheremo di riportare alcune importanti visioni (dalla imprescindibile posizione etica di Aristotele alla cosmologica di Kermode).

Nel tentativo di esplicitare prima possibile l'intento della trattazione, è necessario introdurre le caratteristiche fondamentali delle *opere-mondo* che serviranno da guida teorica privilegiata in questa prima ricognizione.

Preso come riferimento teorico principale per comprendere l'idea di procedimento di costruzione del testo, il lavoro di Franco Moretti sulle Opere Mondo [2003] introduce il problema di una rifunzionalizzazione di alcuni romanzi, che non si comportano come tali, che si pongono come qualcosa di ben diverso. Moretti rintraccia in alcune opere un lavoro sul *bricolage* e sulla funzione che ci parla delle leggi trasformazione stilistiche [Sklovskij, 1978] di alcune forme ereditate che si muovono e si riconfigurano completamente. Come già specificato, non guardiamo alle forme letterarie seriali, ma cerchiamo di andare ancora più indietro per comprendere da dove, anche le stesse forme letterarie seriali, prendono questa loro volontà di dilatazione e di digressione (grazie al bilanciamento tra *incidents* e *episodes*). Alcune particolari forme, che qui chiameremo opere e testo in un'accezione non debole (per ora) si pongono come degli antenati con un grado di parentela più o meno vicino alle nostre forme seriali contemporanee. Il percorso delle cosiddette opere-mondo, delle opere che cercano di creare degli effetti di mondo, trattiene delle somiglianze, e vedremo poi con quali modalità, nei mondi seriali contemporanei. Ma andiamo nel dettaglio.

Secondo Moretti [44-45]: "non tutti i generi narrativi possono permettersi dilatazione spazio temporale. Il romanzo ottocentesco che si specializza nel territorio compatto e omogeneo dello Stato Nazione non ha più spazio per la digressione". Qui Moretti introduce il problema della concezione dell'epica, intesa o "come insieme senza unità" o caratterizzata dalla forte teleologia. Ci occupiamo di questa distinzione, soprattutto perché è utile alla comprensione di come possono crearsi questi "effetti di mondo". Come sappiamo, secondo la posizione più legata alla teleologia, "l'epica si fonda sull'idea che esista un modello da seguire, un destino che deve adempiersi. Quel che manca è l'avventura, aprirsi all'inatteso, l'incontro con l'ignoto. Gli episodi irrazionali e immotivati caratterizzano il *romance* dal punto di vista della tecnica narrativa" [Bloomfield 1970]. Ancora, secondo la posizione che vede l'epica come monologica, "il finale epico, per esempio, reprime ogni possibilità alternativa e incarna così un'ideologia davvero definitiva, un destino, un dovere, una teleologia lineare". Questa idea di teleologia lineare però, è ribaltata dalla posizione che rivendica l'autonomia delle parti sostenuta sia da Goethe che da Eckermann, [in Moretti] secondo cui "[l'epica è composta da episodi che] sono altrettanti piccoli mondi indipendenti, ognuno completo di sé ed hanno sì effetto l'uno sull'altro ma quasi non vengono a contatto". Sulla scia del dialogo tra Eckermann e

Goethe [1831], anche Schiller: “[l’epica] ha tanti piccoli mondi indipendenti, in autonomia delle parti” [1797]. Se questa posizione è pensata per l’epica moderna, siamo a conoscenza della stessa posizione anche per l’epica antica. Se, secondo Eckermann “l’epica moderna rimane un insieme senza unità, un’arcipelago di mondi indipendenti”, abbiamo ragione di credere [Fowler 1997; Fusillo 1997; Szegedy-Maszák 1990] che questo tipo di “inganno teleologico” sia presente anche nell’epica dei poemi omerici. In precedenza si sosteneva che “una regole fondamentali del poema epico è l’unità d’azione, ed è dunque necessario che tutti gli episodi vadano nell’azione principale, cosicché essi dipendano necessariamente gli uni dagli altri”, analizza Moretti [42-43] citando alcuni articoli seicenteschi. Questa lettura è spesso messa in dubbio; l’epica, infatti, creerebbe quegli “effetti di mondo” che noi riteniamo centrali anche nel discorso contemporaneo grazie al potere della digressione (fortemente anti-teleologica). A metà settecento Henry Home [1762; 1843], proprio lavorando in questa direzione, sdoppia la categoria del cosiddetto “episodio subordinato” e può così attribuire un tipo di eventi al procedere delle azioni (gli *Incidents*) e un altro, gli *Episodes* al suo allargamento. “Un episodio legato all’azione principale, ma che non contribuisce né a promuoverla né a fermarla”. Se non la promuove e non la frena, la *allarga*, dirà Moretti [44-45, corsivo in originale]. Questi *Episodes* donano spessore alla narratologia descrittiva di Mieke Bal e alla sua concezione dell’*ékphrasis* come rinnovata digressione nel nome della creazione dell’effetto di mondo (con un salto in avanti, l’episodio di *Breaking Bad* (3x10, *Fly*) che sospende la narrazione per una storia di una stanza e di una mosca, sembrano costruiti con il criterio di una rinnovata idea di *ékphrasis*). Questi episodi permettono di capire come l’azione non è mandata avanti ma non è neppure frenata; si esce di scena e ci si sposta in *un altro mondo* (corsivo in Moretti): l’Ade dell’*Odissea*, il Sabba del *Faust*, l’oceano di *Moby Dick*. “L’interruzione narrativa qui fa tutt’uno con l’ampliamento geografico. La storia diventa più lenta e il mondo più grande”. Quest’idea di espansione e apertura rintracciata anche nell’epica classica ridimensiona quell’idea di linearità e teleologia di cui parla David Quint [1992] (la teleologia come quel movimento che porta tutti gli eventi verso una conclusione definitiva): una forma narrativa della storia come trionfo, dall’intreccio unitario in cui inizio, mezzo e fine sono concatenati. Ma secondo Moretti questo non appartiene all’epica (sia classica che moderna), piuttosto appartiene ad una lettura egemone dell’epica (per la nostra impostazione, ci occuperemo della lettura meno egemone).

Gli effetti di mondo, stando a questa lettura, sono dati dall’apertura data dalla digressione (gli *episodes* allargano, gli *incidents* fanno procedere). Proprio per questo Moretti si occupa di opere come *Faust*, *Moby Dick*, *The Waste Land* o come il Flaubert incompiuto *Bouvard e Pecuchet* che non hanno mai raggiunto una conclusione, oppure come l’*Anello del Nibelungo* di Wagner dove il finale è stato cambiato quattro volte. Possiamo tracciare

una prima caratteristica: ovvero, l'unità della forma-mondo non risiede in una *conclusione definitiva* (e qui abbiamo la possibilità di comprendere come questi discorsi siano ancora validi per capire come sono organizzate le forme seriali contemporanee) bensì nella sua perenne *capacità di riaprirsi* [Moretti, 45]. Quello che qui a noi interessa, è già iniziare a dare, a fornire, alcuni particolari antenati che hanno dei finali deboli, dei finali indecisi, che non chiudono il testo una volta per tutte [Moretti, 45].

Ma, vedremo, questa elusione della conclusione non è mancanza di unità. E' la possibilità di guardare questi tipi di opere in un ottica sistemica.

Infatti, prosegue Moretti "un mondo unificato non è perciò stesso un mondo fermato. Se il *Faust* è fatto quasi solo di digressioni ciò non significa che manchi un'azione unitaria - ma che le digressioni sono divenute esse stesse lo scopo principale dell'azione epica" [46]. E infatti la digressione è quella tecnica "che cerca di far stare tutto il mondo dentro ad un unico testo. E' quello che ci vuole per l'epica moderna" [46]. E in questo caso sembra ritornare utilissima la nozione dello statuto rinnovato dell'*ékphrasis* come intesa da Mieke Bal [2002, 194].

Il finale chiuso di cui parla Bloomfield [1970] per l'epica classica era la conclusione appropriata per un impero territoriale: per l'Azione rettilinea della campagna militare, che mira appunto a sradicare ogni sviluppo alternativo. Ma nel caso del sistema-mondo, alla teleologia di questo intreccio pre-moderno subentra la digressione perpetua dell'esplorazione: "attività che opera in un sistema dalle variabili troppo numerose per ottenere risultati definitivi" [Moretti, 46] A questo proposito, lo studioso rintraccia un primo esempio di opera-mondo nella struttura dell'*Odissea* che non è la rappresentazione di un impero, ma di un sistema-mondo.

Questo legame con l'impero e l'organizzazione della territorialità ritorna anche in *Eredità del nostro tempo* di Bloch:

La non contemporaneità è connessa ad una posizione specifica entro il sistema-mondo: ignota agli Stati del centro, relativamente omogenei, essa è tipica della semi-periferia, dove prevale viceversa lo sviluppo combinato.

Lo sviluppo combinato sembra essere il palcoscenico adatto per lo sviluppo dei capolavori dell'epica moderna: "nella Germania ancora divisa di Goethe (e del primo Wagner); nell'America di Melville (il Pequod: caccia sanguinaria e produzione industriale); nell'Irlanda di Joyce (una colonia che però parla la stessa lingua dell'occupante); in alcune zone dell'America Latina" [Moretti, 47].

Il concetto di luogo di sviluppo combinato, dove esistono in uno spazio ristretto forme sociali e simboliche storicamente disomogenee, e spesso originarie di luoghi del tutto diversi, contribuisce ad una perdita di appartenenza: il *Faust* non è tedesco, come non è irlandese Ulisse o colombiano *Cent'anni di solitudine*. Esse sono indicate da Moretti come

*opere mondo* [47], il cui referente geografico non è più lo Stato Nazione, ma l'entità più ampia del continente, o il sistema mondo nel suo insieme.

Alla costruzione dell'identità nazionale, che è ormai demandata alla forma romanzo, subentra così, per l'epica, un'ambizione geografica molto più vasta: un'ambizione planetaria, di cui Faust è l'archetipo indiscusso. E come una domanda molto utile e illuminante per comprendere il nostro *topic*, Moretti si domanda: "E' avvenuto il decollo del sistema-mondo: e si è anche trovata una forma simbolica per questa nuova realtà. Ma che tecnica usare, per rappresentare il mondo?" [48]

Morfologicamente sono dei romanzi. Ma la fuga dalla forma simbolica, li rende vicini a qualcosa che morfologicamente ancora non esiste (ovvero, usando la terminologia contemporanea: la serie/ecosistema nella connotazione contemporanea).

Riprendendo i concetti di Bachtin sul monologismo epico e la polifonia romanzesca che vedevano il romanzo come centrifugo e l'epica come centripeta [1938, 1979], Franco Moretti compie un'inversione. Secondo lo studioso, a fine '700 questa distinzione poteva essere convincente, ma il romanzo dell'800 con la sua dialettica di provincia e capitale, che incardina il racconto dello Stato-Nazione agisce in modo opposto ad una forza centrifuga [53]. Se il monologismo epico assolveva al compito "della centralizzazione culturale, nazionale del mondo ideologico/verbale", la polifonia romanzesca risuona "nei ceti inferiori e appartiene all'ambito delle forze centrifughe decentralizzanti" [Bachtin 1979, 80]. A questo proposito, secondo Moretti, la forma polifonica dell'Occidente moderno non è il romanzo ma l'epica che si specializza nello spazio eterogeneo del sistema-mondo [53].

Nel *Faust*, invece della polifonia-dialogo di Bachtin, critica e intelligente, abbiamo "un chiasso incredibile" [53]. La scelta del Sabba, secondo Moretti, funziona perché risolve in modo "un po' strano" [53], un problema decisivo per la forma epica moderna. Dovendo rappresentare il decollo del sistema capitalistico, Goethe e gli altri sono in cerca di "effetti mondo": procedimenti che diano al lettore l'impressione di trovarsi davvero al cospetto del mondo. Che rendano cioè il *testo* simile al *mondo*:

- aperto
- eterogeneo
- incompleto

Il Sabba del Faust è precursore del *collage* e della deriva metonimica che in epoca modernista si sono posti come effetti mondo.

Se anche la scena risulta caotica e magari un po' incomprensibile, pazienza: nell'universo in espansione della modernità ci sono molte cose ancora non chiare, e bisogna imparare a convivere con il rumore: a rappresentarlo, e anzi a "sentirlo", senza troppi abbellimenti [Moretti, 56].

Goethe si trova di fronte un assetto del mondo completamente nuovo, e prova a misurarsi con esso, costruendo una forma simbolica che ne sappia

rappresentare l'essenza. Se i mezzi tecnici a sua disposizione arrivano solo fino ad un certo punto - bene, si avrà una soluzione parziale: imperfetta, come al solito. La polifonia del Sabba è una grande trovata, tutt'altro che definitiva che finché rimane sulla carta sembra funzionare, ma se si prova a metterla in scena, scrive Moretti, "diventa un museo delle cere". Il Sabba, diventa una "mascherata [che] non esige più spazio, *ma uno spazio parallelo*". Uno spazio aperto sulla digressione, una sorta di *ékphrasis* potenziata come dimostra la dialettica tra *Incidents/Episodes* di Home [1762; 1843]. Ma allora se queste opere mondo hanno preso in carico la polifonia (chiassosa) tipica del romanzo, dove la si colloca nel panorama novecentesco? Lontano dagli Stati-Nazione, tipici del romanzo, situati nel centro del sistema-mondo: che sono sempre più omogenei e dunque meno polifonici. Quando la polifonia si trasferisce in America, secondo Moretti, Ahab si presenta come il rovescio di Ulisse: un mondo chiuso fatto di una sola creatura. Secondo Melville: "L'America è popolata da gente di ogni nazione, e ogni nazione può dichiararla sua". E Whitman, nella prefazione manifesto a *Foglie d'erba* "Questo luogo non è una nazione, ma una brulicante e fertile nazione di nazioni". Anche nell'America di Whitman, per esempio, la contemporaneità del non-contemporaneo<sup>8</sup> è divenuta un fatto quotidiano, collettivo. Whitman istituì un nuovo principio di accesso, tale da assicurare una moltiplicazione, o pluralizzazione che affermava una "retorica dell'inclusività" [61] che sostituisce alla "centralizzazione sintattica" la nuova "sequenza di versi equipollenti". Sequenza, ossia *elenco*: procedimento tra i più tipici della forma epica, e che permette a Whitman, scrive Leo Spitzer [1945] nel suo saggio sull'enumerazione caotica, di costruire alcuni tra gli effetti più noti della poesia moderna: il frammento, il caotismo, la magia dei nomi propri, la democrazia delle cose, il cosmopolitismo. Si rivelano così gli strumenti della nuova tecnica polifonica: l'America e l'Elenco. *Foglie d'erba*, per esempio, pubblicato nel 1855, secondo Spitzer, è quasi contemporaneo al gigantesco sviluppo dei bazaar dell'occidente, i *department stores*. L'elenco di Whitman si pone come un modulo organizzativo, una forma simbolica che sottomette la varietà dell'America a una voce poetica e invariante. Nel nostro quarto capitolo, parleremo di pattern di proliferazione che un testo ha dopo la sua conclusione. L'elenco, a questo punto, può essere una versione antesignana, del database, una forma che va oltre la paratassi ma che non si pone come ipotattica. In *Opera Mondo* abbiamo la polifonia, il monologismo, l'allegoria, lo *stream of consciousness*. E' il procedimento, di nuovo, che ci permette di vedere il cambiamento letterario: di seguirlo di testo in testo, di anno in anno, misurando i suoi mutamenti, e analizzando le sue complicazioni. Un procedimento spaccato, altalenante, con una storia che non disegna una linea di crescita.

---

<sup>8</sup> Ernst Bloch chiamò a suo tempo "contemporaneità del non-contemporaneo" quel paradossale stato di cose secondo cui molte persone, pur vivendo nella stessa epoca, appartengono però, dal punto di vista culturale o politico, a epoche diverse.

[il suo sviluppo non è] [c]erto non la linea retta di una crescita continua. A immaginare la vicenda della polifonia su degli assi cartesiani - uno a misurare l'audacia del procedimento, l'altro a indicare il passare degli anni - si ottiene subito, con in *Faust*, un valore piuttosto alto; ma poi la curva comincia a scendere (*Moby Dick*), a scendere ancora (*Foglie d'erba*) fin quasi a toccare lo zero (*Bouvard e Pécuchet*), restano poi a lungo ferma prima di risalire di colpo attorno alla prima guerra mondiale. E' una curva ondulata: una storia discontinua, che si impenna e poi si blocca [63]

Nel suo insieme, è la concezione dell'evoluzione graduale illustrata da Stephen Jay Gould [2008] con *la teoria degli equilibri punteggiati*: l'evoluzione come la vita del soldato, fatta di lunghi periodi di noia, e brevi momenti di terrore. Una storia quasi sempre ferma, ma ogni tanto scossa da esplosioni. (Al di là della mancanza di un framework, i problemi, una volta ricostruita una griglia di lettura, sembrano permanere).

La polifonia ottocentesca è all'apice nella semiperiferia tedesca di Goethe, e declina via via che si avvicina (Stati Uniti, Francia) al centro del sistema-mondo: in Inghilterra manca del tutto (la nuova fase infatti inizierà nella semiperiferia dell'*Ulisse*). La distribuzione del molto piccolo (il singolo procedimento) conferma così quella del molto grande (le differenti aree di sviluppo di epica e romanzo), e lascia intravedere la possibilità, forse non troppo lontana, di una vera e propria geografia letteraria.

Per quanto riguarda l'altro grande procedimento, l'allegoria.

I vecchi segni non scompaiono: sdoppiano il proprio senso, lo tradiscono, lo deformano - ma non se ne vanno. E' la forma più complessa e affascinante della contemporaneità del non-contemporaneo: fa convivere all'interno dello stesso segno significati di epoche diverse. E emerge tutta la differenza tra le due grandi narrazioni dell'occidente moderno. Da una parte il romanzo: che inventa un nuovo linguaggio. Dall'altra, l'epica: che compie una *nuova lettura di quello vecchio* [82]. Nel primo caso, abbiamo la superiore compattezza di un mondo dove tutti parlano la stessa lingua e vivono la stessa epoca. Nel secondo, per converso, la peculiare storicità di un universo dove i fossili di età remote coesistono con le creature di mondi a venire. In questa vasta stratificazione simbolica, non c'è traccia di quella grande invenzione romanzesca che è il presente. Nell'*epos*, in realtà, il presente non esiste.

La storia della polifonia era segnata da una progressiva riduzione del procedimento, nel caso dell'allegoria assistiamo all'aumento della polisemia. Ma polifonia e polisemia non sono la stessa cosa; la prima si costruisce i segni di cui ha bisogno, l'altra invece può manifestarsi solo a partire da un segno già esistente [84]. Questo discorso serve a Moretti per far comprendere come tramonta il testo sacro: il libro che deve tenere unita la società, ed esige perciò un'interpretazione univoca. Nasce l'opera mondo: che non ha responsabilità politiche, e permette dunque il moltiplicarsi delle letture e di inviare segnali contraddittori. "Ognuno troverà

nel poema una verità diversa; *e tutte andranno bene*" [87, corsivo in originale]

E la polverizzazione del pubblico dell'opera mondo ci permette di rintracciare delle caratteristiche provvisorie: prima di tutto, le componenti fondamentali dell'epica moderna non emergono come novità desiderabili, bensì come problemi da risolvere.

L'eroe ricettivo-universale fa la sua comparsa come un chiacchierone un po' ozioso; la polifonia, come baccano infernale, la trama episodica, come sfasciarsi dell'azione; l'allegoria, come incomprensibile retaggio del passato. E ora, la struttura del Faust si annuncia in una poetica d'ispirazione mercantile, che ne pone in primo piano la natura meccanica [89].

Sono visibili le tracce dell'evoluzione letteraria: i segni di un processo storico, vincolato, che deve accettare i materiali che gli capitano tra le mani, e cercare di trarne il miglior partito possibile. E' anche la cattiva stella di una forma ereditata, che si ostina a esistere in dissidio con i suoi tempi, e si trova così a lavorare in una situazione singolarmente ostica. E infatti, la struttura complessiva dell'opera mondo è un eccellente esempio di una difficoltà che due secoli di lavoro non sono ancora riusciti a superare del tutto [89].

Questa idea di evoluzione letteraria e di forma in dissidio coi tempi ci permette di specificare una caratteristica che chiama in causa la forma seriale. Ciò che invece allontana la forma seriale dall'opera mondo è che essa, pur essendo una forma ereditata, non è in dissidio con i suoi tempi; ma, al contrario è la forma che più caratterizza i suoi tempi. Nel nostro caso, la fine/il finale deve essere visto in stretta relazione con la forma seriale e le sue caratteristiche. Non la fine come un segmento singolo di un testo autonomo, ma un confine di opere complesse (ecco perché, l'opera mondo, sembra essere un precedente fruttuoso per l'analisi).

L'opera mondo si impone, e va letta, come forma *meccanica*: un sistema che è nel contempo qualcosa di più e qualcosa di meno di quella che potrebbe venire definita come la somma delle sue parti. E' qualcosa di meno nel senso che l'organizzazione impone dei vincoli che inibiscono tante potenzialità che si trovano nelle varie parti. Ecco che si arriva ad un punto importante che spiega bene le caratteristiche dell'opera mondo.

L'organizzazione impone dei vincoli: e così la forma organica. Quella meccanica invece, con le sue parti costruite una alla volta, come gli atti del Faust, o i capitoli di Bouvard e dell'Ulisse, lascia più libertà - più spazio all'esperimento [85]

Scrive Emil Staiger in *Fondamenti della poetica* [1979, 86]

Da un organismo non si possono tagliare via grossi pezzi senza mettere in pericolo la vita del tutto. L'Iliade tuttavia potrebbe essere ridotta alla metà o addirittura a un terzo senza che nessuno, che non conosca il resto, se ne accorga.



Questa forma meccanica è dunque una forma che è libera di tagliare. E soprattutto che è libera di *aggiungere*. Di aggiungere una sezione in cui si esperimenti con la polifonia; poi un'altra, sulla crescita del sistema-mondo. "E voi dategli di più, sempre di più" e ancora "Il principio compositivo veramente epico è l'addizione semplice. In piccolo come in grande vengono messe insieme parti autonome" [Staiger, 1979]

All'insegna dell'addizionalità, (dei versi, degli episodi, dei temi) la monumentalità dello spazio epico rivela la sua fecondità: grazie al collage, al montaggio, alla giustapposizione, esso si apre ad una crescita continua.

Una forma in crescita continua, pronta a "dilatarsi per secoli, come il pitone dopo il pasto" [91] e a diventare così "l'incommensurabile insieme" di cui parla Goethe. Ma, dice Moretti, dopo i dodicimila versi del Faust, la cetologia di Melville, le avventure sempre uguali di Bouvard, sulla tecnica dell'addizione cominciano a circolare delle riserve.

Queste opere sono prive di forma, perché il loro autore avrebbe potuto portarle avanti all'infinito, e la sua morte avrebbe avuto per loro il significato di un'interruzione, non di una conclusione. Queste opere sono prive di forma, perché sono estensibili all'infinito; le forme infinite però non esistono [Lukács, 2008]

Al contempo, il tutto organizzato è qualcosa di più della somma delle parti, perché fa emergere qualità che senza una tale organizzazione non esisterebbero. Sono qualità emergenti, nel senso che sono constatabili empiricamente, ma non sono deducibili logicamente. Tali qualità emergenti esercitano delle retroazioni sul livello delle parti, e possono stimolare queste ultime a esprimere le loro potenzialità. In questi termini, i concetti di "qualità emergente" e di "forma meccanica" si pongono come chiave per comprendere l'organizzazione della forme seriale e le loro modalità di chiusura. Quando Moretti parla di "il tutto organizzato" spiega come la forma *paratattica* si deve trasformare in una letteratura della complessità.

Lo fa con Wagner:

Per quanto riguarda la categoria del possibile *in quanto tale*: dove perde importanza la distinzione tra il percorso realmente seguito, e quello solo adombrato. E' appunto quello che accade con le combinazioni motiviche dell'Anello: non solo sempre più ricche e complesse via via che l'opera procede, ma soprattutto sempre più inclini a suggerire connessioni possibili, anziché fissarsi in sviluppi certi. E quando le strade si moltiplicano, naturalmente, la *conclusione* si fa problematica: *perché concludere significa rinunciare a delle possibilità*, e questo, in un'opera che ha accresciuto le proprie potenzialità combinatorie, sarà fatalmente sentito come un *impovertimento* [90]

Come forma e eredità della forma, questo tipo di sensazione di impoverimento rimane anche nei mondi complessi contemporanei. La crescita delle potenzialità combinatorie fa sembrare i momenti di soluzione

come delle rinunce. Si attesta così uno dei grandi problemi della forma meccanica - la forma che si crede ipotattica è in realtà paratattica e l'esplorazione di una sola possibilità rende difficile la chiusura. O meglio, trasforma la chiusura in un *momento*. L'opera mondo è per Moretti una struttura aperta, destinata a chiudersi solo provvisoriamente, e quasi controvoiglia.

E' questa la ragione per cui in Wagner sono così difficili le conclusioni, che sembrano talvolta affrettate, forzate e brusche - quasi un gesto d'impazienza e di violenza [...]. Le opere più valide sono quelle che coraggiosamente, affrontano il problema evitando una soluzione artificiale; la conclusione propria è la conclusione nell'incertezza, è il sentimento che tutto può perennemente ricominciare: nulla, e meno di ogni altra cosa la struttura musicale, è fissato definitivamente, niente può veramente arrivare a compimento [107]

Allestire per ricominciare, sembra essere la cifra. Il gioco epico è quello di digressione e conclusione, e la brutalità degli intrecci è la sola forza che delimita l'universo in espansione [108]. La chiusura, sebbene indispensabile, tradisce la logica interna dell'opera. Nel caso de *L'anello del Nibelungo*, diventa la variante meno conclusiva di tutte: un riassunto, riluttante e incapace di fissare il senso dell'avvenuto. "Non vi aspettate che il senso si trovi nel finale" [108], stigmatizza lo stesso Wagner. Altra caratteristica delle opere mondo è l'evoluzione come differenziazione: nel caso dell'opera musicale, la struttura drammatica resta semplice, per garantire la solidità all'insieme - mentre il tessuto musicale si evolve e si complica [189]. E l'evoluzione come differenziazione del materiale drammatico di base - semplice- con una struttura organizzativa dispersiva e complessa- sembrano anche essere le caratteristiche della forma seriale (sempre nella prospettiva *end-oriented*). Questo tipo di lavoro mette sul tavolo ulteriori complicazioni: questi agglomerati di *leitmotiv* rimescolano le unità minime in combinazioni con rapporti sempre più ricchi. E' il passaggio dalla paratassi all'interazione. Dalla forma meccanica alla complessità.

Abbiamo tentato un'adeguamento prospettico del concetto di fine a partire da ceppi di problemi già visibili nell'epica.

Il passaggio dalla forma meccanica alla complessità è un passaggio che è avvenuto con cifre simili nel discorso sulla serialità. Da estensione nel tempo a doppia estensione nello spazio e nel tempo. Da paratassi a interazione (con il *trasmédia storytelling*). Con forma meccanica possiamo intendere le prime forme seriali (anche i primi serial film e le trilogie cinematografiche in cui il finale aveva ancora un senso) ma è con il termine complessità (*Lost*) che si ha il senso del seriale come cifra del contemporaneo e anche del depotenziamento totale del senso di fine/finale (anche in un universo come quello di *Harry Potter* in cui il testo si carica per una detonazione conclusiva). Una totalità che prende la forma nei contrasti eccessivi anziché nella loro risoluzione sulla base di quello che abbiamo delineato. Ciò che secondo Moretti insegnano le opere mondo (da *Ulisse* a

l'*Anello*) è cercare di uscire dal culto dell'omogeneità (che spesso è richiamato anche nelle opere seriali contemporanee). Queste opere sono opere di passaggio, sono opere tecnicamente rivoluzionarie, e non possono non essere internamente discontinue. Esse sono contrassegnate dall'*innovazione morfologica* che lavora come il *bricoleur*: un pezzo alla volta: in certi casi con buoni risultati in certi casi un po' meno. Il prodotto finale può ben essere, se la fortuna lo assiste, un capolavoro: ma non può essere in nessun caso un capolavoro coerente e ben amalgamato. L'opera mondo del novecento, l'*Ulisse*, ne offre un esempio insuperabile.

Gli universi seriali contemporanei sono anch'essi universi di transizione. Sono opere di passaggio, internamente discontinue. Infatti, i tentativi migliori sono in un'opera seriale che sta dando vita a processi di generificazione (*Lost*) con tentativi spesso poco chiari (da *Flash Forward* a *Terranova*, da *Elementary* a *Falling Skies*) in cui si nota bene come l'*innovazione morfologica* lavora come il *bricoleur*. Infatti, ciò che affermeremo dopo è un doppio movimento, in cui l'universo seriale, al posto di abbracciare la disomogeneità e procedere per tentativi (e cercare di ricreare *Lost*) stia passando all'ingegneria.

Ciò riporta anche lo stesso finale a una visione più legata all'erotetica di Carroll, invece per le opere *Lostiane*, l'erotetica non ha più senso (come vedremo, gli universi seriali, in realtà, compiono la sintesi tra *chiusura* e *chiusura narrativa*, utilizzandole entrambe).

Per quanto riguarda *Ulisse* si indica una struttura paratattica che moltiplica le direzioni e lo sviluppo e le rende indipendenti l'una dall'altra, trasmette un presente aperto, dove i diversi sviluppi sono ancora tutti egualmente possibili [130].

Il possibile diventa interessante in quanto tale: al di là di qualsiasi realizzazione futura. Questa idea del possibile in quanto tale porta l'*Ulisse* a ribellarsi al principio di realtà del mondo moderno: principio di realtà e principio di *tagtraum* (fantasticherie) vicino al *principio speranza* di Bloch [1994].

Prendiamo ora un'altra caratteristica: nell'*Ulisse*, ogni frase è mondo a sé: compiuto, indipendente. Ogni paragrafo una digressione in miniatura (frattale): che continua a espandersi perché non esiste alcun vincolo organico che la tenga a freno: è la logica della forma meccanica, l'addizione potenzialmente infinita.

Per Joyce, in effetti, lavorare all'*Ulisse*, significa allungare l'*Ulisse*. Le conclusioni, i finali, gli *explicit* nelle forme seriali sono sottoposti a meccanismi di rifunzionalizzazione forti (da elementi legati ad una dimensione erotetica diventano delle soglie di apertura, dalla forma meccanica, paratattica - alla complessità, però, anche essa paratattica - poiché non sviluppata dalla produzione stessa).

Continuiamo ora con la costruzione dell'impianto teorico di riferimento, lavorando al di qua delle *opere mondo*.

*Lo spazio dilatorio del differimento e dell'errore. Processi operativi e trasformativi del finale*

Nonostante ci siano tanti diversi usi del termine, nella recente critica la chiusura, generalmente, implica un senso di completezza, integrità, coerenza, sia formale che tematica che il lettore esperisce alla fine del lavoro. Abbiamo prima visto come siano differenti le posizioni di due studiosi come Fowler e Miller, il primo legato ai finali e il secondo legato all'analisi della chiusura. Sebbene il contrasto superficiale delle due posizioni, e la nostra propensione per il punto di vista di Fowler, riprendiamo il discorso sulla prospettiva critica della chiusura.

Come accennavamo in precedenza, essa è stata introdotta nel contesto anglofono da B.H Smith e dal suo libro *Closure in the Poem* [1968]. Anche se lo studio offre molti strumenti analitici e categorie teoriche [Hamon, 1975] il problema dei testi finzionali è differente dalla poesia.

Una tipologia di chiusura nel romanzo è stata delineata da Marianna Torgovnick [1981] nell'introduzione al suo libro che si occupa di romanzi moderni come quelli di George Eliot e Virginia Woolf.

Alcuni dei termini da lei impiegati, specialmente quelli che riguardano il legame tra la narrazione e i finali sono: *circolarità*, quando il finale richiama l'inizio "in language, in situation, in the grouping of characters, or in several of these ways" [13], *parallelismo*, quando si ripetono punti importanti della narrazione, finale *marginale*, quando la fine introduce un nuovo topic; e i diversi modi in cui il finale coincide o non coincide con l'orizzonte delle aspettative del lettore (*complementare, incongruente, congruente, di confronto*). Queste interessanti suggestioni secondo Fusillo, [1997, 211] possono essere integrate con il discorso effettuato da Genette in *Figure III* [1976].

Per l'analisi della chiusura, le seguenti categorie sembrano molto utili:

1. *successione* - un riferimento prolettico al futuro della storia oltre i limiti del romanzo.
2. *durata* (di una scena finale o riassunto)
3. *prospettiva*, i.e, quando si conclude con un punto di vista di un personaggio.
4. voce, narratore o personaggio che parla.

Questa tipologia, insieme con la chiusura tematica, descrive la chiusura infratestuale; ovvero l'articolazione della narrativa in unità come libri e capitoli [Stevick 1967; Fowler 1989b, 82] o quelle che Hamon [1975, 396-501] chiama *clausule interne/clausule esterne*.

Altra domanda fondamentale è quella che cerca di fondare la dialettica tra finale (ending) e continuazione [MacArthur 1990]. Questo tentativo di parallelismo proficuo lo si trova nella lettura offerta da Peter Brooks nel suo *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo* [1995].

E l'idea stessa di avventura è legata a quel che deve accadere (ad-venire): in questo senso un'avventura è un'azione in cui inizi sono scelti dai finali e in funzioni dei medesimi. La possibilità dell'esistenza di significati insiti in una trama e in una sequenza temporale dipende dalla sua consapevolezza anticipata che esiste un finale e che la sua forza è sufficiente a creare una struttura adeguata: essere interminabile vorrebbe dire essere privo di significato, e la mancanza di finale metterebbe in pericolo l'inizio. Leggiamo i vari incidenti della narrazione come "annunci e promesse" di quella che sarà la visione organica e coerente del finale, la metafora cui si può giungere attraverso una catena di metonimie: al di là della massa delle pagine centrali non ancora lette, il finale invoca l'inizio, lo trasforma e lo arricchisce [Brooks, 102].

La forza di questa mediazione non cerca di porsi come una dialettica tra aperto e chiuso; ma le categorie, anche se imperfette, sono indispensabili. Né *ending* né *continuance*, né *closure* né *aperture* sono iscritte nella struttura dell'universo, ma come Fowler dichiara "ci sono tempi in cui bisogna decidere di arrivare alla fine o rifiutarla" [7].

L'apporto di Brooks al discorso sui finali e sulla fine è senza dubbio fondamentale e vale la pena ricordarlo.

Brooks suggerisce l'opportunità di individuare un modello, tale da fornire una sintesi esauriente, su un piano generale, dei compiti svolti dalla trama e dei suoi usi possibili. Per rispondere a queste esigenze, il modello dovrà essere più dinamico di quelli normalmente proposti dallo strutturalismo; deve permettere di tenere conto delle mobilità della trama, delle sue pulsioni radicate nel desiderio, delle sue particolari relazioni con gli inizi e con i finali, della sua aspirazione a riscattare ogni eventuale significato dal flusso del tempo [99].

Ricapitolando "uno dei migliori lavori di narratologia strutturalista" [100], *Le trasformazioni narrative*, di Tzvetan Todorov, contenuto in *Poetica della prosa* [1989], Brooks cerca di ricostruire gli intenti di Todorov sulla formalizzazione dei criteri proposti da Sklovskij e Propp [1966] per comprendere la narrazione nella sua integrità. Secondo Brooks, Todorov, infatti, elabora un modello di trasformazione narrativa per cui la trama - intreccio, *récit* - si costruisce grazie alla tensione delle categorie formali della differenza e della somiglianza. La trasformazione- un cambiamento che si verifica nell'ambito di un elemento presente sia all'inizio sia alla fine - rappresenta una sintesi fra differenze e somiglianza: "potremmo addirittura chiamarla l'"uguale ma diverso" [Brooks, 100]

Il problema dell'uguale ma diverso, se utilizzato come definizione della narrativa, sta nel fatto che implica a un tempo simultaneità e stasi, e tende a modellare in senso spaziale una forma temporale [100].

Todorov, fedele alla lezione di Propp, riconosce la necessità di ricorrere alla sequenza e alla successione accanto alla matrice paradigmatica:

più che una moneta con due facce, la trasformazione è un'operazione che agisce in due direzioni: afferma a un tempo la somiglianza e la differenza; pone il tempo in movimento e lo sospende; permette al racconto di assumere un significato senza che

questo si riduca a mera informazione; in poche parole, rende possibile il racconto e ne rivela l'autentica definizione [Todorov, 240 in Brooks, 101]

Se si inizia a delineare una fisionomia di racconto in cui “esso agisce come una metafora nella sua ricerca di somiglianze”, si pongono in rapporto reciproco azioni diverse, si combinano fra loro grazie al rilevamento di tali motivi simili (l'elemento comune di Todorov), e le inserisce in un intreccio comune. Ma qui, l'inserimento in un intreccio comune implica il rifiuto di tutti gli incidenti o situazioni meramente contingenti (o inassimilabili) che si pongono in contrasto con la dialettica *incidents/episodes* che abbiamo messo in risalto in precedenza. “La trama è dunque, l'azione strutturata in unità concluse e leggibili; deve così ricorrere alla metafora come *tropo* delle accennate relazioni di reciprocità, e deve essere metaforico nella misura in cui aspira ad essere totalizzante” [Brooks, 100]. Questo passaggio, per *viam negationis*, chiude agli “effetti di mondo” e si inserisce nella teleologia più pura ma, continuando nell'esplorazione della trasformazione, Brooks dichiara maggiore vicinanza all'idea che Barthes esprime in *S/Z* [1997]. Quello che viene chiamato lo “spazio dilatorio” del racconto viene inteso come lo spazio del differimento, del ritardo, dell'errore, della rivelazione parziale - come lo spazio delle trasformazioni: dove i problemi che il desiderio iniziale pone e si pone vengono rielaborati via via fino alla conclusione (e negli spazi della dilatazione si allarga il mondo). Infatti, prosegue Brooks, se alla fine di un racconto ci è possibile sospendere il tempo al momento in cui passato e presente coesistono strettamente legati in una metafora - potrebbe trattarsi di quel momento di riconoscimento o *ἀναγνώρισις* a cui secondo Aristotele ogni buona trama deve condurre - ciò non abolisce la dinamica, gli slittamenti, gli errori, i riconoscimenti parziali delle parti centrali. Barthes [1997] rende esplicito un concetto sottinteso in molti discorsi sulla narrativa: che il significato (nei testi classici) s'identifica con la pienezza dei predicati, con la completezza dei codici, la ricchezza delle significazioni, con tutto ciò che spinge la “passione del senso” a desiderare in pratica la propria fine. E' alla fine - per Barthes non meno che per Aristotele - che il riconoscimento si traduce in illuminazione, e può dunque emanare una sorta di luce retrospettiva: non a caso la funzione del finale, sia che lo si consideri sul piano sintattico (come in Todorov o in Barthes) o sul piano etico (come in Aristotele), o ancora come forma di chiusura formale e cosmologica [Herrnstein Smith, Kermode], continua ad apparire ricca di fascino e di aspetti problematici [Brooks, 101]. Brooks in nota ammette, che di particolare rilievo per gli sviluppi del suo lavoro, è stata l'opera di Kermode. Una delle affermazioni più significative del suo peso e del suo ruolo negli intrecci narrativi si trova in un brano del romanzo di Sartre, *La Nausée*, utilizzato anche da Kermode (e che ritorna come riferimento costante in tutti coloro che si occupano di fine).

Nel suddetto brano il protagonista, Roquentin, sta riflettendo sul significato della parola “avventura” e sulla differenza tra vivere e raccontare. Egli comincia con l’enunciare quel senso comune per cui “Quando si racconta una storia, sembra sempre di cominciare dall’inizio”. Ma in realtà:

[...] è dal finale che si è cominciato. E’ il finale, presente e invisibile, che dà a quelle poche parole la solennità e il valore di un inizio. “Passeggiavo, ero uscito dal villaggio senza accorgermene, pensavo ai miei problemi finanziari”. Questa frase, presa semplicemente per quello che è, vuol solo dire che quel tale è assorto in se stesso, triste, lontano mille miglia dall’idea dell’avventura, nello stato d’animo in cui ci si lasciano passare davanti gli avvenimenti senza nemmeno vederli. Ma c’è la fine, che tutto trasforma. Per noi, questo tipo è già l’eroe della storia. [Sartre, 46-47]

In questo “la fine che tutto trasforma“, il senso dell’avventura è strutturato a partire da essa; in questo modo, inoltre, essa assume qualcosa del rigore e della necessità che nella poesia vengono forniti dal metro e dalla norma [Brooks, 103], dal ritmo degli anticipi e dei completamenti che va al di là della successione pura e semplice, assumendo le connotazioni del concetto di *segmentazione* che abbiamo introdotto in precedenza. Inoltre, Brooks attraverso il riferimento a Sartre illumina un concetto, che ritorna spesso nell’analisi del finale - soprattutto nell’analisi di Herrnstein Smith [1968, 119] - del *retrospective patterning*. Infatti, secondo il Roquentin di Sartre, il concetto di fine è necessario a quello di inizio e l’idea stessa di avventura è legata a quel che deve accadere (*ad-venire*): in questa precisa cornice, un’avventura è un’azione in cui inizi sono scelti dai finali e in funzioni dei medesimi.

I significati insiti in una trama e in una sequenza temporale dipendono dalla consapevolezza anticipata che esiste un finale e che la sua forza è sufficiente a creare una struttura adeguata: essere interminabile vorrebbe dire essere privo di significato, e la mancanza di finale metterebbe in pericolo l’inizio [Brooks, 102].

E ancora:

Leggiamo i vari incidenti della narrazione come “annunci e promesse” di quella che sarà la visione organica e coerente del finale, la metafora cui si può giungere attraverso una catena di metonimie: al di là della massa delle pagine centrali non ancora lette, il finale invoca l’inizio, lo trasforma e lo arricchisce [Brooks, 102].

Il senso dell’inizio deve dunque venire determinato, e in modo comunque rilevante, dal senso di una conclusione (e nella conclusione rileggiamo ciò che è precedentemente accaduto). E in questo senso, due delle caratteristiche che abbiamo abbozzato - la segmentazione e anche il senso dell’*ékphrasis* - sembrano essere fondamentali.

Si potrebbe sostenere che siamo in grado di decifrare i momenti attuali - in letteratura e, per estensione nella vita stessa - e di coglierne il senso narrativo solo in quanto

anticipiamo la forza strutturante di quei finali che retrospettivamente conferiranno loro ordine e rilevanza nell'ambito di una trama [Brooks, 103].

La comprensione del senso della fine continua in Brooks con il riferimento a *Les Mots* [1964], autobiografia di Sartre in cui il filosofo spinge ancora più avanti la sua riflessione sul valore determinante dei finali, raccontando come, per sfuggire al senso della propria irrilevanza e del valore puramente contingente della sua esistenza, dovesse ricorrere a un libro scovato nella biblioteca di suo nonno, intitolato *L'enfance des hommes illustres*. In questo la costruzione del racconto dell'infanzia di un bambino di nome Johann Sebastian e di un altro bambino di nome Jean-Jacques era fatta inserendovi come per caso riferimenti casuali alla loro futura grandezza, costruendo il racconto in modo così abile che sarebbe stato impossibile non collegare anche gli incidenti più banali al loro futuro significato, ovviamente ancora implicito. Commentava Sartre: "lo leggevo le vite di quei falsi mediocri come li aveva concepiti Dio stesso; cominciando dalla fine" [Sartre in Brooks, 103].

Questo interessante prospettiva permette di mettere in gioco una terza caratteristica: i "middles" di Frank Kermode; l'uomo vive senza alcuna conoscenza diretta delle proprie origini o di quella che sarà la sua fine, all'eterna ricerca di qualche equivalente immaginario di quella estrema sanzione che darà un senso alla sua esperienza [Kermode, 19; Brooks 104].

I "middles" di Kermode, che avremo modo di affrontare anche in seguito, rafforzano la convinzione che Benjamin in *Der Erzähler - Il narratore* [258 in Brooks 104] compie analizzando le implicazioni di un'osservazione generica e diffusa - quella per cui il senso della vita di un uomo si rivela solo al momento della fine - per giungere alla conclusione che nell'ambito della narrativa la morte conferisce *autorità* al racconto. A proposito di ciò, infatti, un popolare prototipo di narrazione romanzesca era ad esempio la cosiddetta *Newgate biography*, che raccontava la vita di un criminale famoso, specie se la sua vita era resa ancora più significativa da un'esecuzione imminente [Brooks, 105]. E nel romanzo dell'Ottocento, le scene sul letto di morte valevano spesso da momento chiave, in cui tutto quello che era accaduto veniva riassunto, valutato, trasmesso agli altri. Brooks ricorda ad esempio la lunga agonia di Goriot in *Le Père Goriot* di Balzac, Miss Havisham, che in *Great Expectations* ammette i suoi errori<sup>9</sup>; le tardive riparazioni di zia Reed in *Jane Eyre*; il consuntivo delle aspirazioni di Emma e del loro fallimento, e la morte dello scrittore Bergotte, ossessionato dall'interpretazione di un dettaglio di Vermeer, nella *Recherche* [Brooks, 105].

Questo partire costantemente dalla fine è almeno in apparenza paradossale, dato che il racconto dovrebbe porre l'accento sull'importanza

---

<sup>9</sup> Pubblicato a puntate tra il dicembre 1860 e l'agosto 1861.



della sua origine, di una scena primaria da cui - come dalla scena del delitto in un giallo - la realtà derivi la sua stessa possibilità di essere raccontata, e grazie alla quale si istituisca la catena significativa. Brooks, nella sua riflessione sul finale giunge alla conclusione che, probabilmente, sarebbe necessario riflettere di più su questa somiglianza fra la conclusione del racconto e la morte, e sul suo rapporto con l'origine, con il desiderio iniziale, e soprattutto sul modo in cui tale rapporto formi e determini la parte centrale - lo spazio dilatorio del differimento e dell'errore - e le oscillazioni tra illuminazioni e cecità che ne sono parte integrante [Brooks, 105]. Più che il momento finale, sul letto di morte, che si concretizza in uno sguardo regolatore delle azioni passate, è proprio il momento centrale, i *middles* che (allargandosi) con errori e dilatazioni (varianti degli Episodes di Home), permettono di comprendere diversamente la segmentazione e il ritmo.

Se all'inizio sta il desiderio, e questo desiderio si scopre poi essere in fondo desiderio della fine, fra i due estremi si situa uno spazio intermedio di cui ben comprendiamo la necessità (le trame, ci dice Aristotele, debbono essere di una certa lunghezza), ma i cui processi operativi e trasformativi ci rimangono oscuri. E a questo punto che Brooks considera utile la più ambigua delle indagini freudiane sul valore dei finali in rapporto agli inizi, poiché crede che "potremmo ricavarne un modello sufficientemente dinamico di trama" [Brooks, 105].

La sua lettura de *Al di là del principio di piacere* è fatta in relazione intertestuale alle finzioni narrative e ai procedimenti di costruzione dell'intreccio [106]. Ricordiamo, però, che quando Brooks si rivolge a Freud, non intende "psicanalizzare personaggi e lettori, bensì suggerire che sovrapponendo il funzionamento psichico a quello testuale si può forse arrivare a scoprire qualcosa sulla dinamica testuale e sulle reciproche relazioni o equivalenze" [99]. L'importanza della prammatica retrospettiva (spesso utilizzata anche nelle forme seriali contemporanee) si rivela, come si nota da queste testimonianze, la meno adatta a comprendere la dialettica tra azione/digressione e comprendere l'importanza dello spazio dilatorio dove trovano forma i differimenti e gli errori che allargano il mondo.

#### *Una tipologia di chiusa nei testi seriali può guardare alla poesia?*

Per la ricostruzione e una possibile sistematizzazione delle definizioni che il nostro argomento ha avuto nel corso degli studi, approfondiremo ora il significato di chiusa poetica riprendendo un saggio dello studioso Pietro Benzoni [2003]. Nel suo saggio intitolato "Chiusa poetica e senso della fine. Spunti per una tipologia", egli tratta due questioni di carattere generale: quando un testo possa dirsi compiuto e cosa rafforzi una chiusa. Lo studio, che privilegia l'analisi delle strutture formali, con rilievi di stilistica e metrica, inizia fissando "attraverso un'analisi contrastiva, la differenza tra completezza e scarto conclusivo, tra effetti di saturazione ed effetti più propriamente clausolari" [Benzoni 2003, 225]

[...] vengono definite, cercando di valutarne la portata, alcune tra le principali tecniche di intensificazione della chiusa poetica; tecniche sostanzialmente riconducibili a tre ordini di fenomeni: 1) chiuse intensificate da sottolineature tematiche e suggestioni iconiche; 2) chiuse scandite attraverso figure di ricorrenza e variazione; 3) chiuse rilevate da una strategica distribuzione delle informazioni, attraverso dinamiche di attesa e sorpresa, di tensione e soluzione. [Benzoni, 223].

Gli esempi che Benzoni fa sono esempi tratti principalmente, ma non solo, dalla letteratura italiana (e in particolare dalla poesia del Novecento). Ripercorriamo il saggio, poiché l'analisi successiva sarà debitrice di alcune delle sue definizioni e formule. L'analisi di Benzoni ci fornisce delle categorizzazioni ed elenca degli espedienti retorici che scavalcano l'ambito dei componimenti poetici (anche se gli esempi sono legati alla poesia del Novecento). Benzoni rintraccia una serie di costanti che scavalcano facilmente l'ambito primario di uso e possono essere impiegate con successo in altri ambiti. Per questo motivo, è importante ripercorrere le varie categorie delineate: la detonazione finale, la variazione conclusiva, la *summatio* sono dei procedimenti che ritornano come strumenti di composizione, di volta in volta con valenze diverse. Negli universi seriali, questo tipo di strumenti non è impiegato per rafforzare la detonazione finale finalistica e teleologica, ma si avvicina di più all'allargamento dato dalla dialettica tra Incidents/Episodes. Nel momento in cui iniziamo a guardare alla "diatriba" tra epica chiusa e romanzo aperto e viceversa, (sempre dal punto di vista *end-oriented*), il primo obiettivo della nostra dissertazione appare più chiaro: rintracciare degli schemi e degli stilemi che si ripetono (quelli che fondano le figure retoriche) e evidenziare attraverso questi l'"errore" della teleologia. I vari ribaltamenti teorici (la considerazione che l'epica è prima considerata centrifuga poi centripeta e viceversa) sembrano andare nella direzione di un costante smascheramento dall'una e dall'altra parte di questo "inghippo" teleologico. Vogliamo trattenere questa inquietudine definitoria anche per la descrizione del finale negli universi seriali, anch'esso analizzato spesso sotto la lente di una teleologia che non lo rappresenta.

Se da un lato abbiamo evidenziato la dilatazione data dalla alternanza tra Incidents/Episodes, rimane da analizzare la segmentazione all'interno dei componenti poetici. Se la segmentazione è qui intesa come ritmo ed è legata alla chiusura infratestuale che scandisce picchi e distensioni narrative, è necessario enunciare le principali tecniche di intensificazione della chiusa poetica. Secondo Benzoni, come citavamo in apertura, *il senso della fine*, appare vago, sebbene suggestivamente vago, proprio perché composto non da termini «che definiscono la cosa da tutte le parti», bensì da parole indeterminate, capaci di «destare idee vaste e indefinite», e di suscitare «immagini accessorie» che comportano almeno tre distinzioni fondamentali [Benzoni, 225].

- I. fine come estremità materiale
- II. fine come esito logico-cronologico
- III. fine come *télos*

Questo tipo di suddivisione prevede che le diverse accezioni siano connesse tra loro e spesso compresenti; esse, infatti, tenderanno a sovrapporsi e mescolarsi. Nel momento in cui la fine materiale coincide con un esito logico-cronologico, il finale chiuderà il processo testuale confermandone coerenza e finalismo, e si potrà parlare di compiutezza. E, nel momento in cui il finale si staglierà per contrasto e sarà stilisticamente accentuato e rifinito, tanto più si potrà parlare di finale forte. Questa definizione permette di delineare un altro fondamentale fattore.

1. Il senso della fine veicolato da una chiusa che, con un effetto di conformità satura, esaurisce il testo confermandone un qualche principio generativo (un finalismo).
2. Il senso della fine delegato ad una chiusa che, con un effetto di frattura più propriamente clausolare, presenta un imprevedibile scarto conclusivo.

Nel primo caso sarà più opportuno parlare di senso del compiuto, nel secondo di senso della chiusura o dello stacco [Benzoni, 226].

In principio dell'analisi, abbiamo citato il lavoro di H. Smith e, anche riferendoci agli studi di Hamon, abbiamo notato, come da più parti, ci fosse la riluttanza a guardare alla forma poetica per un'analisi delle forme conclusive del romanzo. Per quale motivo, nella trattazione sulle forme del finale che devono illuminare il concetto di fine nelle forme seriali, lontanissime a prima vista dall'organizzazione della poesia, ci si rivolge ad uno studio su di esse? Come vedremo ripercorrendo il pregevole lavoro di Benzoni, i ganci non mancano e alcune delle caratteristiche dallo studioso evidenziate, sembrano funzionare anche su altri piani. I principi da lui riscontrati (dalla iconicità della chiusura, enfasi tematica, dalla variazione alla ricorrenza) si pongono come universali *passé-partout* pronti per migrare verso l'analisi di forme più complesse. Rintracciando alcune tipologie: la chiusa intensificata con sottolineature tematiche, con rifiniture formali quali, in particolare, le figure di ripetizione, con una strategica distribuzione delle informazioni, attraverso dinamiche di annuncio e sorpresa, di tensione e soluzione, questo studio contribuisce alla costruzione di quel framework di analisi ancora carente di cui parlava Torgovnick. La sua distinzione tra senso del compiuto e senso della chiusura e dello stacco, viene affrontata attraverso il confronto di due testi poetici: *Nella mia vita ho già visto le giacche* (dalla raccolta Cataletto) [1981] di Sanguineti con *Tant de sueur humaine* (da *L'instant fatal*) di Queneau [1946]. Attraverso l'analisi dei due testi, che si sviluppano attraverso modalità iterative, Benzoni delinea un uso tenace

dell'enumerazione, con una differenza: Sanguineti enumera lasciando "che siano soprattutto le omofonie ad inanellare gli addendi di una lista teoricamente infinita" [225], Queneau invece costruisce un testo speculare, in cui, una volta stabilito il punto di rifrazione (il verso centrale *tant de supplices délectés*, l'unico verso che non si ripete), il seguito e la fine sono predeterminati [Benzoni, 226].

Alla luce di queste procedure enucleate da Benzoni, emerge un finalismo non tanto contenutistico, ma metrico, di quelle segmentazioni infratestuali importanti anche nella definizione della fisionomia degli universi seriali contemporanei.

*Tant de sueur humaine* permette di guardare ad una struttura in cui ogni parte del testo è necessaria alla compiutezza, e in cui ad essere particolarmente rilevato non è il finale (luogo del compimento ma anche della massima prevedibilità), ma il verso centrale, o punto di rifrazione, perno attorno al quale ruota il testo. Esattamente come vedremo nell'approfondimento sulle *ring composition*, il perno, il punto di rifrazione, si trova esattamente nel mezzo. Il concetto di punto di rifrazione (che useremo a lungo nel corso dei capitoli successivi) sottolinea inoltre, un contrasto: quello tra la simmetria della struttura e l'incompiutezza logico-grammaticale del discorso: non c'è infatti alcuna frase di senso compiuto, nessun verbo reggente; l'enumerazione dei temi resta sospesa. [Benzoni, 226]. E se la serialità affastella senza progetti, cade nello stesso contrasto.

Inoltrandosi nell'analisi de *Nella mia vita ho già visto le giacche*, invece, si incontra un finale marcato che, "nonostante la punteggiatura anticonclusiva" (i due punti finali che «si affacciano» sull'extratesto), riesce comunque a concludere e compattare il componimento, spezzando il meccanismo enumerativo con degli scarti semantici e stilistici significativi. Con una strategia che Benzoni definisce ossimorica, si tende a fare dei due punti una chiusa che rimanda ad un'ipotetica continuazione del testo. Lo stilema di Sanguineti, che riprenderemo anche più avanti, ha una cifra formulaica; le sue strategie conclusive, anche per rimarcare l'arbitrarietà dell'interruzione, sono marcate da formule precise che, successivamente, all'interno del discorso sul genere, hanno subito delle rifunzionalizzazioni.

Un'altra cifra del forte effetto conclusivo del finale è rappresentata dall'arrivo al presente dell'enunciazione: un meccanismo di chiusura tipicamente narrativo che, soprattutto quando chiude una narrazione al passato, garantisce un effetto di convergenza perché, come ha osservato Genette, «la stessa durata della storia diminuisce progressivamente la distanza dal momento della narrazione». [Genette 1976, 268; Mortimer 1985, 22-23; Larroux 1995, 143-145].

La chiusa di Madame Bovary («Il [Homais] vient de recevoir la croix d'honneur») evidenzia come gli epiloghi narrativi più tradizionali siano spesso caratterizzati da una accelerazione del movimento narrativo [Benzoni, 228] e da un cambio di prospettiva temporale mutata.

L'accelerazione del movimento sia narrativo/stilistico è ben nota ai consumatori di storie seriali, in quanto spesso, i finali si spostano avanti nel tempo, per allestire una scena rassicurante a ridosso del presente extra-testuale o nel futuro.

La nostra analisi sul finale, non può non indicare il modo in cui, attraverso il confronto tra Sanguineti e Queneau, Benzoni giunge a sottolineare due comportamenti che devono essere qui messi in evidenza, poiché fungeranno da criteri indispensabili. Da un lato abbiamo il finale marcato, perentorio e performativo di Sanguineti, un processo d'accumulo gratuito, dall'altro Queneau che invece porta a compimento lo schema generativo proposto dal testo stesso nel suo dispiegarsi, senza sorprese, con una chiusa prevedibile e quindi, dal punto di vista della teoria dell'informazione, debole.

*Tant de sueur humaine* di Queneau, dunque, risulta un campione dimostrativo privilegiato del meccanismo speculare, ma anche «vittima» della propria prevedibile, claustrofobica esaustività.

Ecco che tramite questi due esempi si delineano due principi che ci serviranno in seguito: la *saturazione* e *variazione conclusiva*; in questo caso utilizzati in poesia, ma efficaci anche in altre cornici. Secondo Benzoni, principi che possono anche coesistere, «cospirare»; come illustra la forma della sestina lirica. [229]. Il riferimento alla sestina, oggetto teorico privilegiato sul cui meccanismo, imprigionante si è soffermato, tra gli altri, uno dei fondatori e teorizzatori dell'*OuLiPo*, Jacques Roubaud [1969].

Nella letteratura *à contraintes*, e quindi nella produzione dei membri dell'*OuLiPo*, si possono trovare alcuni dei più ingegnosi esempi di testi compiuti attraverso la *saturazione di griglie* e *schemi prefissati*, come i sistemi di rotazioni combinatorie che regolano la partitura de *Le città invisibili* e de *Il castello dei destini incrociati* di Calvino o *La vie mode d'emploi* di Perec, col suo, come lo definisce Calvino, «disegno sterminato e insieme compiuto».

Ne *La vie mode d'emploi*, assistiamo all'ossessione del progetto da portare a compimento, il demone dell'esaustività è dei due protagonisti Bartlebooth, e il pittore Valène.

Entrambi muoiono contemplando il fallimento del proprio progetto: Bartlebooth muore davanti al suo puzzle incompiuto e, oltretutto tenendo in mano la tessera sbagliata, Valène accanto alla sua tela praticamente vergine [Benzoni, 230].

Ricordiamo che ciò avviene proprio nelle due ultime estremità del racconto (rispettivamente: fine del novantanovesimo capitolo e fine dell'epilogo), in due chiusure simili (entrambe sulla la scena della morte) che «si richiamano e rinforzano vicendevolmente con un procedimento che, a grandi linee, può anche essere letto come l'equivalente, nella struttura tematico-narrativa del romanzo, di una delle più archetipiche demarcazioni metriche: la clausola con rima baciata» [Benzoni, 230].

Questa duplice rappresentazione del fallimento, secondo Benzoni, suggella drammaticamente un testo ultracompiuto. Un “latch”, come dirà Mary Douglas [2007]. L’uso del termine ultracompiuto, oltre al riferimento ad un lucchetto, richiama “l’orlo del compimento”. Infatti nella struttura del romanzo di Perec (modellata sullo spaccato di un immobile parigino con cento vani ad ognuno dei quali corrisponde un capitolo) c’è un vano, uno solo, «lo scantinato in basso a sinistra», che, nonostante la mossa del cavallo sia prevista, non viene visitato [Perec 1993]. Perec lascia cioè il meccanismo con una piccola intenzionale lacuna. Con una piccola sprezzatura dell’eshaustività che, è stato detto, rappresenta una sorta di *clinamen*, di errore che dà vitalità al sistema, una sorta di attrazione della saturazione. Ma vediamo in dettaglio alcune delle caratteristiche spiegate.

Una delle prime caratteristiche è la cosiddetta *enfasi tematica*. Nella chiusa, spazio variamente circoscrivibile e articolabile, è importante distinguere i fenomeni:

- di carattere puntuale
- da quelli protratti e, soprattutto, da quelli dotati di una progressione, [Benzoni, 232].

L’enfasi tematica porterà all’evoluzione del tropo dell’epilogo in avanti negli anni, in cui per ricalcare la frase di Henry James, si scopre la spartizione di fortune e compensi. Benzoni usa come esempio *La Bougie* di Ponge, un componimento che non si limita a descrivere il proprio oggetto bensì tende ad identificarsi con esso; per cui, la fine del testo qui viene determinata dalla natura dell’oggetto descritto, fingendo una sorta di necessaria simultaneità:

[...] Cependant la bougie, par le vacillement des clartés sur le livre au brusque dégageant des fumées originales encourage le lecteur, —puis s’incline sur son assiette et se noie dans son aliment [Ponge 1942, 16]

La descrizione, reificatasi, si spegne nel finale con il suo oggetto: la candela che affoga nella cera liquefatta, *dans son aliment*, come si dice in clausola. Questa enfasi tematica declinata come luogo della consumazione richiama il principio dell’*ékphrasis* che intensifica il senso finale scandendo progressivamente il gesto, l’oggetto, l’azione posta in chiusura, sempre in linea con la dialettica tra *incidents/episodes* alla base dell’apertura delle storie sul mondo finzionale.

Successivamente Benzoni propone la lettura iconica delle chiuse di *Le goût du néant* di Baudelaire, più precisamente il verso v. 15 *Avalanche, veux-tu m’emporter dans ta chute?* dove l’idea della fine come caduta è avvalorata, da un lato, dal fatto che tale immagine in francese è anche lessicalizzata.

L’altro esempio è dato dalla chiusa perentoria (ma non assoluta) del quinto canto dell’Inferno dantesco:

Mentre che l’uno spirito questo disse,

l'altro piangëa; sì che di pietade  
io venni men così com'io morisse.  
v. 142 E caddi come corpo morto cade.

Qui,

[...] ad acuire il senso della fine, contribuiscono più elementi di natura diversa: la metaconclusività delle tematiche (caduta, allusione alla morte e svenimento di Dante al venir meno del canto), la progressione narrativa che fa di questo svenimento una conclusione quasi fisiologica dell'episodio e le rifiniture formali con, in particolare, i due poliptoti: *morisse...morto* a concatenare penultimo e ultimo periodo e, soprattutto, *caddi...cade* a stringere le due estremità di un verso clausolare sintatticamente autonomo. [Benzoni, 228]

Ci sono dei temi e dei motivi che, se collocati in chiusa, per una sorta di meta-linguaggio implicito, sembrano avvalorare la sensazione e l'esperienza della fine, perché ne richiamano, in maniera più o meno evidente, l'idea: la morte, evento naturalmente percepito come definitivo e irreversibile. Ma anche, secondo Benzoni, al matrimonio, "evento convenzionalmente definitivo che, assieme alla morte, è forse la tematica conclusiva universalmente più attestata in narrativa" [227].

La calma della felicità sancita dal matrimonio (l'«E vissero felici e contenti») e la calma della morte sono, da un punto di vista narratologico, finaliscioglimento equivalenti: entrambi segnano nettamente, l'uno disforicamente, l'altro euforicamente, la fine del conflitto, la fine del divenire, quindi la fine dell'interesse narrativo; come ha detto chiaramente Balzac in *Splendori e miserie delle cortigiane*:

la felicità non ha storia e gli scrittori di tutto il mondo l'hanno capito così bene che la frase: "furono felici" termina tutte le storie d'amore [1847, 75].

Ma, anche indipendentemente dalla trama e dalla topicità del tema conclusivo, la sensazione della fine nel finale può essere comunicata attraverso sottolineature tematiche più mediate, implicite o allusive. Temi come il silenzio, l'oscurità, il sonno, l'immobilità, l'al di là (la soglia da attraversare), la cancellazione, l'irrigidimento, la sparizione, sono tutti riconducibili all'idea della morte e quindi della fine. E innumerevoli poi sono le loro possibili declinazioni e varianti; perché non esistono temi isolati, ma costellazioni, grappoli di temi e motivi [Smith 1968; Hamon 1975; Coletti 1980; Kunz 1997].

Anche la *ricorrenza* e la *variazione* che scandiscono il ritmo della chiusura, nell'analisi di Benzoni sulla poesia sembrano coprire un posto essenziale. Questi meccanismi basilari, che egli fissa schematicamente, per valutarne gli effetti [234] sono:

I. procedimenti riassemblanti

- II. funzione clausolare con effetti di memorabilità
- III. variazione anti-conclusiva
- IV. fine come termine della progressione lineare

Per *procedimenti riassemblanti* si intende che nello spazio breve della chiusa sono ricompattati elementi prima disseminati lungo un porzione di testo più ampia, con un effetto di accelerazione riepilogante o condensazione. Il procedimento riassemblante tiene conto di variabili quali l'entità e la natura della porzioni di testo interessate, lo spazio che intercorre tra le occorrenze e la loro successione.

Tale procedimento riassemblante, che è alla base di alcune delle più codificate forme di chiusura nei generi più diversi (dalla ricapitolazione dei temi trattati nella perorazione classica, alle conclusioni riepiloganti della saggistica, dal congedo della sestina lirica al finalissimo delle opere musicali, la panoramica finale al cinema), è stato descritto come *recolección* [Alonso] o come *Summationsschema* (schema sommatorio), e ha cercato la prima attestazione e nell'età barocca il momento di massima fortuna [Curtius 1995].

Il procedimento riassemblante si collega a forme di condensazioni finale che usano figure retoriche dall'anafora al parallelismo sintattico.

Schemi sommatori nitidi si ritrovano negli intrecci di natura teatrale; e le forme di riepilogo narrativo più interessanti poggiano su moduli più impliciti ed allusivi; A questo proposito viene citato il passo dell'ultimo capitolo dei *Promessi Sposi* in cui hanno luogo le nozze tra Renzo e Lucia:

Venne la dispensa, venne l'assolutoria, venne quel benedetto giorno: i due promessi andarono, con sicurezza trionfale, proprio a quella chiesa, dove, proprio per bocca di Don Abbondio, furono sposi. Un altro trionfo, e ben più singolare, fu l'andare a quel palazzotto; e vi lascio pensare che cose dovessero passar loro per la mente, in far quella salita, all'entrare in quella porta; e che discorsi dovessero fare, ognuno secondo il suo naturale. [...] Dopo i due pranzi, fu steso il contratto per mano di un dottore, il quale non fu l'Azzeccagarbugli [cap. XXXVIII, 45-47]

Alcune funzioni dello schema sommatorio si ritrovano nella ridondanza tipica dell'organizzazione seriale contemporanea. Nella forma seriale alla ridondanza narrativa si accompagna la modularità, ma sono leggibili come forme di riepilogo narrativo (locale). Nella *funzione clausolare* con effetti di *memorabilità*, la chiusa è scandita da figure di ripetizione o da forme di parallelismo, con sottolineatura della funzione clausolare-definitoria, con effetti di *memorabilità* e *sentenziosità*. Effetti tanto più forti quanto più la chiusa è autonoma (perché isolata tipograficamente o sintatticamente indipendente), quanto più essa tende a stagliarsi a mo' di epifonema. Le figure di ripetizione e di le forme di parallelismo secondo Benzioni,



sottolineano la natura ambigua degli effetti di circolarità nella forma dell'incorniciamento:

Uno dei mezzi più efficaci e tradizionali per concludere, per rinserrare il testo, ma, d'altro canto, configurare delle strutture circolari, ad anello, può essere un modo per alludere ad una ciclicità che si rinnova senza fine [Benzoni, 235]

Non tanto una composizione ad anello, ma una raffinatezza sull'uso di figure come l'epanadiplosi come strategia incorniciante che sembra suggerire una ciclicità senza fine quando la ripresa finale si presenta come una autocitazione interna [Kunz 1997, 163-189]. Questo tipo di strategia incorniciante è tipica della fine dell'universo narrativo contemporaneo, sia nella forma dell'anello, sia nella forma del parallelismo tra inizio e fine.

La complessa strategia incorniciante de *La tregua* (1963) di Primo Levi, sulla cui soglia iniziale, a mo' di epigrafe, è posta una poesia che poi sarà puntualmente richiamata, chiosata e rimodulata nel brano che chiude il romanzo; o a *Lolita* (1955) di Nabokov che si chiude come era iniziato: nel nome di Lolita, invocando Lolita; dove cioè la stessa parola, Lolita, a dire anche formalmente l'ossessione dell'io narrante Humbert Humbert, è titolo, incipit ed *explicit* di tutto il romanzo. Oppure si vedano le chiuse de *La certosa di Parma* (1839) di Stendhal, di *Cuore di tenebra* (1902) di Conrad, de *Il fu Mattia Pascal* (1904) di Pirandello, di *Niente di nuovo sul fronte occidentale* (1929) di Remarque, de *I fiori blu* (1965) di Queneau, di *Cent'anni di solitudine* (1967) di García Márquez, di *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979) di Calvino o de *Il nome della rosa* (1980) di Eco, che richiamano tutte, esplicitamente, il titolo e/o l'incipit. Nei nostri casi, come analizzeremo nel capitolo 4, ricordiamo la strategia incorniciante di *Lost*, il ritorno al luogo originario in *Alias*. Da evitare, secondo Benzoni, l'acritica trascrizione di finali per una catalogazione come ne *Il Corsaro Nero piange. 365 modi per finire un romanzo* di Schwamenthal e Straniero [1996].

Con la *variazione anti-conclusiva*, invece, la chiusa presenta una variazione che interrompe una serie di ripetizioni invariate.

Debitrice della figura retorica dell'*anafora*, la variazione clausolare è avvalorata anche da un più specifico effetto di compimento: un avveramento in clausola, in questo caso, come ha sottolineato Hamon [512]. I vari fenomeni sono presto esemplificati, ma la valutazione del loro effetto è sempre molto problematica. Per tentare di comprendere, pensiamo al lavoro di Barbara Herrnstein Smith in cui ha sostenuto che ripetizioni sistematiche (*repetition systematic*) di questo tipo producono un effetto anti-conclusivo, perché l'ultima occorrenza, confermando le precedenti, configurerebbe una regolarità prolungabile *ad libitum*, per una sorta di forza inerziale. Un finale debole, usando la variazione anti-conclusiva, nella sua prolungabilità, si pone come contrario al *climax*.

Si potrebbero definire come chiuse con tasso di conclusività debole rispetto alle chiuse con variazioni e contrasto (come la poesia di Sanguineti).

Ma vederci unicamente un effetto di strascico e sospensione, «a force for continuation», come fa la Smith [106] non è così pacifico. Infatti, come ha sottolineato Hamon la ripetizione sistematica potrebbe anche essere interpretata come un principio di prevedibilità, dunque di arresto [Hamon, 508]. Dall'altro, la forza propulsiva (anticonclusiva) individuata dalla Smith convive e è bilanciata da una forza di natura opposta: la forza regressiva insita in ogni ripetizione, che per essere riconosciuta come tale deve richiamare una precedente occorrenza. La variazione anti-conclusiva è spesso usata nella forma seriale contemporanea, proprio in concordanza con il principio di *prolungabilità*.

La fine come *termine della progressione lineare*, indispensabile per cogliere il testo nella sua globalità, si pone sempre come un luogo strategico. Ma tale intrinseca strategicità sarà esaltata da quei testi che, attraverso una determinata distribuzione delle informazioni, fanno della fine il momento di massima intensità, o perché particolarmente atteso, o perché particolarmente sorprendente, o per entrambi i motivi (questo tipo di finale nella forma seriale contemporanea è usata solo per sciogliere i nodi narrativi locali).

Generalmente si tratta di testi fortemente orientati che possiamo inquadrare entro due poli d'oscillazione: da un lato ci sono i testi continui che configurano un moto progressivo (a *climax* o *anticlimax* che sia), e in cui la fine, dunque, tende a porsi come momento culminante, come punto ultimo semanticamente saturo perché gravato da tutto ciò che è venuto prima; dall'altro i testi che avanzano apparentemente divagando o comunque nascondendo il loro effettivo orientamento, per poi riservare alla fine l'agnizione decisiva, il colpo di scena, la rivelazione che rimette tutto in discussione (l'agnizione decisiva è spesso usata come strategia dei finali di stagione, di episodio meno come strategia del finale di serie). Grazie a queste definizioni, riusciamo a distinguere “tra una strategicità della fine che agisce soprattutto in forma di proiezione, con effetti di convergenza, e una che invece agisce soprattutto retroattivamente, con effetti risemantizzanti” [Benzoni, 238]

Oltre a concentrare in chiusa delle informazioni decisive, altrettanto efficace è il procedimento opposto, che fa della chiusa il luogo in cui si risolvono delle attese e delle tensioni protratte lungo il resto del testo. Un procedimento che, nei testi poetici, trova forse la sua più nitida illustrazione nei testi a detonazione finale (o negli effetti studiati da Leo Spitzer [1959] per il ritmo della frase proustiana).

In linea di principio, ciò che Benzoni si chiede e che risulta essere fondamentale anche per alcuni oggetti seriali, è sino a che punto si possa efficacemente caricare un congegno testuale in vista della detonazione

finale. L'eccessiva o la troppo complicata dilazione possono anche compromettere l'effetto.

A questo punto però bisogna sottolineare come, pur avvalendosi di strategie per certi versi opposte (l'una avendo di mira l'effetto sorprendente, l'altra poggiando su sospensioni e annunci preparatori), le due tipologie sopra esemplificate — il finale rivelatore e quello con soluzione della tensione accumulata — secondo Benzoni, possono coesistere in uno stesso testo. Anche proficuamente; come mostrano i migliori romanzi ad enigma che sanno creare aspettative e tensione per poi, alla fine scioglierle con soluzioni imprevedute (ma non incoerenti)<sup>10</sup>.

Nel nostro caso, la detonazione finale sarà abbandonata poiché non più criterio di costruzione; ma contemporaneamente all'abbandono nella fase della costruzione si assisterà ad uno slittamento della "detonazione" come criterio di lettura e di *patterning retrospettivo*.

Tutte le varie categorizzazioni qui ripercorse sono procedure tipiche usate nella costruzione dei finali dei testi seriali, alcune sia a livello locale (quello che riguarda le formazioni narrative più legate a costruzioni di domande e sotto-domande) sia a livello macro (alcune forme di accumulo e di detonazione non di elementi narrativi, ma di elementi stilistici).

*L'opposizione epica/romanzo può aiutare a modellare delle forme di chiusura? L'ossessione dell'originario quanto influisce sulla costruzione dei finali?*

Dalla poesia siamo riusciti a cogliere alcune tipologie utili (che ritroveremo) ma il discorso che preme e cerca di essere approfondito, rimanda al collegamento tra epica e romanzo [Moretti 2002; Fusillo, 2002]

Contrapporre epica e romanzo è un'operazione delicata: si tratta di due modi di rappresentazione letteraria, a loro volta suddivisi in vari generi e sottogeneri, che appartengono però alla stessa grande tipologia espressiva, al regime narrativo, contrapposto al regime drammatico e a quello lirico. E all'interno di questo regime riguardano entrambi opere di grandi dimensioni e con un ampio sistema di personaggi. Se dunque sul piano astratto delle tecniche espressive non si possono distinguere nettamente, si distinguono invece moltissimo sul piano dello statuto gerarchico; l'epica è il genere più codificato e canonico, il romanzo è invece il più fluido e aperto. Tutto ciò favorisce moltissimo le ibridazioni: soprattutto se storicizziamo l'opposizione e verifichiamo le diverse modalità con cui è stata di volta in volta recepita [Fusillo 2002, 8]. Per secoli, il romanzo ha subito processi reali e metaforici che ne attaccavano la pericolosità sociale e morale, dovuta all'inverosimiglianza e all'identificazione eccessiva del pubblico con i suoi eroi (fenomeno estraneo all'epica) [Fusillo, 2002, 7].

---

<sup>10</sup> L'imprevisto deve scaturire da una trama coerente (altrimenti la soluzione delude): da questo punto di vista, l'ideale estetico del romanzo ad enigma è assimilabile a quello teorizzato da Aristotele per la tragedia, quando nella Poetica raccomanda che l'intreccio sia annodato in modo che i fatti sopravvengano *parà ten doxan* «contro ogni aspettativa» e allo stesso tempo, *katà to anankaion o katà to eikos*, ossia «concatenandosi attraverso rapporti di necessità o di verosimiglianza» [Benzoni, 230].

Secondo Hans Blumenberg, nel suo *La legittimità dell'età moderna* [1992, 12], inoltre, enfatizzare la discontinuità, creando miti di passato assoluto, è uno dei modi con cui la modernità di autolegittima.

Ed è stata proprio l'ossessione occidentale dell'originario a descrivere l'epica come un blocco monolitico e organico, inattingibile nella sua assolutezza; Massimo Fusillo evidenzia una serie di modelli del rapporto che il romanzo ha istituito con l'epica (per trascendere il suo statuto marginale). Dall'epica come forma nobilitante all'epica come tentazione enciclopedica, il suo studio mette in evidenza dialoghi che impattano sulle strutture gerarchiche della costruzione del testo e che possono contribuire a comprendere come si può comporre un framework sulla fine/finale.

Se l'epica è considerata come un genere spontaneo e aurorale, incentrato su temi elevati e tipicamente maschili come la guerra e l'azione eroica, in cui si riconosce un intero popolo, il romanzo è considerato invece il genere di secondo grado per eccellenza, che nasce quando la scrittura è già ampiamente in uso, ed è legato all'insorgere di una nuova dimensione privata e sentimentale - una sorta di dimensione borghese metastorica. [Fusillo 2002, 7]

“La visione hegeliana e lukácsiana, poi rovesciata da Batchin, configura l'epica come una sorta di Eden perduto, caratterizzata da una comunione perfetta tra il poeta e il suo pubblico” [7]. Come spesso succede nel pensiero occidentale, ossessionato dal problema dell'origine, si tratta insomma di una sorta di unità primigenia, da cui scaturiscono forme secondarie, segnate dalla disgregazione e dal frammento, secondo una linea evolutiva inevitabilmente discendente. L'opposizione tra epica e romanzo ricalca dunque una serie di grandi binarismi su cui si è costruita l'identità occidentale, e che la cultura contemporanea sta rimettendo in discussione; binarismi in cui il primo termine ha sempre i caratteri dell'originarietà e quindi della superiorità: natura/cultura, tragedia/commedia.

In modo interamente diverso stanno invece le cose nei riguardi del romanzo, la moderna epopea borghese. Qui ricompare da un lato la ricchezza e la multilateralità degli interessi, delle condizioni, dei caratteri, dei rapporti di vita, il vasto sfondo di un mondo totale ed insieme la manifestazione epica di avvenimenti. Quel che manca è però la condizione del mondo originariamente poetica da cui si origina l'*epos* vero e proprio. Il romanzo nel senso moderno presuppone una realtà già ordinata a prosa.

La formula dell'epica borghese si è rivelata feconda e felice, dando vita a un vero e proprio mito critico, che vede nell'epica la forma originaria per eccellenza, il genere che instaura la letteratura e che fonda l'identità nazionale, grazie ad una poesia corale, impersonale, e soprattutto totalizzante; e vede invece nel romanzo la forma secondaria per eccellenza, condannata alla frammentarietà e all'anelito verso una totalità perduta [Fusillo, 5]. L'ossessione dell'epica in quanto forma originaria di

racconto ha improntato e impronta ancora la storia del romanzo [Fusillo, 2002: 32]. Com'è noto, questo mito critico è stato sviluppato da Lukács nella *Teoria del romanzo*. Lukács chiude il suo saggio con un'apologia di Dostoevskij, considerato il modello ideale per una rinascita moderna dell'epica, laddove l'epicità innegabile di Tolstoj risulterebbe parzialmente fallita. Proprio perché forma frammentaria ed eterogenea, il romanzo deve essere infatti superato da nuove forme che corrispondano di più all'ansia di palingenesi e di utopia. [Fusillo, 6]

Anche se del tutto rovesciata di segno, ritroviamo la stessa tendenza a mitologizzare i due termini in un teorico speculare a Lukács: Bachtin. Per Bachtin [1979] l'epica è il polo negativo che implica monoliticità, monologicità (che invece Moretti, usando la digressione e l'apertura, contraddirà), staticità, chiusura nel passato assoluto, cristallizzazione nel canone; mentre il romanzo è il polo positivo che implica plurivocità, dialogicità, dinamismo, e che diventa quasi metafora di uno spirito antigerarchico e antiautoritario, di una linea culturale carnevalesca e dionisiaca. Data la prospettiva metastoricistica di Bachtin, si profila così una nuova genealogia del romanzo, che non è più, come in Hegel e in Lukács, una forma legata alla civiltà borghese (quindi a una classe sociale la cui nascita ha avuto le datazioni più disparate, sconfinando spesso nella categoria transculturale), e che accoglie invece svariate forme marginali e sotterranee della narrazione antica e medievale [Bachtin 1979, 445-482]. Come sappiamo secondo Bachtin, la polifonia romanzesca si contrappone al monologismo epico. Se il monologismo epico assolve al compito della centralizzazione culturale, nazionale del mondo ideologico/verbale, la polifonia risuona nei ceti inferiori e appartiene all'ambito delle forze centrifughe decentralizzanti e destabilizzanti. Ma, secondo Moretti, l'antitesi bachtiniana tra epica centripeta e romanzo centrifugo è vera fino a fine '700. Successivamente, dall'800 in poi, il romanzo, con la sua dialettica di provincia/capitale, che incardina il racconto nello Stato-Nazione, agisce in modo opposto ad una forza centrifuga. La forma polifonica dell'Occidente, dice Moretti [53] non è il romanzo ma l'epica che si specializza nello spazio eterogeneo del sistema-mondo.

Nella *Teoria del Romanzo*, Lukács [48] scrive che “nell'azione aperta - senza inizio e senza conclusione - dell'*Iliade*, un cosmo conchiuso fiorisce a vita onnicomprensiva”, un *continuum* [Stetigkeit] *organico-omogeneo* e il romanzo un *discretum* [Diskretum] *contingente-eterogeneo*.

L'epica appare dunque come un flusso di eventi dotati di un'organicità intrinseca, da cui il poeta deve solo estrarre il suo segmento narrativo: l'inizio e la fine restano arbitrari e aperti. Il romanzo deve invece incanalare la propria materia disorganica e contingente attraverso un'architettura compositiva più rigorosa [Fusillo, 11].

Se ne dovrebbe dedurre che l'opposizione tra epica e romanzo, già adombrata in quella fra *Iliade* e *Odissea*, si configura sul piano della strutturazione narrativa come un'opposizione aperto/chiuso. Nei primi

secoli della storia della narrativa il rapporto appare però del tutto inverso (segno che l'opposizione tra i due generi va sempre storicizzata): soprattutto nelle polemiche cinquecentesche l'epica ha svolto la funzione di un modello chiuso, organico e unitario nei confronti di un romanzo - all'epoca identificato con il poema cavalleresco - visto come regno della pluralità e della multiformità (qui ritorna Moretti con *Incidents/Episodes*).

Un'ulteriore progressiva contaminazione romanzesca avviene sotto il segno dell'*eros*, un tema estraneo al rigido codice epico maschile. Dall'*Odissea* (Calipso, Nausicaa, Penelope) alle *Argonautiche*. Un processo molto simile si può delineare anche per il romanzo bretone (*Chrétien de Troyes*) e poi per il poema cavalleresco (Ariosto), dove l'intreccio fra epica e romanzo è ancora più stretto e sincronico. Fino ad arrivare a Torquato Tasso, e al suo equilibrio fra *epos* e romanzo, fra *eros* e impresa eroica. Da questo quadro di romantizzazione dell'epica Fusillo esclude i poemi dallo stato fluttante, volutamente aperti e disorganici, antiepici come le *Metamorfosi* di Ovidio [12].

C'è da chiedersi che cosa resta a questo punto dell'opposizione tra epica e romanzo? E in che modo questa contrapposizione può essere utile per comprendere alcune caratteristiche del topic *ending/closure*. Molte delle osservazioni fatte finora potrebbero portare a conclusioni scettiche; e c'è infatti chi ha sostenuto che si tratta di due nozioni che nella pratica critica finiscono per autodecostruirsi.

L'impasse si può superare se si smette di considerare l'epica e il romanzo due entità fisse e immutabili, e li tratta invece come due fasci di costanti transculturali che di epoca in epoca e di opera in opera possono essere più o meno attive, e possono anche trasformarsi del tutto. E' evidente che in un genere fortemente codificato come l'epica è più facile individuare costanti (narrazioni di imprese eroiche, mitiche o storiche, fondamentali per una comunità; linguaggio elevato e sublime, enciclopedismo), *topoi* e tecniche espressive (la formula, il catalogo, la similitudine, la discesa all'inferi); mentre lo è molto meno per un genere per lungo tempo marginale come il romanzo, anche se non è certo impossibile (la dimensione privata e sentimentale; la forma aperta). Ma è anche chiaro che è soprattutto l'incrocio e l'interferenza fra questi due insiemi di costanti a individuare nel corso dei secoli l'universo della finzione narrativa; "un universo dallo statuto ambiguo, spesso oggetto di diffidenza e di censura" [Fusillo, 13].

Questo tipo di contrapposizione, comunque, ha fatto fiorire una serie di modelli che fanno comprendere il tipo di rapporto che il romanzo ha istituito con l'epica. Secondo Fusillo, il romanzo, per trascendere il suo statuto marginale, si è comportato in maniera diversa, assorbendo e modificando, alcuni tratti dell'epica. Guardare a queste commistioni e/o ambizioni ci potrà mettere nella luce giusta per tentare di inquadrare alcune forme e comprendere le successive rifunzionalizzazioni. I tentativi e gli errori nella forma del finale degli ecosistemi narrativi, richiamano, in alcune procedure, le domande sull'epica moderna tra sette e ottocento. Secondo Blumenberg

[1985], se l'epica moderna ri-emerse è perché si trattava "di una forma ereditata".

Era la forma in cui l'antichità classica, la cristianità, il mondo feudale, avevano rappresentato la fondazione della civiltà, il loro senso di insieme, il loro destino [...] A fronte di tale precedente, la letteratura avrebbe potuto accontentarsi del molto più angusto spazio tempo del romanzo [Blumenberg, 1985]

Secondo Moretti, l'idea della forma ereditata comporta *tentativi epici* (corsivo in originale) che fanno parte dell'evoluzione fatta di imperfezioni. Una delle prime modalità per cui l'epica è usata, è per il suo porsi come *forma nobilitante*. Le innovazioni nelle *Etiopiche* di Eliodoro, per esempio, derivano dall'*Odissea*, archetipo di romanzo. Come succede spesso nei testi di secondo grado, il modello viene notevolmente amplificato: il finale non è solo un ritorno in patria, ma il recupero dell'identità e di uno spazio utopico; mentre l'inizio *in medias res*, secondo Fusillo [14] assume i caratteri di una suspense prolungata, e il racconto nel racconto è moltiplicato fino a giungere al quarto livello metadiegetico.

La ricezione moderna delle *Etiopiche* ha avuto luogo tra cinque e seicento, quindi in un periodo segnato da un intenso dibattito teorico su epica e romanzo. Proprio per la sua rigorosa epicizzazione, Eliodoro è letto come un prototipo di narrazione chiusa e compatta, fondamentalmente fedele al dettato aristotelico e quindi opposto all'infinita digressività romanzesca [16]. Vediamo anche in questa definizione uno dei punti di vista secondo cui il romanzo conterrebbe l'anelito all'allargamento di cui parlava Henry Home [1762, 1843]. Ma come afferma Moretti [44], la narratologia contemporanea che sul romanzo è costruita, ha dimenticato l'importanza della digressione. Vediamo nel dettaglio alcuni esempi:

Le *Etiopiche* discusse da Torquato Tasso. Come si riporta nel saggio che stiamo ripercorrendo, Tasso, secondo Fusillo, era convinto che il romanzo fosse solo una "variante anomala dell'epica e fu ossessionato per tutta la vita dall'idea di una forma epica unitaria e organica, che razionalizzasse le spinte centrifughe provenienti dal poema romanzesco di Ariosto, basato sull'erranza e sulla molteplicità" [18]. Più in generale, in tutta l'Europa espansionistica della Controriforma il genere epico assume una forte valenza politica, contrapponendosi nettamente all'alterità delle eresie e delle popolazioni da sottomettere. Ecco dunque che la polarità fra epica e romanzo sussume dentro di sé una serie di altre polarità, come quella tra unità e varietà, tra ordine e disordine, Occidente e Oriente, ragione e furore dei sensi [18].

Nella ricerca romanzesca di un'epica perduta, ritroviamo la struttura narrativa del *Don Chisciotte*, il cui personaggio è alla base della nascita del romanzo moderno, è ben lontana dalla concentrazione drammatica auspicata da Aristotele anche per l'epica: è basata invece sulla varietà, sulla digressione, e sulla libera associazione di un materiale poliedrico.

All'interno di questo organismo polifonico la dimensione epica si identifica con quell'ideale dell'io tragicamente e tenacemente perseguito dal protagonista di tutto il romanzo [20]. Infatti, come poi analizzerà René Girard [2002], il Don Chisciotte è “alla base di quella forma di desiderio triangolare che opera attraverso una mediazione esterna e che, interiorizzandosi sempre di più, diventerà il nucleo della verità romanzesca” [1961, 50]

Inoltre, l'epica come forma ereditata si è diffusa in altri generi attraverso una *tentazione enciclopedica*. L'epoca che ha strappato il Don Chisciotte all'interpretazione in chiave di pura parodia e di puro intrattenimento, ovvero il primo romanticismo tedesco (come operato dai fratelli Schlegel) è anche un'epoca che ha visto un proliferare inedito di riflessioni teoriche sui generi letterari, e in particolare sull'epica e sul romanzo. Siamo dopo quella cesura storica costituita dalla rivoluzione industriale e dalle grandi rivoluzioni borghesi con cui si suole far iniziare la modernità. Ciò che si riscontra dalla lettura è che

[1] rapporti tra i due generi letterari appaiono ormai come quasi rovesciati: il romanzo sta diventando sempre più il genere egemone e canonico dei moderni stati nazionali, perdendo quindi di marginalità e di apertura polifonica; l'epica invece, dopo Milton, appare un genere morto, destinato a sopravvivere negli stravolgimenti dell'eroicomico [Fusillo, 21].

Ma a cambiare radicalmente è soprattutto l'idea stessa di epica, che non è più quella unitaria e organica di Aristotele, modellata sulla tragedia, che diventa teleologica nella rilettura imperialistica del Rinascimento [22], ma è al contrario un flusso infinito e primigenio di episodi più o meno autonomi. Ed è proprio in questa riconfigurazione dell'epica che si trovano le prime tracce dei mondi aperti, disgregati, disconnessi, fatti per *bricolage* che somigliano ad alcune forme costruttive contemporanee.

Questo mutamento si deve a numerosi processi storici e culturali di lunga durata, che hanno trasformato del tutto l'istituzione letteraria. Enunciamo ora una lettura precisa dell'epica che consideriamo fondamentale nel nostro percorso.

Frederich Schlegel, nel suo studio dedicato al poema omerico (*Über die homerische Poesie*) [1796], rinuncia all'idea di unità artistica dell'epica, mettendo in rilievo la sua apertura di fondo e la sua infinità: i poemi omerici non finiscono né iniziano, semplicemente si interrompono. Così come riportato da Fusillo “Nella sua essenza la narrazione puramente poetica non conosce né inizio né fine” [124-126].

Goethe che, come Hegel, resterà sempre convinto dell'indivisibilità dei poemi omerici, nella *Achilleide* ripensa la natura del genere epico (infatti lo definisce “infinitamente finito”) e la sua diversa unitarietà (la frase proviene da una lettera a Schiller del marzo 1799) [Goethe, 1930]. Se l'epica



merica appare dunque “irrecuperabile”, è in questo testo limite e in altri simili che si deve cercare il suo corrispettivo moderno. Sono quei testi monumentali e ai limiti dell’illeggibile che Franco Moretti definisce opere mondo proprio per la loro aspirazione a condensare nel testo la totalità frammentaria dell’universo moderno [23].

L’epica antica appare, dunque, enciclopedica, perché racchiude un sapere collettivo, un intero cosmo, attraverso una funzionalità della letteratura ampia e antropologica, associata a sistemi di valori forti. L’epica moderna è invece costretta ad aspirare alla totalità attraverso tentativi, spesso destinati al fallimento, di creare nuovi testi sacri.

Con un balzo in avanti, non possiamo forse dire che è uno scopo simile che guida i testi “universali” e seriali che contraddistinguono la nostra epoca?

Questa tentazione enciclopedica coinvolge anche il romanzo, che assume così una nuova dimensione epica, molto diversa dal senso di chiusura e di compattezza. Qui al contrario (o di nuovo) epicità significa ancora e nuovamente apertura polifonica: e quindi inclusione di un materiale poliedrico il più ampio possibile, che “scompagina la struttura del romanzo, ormai non più un genere marginale, ma investito di una sua classicità” [25]. La tendenza onnicomprensiva corrisponde a livello tematico, al gesto prometeico (e faustiano) di una grande individualità eroica. Questo tipo di ibridazione epica non si riscontra nei luoghi di maggior sviluppo del romanzo ottocentesco, che ha avuto una distribuzione geografica molto diseguale, concentrata nei grandi stati nazione centralizzati e omogenei, fulcro della modernità, come la Francia e l’Inghilterra come afferma Moretti nell’*Atlante del romanzo europeo* [23]; ma si trova non a caso in aree allora più ai margini, e che hanno con la tradizione europea ed epica un rapporto ambivalente: è il caso dell’America, e quindi del capolavoro di Melville. Fin dalla sua riscoperta negli anni Venti, *Moby Dick* è stato letto come una grande opera epica, legata alla peculiarità dell’identità americana.

Se tutto questo procedimento può essere schematizzato con la formula “tutto verso la balena”, il secondo va invece in direzione opposta: “dalla balena verso il tutto”. In ogni momento del romanzo, veniamo continuamente rimandati ad altro, universalizzando in chiave morale il tema primario: il vertice di questa universalizzazione, che è anche un’epicizzazione, si raggiunge nel capitolo dedicato alla bianchezza.

La tentazione enciclopedica è da ritenere una delle costanti anche dei mondi seriali contemporanei, soprattutto per la tensione tra la doppia dialettica che vedremo nel capitolo 3 (tra *overdesign* e *negative capability*). L’enciclopedismo di Melville si esaurisce nel continuo rimandare ad altro: l’universalizzazione limita così tutte le varie spinte centrifughe. Nel secolo successivo questo modello di romanzo epico-enciclopedico subisce invece una radicale deflagrazione polifonica [25]: soprattutto nel suo esempio più radicale, che porta già nel titolo un esplicito segnale epico. L’Ulisse è stato più volte definito da Joyce stesso, epica del linguaggio, del corpo, della

metropoli, dove epica è da intendersi come aspirazione alla totalità attraverso lo scorrere incessante del racconto [25]. Una totalità che è ormai assolutamente frammentaria e frenetica: non conosce più gerarchie: un flusso magmatico di eventi, che rinuncia completamente alla strutturazione aristotelica con inizio, centro e fine ben motivati, per sostituirvi un taglio volutamente arbitrario.

L'idea del flusso non può non richiamare la tecnica che più caratterizza il romanzo modernista, lo *stream of consciousness*, che estremizza il desiderio di presa diretta, di narrazione drammatica in tempo reale, tesa a riprodurre il formarsi dei pensieri e delle percezioni. La si ritrova anche in romanzi epici meno sperimentali rispetto all'*Ulisse*, come *L'urlo e il furore* (1929) di Faulkner, e nella trilogia U.S.A (1930-1936) di Dos Passos.

Altro passaggio che Fusillo compie nel suo saggio è quello di "ritrovare l'epica" in altre forme. Un procedimento che anche nel nostro caso potrà essere preso in considerazione come spinta che ritrova in diverse organizzazioni testuali contemporanee. L'epicità di *Guerra e pace*, per esempio, viene subito avvertita dai critici contemporanei, e ribadita più volte dalla critica successiva (soprattutto dai formalisti).

Il nucleo portante dell'epicità risiede nella configurazione narrativa, che coinvolge comunque tutta la visione tolstojana del mondo e della storia. La visione si riflette sulle forme del racconto e il rifiuto della categorizzazione e della segmentazione come operazioni troppo astratte diventa rifiuto di una struttura organica: di un impianto aristotelico con inizio, centro e fine ben motivati (anche se studi come quello di G.S. Morson [1981] si sono concentrati sull'antiaristotelismo di *Guerra e pace*). Le strutture che analizzeremo noi successivamente hanno un impianto aristotelico con inizio-centro e fine ben segnalati, poiché la segmentazione e il ritmo sono ancora dominanti nell'organizzazione seriale contemporanea (essa è scandita dal formato, dal palinsesto, dallo slot di programmazione, dalla durata dell'episodio, dai break pubblicitari, dal mid-season e dagli *sweep period*, per esempio). Contemporaneamente si attua una sorta di recupero della teleologia (dato soprattutto dall'impiego di nuove discipline, architettura dell'informazione, su tutte) più che una segmentazione e un ritmo di diretta discendenza aristotelica. La struttura è contemporaneamente ben fissata (le domande narrative sono sviluppate e trovano risposta) e aperta (abbandono del finalismo).

Lo stesso Tolstoj, secondo Fusillo [26] dichiarava di non considerare *Guerra e pace* un romanzo intendeva proprio questo: che rifiutava la forma europea di una narrazione incentrata intorno ad eventi conclusivi, come il matrimonio e la morte, così come rifiutava l'idea europea di eroe, incarnata da Napoleone.

Come abbiamo sottolineato in precedenza, secondo Friedrich Schlegel *l'epica non inizia e non finisce*, semplicemente *si interrompe*. Un'idea corroborata dal dato di fatto che il poema epico appartiene sempre ad un

ciclo più ampio, di cui rappresenta solo un segmento [Fusillo, 30]. Da questo punto di vista, possiamo pensare, in letteratura, ai cicli romanzeschi di Balzac e Zola che contengono un'aspirazione epica alla totalità, ma attenuata dall'autonomia delle singole parti. Vedremo inoltre, come la definizione contemporanea di episodio tenta di sottolineare proprio il suo essere "finestra sul mondo" e "interfaccia" per gestire il mondo.

Inoltre, c'è da ricordare i tre finali di *Guerra e pace*; il primo alla fine del 4 libro che ha le stesse caratteristiche dell'incipit. Da questo punto di vista può senz'altro richiamare alla mente il finale aperto dell'*Iliade* - dove apertura non significa incompiutezza e non preclude un senso soddisfacente di integrità [Murnaghan 1997]. Ricordo che questo tipo di lavoro sulla l'epica e la letteratura non è un percorso in cerca di appigli per legittimazione, ma si pone come una ricerca di fasci di costanti organizzative, di forme ereditate che si rifunzionalizzano (al di là della legittimazione). Se l'intento della nostra trattazione è il recupero di qualità emergenti già nelle diverse tipologie di epica, è necessario ricordare che parallelo a questo punto di vista, scorre quello del suggerimento delle connessioni possibili, anziché il fissarsi in sviluppi certi (l'opera mondo, dice Moretti, si chiude "controvoglia" e ogni conclusione sarà sentita come un immeritato impoverimento [110]).

*La chiusura nei classici. Quanto è importante il concetto di segmentazione?*

Dopo le prime ricognizioni eterogenee e composite, passiamo ad un approfondimento più focalizzato su alcuni determinati generi. Iniziamo con identificare e mettere a fuoco alcune caratteristiche sulla chiusura classica. Nei lavori *enormi* sulla *classical closure* di Roberts Dunn e Fowler [1997] viene ripercorso il modo in cui vengono concluse le tragedie greche: la conclusione tipica di Euripide o quella di Sofocle o la conclusione delle storie di Erodoto che chiama in considerazione anche il genere di riferimento (la storiografia e la tragedia), la differenza tra il coro o il momento della catarsi finale. Gli studi sulla chiusura, che hanno giocato una parte rilevante nella contemporanea critica letteraria [Roberts, Dunn e Fowler, 1997], hanno approcci che possono riferirsi a caratteristiche formali della fine, aspetti psicologici o narratologici nel tentativo di raggiungere una fine, questioni estetiche riguardo il concetto di unità o incompletezza, freni politici o culturali, questioni etiche sulla libertà e autonomia, e domande sull'autorità interpretativa e sulla competenza [Roberts, Dunn e Fowler, 1997]. Uno dei primi libri che affronta il discorso sulla fine è appunto *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature* con saggi che si rivolgono al problema della chiusura (*closure*) in una vasta gamma di testi classici. Per queste ragioni, il metodo utilizzato nel volume collettaneo su testi classici coinvolge una serie variegata di metodi e pone in rilievo il problema che la vasta gamma di metodi di studi sulla chiusura tende a coincidere, a volte in maniera esplicita e altre volte in maniera meno

incisiva, con il problema di come approcciarsi e interpretare un testo [Roberts, Dunn e Fowler, 1997];

Il lavoro di ricostruzione inizia con il saggio *Second Thought on Closure* [Fowler 1997, 3] in cui simultaneamente si indagano e si decostruiscono gli studi sulla chiusura. Il gioco di mostrare che il finale non era funzionale a nulla è stato rimpiazzato da una forma di interpretazione contraria: comprendere la loro assoluta importanza.

Un'area di importanza in cui la fine e l'inizio acquistano un valore particolare è quello della politica. "Portare qualcosa alla fine è un chiaro segnale di potere" e la continuazione del potere è sempre minacciata dalla chiusura; come afferma Barchiesi [1989, 181].

L'altra importante lettura politica della teleologia epica, che abbiamo accennato in diversi punti precedenti, che unisce il formalismo alla struttura dell'ideologia, è quella che David Quint nel suo studio comparativo del genere da Virgilio ad Eisenstein, *Epic and Empire* [1993]. Usando l'opposizione di base tra la natura "aperta" del *romance* e la teleologia dell'epica, costruisce un ampio dialogo che ha radici nella biforcazione intertestuale dell'*Eneide* (il suo essere sia vicina all'*Iliade* che all'*Odissea*) [8]. Qui si ribalta nuovamente la posizione che da Schlegel in poi ha cercato di considerare l'epica come aperta.

Uno dei principali filoni unificanti è come l'*Eneide* ascrive il potere politico con la capacità di rendere la storia umana in narrazione; di come, guardando ai due modelli narrativi offerti dall'*Iliade* e dall'*Odissea*, il poema di Virgilio colleghi il suo significato politico alla forma narrativa stessa.

Ai vincitori spetta l'epica, con la sua teleologia lineare; ai perdenti spetta il romanzo, con il suo vagare ondivago. In altre parole, i vincitori esperiscono la Storia (*history*) come una coerente, orientata al finale (*end-directed*) storia (*story*) raccontata dal loro stesso potere; i perdenti sperimentano una contingenza che non riescono a modellare sui propri fini [Quint 1993, 9].

Ma il potere teleologico dell'*Eneide* è proiettato su un'altra opposizione che è stata centrale per gli studi sulla fine: quella del genere [9]. Politica e genere sono due settori in cui l'interazione delle preoccupazioni moderne e la retorica delle costruzioni dell'antichità è particolarmente marcata. L'altra grande area interessata è quella che riguarda la nozione di testualità (come vedremo nel secondo). L'opposizione centrale per gli studi sulla fine è quella che ha proiettato "la non convenzionalità" di inizi e fini come nella ipermedialità e nella intertestualità. Ma questo offuscare la questione della teleologia non ha certo contribuito alla sua riconfigurazione.

Come abbiamo specificato pagine fa, la nostra attenzione sarà indirizzata al concetto di *segmentazione*: l'introdurre la questione dei finali contrapponendola alla chiusura (*There is a sense in which there is nothing of theoretical interest to say about closure, but many interesting things to say about endings*) chiama in causa il fatto che la maggior parte dei dibattiti letterari si compiano intorno alla questione della *segmentazione* (come

caratteristiche del testo): come si dividono i testi e come si divide in pezzi il mondo che essi costituiscono [13].

Ma la poetica culturale della *segmentazione*, le unità di pensiero dell'antichità greca e romana hanno molte altre ramificazioni. Si può pensare, per esempio, alla processione e al corteo (*parade*): un dispositivo di strutturazione di un certo numero di *epinikia* pindariche, un modello di chiusura per la tragedia (*Orestea*) e la commedia (*Lisistrata*) [16]. Un aspetto importante nella critica recente è l'interazione tra forma e contenuto che risulta dalla tematizzazione delle nozioni di inizio e fine - e anche di parte centrale - i cosiddetti *middles*. Ma soprattutto, centrale è il legame tra la segmentazione e *l'ékphrasis*: l'espansiva, digressiva natura di queste epopee è sempre stata vista come una delle caratteristiche peggiori. Ma il *morae* di questi poemi epici, il loro rifiuto di andare verso la fine, è stato di recente tematizzato in vari modi dalla critica. Per David Vessey, in "Stazio e la *Tebaide*" [1973], il principio di ritardo fornisce il solo fattore libero in un universo fisso: più radicalmente, in lettura alternativa di John Henderson, il poema esita tra la teleologia del potere e un riflessione disperata del suo disastro senza fine [Henderson 1991].

Il tipo di tematizzazione di *nonclosure*, in particolare, è un tropo centrale, ovviamente, di molte critiche moderne e postmoderne, ed è sempre pronto all'inversione. Le "inconsistenze ... ambiguità ... assurdità ... incongruenze del *Satyricon* di Petronio in cui "gli episodi non vengono risolti. Disintegrano "di fatto" gli emblemi di una concezione del mondo che esprime una visione coerente della disintegrazione attraverso la inter-relazione tra forma e contenuto", come ha sostenuto Froma I. Zeitlin [1971] o è solo un insieme di stringhe sciolte? [Schmeling, 1991].

Lecture tradizionali della tragedia hanno visto queste storie come non finite, come pietre miliari sulla strada verso la meta finale, quando tutto è svelato e tutto è risolto [Kraus, 1991]. Infatti, secondo lo stesso studioso "la fine del dramma non è più fissa rispetto al finale di ogni storia all'interno del dramma". E quest'aspetto di *mirroring testuale* che è sempre presente in qualsiasi forma di *mise-en-abyme*, è anche un fenomeno più ampio: la divisione di un testo come un microcosmo del testo principale (si dice spesso che l'universo seriale contemporaneo sia un frattale).

Un fenomeno correlato è quello in cui una parte di un'opera racchiude il tutto di un altro, come sostiene Monica Gale [1991] riguardo alle *Georgiche* e il *De Rerum Natura*. L'inclusione di un precedente lavoro in un successivo rende, naturalmente, la conclusione anteriore più provvisoria [20].

Lo studio della chiusura visto attraverso le lenti del concetto di segmentazione e di *ékphrasis*, inoltre, ci può parlare dello stabilirsi dell'ordine in molte maniere differenti. Lo consideriamo importante anche per l'analisi più approfondita degli universi seriali. Nella lettura che Dunn [1997, 83] fa dell'*Eracle* di Euripide, i diversi modi con cui si costruisce l'ordine, dipendono l'uno dall'altro, e anche la costante fuga all'ordine

resiste agli approcci familiari della chiusura. Dunn comincia con una questione molto tradizionale, che abbiamo già visto è spesso chiamata in causa per fare luce al meglio sulla questione della fine, ovvero la questione dell'unità.

A questo proposito, *Eracle*, secondo Dunn, è stato oggetto di aspre critiche, la maggior parte notoriamente provengono dalla descrizione del dramma da parte di Swinburne e Swinburne [1977] che lo definiscono come "grotesque abortion" [Barlow 1982, 115-125]. Se continuo dibattito sull'unità del dramma sembra ormai un po' datata, il problema è reale. Il dramma non consiste di una singola trama unitaria ma di due o tre azioni separate, indipendenti.

Se gli studiosi pensano alla trama in termini aristotelici come un corpo organico o un tutto plastico, e poi il dramma si divide in due o tre parti separate, rimane il problema di spiegare come queste si tengono insieme.

Ciò che Dunn spiega è che la lettura degli eventi della trama, può avvenire alla ricerca di un effetto sullo spettatore; questo si può ritrovare nell'effetto retorico di transizioni da una scena alla successiva. In questi termini, la trama di *Eracle* negozia una serie di finali:

[t]he spectator is implicated in a play with expectations of closure, time after time reaching an apparent end, only to find it is part of a larger, unfinished story. This rhetorical reading of the play will then pose further questions about closure and the construction of order. [Dunn, 84]

Per comprendere come la fine possa essere investita di significati multipli, il lavoro sull'*Eracle* riguarda la fine narrativa (*narrative ends*), la fine civile (*civic ends*) e la fine eroica richiamando le parole di Anceschi sul metodo e sulle relazioni possibili e le parole di Moretti sulla problematicità della conclusione e il suo essere fatalmente sempre sinonimo di rinuncia [107].

Nel momento in cui si cerca di capire qual è la fine narrativa di una tragedia come *Eracle* ci si collega all'unione tra *incipit* ed *explicit*. In altre tragedie di Euripide, il prologo autorizza un dio o un mortale a speculare su dove andranno gli eventi.

this premature end is not entirely satisfying. It is false insofar as the spectator knows that the play cannot possibly end so soon, and it is anticlimactic insofar as this apparent end comes so easily, at the price of so little dramatic conflict; but is also disappointing because it is not the end we want [Dunn, 90].

Al termine della tragedia, non vi è alcun dio convincente che aiuti a dare un senso a quanto è successo. E dopo una serie di finali incompleti, la trama e il suo protagonista non hanno né un termine né un inizio. Il nostro interesse nella ricostruzione di Dunn sulla tragedia di *Eracle* dipende anche da un fatto che egli evidenzia verso la conclusione del saggio: se la tragedia così com'è manca di un finale efficace, i critici non hanno esitato a crearne uno; rimuovendo o trasponendo lo scambio finale tra Eracle e Teseo, pensando che la scena di chiusura fosse più edificante senza il battibecco [100].

### *Closure and anticlosure*

Il modello che spesso viene proposto nel tentativo di spiegare in termini generali le preoccupazioni del romanzo con l'esperienza mondana o ordinaria, è la discussione di Frank Kermode in *The Sense of Ending* di ciò che egli chiama "la vita nel mezzo".

Abbiamo iniziato con un problema, una mancanza di unità del dramma, poi abbiamo seguito il corso della trama, non in cerca di una singola azione ma rilevando una serie di crisi di finali prematuri, e abbiamo concluso che il dramma ha una sua logica di affrontare una serie dei fini apparenti, solo per scoprire che in ogni caso il finale è un falso, e l'azione continua in qualche modo.

La coerenza dell'azione (dando per scontato che sia facile parlare di coerenza dell'azione, ma dobbiamo soprassedere su questo), consiste nel processo di ribaltamento dei finali e degli incipit, e l'esito della trama (anche qui, operiamo una leggera forzatura) è costituito da una scena e da un protagonista che non può essere valutata perché il successivo capitolo e il nuovo personaggio devono ancora essere scritti.

Mettendo da parte la ricerca di una unità aristotelica della trama, e seguendo il complesso coinvolgimento con le aspettative di chiusura dello spettatore, si può avere più senso del problema del dramma. Ricordiamo Marcel Proust, *Sulla lettura* [1905; 2007]:

Letta l'ultima pagina, il libro era finito. Bisognava interrompere la corsa sfrenata degli occhi e della voce che seguiva silenziosamente, fermandosi soltanto per riprendere fiato, con un profondo respiro. [...] Ma come? quel libro era soltanto questo? Quegli esseri ai quali avevamo dedicato attenzione e tenerezza più che alle creature vere, non sempre osando confessare a che punto li amassimo [...]; quelle persone per le quali avevamo trattenuto il respiro e singhiozzato, non le avremmo mai più riviste, non ne avremmo saputo più nulla. Già, da qualche pagina, nel crudele "Epilogo", l'autore si era preoccupato di "allontanarli" con un'indifferenza incredibile per chi sapeva con quanto interesse li avesse seguito fino a quel momento, passo a passo.

Ma la lezione non si applica necessariamente ad altri testi: come sostiene Dunn [90] "è in un gioco atipico e *broken-backed*, quello per cui noi troviamo la sequenza degli eventi emanati meno comprensibile come un corpo organico che come un gioco retorico. In primo luogo, che cosa facciamo con questo gioco retorico?"

Quando Dunn fa un tentativo per aprire la nozione di *ordine* attraverso la lettura del finale di *Eracle* in diverse maniere (Fine Divina, Eroica, Civica) si orienta esplicitamente l'azione di questo dramma - senza però fornire un maggior senso di coerenza. Nel caso del finale divino, inoltre, vediamo come lo stesso sistema divino è abbandonato, e viene sostituito da un mondo mortale e valori umani. Ma ciò che sottolinea Dunn è che sembra che Eracle ci lasci in un centro (i middles di Kermode depurati del portato

escatologico) molto più complicato, dove il finale familiare manca l'autorità, ma nuovi finali non sono disponibili a prendere il loro posto.

Se ci soffermiamo ancora su *Eracle* e sul finale eroico, possiamo vedere come la tragedia si concentra su un singolo eroe esemplare e le sue gesta, e si chiede come e perché sia speciale. Quindi, se i finali non sono conclusivi né nella narrazione mortale e nel *superplot* divino, possiamo trovare invece il finale nell'ideale eroico, in quei valori culturali che il dramma riflette o interpreta. L'eroe ha un inizio privilegiato e un segno distintivo, ma è definito soprattutto per la sua fine, e il modo in cui sceglie di porre fine alla sua vita è centrale per l'ideale eroico. L'eroe archetipico è Achille nell'*Iliade*, che fa una scelta tra due finali, una vita lunga e tranquilla a casa o una precoce, ma gloriosa morte a Troia, il modo in cui Achille fa e vive questa scelta mantiene la sua statura eroica.

L'antieroe ha anche il suo posto, e l'archetipo qui è il sopravvissuto astuto Odisseo, che sceglie una lunga vita, invece di immortalità. Il suo compito è quello di garantire la fine migliore possibile [101]. La scelta di una fine eroica è costantemente messa in discussione, ma così, anche, è l'alternativa, Eracle può rifiutare la fine dell'eroe, ma non adotta i valori antieroiici dell'astuto Odisseo.

In qualche modo, Eracle rifiuta il gesto eroico del suicidio, senza proclamare o adottare un diverso insieme di valori, con la sua famiglia morta, i suoi valori screditati, il suo mondo in rovina, decide comunque di vivere [101]. Che cosa sta vivendo? Non lo sappiamo, e forse non lo fa. L'ultimo modo di intendere il finale per Dunn è il finale civico:

come Eracle si sofferma sulla soglia, in bilico tra passato catastrofico e futuro sconosciuto, conosciamo almeno la sua destinazione. E come gli spettatori passano dagli orrori del dramma alla loro vita quotidiana ad Atene, è sicuramente appropriato che Eracle prenda la stessa strada verso la città. E' questa la fine che abbiamo cercato - una chiusura civica che si nasconde ai bordi del dramma? [103]

Una delle domande che sorge è se e quanto Eracle si lascerà alle spalle l'inversione terribile del dramma, e troverà ordine e coerenza nelle istituzioni politiche e religiose di Atene. Ciò chiama in causa il ruolo di Teseo [103]. Come afferma Peter J. Rabinowitz, in *Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation. The Theory and Interpretation of Narrative Series*. [1997]:

La fine di un testo non solo deve essere notata; esiste anche una convenzione interpretativa ampiamente diffusa che ci permette di leggerla in modo speciale, come una conclusione, come una ricapitolazione del significato dell'opera. [...] In altri termini, i lettori assumono che gli autori esprimano i loro pensieri migliori alla fine, e in questo modo attribuiscono un valore speciale alle ultime pagine di un testo. Per il lettore, naturalmente, è particolarmente facile agire in questo modo quando la fine è apparentemente congruente con il testo che precede – per esempio, la morale in una favola tradizionale o il matrimonio in un romanzo rosa. [...] Tuttavia, le fini non sono sempre così chiare, e quando non lo sono il lettore ha spesso il compito di



reinterpretare l'opera in modo che la fine funzioni davvero come una conclusione appropriata.

Dunn aveva suggerito in precedenza che i finali falsi della narrazione sono ripresi dal dio che non è dio [107]. I finali civili sono inafferrabili come i finali narrativi, divini o eroici. “Nel corso del dramma, lo status politico di Eracle è confuso e indebolito, e nell'epilogo, Teseo è un ambasciatore poco convincente dei valori ateniesi”. Eracle e Teseo non diventano simboli di opposte città e ideologie, ma individui motivati da un legame personale di amicizia. Questo solleva una questione familiare di chiusura e *anticlosure*. Grazie a questa lunga digressione su Eracle e sullo studio di Dunn, ciò che è importante sottolineare è l'enfasi del dramma essenzialmente negativo, che abbandona la struttura coerente respinge i finali divini, familiare eroici e civili. Ciò può lasciare spazio ad una nuova forma (più positiva) che descrive nuovi valori personali comune e mortali.

#### *How Novels End: pattern di chiusura*

Riprendiamo ora un altro saggio di Massimo Fusillo “How novels end: some patterns of closure in ancient narrative” [1997, 209] che si concentra su ciò che è rimasto del Romanzo antico. Le radici di quel fenomeno letterario che ora noi chiamiamo romanzo si ritrovano nella cultura ellenistica (e ancora prima nell'*Odissea*). Da quel periodo, la letteratura diventa un metalaboratorio letterario, creato dai poeti che erano al tempo stesso filologi e bibliotecari. Perciò e per altre ragioni si possono trovare nei testi alessandrini strategie di chiusura collegate, a livello sociologico, con l'evoluzione dell'industria del libro. Questa osservazione ci conduce al problema della relazione tra la letteratura scritta e la chiusura. E' generalmente condiviso che la “poesia orale” sia più aperta di quella scritta e ciò generalmente è un'osservazione valida [Zumthor, 1983].

Ma ovviamente il problema è molto più complicato: l'apertura o la chiusura di un testo dipende da molteplici fattori, includendo il contesto culturale, il genere, e la sua struttura formale e tematica. In più, l'uso dei testi scritti inizia molto presto nella letteratura greca, mentre la ricreazione orale dura fino a tutto il periodo ellenistico (e dopo).

Dichiarare che ci sia una relazione tra la forte chiusura romanzesca (opposta all'apertura epica) e la cultura ellenistica potrebbe essere suggestiva, ma inevitabilmente schematica. E' necessario a questo punto sottolineare altro.

Il romanzo antico utilizza molti dispositivi *paratestuali*, di solito per dare un senso di (storiografica) autenticità alla finzione (la prefazione incorporata di Caritone e Longo Sofista, la dichiarazione programmatica indirizzata al lettore di Apuleio, le epistole introduttive di Antonio Diogene che anticipano molti dispositivi moderni utilizzati da Jan Potocky, E.A. Poe, Manzoni, Eco, e altri, e, infine, la prefazione peculiare parodica di *Storie vere* di Luciano. [Fusillo 1997, 212]. Tra romanzieri erotici, solo Caritone inizia con una

prefazione e finisce con un altro dispositivo paratestuale, l'*explicit* nella sua forma del commentario [Smith, 172]. Da un punto di vista formale, la frase breve ("Questa è la mia storia riguardo Calliroe") conserva lo stile storiografico dell'incipit, con l'autore che si presenta come una segretaria che trascrive una vera storia d'amore, ma nobilita un genere appena e motiva un terreno privato in cui la dimensione storica ha un ruolo secondario. Sempre sulla questione tra chiusura e apertura, Fusillo suggerisce una lettura differente anche per i due poemi epici che hanno fondato la narrativa occidentali.

La narrativa occidentale inizia con due poemi che i critici letterari considerano opposti archetipi letterari (epica vs romanzo, tragico vs romantica, e così via). Anche se l'*Iliade* impiega una forte strategia di chiusura (il lamento di Elena per Ettore e i riti funebri di Troia per fornire la tipica "allusione di chiusura" descritto dalla Smith), la tensione di base del poema rimane inalterata. Si allude alla continuazione della guerra (*Iliade* 24,801-3), e il pubblico sapeva che la guerra sarebbe continuata. Questa è la fine del soggetto limitato scelto da Omero, ma non la fine della *fabula mitica*: potremmo davvero definirlo come un finale aperto (una chiusura incompleta). Il finale dell'*Odissea*, d'altra parte, ha un carattere di chiusura più forte, anche se conserva l'apertura di base tipica di entrambi i poemi epici greci e latini. Tutto ciò che riguarda la storia del ritorno è portato ad una definitiva conclusione: il ricongiungimento con la moglie e il padre, e la vendetta contro i Proci. Tuttavia, la battaglia finale è interrotta da Atena in maniera brusca, e la profezia di Tiresia a proposito nuovo viaggio di Ulisse guarda verso il futuro.

Nel continuare ad analizzare i romanzi alessandrini, Fusillo attua la differenza tra il poema di Virgilio e l'epica alessandrina da Apollonio Rodio che è più influenzata dal modello dell'*Odissea* che da quella dell'*Iliade*. Il quarto libro, in particolare, riscrive il modello del *nostos*, con molte allusioni al secondo poema omerico. Il finale, invece, è aperto nel modo dell'*Iliade*. Il lettore delle *Argonautiche* certamente sente un senso di completezza alla fine perché il soggetto principale, il viaggio degli Argonauti, è stato pienamente realizzato (anche se la sua ultima fase, che rapidamente ripete l'inno dell'inizio, è stato spesso criticato - erroneamente - come in *anticlimax*<sup>11</sup>) [214].

Continua spigando

Ma la tensione tra Giasone e Medea, fortemente presentata nella seconda parte del poema, non è assolutamente risolta, e rimanda al poema di Euripide (che si pone come prolungamento della *fabula*) a cui il poeta allude spesso, soprattutto da *ékphrasis* e similitudine, incombe su questo apparentemente finale tranquillo come la guerra per la fine dell'*Iliade*.

Insieme a questo senso di finalit , la caratteristica pi  tipica della chiusura del romanzo   la *circularit *. Todorov nel suo studio su Bachtin [1990, 90] descrive questo schema come "uno iato extratemporale tra due momenti di

---

<sup>11</sup> Non correttamente, dal momento che la parte finale non contiene nuovi eventi. Per il concetto di completezza che coesiste con la forma "aperta" Richter, 1974.

tempo biografico". Si tratta di una struttura che celebra e rende eterno l'amore, e concretizza una tendenza inconscia verso la simmetria, che corrisponde, per la maggior parte, ai desideri del pubblico [215].

Il lieto fine è per l'autore un limite necessario al narrabile senza fine, un piacevole antidoto alla saturazione [Smith, 1968].

Un'altra funzione di chiusura è quella che riassume la trama per intensificare il senso di completezza e di struttura organica nel lettore [219].

Per concludere un lavoro con un gioco di parole, altro dispositivo comune, Amine Mortimer parla di slogan (tag line) o di "chiusura epigrammatica" [221]. Smith conclude il suo studio sulla chiusura poetica menzionando la tendenza *anticlosural* della poesia moderna. Nel romanzo questa tendenza risale a molto prima, si pensi al romanzo della tradizione comica.

Il riferimento che l'autore compie è all'intera opera di Sterne che, è dominata da una negazione sistematica (o convenzionale) della chiusura e della finalità e segue lo stesso percorso *Jacques il fatalista e il suo padrone* di Diderot.

Secondo B.H Smith [226], ci sono poche tracce di un andamento simile nell'antichità. I frammenti di cui siamo in possesso del *Satyricon* di Petronio, mostrano la sua straordinaria forza parodica e l'apertura strutturale, ma possiamo solo immaginare la sua chiusura. Il *Satyricon* si conclude infatti con una debolezza deliberata, una soluzione che, secondo Smith, ricorda i problemi di Stendhal nel portare il flusso della narrazione a un punto finale (e si può ricordare che per Henry James, la chiusura romanzesca è sempre un ossimoro) [227].

La gamma poliedrica di soluzioni dimostra che il pattern "lieto fine" è una categoria che non esclude profonda tensione e contraddizioni - come gli esempi più lampanti da tragedia greca al romanzo moderno e il cinema confermerebbero. [227]

### *Romanzo. Circolarità tra incipit e explicit.*

Come abbiamo specificato all'inizio del capitolo, è nostro obiettivo quello di ripercorrere la storia della concezione della fine e del finale in letteratura. Se il nostro punto di riferimento teorico privilegiato giace nella concezione dell'epica come forma aperta e come forma polifonica, la completezza della ricognizione prevede un lavoro sugli studi che si sono occupati solo di chiusura nel romanzo. L'osservatorio scelto, quello in cui rintracciamo delle forme emergenti che - riconfigurandosi arrivano fino alle forme seriali contemporanee, ha come fulcro teorico l'impostazione delle opere mondo, bricolanti e bricolate, in cui si ritrovano i prodromi sistemici delle narrazioni contemporanee. Nell'analisi sulla forma epica come dialogica e nell'analisi della forma-mondo come digressiva e riluttante alla chiusura poniamo il riferimento teorico. Nonostante questa presa di posizione, è altresì fondamentale ripercorrere il cammino degli studi che si sono occupati di fine e finale nel romanzo, senza un approfondimento del suo statuto teleologico o, come sostiene Moretti, del suo essere specchio dello Stato-

Nazione e dunque, probabilmente non più polifonico. Il nostro cammino, dunque, si appresta ora ad uno spoglio degli studi più eminenti sul momento del finale. Abbandoniamo la nostra costruzione del framework teorico per la ricostruzione del dibattito sulla fine nel romanzo.

Introduciamo ora il lavoro di Brian Richardson e un'analisi del suo *Narrative Beginnings. Theories and Practices*. Nella terza parte del libro, Richardson dedica un approfondimento al binomio incipit/explicit intitolandolo "Beginnings and/as Endings," in cui esplora diverse relazioni tra l'inizio e la fine, specialmente per il modo in cui entrambe sono spesso simmetriche, intercambiabili, alquanto arbitrarie o anche reversibili [Richardson 2008, IX].

Beginnings are also among the most critically neglected subjects: despite seminal books on the subject by Edward Said and A. D. Nuttall, and despite the widely acknowledged importance of beginnings, for the most part the critical literature on the subject consists of these two books plus a few journal articles [Richardson, X]

La produzione su quest'argomento risulta disomogenea e spesso molto tassonomica. Altri studi hanno concentrato l'attenzione sulla simmetria (o mancata simmetria) tra *incipit* ed *explicit*.

There seems at first sight a symmetry between ends and beginnings, in that one boundary is fixed, the other open, but in fact is frequently easier to say where the beginnings ends than where the end begins. Closural signals begin to accumulate toward the end of ant work, and toward the end may be quite near the beginnings [Fowler, in Dunn e Fowler]

E' ampiamente ritenuto che gli inizi sono collegati in modo significativo ai finali, anche se non si è sempre d'accordo sull'esatta natura e le implicazioni di tali collegamenti [Richardson 2008, 191]. Edward Said [1975] e Peter Brooks [1995] sostengono che sia forte la relazione implicata tra le due parti; per Said, comunque, l'atto d'iniziare stabilisce dei parametri di ciò che seguirà, mentre per Brooks la scelta della conclusione determina il resto della narrazione. Gerald Prince [1982], riflettendo sulla natura retrospettiva di molta finzione, suggerisce che "la fine determina spesso l'inizio, almeno tanto quanto, se non di più, è determinata da esso, dal momento che fin dall'inizio, l'inizio è orientato dall'idea della fine" [Richardson 2008 158].

Diversi teorici, da Todorov a Miller e Kafalenos [2006] postulano l'idea di traiettoria per la narrazione che comincia e ritorna allo stato dell'equilibrio o della quiescenza del "non-narrabile" [Richardson, 158].

E' anche sempre più evidente che non ci sia il bisogno di queste relazioni in tutti i testi: i romanzi picareschi, molte forme di commedie, il *roman fleuve* e la prima narrativa seriale possono avere conclusioni arbitrarie,

“temporanee”, come hanno dimostrato Lynette Felber [1995] e Robyn Warhol [2003; Richardson 2002, 2006, 2008a; 192].

Robyn Warhol [2003], ad esempio, contrasta lo status e la funzione delle conclusioni in due generi: “Se i romanzi rosa richiedono una fine, le narrazioni seriali resistono attivamente alla chiusura: da un punto di vista formale, [queste] avrebbero potuto continuare a tempo indeterminato” [Richardson 2008, 76]. Dopo tutto, si chiede “come fa un autore a presagire la conclusione di una narrazione che non è destinata a finire?” [2008, 76]

Nonostante questi esempi, nella storia del romanzo vi è spesso il desiderio che il finale in qualche modo riconfiguri, rispecchi o rivisiti inizio dell'opera. Tolstoj, sostiene Richardson, per esempio, ha espresso orgoglio per il fatto di aver “nascosto” gli archi narrativi che incorniciavano e sostenevano la storia di Anna Karenina. Peter Rabinowitz [2002] a questo proposito articola una sorta di metalegge [*metarule*] che “porta ad aspettarsi l'equilibrio in un testo, aspettarsi che in qualche modo il finale sarà stato prefigurato dal principio” [Richardson 2008, 161], e rileva una serie di modi in cui questo effetto può essere ottenuto, compreso il ritorno alla coscienza originale drammatizzata dell'opera [Richardson 2008, 125-28].

Un altro importante contributo alla sistematizzazione e eterogeneità di teorizzazioni sulla fine è da ascrivere a James Phelan che con il suo saggio “The Beginning of *Beloved*: A Rhetorical Approach” [Phelan 2008, 192] contenuto nel libro edito da Richardson mostra come il lettore è condotto in maniera simmetrica dentro e fuori il lavoro di narrativa su quattro livelli differenti, con il conseguente dispiegamento di una rete di relazioni che legano l'inizio alla fine. Nel saggio “Connecting Links: Beginnings and Endings,” Armine Kotin Mortimer [2008, 192] disegna diversi esempi da differenti periodi della storia letteraria francese per dimostrare la vasta gamma di relazioni che intercorrono tra gli inizi e i finali e traccia un movimento generale che va dall'idea di congiunzione a quella di disgiunzione. Come dimostra Oliver Buckton nel suo saggio su *Catriona*, il seguito del romanzo di Stevenson, *Kidnapped (Il ragazzo rapito)*, le relazioni tra due o più libri che esplorano lo stesso mondo finzionale, sono molto interessanti per la critica e la teoria, soprattutto per il fatto che il seguito poteva facilmente non essere mai scritto [Buckton 2008, 229]. Alcuni dei precedenti che possiamo ritrovare e possiamo tenere in mente per l'analisi che successivamente si farà sugli universi narrativi seriali contemporanei, sono le costruzioni multivolume (*multivolume constructions*) come i romanzi di Balzac o i lavori di Faulkner ambientati nella fittizia contea di Yoknapatawpha che resistono alla chiusura e problematizzano gli inizi. Multivolume perché, l'opera cronologicamente successiva è ambientata in un periodo precedente dello stesso mondo (una sorta di prequel), come la storia di Ikkemotubbe in *Foglie Rosse*, pubblicato nel 1930, che “inizia” la storia della contea immaginaria di Faulkner dopo diversi anni e contribuisce alla densificazione del mondo immaginario.

Inoltre, come Meir Sternberg [1978] in *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, argomenta: "l'autore che torna ad un mondo preesistente fittizio è analoga alla situazione in cui un autore ri-crea resoconti storici o narrazioni mitiche; egli avverte che in tutti questi casi, fittizio o non fictional, che i fatti anteriori" [...] "possono essere stati modificati o ignorati (2-5).

Questa argomentazione riprende i miti dell'origine e miti della fine. Come sostiene Auerbach in *Figura* [1991]

La profezia figurale contiene l'interpretazione di un processo terreno per mezzo di un altro; il primo significa il secondo, e questo adempie il primo. Entrambi restano accadimenti interni alla storia; ma in questa concezione contengono entrambi qualcosa di provvisorio e di incompiuto; essi rimandano l'uno all'altro, e tutti e due rimandano a un futuro che è ancora da venire e che sarà il processo vero e proprio, l'accadimento pieno e reale e definitivo. Ciò non vale soltanto per la prefigurazione dell'Antico Testamento che annuncia l'Incarnazione e la proclamazione del Vangelo, ma anche per queste, che infatti non sono ancora l'adempimento finale e a loro volta sono la promessa della fine dei tempi e del vero regno di Dio [213].

Per quanto riguarda le divergenze nell'opera di Faulkner come analizzate da Malcolm Cowley [1966], Sternberg, tuttavia, le intende come "deviazioni deliberate e rivelatrici di precedenti concezioni tematiche e strutturali", quindi, "è evidente che costituiscono nuovo materiale espositivo" [4-5]. Forse la migliore soluzione a questo dilemma è quello di combinare entrambe le posizioni: "un nuovo testo che restituisce un mondo fittizio creato in precedenza deve essere considerato come una totalità continua ad eccezione dei casi in cui il libro poi contraddice aspetti significativi presentati in precedenti volumi".

Ma ci sono altri modi in cui l'inizio e la fine conducono alla giustapposizione; Richardson riporta che secondo Thomas Mann, *Der Zauberberg* doveva essere letta due volte [194]; la fine del libro diventa un atto preliminare al desiderio di rileggere il lavoro. In molte moderne narrative, il linguaggio, lo stile, la tecnica dell'incipit e della fine si rispecchiano:

the letters of the last word of Ulysses, "yes," appear in reverse order in the book's first word, "Stately." [Richardson, 195]

L'ambientazione del primo e dell'ultimo episodio è una residenza domestica che ospita o ha recentemente ospitato un usurpatore. L'indicazione di Joyce della tecnica dei primi tre capitoli, "narrativo (giovane)," "catechismo (personale)," e "monologo (maschio)," è bilanciato dalle incarnazioni opposte le stesse tecniche degli ultimi tre capitoli: "narrativa (vecchio)," "catechismo (impersonale)," e "monologo (femmina)" [Gilbert, 30]. Inoltre, sempre rifacendoci al lavoro di Richardson possiamo sostenere che "[s]ono possibili anche congiunzioni più radicali: ci sono testi circolari che letteralmente ritornano al loro inizio, come l'ultima frase del lavoro è anche

il suo primo (*Finnegans Wake* di Joyce, *The Circle* di Nabokov), analizzati come una narrazione infinita. Possiamo concludere che è impossibile circoscrivere la vasta gamma di possibili relazioni fra inizio e la fine all'interno di una concezione unica. E' più utile identificare e analizzare l'ampia gamma di possibili connessioni e divergenze [194].

### *Dov'è l'inizio?*

La questione teorica centrale che circonda questo argomento è precisamente cosa costituisca l'inizio di un racconto. Richardson sostiene che ci sono tre tipi distinti di inizi: uno nel testo narrativo (*syuzhet*), uno nella storia come ricostruito dal testo (*fabula*), e uno nel materiale di *framing* e introduttivo forniti dall'autore che delimitano la narrazione adeguata (antetext autoriale). Vi è anche quella che può essere definita una "antetext istituzionale" che incornicia (o tenta di incorniciare) il libro prima che sia letto [Richardson 2008, 113].

Molti romanzi ipertestuali, inoltre, hanno diversi possibili punti di ingresso [Laccetti 2008,130]. La questione sul dove esattamente inizia la *fabula* è, al contrario, difficile da determinare con precisione. E' la prima scena drammatizzata in ordine cronologico, episodio narrato, menzionato, recitato, o un evento desumibile? Ogni possibile risposta è problematica. Meir Sternberg afferma che l'inizio della *fabula* di *The Ambassadors* è il primo evento narrato nella storia di Lambert Strether. Egli non indica il criterio che usa per questa determinazione, né si considerano altre possibilità di stabilire l'origine della *fabula*, come ad esempio il primo caso diffusi nella storia della famiglia Strether, o quelli che circondano le altre famiglie coinvolte in questa storia. Né parla delle difficoltà che sarebbero poste da esordi più ambigui, recessivi, o irrecuperabili [114].

Mieke Bal [1985; 1997] è una delle poche teoriche a discutere questa possibilità, lei la chiama "embedded *fabula* that explains and determines the primary *fabula*" (144).

Possiamo spingere su questa linea di argomentazione. La frase di apertura del *Murphy* di Beckett [1938], "The sun shone, having no alternative, on the nothing new" (1), implica un tempo precedente prima che il sole abbia iniziato a brillare. Anche Amos Oz in *The Story Begins: Essays on Literature* [1998] riprende questo argomento: "non c'è sempre, senza eccezione, una latente inizio-prima-dell'-inizio? Una premessa per l'introduzione al prologo?"(8-9). Egli continua a suggerire che ogni storia, "if it is to live up to its ideal duty, must go back at least all the way to the Big Bang, that cosmic orgasm with which, presumably, all the smaller bangs began" (10). Un tale regresso all'infinito di antecedenti, non solo può esistere, ma è messo anche in pratica. Non è insolito per i nativi americani cominciare con la storia dei loro antenati, la loro nazione, o ancora più indietro: la storia di Geronimo inizia, "In principio il mondo era coperto di tenebre. Non c'era né sole, né giorno" [59], solo dopo diversi miti della creazione e un breve resoconto dei vari gruppi di Apache si arriva al

momento della nascita. Nel campo della narrativa popolare, si può puntare in modo simile alle saghe epiche di James A. Michener, che spesso iniziano con le origini geologiche del *setting* del lavoro, seguiti dai resoconti dei primi insediamenti umani:

So where then does the story really begin? I don't think there is an easy solution to this dilemma [Richardson, 114].

Un'altra soluzione ovvia è quella di prendere il primo incidente che è causalmente connesso a quelli che seguono. Tale scelta corrisponde anche ad un numero di fattori diversi, tra cui la definizione aristotelica di “that which does not itself follow anything by causal necessity, but after which something naturally is or comes to be”(§ 7.3).

Così come la seguente dichiarazione nel dizionario di narratologia di Gerald Prince: “l'incidente che dà avvio al processo di cambiamento in una trama o azione. Questo incidente non ne consegue necessariamente, ma è necessariamente seguita da altri incidenti”(10).

Anche in sintonia con questo approccio troviamo l'identificazione di Brooks di inizio, come l'avvio del desiderio narrativo, la nozione Phelan di "lancio", e i teorici che identificano l'inizio come prima voce nella sequenza di interconnessi eventi significativi (i *bound motifs* di Tomaševskij [1968], le funzioni cardinali di Barthes [1997], i *kernel* di Chatman [53-56]).

Per quanto riguarda le opere moderniste apparentemente "senza trama" (quelli che Tomaševskij, chiamerebbe “free motifs” e Chatman “satellites”), Richardson sostiene che molti eventi sono inclusi per la loro relazione tematica, simbolica o analogica agli eventi principali del testo, “non perché essi partecipano in una catena ininterrotta di eventi causalmente determinati”. La sequenza dei *bound motifs* deve quindi essere ridotta ad un sottoinsieme della storia, e determinando la prima istanza del primo non ci aiuterà a stabilire l'inizio di quest'ultimo. I *bound motifs*, quelli “che non possono essere omessi senza disturbare la coerenza della narrazione” (Tomaševskij 166), sono concetti utili per l'analisi di molte opere ben tracciate, e si può capire perché teorici come Propp, Brooks, Phelan (“Launch”) e Romagnolo [2003] (“inizio causale”) desiderano utilizzare questo come una categoria centrale di analisi, anche se alcuni (come Romagnolo) notano quanto possa essere difficile trovare l'origine esatta di questa trama sfuggente.

Tra i *bound motifs* ed i *free motifs* esiste spesso un regno indistinto di motivi ambigui che non sono né interamente legati né esattamente liberi. Quindi, il breve incontro di Lily con Gabriel in *The Dead* di Joyce, all'inizio del testo quasi certamente non ha conseguenze per la catena di eventi che si dispiega in seguito: li anticipa piuttosto che farli precipitare. Lo stesso è in gran parte vero per il suo successivo incontro con Molly Ivors, entrambi gli episodi potrebbe essere omessi senza alterare il finale. [118]



Richardson, infine, sostiene che non esiste una formula pronta per accertare l'effettivo inizio di una storia, invece, dobbiamo selezionare un principio che ci porterà nella direzione in cui vogliamo andare. Abbiamo bisogno di vagliare criticamente attraverso le varie possibilità, sia drammatizzate, narrato da un personaggio, o in altro modo accennato, fino ad arrivare al primo evento significativo della storia. Il concetto di inizio è quindi quello di uno spostamento dichiarato per l'inseguimento di un preciso fine, un inizio che orienta la natura sfuggente e spesso arbitraria delle origini.

Egli inoltre sostiene che:

Ogni tipo di inizio contiene i semi della sua violazione. Abbiamo già visto come l'inizio della *syuzhet* può essere sovvertito dai testi che si rifiutano di presentarsi in un ordine fisso (questo include i generi più ludici di finzioni ipertestuali). Come abbiamo anche notato, l'inizio della *fabula* può essere problematizzato dalla proliferazione di piccoli eventi anteriori o digressioni che non sono necessari per lo svolgimento della trama. Ci sono anche le false piste (*red herrings*, le *ignoratio elenchi*), che promettono di produrre conflitti che non appaiono in realtà. [119]

Più trasgressivi sono i testi sperimentali, come i *nouveaux roman* che utilizzano mezzi alternativi per mettere in moto gli eventi che scaturiscono in modo indipendente rispetto alla costruzione dell'intrigo tradizionale. Si pensi alla violazione più completa di un inizio di una storia, come *Finnegans Wake*, in cui l'ultima frase è anche la prima frase. [119]

Inoltre, ritrovando casi esemplari per evidenziare la circolarità tra *incipit* ed *explicit*, Richardson ricorda come sono "due modi comuni di violare le convenzioni dell'*antefatto*. Il primo è quello di includere tutte le unità introduttive appropriate, ma di collocarle in tutti i posti sbagliati, una pratica nota con il *Tristram Shandy* di Sterne dove la prefazione si trova al centro del terzo libro e la dedica non appare fino al quinto volume (dovuto alla struttura ad anello perfetto, composizione pedimentale). L'altro è quello di introdurre elementi di finzione all'interno dell'apparato convenzionalmente finzionale come prefazione dell'autore. Abbiamo anche bisogno di comprendere ciò che può essere definito l'"antetesto/paratesto istituzionale" (oggetto di analisi esaustiva da Genette), che comprende gli elementi variabili e elementi di inquadramento non autoriali. Lo status del antetesto/paratesto autoriale è abbastanza evidente nelle opere più recenti, come abbiamo appena visto. Esso comprende tutto il materiale dell'autore del libro che incornicia la narrazione correttamente. Dobbiamo distinguere questo antetesto/paratesto autorizzato da quello fornito da altre fonti (in particolare, l'editore), come la copertina, frontespizio, lettering, illustrazioni, la raccolta di recensioni, critiche che il libro ha ricevuto e anche la rilegatura. Nella misura in cui queste entità sono conformi al tenore del testo possono essere viste come estensioni dell'antetesto/paratesto autoriale, nella misura in cui contraddicono o non sono necessarie per il

lavoro potrebbero essere liquidate come dispositivi temporanei per soddisfare le richieste economiche, ideologiche, o private.

Richardson, continua il suo saggio analizzando i problemi connessi con i seguenti incipit dei lavori di Samuel Beckett.

Finished, it's finished, nearly finished, it must be nearly finished (Endgame 1);

I shall soon be quite dead at last in spite of all (Malone Dies, Three Novels 179);

I gave up before birth, it's not possible otherwise (Fizzle 4, Prose 234);

For to end yet again (Fizzle 8, Prose 243);

I don't know when I died ("The Calmative," Prose 61);

All that goes before forget ("Enough," Prose 186); and

Try again. Fail again. Better again. Or better worse (Worstward Ho, Nohow On 89).

Queste frasi di apertura problematizzano l'atto di inizio, poiché si rifiutano di puntare a qualsiasi argomento plausibile di interesse narrativo e invece annunciano conclusioni o finali [Richardson, 243].

Nello svolgimento del testo, tuttavia, l'atto di inizio irrompe nel testo in momenti ripetuti e improbabile. L'inizio, a quanto pare, è arbitrario, inessenziale, o inutile, ma non può essere respinto e continua a tornare nel testo: la prima frase del Fizzle 8, appena citato ("For to end yet again"), è seguito da queste parole: "skull alone in a dark place bent bowed on a board to begin". Così, il finale annunciato all'inizio immediatamente (e paradossalmente) si ottiene ad una scena originaria e la dichiarazione di un intento di iniziare. (243)

Di seguito egli mostra come Beckett nega e inverte le nozioni convenzionali di trama e di progressione.

One of the more intriguing and illustrative beginnings is that of *Molloy*<sup>12</sup>, which can help illuminate the issues involved in the theory of narrative beginnings as well as the difference between modernist and postmodern kinds of openings. *Molloy* is composed of two ambiguously related narratives: a first-person account by a man who claims to be *Molloy*, and an account by Jacques Moran, who describes his quest for a man who seems to be named *Molloy*. In Beckett's trilogy this text is followed by *Malone Dies*, a novel that seems like another version of the first half of *Molloy* and is itself followed by *The Unnamable*, a narration about the impossibility of narration [Richardson, 245]

*Inizi, parti centrali, finali: lo schema di James Phelan*

In questa parte di approfondimento legata alla circolarità tra incipit ed explicit, introduciamo gli studi di James Phelan [2008] e il suo assunto secondo cui la teoria narrativa per la maggior parte ha sottolineato il

---

<sup>12</sup> *Molloy* [1951] è il primo della trilogia di romanzi, che prosegue con *Malone muore* (1951) e *L'innominabile* (1953).

lato testuale piuttosto che il lato recettivo degli inizi narrativi. Seguendo la definizione di Aristotele secondo cui un inizio “è quello che non è di per sé necessariamente dopo l'altro e ciò che naturalmente ha qualcosa d'altro dopo”, Phelan ripercorre il senso dell'inizio per i teorici strutturalisti, a seguito di Propp, che identificano l'inizio con l'introduzione di una mancanza. Critici come Peter Brooks visualizzano l'inizio, come l'avvio del desiderio narrativo. Nel lavoro precedente sulla progressione narrativa, *Reading People. Reading Plots* (1989), Phelan individua l'inizio come parte di un racconto che introduce i rapporti instabili tra i personaggi (instabilità) o tra il lettore e l'autore o il narratore (tensioni) [2008, 190]

Le instabilità locali sono quelle la cui risoluzione non segnala la completezza della progressione; le instabilità globali sono quelle che forniscono la traccia principale della progressione e devono essere risolte da un racconto per raggiungere la completezza. (Naturalmente, non tutti i racconti cercano completezza in questo senso).

L'Inizio è il termine che si riferisce a un segmento di un racconto definito da quattro aspetti. I primi due aspetti si concentrano sull'"approssimazione" della narrazione e sulle dinamiche testuali, mentre il terzo e quarto si concentrano sull'attività del pubblico, quello che si può definire come “dinamica ricettiva”.

Phelan, infatti, divide gli inizi, le parti centrali e le parti finali secondo il seguente schema per comprendere “textual dynamics and the two aspects of dynamics develop. [197-200]”

BEGINNING	MIDDLE	ENDING
Exposition	Exposition	Exposition/Closure
Lauch	Voyage	Arrival
Initiation	Interaction	Farewell
Entrance	Intermediate Configuration	Completion

#### Inizi

1. Exposition: rientrano in questa categoria i paratesti (illustrazioni, epigrafi, preludi, avvisi, presentazioni autore o curatore), che forniscono informazioni sulla narrazione, i personaggi (i.e., un elenco di tratti, la storia passata), l'impostazione (tempo e luogo), e gli eventi della narrazione. Esposizione è il termine inclusivo che comprende anche *background* e *orientamento*. L'esposizione fa parte dell'inizio e

comprende qualcosa direttamente rilevante per ciò che Phelan definisce *lancio* [195]

2. Launch: lo svelamento, nella narrazione, della prima serie di *instabilità globali* o *tensioni*. Questo momento nel racconto segna il confine tra l'inizio e la metà. Il lancio può arrivare molto presto, ma Phelan imposta il limite alla prima instabilità globale, perché fino ad allora un racconto non ha stabilito una chiara direzione. Questo modo di identificare il lancio significa anche che, dal punto di vista della prima lettura, l'identificazione sarà inizialmente presa con moderazione, qualcosa per cui il lettore cercherà di conferma o disconferma nella progressione successiva.
3. Initiation: Le iniziali operazioni retoriche tra autore implicito e narratore, da un lato, e l'autore in carne e ossa e il pubblico dall'altra.
4. Entrance: Il movimento - cognitivo, emotivo, etico - del lettore dal fuori del testo in una posizione specifica alla fine del lancio. Quando l'ingresso è completo, il pubblico ha generalmente effettuato numerosi significativi giudizi etici di interpretazione e anche estetici, e questi influiscono poi sui giudizi di quello che è probabilmente l'elemento più importante dell'entrata: l'ipotesi del pubblico circa la direzione e lo scopo di tutta la narrazione, ciò che viene chiamato *configurazione*. Questa ipotesi sulla configurazione è naturalmente soggetta a revisione alla luce degli sviluppi della parte centrale e anche il finale. Questa concezione di un inizio vuol dire che si tratta di una unità la cui lunghezza varia considerevolmente da racconto a racconto, dal momento che alcuni esordi comprenderà l'esposizione di più di altri e alcuni ci vorrà più tempo per stabilire la prima serie di instabilità globali o tensioni.

Middles: le parti centrali hanno invece i seguenti aspetti.

1. Exposition: informazioni rilevanti per il racconto (per esempio i titoli dei capitoli), in particolare la descrizione del suo ambiente, i personaggi e gli eventi.
2. Voyage: lo sviluppo delle instabilità globali e/o delle tensioni. "A volte il set iniziale di instabilità globali o tensioni diventa più complicato, a volte - come in molti racconti picareschi, le instabilità globali rimangono in gran parte come sono o si complicano lievemente nel momento in cui i personaggi hanno a che fare con una serie di instabilità locali" [196].
3. Interaction: gli scambi comunicativi in corso tra autore implicito, narratore, e il pubblico. Questi scambi hanno effetti significativi sulle nostre risposte in via di sviluppo ai personaggi e gli eventi, nonché sul nostro rapporto costante con il narratore e autore implicito.
4. Intermediate Configuration: le risposte in evoluzione del pubblico autoriale allo sviluppo complessivo della narrazione. "Durante questa fase le nostre ipotesi iniziali circa la configurazione del tutto si svilupperanno maggiormente, anche se questo sviluppo può sia confermare o correggere l'ipotesi formata all'ingresso" [197].

Endings:

1. Exposition/Closure: Quando queste informazioni sul racconto, personaggi, o azione includono il segnale che il racconto si sta avvicinando al termine, indipendentemente dallo stato delle instabilità e delle tensioni, diventa un dispositivo di chiusura. Proprio come gli inizi, i finali possono includere materiale paratestuale (epiloghi, postfazioni, appendici).
2. Arrival: la risoluzione, in tutto o in parte, delle instabilità globali e le delle tensioni. L'arrivo è più significativo della chiusura nel dare al pubblico un senso della fine. In altre parole, racconti con chiusura forte ma arrivi deboli o mancanti sembreranno più aperti rispetto a quelli con gli arrivi chiari ma con segnali di chiusura non forti.
3. Farewell: gli scambi conclusivi tra autore implicito, narratore, e il pubblico. Il commiato può o non può comportare un indirizzo diretto al narratorio, ma gli scambi finali hanno sempre il potenziale per influenzare la risposta del pubblico per tutta la narrazione. La sezione finale di *Amatissima* è un addio esteso che ha conseguenze importanti per la nostra comprensione del tutto.
4. Completion: le risposte a tutta la narrazione, culmine degli effetti dei precedenti aspetti di progressione.

*Aspettative di coerenza. Prefazioni e note dell'editore.*

Stiamo ripercorrendo i casi d'analisi di romanzo e di costruzione di sistema coerenti, in cui gli inizi conducono ai finali e i finali determinano il modo in cui noi comprendiamo esordi. In questo caso il concetto di romanzo è visto come il luogo di un mondo fittizio che include una forte aspettativa di coerenza e uno spiccato senso di prefigurazione finalistica. Come scrive Peter Rabinowitz,

by the general rule of conclusive endings, readers are invited to revise their understanding of the beginning of the text so that the ending, which at first seems a surprise, turns out to be in fact prefigured (305).

Rabinowitz, nel suo *Narrative Theory*, presuppone anche un necessità innata di chiusura: "c'è una tendenza generale ad applicare le regole di coerenza in modo tale che le disgiunture vengano smussate per trasformare i testi in insiemi unificati, cioè in un modo che ci consente di ottenere la soddisfazione della chiusura. Questa tecnica di interpretazione, insegnata in modo esplicito nelle scuole di scrittura, può essere collegata ad una predisposizione innata per la chiusura psicologica" [310-11].

In *Poetic Closure*, Barbara Herrnstein Smith sottolinea che la percezione della chiusura da parte del lettore, è la funzione di tutto il poema [4].

Dato che, molto banalmente ma anche necessariamente, secondo questa presa di posizione più teleologica rispetto alle altre, l'inizio è ciò che rende possibile la fine, ciò che dà inizio al finale può essere definito come l'anello

di congiunzione, una sorta di svolta che nel caso delle composizioni ad anello è il punto di “manovra” per il ritorno sui propri passi, Rabinowitz identifica come “seconda metaregola della configurazione” una convenzione che “ci porta ad aspettarci l'equilibrio in un testo, attenderci che il finale sarà in qualche modo prefigurato all'inizio” [304-5]. Inizio e fine dei romanzi mostrano, a seconda del periodo in cui sono stati scritti, “chiusure romantiche” o “finali aperti”. Un romanziere del XVIII secolo, inizia con una “genealogia” e un romanziere del ventesimo secolo si tuffa in *medias res*. Dato che tutte le opere di narrativa hanno inizio e fine, ciò che è interessante è il fatto che ci sono molti modi per aderire al principio alla fine [Mortimer 2008, 211-214]. Ed è proprio in questo tentativo di scoprire come aderire al principio della fine che inseriamo la nostra digressione su epica chiusa e aperta, su teleologia o allargamento che però consideriamo non solo parte della ricognizione storica, ma vero e proprio punto di riferimento teorico privilegiato.

Ne *La Comédie humaine* di Balzac, il legame tra inizio e fine è molto solido. Per illustrare questa solidità, Mortimer sceglie diciannove romanzi e novelle che si chiudono su un “presente storico, dopo un passato composto”, i cui finali corrispondono “ad un tipo di narrazione storica, che ricompone il passato fino a quando non riesce a giungere a un presente che è per definizione immutabile, collocando idealmente il lettore nel momento in cui inizia l'analisi. Tale struttura definisce il realismo chiamato balzachiano. In questi casi, l'inizio annuncia una storia da comporre, utilizzando una varietà di dispositivi di apertura, e coinvolge fortemente il finale” [Mortimer, 215].

Il legame è forte anche nel genere del *memorie-novel* del diciottesimo secolo o nelle aperture fortemente autorevoli che annunciano le intenzioni del narratore, che sintetizzano il racconto (*Manon Lescaut*) e guidano l'interpretazione del lettore (*Les Liaisons dangereuses*) [Mortimer, 217]. Ma la possibilità di una continuazione (data spesso la pubblicazione in serie di questo genere) rende i finali aperti, trampolini di lancio per strategie che ritengono le rivendicazioni degli inizi e tradiscono un rifiuto di fondo nei confronti della chiusura.

Questi esempi sono interessanti proprio perché il finale è “vinto” su una minacciosa possibilità di continuazione, perché gli autori di memorie non possono sapere come finiranno i loro romanzi quando iniziano a scrivere, e i loro inizi *tradiscono* questa impossibilità di conoscere. Contro questa caratteristica struttura del genere, [alcuni] romanzi [...] impongono il loro inizio e fine come una composizione serratamente unita [Mortimer, 217].

Il romanzo epistolare *Les Liaisons dangereuses*, di Pierre-Ambroise-François Choderlos de Laclos per esempio, si conclude due volte: prima raggiunge la chiusura con diversi dispositivi e strategie - con anche una massima di chiusura: “Farewell, my dear and excellent friend; I feel at this

moment that our reason, so incapable of foreseeing our misfortunes, is still less capable of consoling us for them” [Laclos in Mortimer 1985, 352].

Mortimer nota come “una nota alla parola finale (“consolator”) apre o riapre verso un potenziale nuovo inizio, o per essere più esatti, invita alla continuazione”. Questo “switch off-switch on” di chiusura è il risultato delle strategie di apertura del romanzo che, come molti romanzi del XVIII secolo, inizia con testi liminari che pretendono di dirigere la nostra lettura: in primo luogo una “Nota dell'editore”, poi una “Prefazione” (ovviamente fabbricati dall'autore stesso): “documenti” che stabiliscono le “regole di pertinenza” o quanto Said, nel suo libro *Beginnings*, chiama autorità.

Inoltre, lo stesso “editore” che ha parlato prima e aveva l'autorità preventiva a dire che il finale del romanzo era impossibile, ritorna nella nota finale per negare la chiusura sostenendo che motivi privati “ci costringono a fermarci qui” [352], ponendo l'accento su un taglio apparentemente arbitrario nel flusso narrativo, piuttosto che un punto finale. “Per il momento”, la nota afferma, “non possiamo dare al lettore la continuazione delle avventure di Mademoiselle de Volange, né informarlo dell'evento sinistro che ha completato le disgrazie o la punizione di Madame de Merteuil” [1985, 255].

La nota di chiusura può effettivamente esser stata scritta dall'editore di Laclos, Durand, in contraddizione con l'ultima parola di Laclos [255].

La nota implica che, se il lettore ha forse acquisito “l'interesse nel leggere queste cose,” “un giorno”, potrebbe esserci una continuazione. Ricordando il primo testo liminare, queste mosse lo posizionano nella tradizione di romanzi pubblicati in risposta a un pubblico entusiasta. (E questo è solo uno degli anelli di congiunzione tra le strategie di apertura e chiusura.)

*Manon Lescaut* fu il prodotto di una tale pubblicazione, le *Memorie e avventure di un uomo di qualità* di Prévost<sup>13</sup>. *Manon Lescaut*, pubblicato la prima volta nel 1731 come il settimo volume della *memoir-novel*, è stato rivisto per la pubblicazione separata nel 1753. Nella “Prefazione dall'Autore delle Memorie di un uomo di qualità”, Prévost si sforza di giustificare la storia di comportamento scandaloso: “If the public have found anything to please or interest them in the story of my life, it will, I dare say, be no less satisfied with this addition. It will see, in M. Des Grieux’s conduct, a terrible example of the power of the passions”(3). Il finale è già iscritto nelle funzioni morali di questo “servire come aiuto per l’istruzione morale” [219]

Said citando Valéry, scrive “Una costruzione è equivalente a una intenzione [61: 221]”. Queste costruzioni rivelano intenzioni che risiedono nella costruzione del principio e della fine. Tale solidificazione degli inizi come primo capo dell’anello di congiunzione diventa più significativa in molti

---

<sup>13</sup>*Storia del cavaliere Des Grieux e di Manon Lescaut* (Histoire du chevalier Des Grieux et de Manon Lescaut) è un romanzo dell'autore francese Antoine François Prévost (conosciuto anche come “Abbé Prevost”). Pubblicato nel 1731, è il settimo e ultimo volume di *Mémoires et aventures d'un homme de qualité* (Memorie e avventure di un uomo di qualità). Quando questo libro venne pubblicato in Francia per la prima volta fu bandito, ma divenne molto popolare, anche grazie alle edizioni pirata che furono ampiamente diffuse.

romanzi moderni e contemporanei in cui l'autorità pura degli inizi, come descritto da Said, diminuisce ed è a volte del tutto abbandonata.

Il romanzo francese del secondo dopoguerra assume molte forme nuove, in cui la costruzione simultanea di inizio e di fine perde parte della sua solidità e pertinenza.

Il *nouveau roman*, abbandonando la cronologia lineare, interrompendo il confortevole senso di realismo, respinge la caratterizzazione, e generalmente ignora l'idea della creazione di un universo stabile mimetico. In tale struttura, il rifiuto della pura autorità degli inizi corrisponde a conclusioni incerte e l'abbandono della componente teleologica non porta ad una rifunzionalizzazione del concetto di fine, poiché si preferiva una sperimentazione e un rifiuto della linearità assimilata al potere della società borghese.

Jean Ricardou, in *La Prise de Constantinople* (1965), inventa una nuova forma di ridefinire l'inizio e la fine, dando al suo romanzo una seconda voce: la cover posteriore appare esattamente come la cover anteriore, salvo che il titolo è *La Prose de Constantinople* [Mortimer, 221]

Bernard Le Gros spiega che il romanziere moderno è a disagio nel ruolo di creatore divino e che questo disagio corrisponde al rifiuto del lettore di credere "che i personaggi possano avere la chiarezza di una fotografia antropometrica, egli [il lettore] ha sentito parlare di Freud ed dimostra una curiosità nei confronti del non detto, circa l'apparente casualità del comportamento delle persone, e non vuole più che la finzione fornisca un'immagine diversa della realtà. L'autore può quindi lasciare buchi nel suo racconto e lasciare che il lettore li riempi nel modo che più preferisce" [Le Gros, 1993, 138]. Questo tipo di interpretazione lega il concetto di completezza con il ruolo demiurgico dell'autore. Ma nel nostro caso, c'è un netto ribaltamento della questione. Nei casi contemporanei la completezza e la densità del dettaglio non è data dalla scrittura di un singolo, ma dall'apporto di più creatori e dai fruitori stessi. Nel caso delle opere mondo, esse, già facendo del bricolage e del tentativo il principio compositivo principale, smentiscono la posizione centralizzante di Le Gros.

*La gelosia* di Alain Robbe-Grillet [1957] rifiuta la narrativa lineare e richiede la partecipazione attiva del lettore di creare una storia con un inizio, una parte centrale e una fine, ma la cosa interessante è che è possibile riscrivere la trama come fosse un racconto breve di un marito sospetto che sua moglie abbia una relazione con il vicino, Franck.

Riordinando le scene, il lettore può concepire una trama semplice che inizia con i primi sospetti del marito, cresce attraverso sospetti sempre più acuti, raggiunge il culmine nei capitoli 6 e 7 quando la moglie e Franck trascorrono una notte in città, sostenendo la loro auto si è rotta, e arriva a una conclusione depotenziata quando sembra che la loro storia non abbia avuto molto successo. L'anello di congiunzione tra l'inizio e la fine del romanzo è però anche lasciato all'ingegno [Mortimer, 223], perché il



romanzo non comincia all'inizio di questa trama e non finisce proprio quando la trama è finita.

Il romanzo del 1965 di George Perec, *Les Choses: Une histoire des années soixante* (Le cose, una storia degli anni sessanta [1966]), inizia al condizionale

Your eye, first of all, would glide over the grey fitted carpet in the narrow, long and high-ceilinged corridor. Its walls would be cupboards, in light-coloured wood, with fittings of gleaming brass.

Un tempo narrativo estremamente insolito che dà inizio ad una passeggiata dei tempi per tutto il romanzo che porta, quasi inesorabilmente, al tempo futuro, così come gli eventi muovono i personaggi, inesorabilmente, verso il loro futuro. In *Beginnins*, Said sottolinea la "primordial need for certainty at the beginning over the usually later sense of an ending". Come dice lui, "without at least a sense of a beginning, nothing can really be done, much less ended" (49–50).

Il condizionale paradossalmente "autorizza" il tempo futuro e risponde al problema della natura arbitraria delle origini, quello di Julien Gracq ha brevemente chiamato il "vizio dell'incipit" [1980, 116].

#### *La narrazione e il discontento*

Come scrive Marcel Proust, in *Sulla lettura* (1905):

Letta l'ultima pagina, il libro era finito. Bisognava interrompere la corsa sfrenata degli occhi e della voce che seguiva silenziosamente, fermandosi soltanto per riprendere fiato, con un profondo respiro. [...] Ma come? quel libro era soltanto questo? Quegli esseri ai quali avevamo dedicato attenzione e tenerezza più che alle creature vere, non sempre osando confessare a che punto li amassimo [...]; quelle persone per le quali avevamo trattenuto il respiro e singhiozzato, non le avremmo mai più riviste, non ne avremmo saputo più nulla. Già, da qualche pagina, nel crudele "Epilogo", l'autore si era preoccupato di "allontanarli" con un'indifferenza incredibile per chi sapeva con quanto interesse li avesse seguito fino a quel momento, passo a passo. [...] Avremmo tanto desiderato che il libro continuasse, e, se era impossibile, avere altre informazioni su tutti i personaggi, apprendere qualcosa della loro esistenza, dedicare la nostra a occupazioni che non fossero del tutto estranee all'amore che ci avevano ispirato e di cui ci veniva improvvisamente a mancare l'oggetto, non avere amato invano, per un'ora, creature che domani sarebbero state soltanto un nome su una pagina dimenticata.

Introduciamo ora il concetto che D.A. Miller [1981] sostiene nel suo libro *Narrative and its Discontent*. Egli afferma che il malcontento del romanzo tradizionale, non è altro che la propria condizione di possibilità. La produzione di narrativa è possibile solo all'interno di una logica di insufficienza, squilibrio e di differimento. Il romanziere tradizionale tipicamente desidera mondi di maggiore stabilità e l'integrità. Se si prende questa condizione di squilibrio connaturato e la si trasporta nell'orizzonte contemporaneo, si ha l'idea di come essa sia ancora presente, ma legata

ad una nuova modalità di costruzione (reticolare, pervasiva, immersiva, completa).

Con la scelta di tre romanzieri dell'ottocento - Jane Austen, George Eliot, e Stendhal - come rappresentanti del romanzo tradizionale, Miller mostra come essi condividono l'obiettivo paradossale di cercare di raggiungere uno stato ideale e utopico radicalmente in contrasto con i significati narrativi che devono utilizzare per raggiungerlo.

Mentre i romanzi di Jane Austen sono diretti verso uno stato di assoluta correttezza, essi sono generati da una instabilità del desiderio, della lingua e della società. Allo stesso modo, George Eliot dirige i suoi testi verso uno stato di trascendenza onnicomprensiva in contrasto con il carattere dispersivo e frammentato della stessa narrazione. Allo stesso modo, l'eccitazione erotica di Stendhal viene sempre fuori luogo non appena è impegnata a una trama. La chiusura, sostiene Miller, lungi dal risolvere la narrazione, semplicemente la arresta in un atto di "far credere" [Miller, 265]. In ultima analisi ciò che scontenta il romanzo tradizionale è la sua stessa condizione di possibilità (che approfondiremo con i *possible worlds*). Inoltre, nella suspense che costituisce il narrabile viene inevitabilmente implicata una sospensione di significazione, e ciò che è in ultima analisi minacciato non è altro che la possibilità di un senso pieno e definitivo. "Romanzieri come Jane Austen e George Eliot necessitano di inquadrare i loro testi in una prospettiva di controllo di chiusura narrativa, che ristabilisce il mondo (e con essa, la parola) ad uno stato di trasparenza, una volta per sempre liberato dalla erranza e equivoco" [265].

Si potrebbe dire, naturalmente, che il romanziere tradizionale gioca il suo malcontento solo per lenirlo nel finale, proprio come il bambino in Freud fa che il suo giocattolo temporaneamente scompaia per meglio godere della sua presenza reintegrata. Charles Grivel [1973] ha anche sostenuto che la ragione di essere del romanzo è proprio quella di negare la negatività che è il suo racconto (Grivel accetta la posizione di Derrida che non c'è pieno significato in un testo, ma solo una differenza. Ma per lui il romanzo è proprio il modo in cui "la différence existe pour faire cesser la différence"[266]).

Miller sostiene che il romanzo tradizionale lavora sul principio della "vaccinazione":

The traditional novel would therefore work on the principle of vaccination: incorporating the narratable in safe doses to prevent it from breaking out.

Non c'è bisogno di negare che il tentativo del romanzo sia quello di padroneggiare il narrabile. L'unica domanda vera è se possiamo dare per scontato che un tale tentativo abbia perfettamente successo. Il romanzo può essere un gioco di *Fort! Da!* che accende la scomparsa e il ritorno del senso pieno; ma nei casi che abbiamo considerato, il gioco sembra essere andato oltre questa regola di base semplice e comincia ad apparire come

un sintomo della l'ansia che voleva padroneggiare. L'opposizione binaria apparente su cui si fonda il gioco del bambino è infatti radicalmente asimmetrica.

L'ansia di sparizione è intrinsecamente più forte della gratificazione di ritorno: la prima non è solo un momento nel gioco, è l'ispirazione di fondo per il gioco stesso. Anche la gratificazione di ritorno appartiene alla logica della sparizione, dal momento che il giocattolo si trova al posto di una primaria, ma irrimediabilmente perduta soddisfazione [Miller, 267].

Analogamente, il narrabile è più forte della chiusura alla quale si oppone in una dicotomia apparente. Per il narrabile è l'evidenza stessa del testo narrativo, mentre la chiusura (come, appunto, non-narrabile) è solo il segno che il testo è finito. È significativo, sostiene Miller, che la chiusura in Jane Austen prenda la forma di una conversione drammatica, un abbandono totale del mondo narrabile [267]. In George Eliot, prende la forma di una mistica, l'esperienza quasi miracolosa della cui realtà la scrittrice può difficilmente essere sicura. L'alterità di chiusura suggerisce una delle conseguenze indesiderate del narrabile - che non è mai in grado di generare le condizioni per il suo arresto proprio. Queste devono importate da altri luoghi, da un mondo intatto dalle condizioni di narratività. Eppure, appena un tale mondo viene invocato nei romanzi - il suo aspetto è necessariamente breve - la sua autorità viene messa in dubbio da parte del sistema della narrazione stessa.

Il mondo della chiusura sembra meno come l'assenza del narrabile che la sua negazione strategica come espediente di repressione. Il problema della chiusura (*soppressione* in Jane Austen, *l'ambiguità* in George Eliot) testimonia la difficoltà di liberare il testo di tutte le tracce del narrabile, anche - soprattutto - nel momento in cui si dovrebbe essere superata. [268]

Inoltre, proprio come il giocattolo di un bambino non risponde a cosa è stato realmente perso, così, la chiusura, anche se implica la risoluzione, non risolve in realtà i dilemmi sollevati dal narrabile. In sostanza, la chiusura è un atto di "finzione", un postulato sul fatto che la chiusura è possibile. Quest'impasse si supera con la riconfigurazione attuata sulle narrazioni dalla forma seriale, nel suo essere ritmata e contemporaneamente pervasiva e "d'atmosfera". Le posizioni di Miller, in conclusione, tornano alla forma combinatoria del finale che mostra la sua auto-tradente inadeguatezza, allineandosi così alla visione di Moretti.

Non vi è alcuna ipotesi più fondamentale sul romanzo tradizionale di questa opposizione tra il *narrabile* e la *chiusura*. Anche gli *endgames* in cui Stendhal rimanda o sposta il momento della chiusura sono giocati entro l'ortodossia di questo assunto. La "pervasività" che abbiamo trovato nel suo romanzo non deve indurci a pensare che essi rappresentino una rottura radicale con la normalità di Jane Austen e George Eliot. La pervasività non

è meno dipendente della normalità alla sanzione della legge, con la differenza, naturalmente, che ciò che la legge in questo caso sanziona, sono le deliberate infrazioni sulle quali si fonda la stessa pervasività. Anche se Stendhal capovolge l'opposizione tra il narrabile e la chiusura, il regime di narrativa organizzato da i suoi termini polari si rivela altrettanto rilevante per la comprensione della sua narrativa. "I modi libertari in cui Stendhal resiste, prossimo alla chiusura, lungi dal rompere questa opposizione verso il basso, possono essere i mezzi più sottili e persuasivi di mantenerla in posizione", sostiene Miller [268]. La chiusura cessa di essere un ideale positivo, senza mai arrendersi sua idealità di per sé, che è, del resto, più rafforzata che messa in discussione dai suoi tentativi di renderla irraggiungibile.

Eppure, se il regime del romanzo tradizionale impone l'obbedienza ad un soggetto come Stendhal, allora l'attrattiva della sua organizzazione oppositiva - tra il narrabile e la chiusura - ha bisogno di essere rappresentata. Per quale vantaggio, dobbiamo finalmente chiederci, una funzione di opposizione vuole dimostrare la sua stessa possibilità? Una implicazione può essere anche che non c'è nulla per opporsi ad essa. In questa luce, la resistenza nota di Stendhal alla chiusura sarebbe in realtà solo un aiuto per far credere - paradossalmente - alla validità delle sue affermazioni. "La più profonda strategia per eludere la chiusura sarebbe quello di nascondere la possibilità che ci sia una chiusura di eludere" [268]. I testi di tutti e tre i romanzieri che Miller considera, quindi, visualizzerebbero una simile ansia verso il narrabile - un'ansia che Stendhal "può trasformare in emozioni positive solo perché crede anche nella quiescenza".

In seguito, e a conclusione, affermerà:

Jane Austen direbbe che la conclusione è il momento in cui dovremmo "aver concluso con tutto il resto", ma George Eliot ci direbbe invece che è il momento per riflettere sulla inadeguatezza del nostro campione, che, come qualsiasi altro rischia di essere scambiato per un paradigma onnicomprensivo [270].

#### *Tipologie di forme di chiusura*

Un altro grande libro, imprescindibile per la ricostruzione dello stato dell'arte e per una completa ricognizione sugli studi del finale in ambito letterario, è quello della studiosa Marianna Torgovnick. Nel suo *Closure in the Novel* [1981], ella parte da una semplice quanto vera constatazione: nelle opere di narrativa lunga, i finali sono importanti per un motivo banale ma vero: "è difficile ricordare tutto dopo una lettura completa, ma momenti climatici, scene drammatiche, e testa e coda rimangono nella memoria e decisamente plasmano il nostro senso di un romanzo nel suo insieme" [4].

Nell'individuare le finzioni attrattive che si esercitano sulla mente umana, E.M. Forster giunge alla stessa conclusione (banale senonché vera), che aiuta a spiegare il nostro interesse nei finali: tutta la narrativa richiama il

fondamentale impulso di curiosità. In ogni racconto, il "cosa succede dopo" cessa di essere una domanda pertinente solo alla conclusione, e la parola *fine* nel romanzo porta conseguentemente con sé non solo l'idea della ultima pagina, ma anche quello dell'"obiettivo" della lettura, "the finish-line toward which our bookmarks aim" [Forster, 8]. In un linguaggio più elevato, Henry James su che rende una storia interessante, in *The Art of Novel* [1889]:

The prime effect of so sustained a system, so prepared a surface, is to lead on and on; while the fascination of following resides, by the same token, in the presumability *somewhere* of a convenient, of a visibly- appointed stopping-place.

Secondo James, gli individui interrompono il flusso della propria vita per l'immersione nella vita di finzione per raggiungere la soddisfazione di un finale. Il nostro senso che la finzione si concluderà in parte alimenta il nostro desiderio di leggerla [4].

I finali "annodano" e "snodano" (ravel and unravel) il testo [Torgovnick 5], con l'interpretazione di un atto costante e una continua auto-cancellazione. Henry James, dopo aver discusso il fascino di un finale, fa poi notare che i cosiddetti "stopping-places" nelle finzioni non sono mai interamente naturali o facilmente reperibili:

We have, as the case stands, to invent and establish them, to arrive at them by a difficult, dire process of selection and comparison, of surrender and sacrifice [James, V]

James muove dall'idea dei finali come obiettivo del lettore all'idea di finali come fondamentalmente artistici. Un finale adeguato può essere fondato solo da un processo di "selezione e di confronto", con accordi artistici che rendono il romanzo un tutto unitario e organico. Il pensiero di Forster sulla narrativa si espande in modo simile. Infatti, se la curiosità umana sorregge la lettura di romanzi, un romanzo completato, insiste, deve contenere "modello e ritmo", connessioni interne che danno senso. Questo, nel caso degli universi seriali, si aggiunge a quella che definiremo come la "compatibilità con il canone".

Il raggiungimento di un finale attraverso la selezione e il confronto che completa uno schema di lavoro ed il ritmo, allestisce "una fine sapiente [che] fornisce ai lettori un senso che il testo integrale riflette pienamente la vita e non lascia alcun aspetto rilevante del suo inesplorato argomento":

Really, universally, relations stop nowhere, and the exquisite problem of the artist is eternally but to draw, by a geometry of his own, the circle within which they shall happily *appear* to do so [James; 5]

I finali consentono una consapevole definizione della geometria di un'opera e mettono in moto un processo di retrospettiva, piuttosto che una

riflessione speculativa necessaria per distinguerlo - il processo *retrospective patterning* [Herrnstein Smith]. Inoltre, a completare il "cerchio" di un romanzo, i finali creano l'illusione della vita interrotta e pronta per l'analisi. Come segmenti compiuti di vite umane e rappresentazioni di esse, le storie invitano l'esame dell'esperienza umana. In parte, valutiamo i finali perché il *patterning retrospettivo* utilizzato per dare un senso ai testi, corrisponde ad un processo utilizzato per dare senso alla vita: il processo di ricerca che ripercorre gli eventi interpretandoli alla luce del "come sono andate le cose". Sia i lettori che i critici letterari hanno un interesse comune nei finali, perché apprezzare i finali è un modo di valutare ed organizzare l'esperienza personale [5].

Riprendendo il concetto di *patterning retrospettivo*, possiamo individuare che ciò che sostiene "un sistema" come afferma James e i "pattern e rhythm" di Forster, riformulazione dell'antico principio della definizione aristotelica di un insieme artistico come "ciò che ha un inizio, uno svolgimento e una fine". Infatti, Torgovnick continua affermando che "Il rapporto formale tra la fine e l'inizio e la metà è quella che chiamo *la forma delle narrazioni [shape of fiction]*. L'interesse per la forma delle narrazioni, nelle strutture interne dell'opera, richiede lo studio della chiusura romanzesca, non solo del finale romanzesco. Inoltre, ribaltando Fowler e il "nothing interesting about closure", la "chiusura" designa il processo con cui un romanzo giunge ad una conclusione opportuna e corretta o, almeno, ciò che l'autore spera o crede sia un'adeguata conclusione.

L'uso del termine chiusura corrisponde a ciò che Barbara Herrnstein Smith ne *Poetic Closure* chiama l'"integrità" di un testo e ciò che David Richter nel *Fable's End* chiama la completezza di un apologo - la sensazione che nulla di necessario è stato omissso da un lavoro. Una chiusura efficace non può essere garantita solo per l'unità o per la consistenza di inizio, metà e fine [Torgovnick, 7].

Né la chiusura effettiva definitivamente annuncia che il lavoro si è concluso o si sono risolti tutti gli elementi estetici e tematici del romanzo. L'uso che si fa del termine in *Closure in the Novel*, differisce leggermente da Smith in *Poetic Closure*, in parte per includere le tendenze ormai utilizzati, in particolare nella letteratura modernista, che lei chiama "anti-closural".

La terminologia deve essere distinta anche da Robert Adams, che In *Strain of Discord: Study on Literary Openness* usa il termine "chiuso" in riferimento al significato completamente risolto. [Adams, 6]

Opere che Smith e Adams avrebbero chiamato "anti-closural" o "open" possono nei termini di Torgovnick, ancora ottenere una chiusura efficace. Il test è l'onestà e l'adeguatezza del rapporto del finale alla inizio e la metà, non il grado di finalit  o risoluzione ottenuta dal finale (molto simile alla compatibilit  nei confronti del canone e del *fanon*). La parola "fine" indica semplicemente l'ultima unit  definibile di lavoro - sezione, scena, capitolo,

pagina paragrafo, frase - a seconda di cosa sembra più appropriato per un determinato testo.

La discussione sulla chiusura comprende la discussione della forma estetica - verbale, metaforica, gestuale e altri pattern formali. Essa comprende anche lo studio dei temi e le idee incarnate nel testo e dei relativi contesti extratestuali che aiutano a formare quei temi e idee, contesti tra cui la vita dell'autore, i suoi tempi, e la sua cultura o le convinzioni circa l'esperienza umana.

Affrontare la finzione per la via della chiusura non è quindi un percorso stretto. I finali, le chiusure rivelano l'essenza del romanzo con particolare chiarezza. Studiare la chiusura consiste nel ripristinare e ri-creare e ri-esperire la finzione con insolita vividezza [Torgovnick, 7]

Riconoscendo l'importanza dei finali, *Il senso della fine* di Frank Kermode ha avuto probabilmente più responsabilità di qualsiasi altra opera unica per l'avvio di un rinnovato interesse critico nei confronti dei finali.

L'opera di Kermode sui finali riflette un interesse generale e teoretico nella tendenza della ricerca di pattern della mente umana. Egli dimostra in modo convincente che le trame e i finali assomigliano ai modi in cui gli uomini utilizzano le altre finzioni per dare un senso al mondo (nella religione, filosofia, scienze) e cambiano come cambiano le idee degli uomini sul mondo.

Egli documenta bene la tensione in tutte le alle altre finzioni umane tra il desiderio di mimare contingenza e il disordine e la necessità opposta di creare coerenza e di sistema [Torgovnick, 7]

Come abbiamo detto in precedenza, *Il senso della fine* usa *La Nausea* di Jean Paul Sartre come punto di partenza e aiuta a comprendere il funzionamento del *retrospective patterning*.

In quel romanzo il narratore Roquentin esprime un'idea anche conosciuta ad Erodoto e gli scrittori della tragedia greca: l'idea che i finali confermano gli schemi sia delle vite umane e testi ma sono sempre sconosciuti alla vita in corso<sup>14</sup>.

Roquentin insiste sul fatto che un finale trasforma:

everything...Instants have stopped piling themselves in a lighthearted way one on the top of the other, they are snapped up by ending of the story [Sartre; 60]

Kermode concorda con Roquentin circa il modo in cui "a piece of information" assume significato in un romanzo:

---

<sup>14</sup> Erodoto dimostra questa credenza quando scrive della vita di Cresos, il quale dopo la caduta del suo impero e la cattura da parte dei Persiani, comprende le parole di Solone "Solo quando la vita di un uomo arriva alla fine in prosperità si può dire che quell'uomo è felice". cfr. Storie; 48.

the beginning implies the end...All that seems fortuitous and contingent in what follows is in fact reserved for a later benefaction of a significance in some concordant structure [Kermode, 148]

Marianna Torgovnick sostiene a giusta causa che lo studio di Kermode è indiscutibilmente superiore. Ma è incompleto in due modi significativi. In primo luogo, la sua enfasi sui risultati teorici è in relativa distanza dai testi reali, tranne forse, da *La Nausea*, non propriamente un romanzo rappresentativo [8].

In secondo luogo, come un articolo di Roy Pascal ha dimostrato, Kermode rimane fondamentalmente ambiguo sulla realtà che contiene principi intrinseci di ordine [1977, 40-50].

Perde di vista a volte come i finali corrispondono ad aspetti molto ordinari dell'esperienza - ad esempio, le speculazioni circa il nostro futuro in termini di "i finali prevedibili" (come il matrimonio, laurea e tutto quello che viene inteso come una segmentazione di potere, di tradizione) alle analisi retrospettive della storia o del nostro passato alla luce del "Come sono andate le cose" e all'osservazione della vita degli altri e i finali che si proiettano per loro [8].

Nella apparente accettazione dell'enfasi di Sartre sulle differenze tra vivere e leggere, Kermode, secondo Torgovnick, ignora altre pertinenti analogie tra i due. I processi di lettura senza conoscere i finali, per esempio, sono un po' come il vivere giorno per giorno: facciamo ipotesi sperimentali di orientamento e senso applicando la nostra esperienza ai dati che incontriamo di solito portano e dire.

Poiché le prime letture coinvolgono la realizzazione e la continua revisione delle congetture, le prime letture sono come il processo dell'esistenza nel presente. Le letture successive, quando la questione del "che cosa succede dopo" non è urgente, differiscono fondamentalmente dalla prima lettura e assomigliano ai modi in cui viviamo il passato.

Alla rilettura, modello e ritmo - le connessioni tra inizi, mezzo e fine, possono essere più facilmente comprese dal lettore e sono rivissute più pienamente. Apprezzare tali connessioni attraverso *retrospective patterning* offre il piacere primario della rilettura, proprio come rivivere i fatti o percepire gli schemi della nostra vita costituisce la base sulla quale noi consideriamo nostro passato [8].

La logica alla base di questo agire, troverà compimento, come vedremo, negli allargamenti dei fan.

### *Epilogo e scena*

Un altro punto affrontato da Marianna Torgovnick riguarda alcuni studi inficiati da una ristretta selezione di testi o una polemica preferenza per alcuni tipi di finali. *Menzogna romantica e verità romanzesca* di René Girard, per esempio, illustra in modo dettagliato solo dei romanzi selezionati di Stendhal, Dostoevskij e Proust, ma si propone di riassumere



la natura di ogni conclusione romanzesca. Secondo Girard, i romanzi terminano con la “conversione”, in cui l'eroe riconosce l'inganno e la qualità mediata del suo desiderio e arriva in tal modo a condividere il punto di vista dell'autore di essere "in grado di scrivere il romanzo".

Qualsiasi testo che non è conforme a questo paradigma è, per Girard, “romantic (romance-like), rather than romanesque (novelistic) [Girard, 18]. Ma convertendo la parola “novelist” da una descrizione di tipo letterario a una valutazione di merito letterario secondo gli standard della narrativa del XIX secolo, Girard ci obbliga a omettere anche molti romanzi (soprattutto quelli non-realistici e modernisti) tra le fila di opere di narrativa.

Un altro noto studio di come finiscono i romanzi, Alan Friedman *The Turn of the Novel*, capovolge Girard. Per Friedman, il finale più vero è quello che avalla “either an ever-widening disorder or a finally open order which embraces all the opposed directions on whatever ethical compass it has brought along for the trip” [188]. Così, finali in cui i personaggi e i lettori finiscono con un “flusso aperto di coscienza”- con un espansa, irrisolta coscienza morale - sono, per Friedman, finali da considerare positivamente. Ricordiamo anche Traversetti con *Explicit: l'immaginario romanzesco e le forme del finale* [2004].

Ma, Torgovnick sostiene che “dal momento che tali finali caratterizzano i lavori modernisti piuttosto che i romanzi del XIX secolo in generale, dobbiamo svalutare un numero significativo di testi se accettiamo i vaghi, criteri polemici di Friedman” [9]. In effetti, la tendenza modernista di critici come Friedman ha praticamente distrutto l'utilità del termine aperto e chiuso per descrivere finali, rendendo “aperto” un termine di approvazione, e “chiuso” un termine collegato con un didatticismo poco avventuroso. Nell'universo seriale, *aperto* non si può intendere alla maniera di Friedman e anche se presentano finali chiusi (pensiamo al finale di *Six Feet Under*) non sono certo collegati con un didatticismo poco avventuroso.

In conclusione, Torgovnick afferma “io voglio tornare all' ipotesi di Friedman che i nuovi finali sono migliori finali, dal momento che il mio approccio alla chiusura ci permetterà di vedere la continuità, come anche le discontinuità e, nelle strategie di chiusura” [10]. Torgovnick per fare ciò sceglie undici romanzi rappresentativi:

*Middlemarch*<sup>15</sup> di George Eliot, *Bleak House*<sup>16</sup> (trad.it. *Casa Desolata*) di Charles Dickens, *War and Peace* di Tolstoj, *The Scarlett Letter* di Hawthorne, *Vanity Fair*<sup>17</sup> di William Makepeace Thackeray; *L'education sentimentale* di Stendhal, *The Portrait of a Lady* di Henry James, 1881; *The Ambassadors* di Henry James, 1903; *The Golden Bowl* di Henry James,

---

<sup>15</sup>Iniziato nel 1869 e poi interrotto. Nel corso dell'anno successivo, la Eliot riprese il lavoro, fondendo in un'unica opera coerente diverse storie, e tra il 1871-72 il romanzo apparve in forma seriale. La prima edizione in un unico volume venne pubblicata nel 1874, e ottenne un'ampia diffusione

<sup>16</sup> Uscito mensilmente fra il marzo 1852 ed il settembre 1853.

<sup>17</sup> Apparso prima in 20 puntate mensili tra il 1847 e il 1848, poi pubblicato come opera unica nel 1848.

1904; *Light in August* di William Faulkner, 1932; *The Waves* di Virginia Woolf, 1931 [10].

I seguenti testi sono stati scelti anche per dare un senso più o meno storico dell'evoluzione del romanzo dal 1848 - in particolare degli sviluppi delle aspettative dei lettori e nel trattamento di temi tipici (come l'importanza della vita familiare, o il rapporto dell'individuo alla società).

I finali di questi romanzi seguono due schemi comuni e due principali pattern formali. Molti sono *epiloghi*, molti sono *scene*, afferma la studiosa [11]. Come definito dal formalista russo Boris Ėjchenbaum, l'epilogo ha due caratteristiche formali: imposta la prospettiva di uno spostamento nell'orientamento tempo-dimensioni, ma fornisce qualche elemento di *nachgeschichte* (dopo-storia) per il personaggio principale [1968a].

La definizione di Ėjchenbaum di epilogo è più inclusiva e meno peggiorativa rispetto alla definizione familiare dell'epilogo, una definizione di contenuto basato sull'idea di congedo di Henry James sulla fine di molti romanzi popolari del XIX come una “distribution at the last of prizes, pensions, husbands, wives, babies, millions, appended paragraph, and cheerful remarks” [833].

La definizione di Ėjchenbaum ci consente di riconoscere epiloghi non solo nei romanzi come quelli di Dickens del XIX secolo, ma anche in opere moderniste come *Light in August* e *The Waves*. Modellato su i finali del dramma, la scena finale presenta un dialogo finale tra due o più personaggi, che è intensamente focalizzata e di solito presentata senza commento autoriale.

La divisione dei finali in generi formali come epilogo e scena potrebbe soddisfare il desiderio di una descrizione delle strategie di chiusura. Ma l'identificazione della forma di una fine, nonostante sia un primo passo necessario, non ci porta abbastanza lontano, nella descrizione sulla chiusura romanzesca. [Torgovnick, 11]. Se seguiamo la definizione di Ėjchenbaum di epilogo, per esempio, tutti questi romanzi terminerebbero con un epilogo: *Pamela*, *Clarissa*, *Tom Jones*, *The Mysteries of Adolph*, i romanzi di Scott, tutti quelli della Austen, la maggior parte di quelli di Dickens, *Jane Eyre*, *Wuthering Heights*, *Vanity Fair*, *The Scarlett Letter*, *The House of the Seven Gables*, *Madame Bovary*, *L'education sentimentale*, *Middlemarch*, *War and Peace*, *Anna Karenina*, *The Way of all Flesh*, *The Waves*, *Women in Love*, *Light in August*, *The Sound and the Fury* [Torgovnick, 11].

Anche una riflessione superficiale in merito alle implicazioni di questa lista rivela che l'etichettatura di fine e “epilogo” non ci dicono molto.

The ending of *Tom Jones* differs significantly from that of the *Middlemarch*, and both differ significantly from that of *The Waves*. Too simply used, the formal label “epilogue” can, then, distort our sense of each ending’s uniqueness. And of course, we could substitute at will the names of any three novels using the same form of ending in the preceding statement [12].

Inoltre, un certo numero di questi epiloghi assomigliano a scene (alcune sono molto simili ai finali puramente scenici di Henry James), oppure includono elementi scenici. Si pensi ai finali di *War and Peace*, *L'education sentimentale*, *Women in Love*, and *Light in August* - tutti i epiloghi, dice Torgovnick, ma tutti anche in un modo o nell'altro finali scenici. E' abbastanza facile definire le forme dei i finali, ma è molto più difficile trovare esempi dalla letteratura che si adattano alle nostre definizioni. "Non possiamo, quindi, spiegare come funziona la chiusura nei romanzi semplicemente etichettando i finali con termini formali come epilogo e scena" [12]. Anche perché la sovrapposizione semantica produce delle distorsioni:

Abbiamo bisogno di completare il nostro senso dei generi formali dei finali con una raccolta di termini per descrivere le strategie di base per la chiusura nei romanzi, termini applicabili a molte forme. Tali condizioni devono descrivere la relazione significativa che influenza la chiusura: il rapporto tra il finale e la forma del romanzo, le preoccupazioni dell'autore, e l'esperienza del lettore. La descrizione delle strategie di chiusura dovrebbe applicarsi altrettanto bene a epiloghi e scene, e deve indicare la differenza tra questi due generi formali nelle loro forme più pure. Idealmente, tali termini dovrebbe essere utile anche per altre forme di finali, e per i i finali nei romanzi piuttosto diverse da quelle di cui discutiamo - romanzi meno interessati nel carattere e trama, nella questione filosofica e morale di quelli che ho scelto, romanzi per esempio come il recente lavoro di autori come Pynchon e Hawkes. Tali condizioni sono possibili, anche se devono essere utilizzati come strumenti descrittivi e analitici piuttosto che sostituiti per l'analisi dei singoli testi [Torgovnick, 12]

Come possiamo distinguere allora tra epilogo e scena? In primo luogo abbiamo bisogno di un insieme di termini per descrivere la relazione del finale con l'inizio e la metà, con la forma della narrativa. Si può iniziare, come suggerisce Torgovnick, con una metafora geometrica già ampiamente utilizzata: la metafora della circolarità. "Quando nel finale di un romanzo richiama chiaramente l'inizio nel linguaggio, nella situazione, nel gruppo di personaggi, o in alcuni di questi modi, la circolarità si può dire controllare il finale" [13]. Uno dei più comuni modelli di chiusura, la circolarità può essere evidente o velata, immediatamente percepita o percepibile solo su un'analisi retrospettiva. Torgovnick fa qui riferimento ad una circolarità debole, non una circolarità *ring composition*, stringata e regolatissima. Quando il linguaggio, la situazione, o un gruppo di personaggi non si riferisce solo all'inizio del lavoro, ma ad una serie di punti del testo, si può parlare di parallelismo come modello di chiusura del romanzo. "Spesso meno evidenti delle strategie di circolarità, le strategie di parallelismo a volte diventano chiare solo su un'analisi retrospettiva. Sia la circolarità e il parallelismo sono metafore geometriche, e si può usare una metafora geometrica terzo per descrivere un altro di pattern di chiusura - ovvero, l' *incompletezza*.

La chiusura incompleta richiama in molti aspetti la chiusura circolare o in parallelo, ma può derivare da deliberate scelte autoriali, o può derivare da un errore accidentale formale, o da qualche combinazione delle due [Torgovnick, 13].

“It is quite different from endings that do what students are never to do at the conclusion of an expository essay - endings that begin a new topic.” [Torgovnick, 13].

Quando un finale introduce un nuovo argomento, l'introduzione di tale argomento, è un gesto deliberato che B.H Smith chiamerebbe "anti-closural" e inaugura un finale che la Torgovnick definisce come tangenziale. Per un esempio di finale tangenziale, Torgovnick prende in analisi *I Falsari* (*Les Faux Monnayeurs*) di André Gide [1925, ed. 2004]. Ne *I Falsari*, il narratore e il personaggio principale, Edouard, trascorre il tempo del romanzo seguendo le avventure di un ragazzo affascinante di nome Bernard. Nell'ultimo paragrafo del romanzo, Edouard diventa “bien curieux” a conoscere il fratello minore di Bernardo, Caloub. Tale nuova conoscenza potrebbe, teoricamente, iniziare un romanzo completamente nuovo [Torgovnick, 12].

Un altro tipo di strategia di chiusura, simile alla fine *tangenziale*, è la strategia che si rintraccia in romanzieri come Balzac e Zola i cui *roman fleuves*, romanzi concepiti come parte di una più grande serie di opere in cui ricompaiono i personaggi in diversi testi, a volte finiscono con il messaggio esplicito "to be continued". Così, l'ultimo capitolo di Honore de Balzac *Illusions Perdues* (in forma un epilogo) ci si riferisce a romanzi futuri per il destino del personaggio principale “Quanto a Lucien, il suo ritorno a Parigi appartiene al settore delle *Scene della vita parigina*<sup>18</sup>” [Balzac]. Dostoevskij conclude *Delitto e castigo*, in un maniera molto simile poiché era nelle sue intenzioni scrivere un seguito [Torgovnick, 13]

Ella pure tutto quel giorno fu agitata e la notte anzi tornò a star male. Ma a tal punto era felice, a tal punto inaspettatamente felice, che quasi ne ebbe paura. Sette anni, solo sette anni! Al principio della loro felicità, in certi istanti, eran pronti tutt'e due a considerare quei sette anni come sette giorni. Egli ignorava perfino che la nuova vita non gli si concedeva per nulla, che bisognava ancora acquistarla a caro prezzo, pagarla con una grande opera nell'avvenire...

Ma qui già comincia una nuova storia, la storia del graduale rinnovarsi di un uomo, la storia della sua graduale rigenerazione, del suo graduale passaggio da un mondo in un altro, dei suoi progressi nella conoscenza di una nuova realtà, fino allora completamente ignota. Questo potrebbe formare argomento di un nuovo racconto; ma il nostro racconto odierno è finito [Dostoevskij 1866, ed. 2011]

L'*explicit* di *Delitto e Castigo*, così preso nella sua interezza ci aiuta a comprendere quella strategia di chiusura che Torgovnick chiama *linkage* dal momento che “un finale come questo collega il romanzo non proprio ai

---

<sup>18</sup> Il ritorno di Lucien a Parigi è narrato in *Splendori e miserie delle cortigiane*

suoi inizi e alla sua parte centrale, ma al corpo di un altro romanzo che non è stato ancora scritto” [15].

Tocca di seguito all’analisi di *overview* e *close-up*: termini analoghi alla distinzione tra "raccontare" (*telling*) e "mostrare" (*showing*) fatta da Henry James e Percy Lubbock [2007, 2008].

Nei finali *panoramica* (*overview endings*), gli autori danno una visione chiara dell’azione principale del romanzo, che immediatamente “acquista senso per il lettore. In un finale panoramica, l’autore o la comprensione del narratore (e per estensione la comprensione del lettore) è spesso superiore a quella dei personaggi” [16].

Autore, narratore e lettore possono conoscere più fatti dei personaggi, e quindi avere il quadro delle azioni sulla base di una conoscenza superiore. Oppure il finale può essere raccontato da un punto molto più avanti nel tempo o più cosmico nella conoscenza di quello a disposizione di personaggi del romanzo. In questo caso, l’autore, narratore e lettore avranno una visione d’insieme non disponibile a personaggi catturati nel loro "middest". In alcuni casi, i personaggi possono condividere la visione d’insieme sulla grande azione del romanzo che hanno sia l’autore che il lettore. E’ il caso in cui protagonista condivide la visione totale dell’autore del romanzo (conforme al paradigma di Girard).

Torgovnick inoltre, per spiegare il senso totalizzante (nella tecnica) dei finali introduce la caratteristica del differimento attraverso *time-shift* [17].

In un finale *close-up*, nessuna distanza temporale separa il finale dal corpo del romanzo. I lettori, come i personaggi, mancheranno - almeno inizialmente - della visione d’insieme resa possibile dalla distanza temporale o dall’azione.

I lettori possono di solito scoprire sia l’adeguatezza del finale e le sue implicazioni per il significato attraverso l’analisi retrospettiva e attraverso la percezione del modello che controlla il finale (se ricade nella circolarità o se si accomoda in un più complesso parallelismo). La definizione finale, dopo questa distinzione è che “gli epiloghi sono spesso finali *panoramica*, mentre i finali scenici sono spesso finali *close-up*” [18].

Ciò che rappresenta un’ulteriore urgenza è il bisogno di una terza serie di termini per descrivere il rapporto tra autore e lettore durante la chiusura. La scivolosità di termini come “autore” e “lettore” provoca qualche difficoltà nella definizione e l’utilizzo di tali termini. Wayne Booth in *The Rhetoric of Fiction* [1983] fornisce una definizione standard della autorità implicita

The implied author chooses, consciously or unconsciously, what we read; we infer him [from his novels] as an ideal, created version of the real man; he is in the sum of his own choices [74].

I critici indicano la differenza tra autore “implicito e reale” utilizzando le virgolette attorno al nome dell’autore “implicito”, ma oggi, tali dispositivi sono in gran parte caduti.

Alcuni scrittori, come Jane Austen, suppongono che ci siano da condividere una varietà di ideali e punti di vista con i loro lettori. Un'altra scrittrice come George Eliot, educa i lettori a condividere punti di vista d'autore entro la fine del romanzo con la sicurezza che questo processo di formazione si svolgerà come un risultato naturale del processo di lettura, senza molta resistenza da parte del lettore. In entrambi i casi, si può descrivere il rapporto tra autore e lettore durante la chiusura come complementare. Nel rapporto di complementarità, il lettore accetta - più o meno acriticamente - sia la stessa fine e qualunque significato (o la mancanza di senso) che l'autore vuole trasmettere. Quando l'autore deve più attivamente convincere il lettore ad accettare e finale, si può descrivere il rapporto tra autore e lettore durante la chiusura come incongruenti [22].

### *Equivocal Endings*

Concludiamo lo spoglio di studi legati ad aspetti del finale con il lavoro di Joyce A. Rowe che legge i finali di *The Scarlet Letter*, *Adventures of Huckleberry Finn*, *The Ambassadors*, *The Great Gatsby* per comprendere come una particolare cultura adatta dei pattern espressivi ai propri bisogni e desideri. Questo ultimo lavoro messo in spoglio per la composizione di uno stato dell'arte abbastanza completo e composito, rientra tra quei tentativi di tassonomica ricostruzione di categorie di finale in riferimento a particolari culture e/o autori. Il suo lavoro, infatti, cerca di legare temi dominanti in una determinata cultura e in un determinato periodo storico (prima e dopo la Guerra Civile americana) con modalità stilistiche che riguardano la chiusura. Quello che è interessante evidenziare e trattenere da un simile studio, molto preciso e focalizzato, è come la determinazione del concetto di influenza sia legata alla tradizione storica.

Quello che Clifford Geertz definisce come *the core of culture*: "the attainment of concepts, the apprehension and application of specific systems of symbolic meaning" che serve come "plans, recipes instructions ... for the governing of behavior" [6]. La disamina di Rowe comincia con il *sense of an ending* che prende le caratteristiche dell'ideologia culturale [3]. In Emerson e anche in Thoreau e Whitman, Rowe rintraccia un'aspirazione unitaria caratterizzata da un ottimismo che sembra calcolato per dissolvere i confini tra pubblico e privato, tra aspetti personali e individuali e sociali dell'esperienza [5].

Nei lavori di Melville e Hawthorne, ognuno dei quali si sofferma sulla possibilità di comprendere l'interezza della natura umana, Rowe ritrova la più complessa risposta al significato delle aspirazioni americane. Ella infatti non ritrova il pattern "happy ending" del romanzo sentimentale.

The novels I am concerned with afford us no version of the traditional comic resolution wherein discord is banished and social harmony restored. Nor, conversely, do they conclude with that tragic resolution in which man comes to accept his place in an impenetrable but nevertheless coherent metaphysical order" [5]

Rowe considera equivoci questi finali poiché

“resist a Romantic recognition and such an implied future for the idealist or his surrogate. At the close of their books, we do not find these protagonists going forward to encounter that "reality of experience" which will feed or shape vision. The notion of experience as a positive value (always a tentative one) has been jettisoned in favor of an equivocal hope” [9].

Per questa ragione, il criticismo che prova a spiegare le anomalie del romanzo americano attribuendogli delle limitazioni, sembra inadeguato per tenere conto dei problemi esplorati.

“I believe that the tension in these endings, taken together with the rejection of Romantic aspiration in the body of the stories, justifies a critical approach that eschews the strait-jacket of formal literary categories and concentrates instead on what, for want of a better term, I can only call narrative logic [6].

*Può l'ékphrasis essere fondante nell'analisi dei finali e delle chiusure?  
Tentativi sulla base della teoria di Mieke Bal*

Dopo aver ripercorso una buona parte degli studi che si sono occupati di finale, è giunto il momento di tentare di approfondire il concetto di *ékphrasis*. La nostra costruzione teorica in grado di rifunzionalizzare il concetto di finale si avvale ora di un'altro concetto. All'interno della più ampia cornice delle opere mondo (prima caratteristica, coordinata teorica principale), oltre alla concezione di epica come aperta e digressiva (seconda caratteristica) e alla dialettica tra Incidents/Episodes (terza caratteristica), riconosciamo un ruolo fondante all' *ékphrasis* nel suo duplice statuto di interruzione e fonte della narratività. Ricordiamo che Lessing [2000], nella sua argomentazione sulla descrizione omerica dello scudo di Achille parla della capacità della parola di disegnare forme, la parte ecfraistica per definizione. Parlando della capacità dell'arte verbale di descrivere azioni, e dunque di “dinamizzare” l'oggetto, Lessing sta implicitamente appellandosi ad una particolare forma descrittiva che oggi conosciamo e indichiamo con il termine della retorica greca *ékphrasis*, che rappresenta un caso particolare di interartisticità e di incontro tra discorso poetico e discorso delle immagini. L'*ékphrasis*, la descrizione delle immagini, è una questione fondamentale nell'ambito della moderna teoria letteraria e degli studi di cultura visuale. Per “tecnica ecfraistica” si intende un procedimento retorico con cui lo scrittore si misurava nella descrizione di un'opera fino a renderla “visibile a parole”. Brani ecfraistici si trovano già in Omero e nella poesia greca di età classica e successivamente l'*ékphrasis* diventa un genere retorico nella cultura della Seconda Sofistica, in particolare con Luciano (II sec. d.C.). Dalla fine del '400, gli artisti rinascimentali come Raffaello si cimentano in una sorta di riconversione dall'*ékphrasis* in pittura e dipingono opere “antiche” ricostruendone i dettagli e l'ordine compositivo, sulla base della descrizione del testo

[Cometa 2004; 2012].

A partire dai celebri *Pensieri sull'imitazione delle opere greche nella pittura e nella scultura* [1755] di Winckelmann le due descrizioni, quella del Laocoonte e quella della Madonna Sistina, sono paradigmatiche e lasciano intravedere modalità di pensiero che definiranno tutto il prosieguo dei rapporti tra letteratura e immagini<sup>19</sup> [Alpers 1983]. Michele Cometa presenta una teoria della descrizione approfondendone le forme, i generi, le funzioni narrative e i legami con la nozione di “regime scopico” maturata nel contesto del dibattito contemporaneo sull'immagine. Come osserva Svetlana Alpers [1984, 190-201], ciò che accomunava la tecnica descrittiva di Vasari a quella degli antichi, è la funzione che veniva ad essa attribuita, ovvero rendere un'immagine vivida agli occhi della mente dell'osservatore:

The function of the descriptions in the Lives is simply to make a picture live for the viewer, no matter where, when, or by whom it was made: Ekphrasis concerns the viewer's education, not the artist's. In this point Vasari concurs not only with Philostratus, but with the majority of people writing description of art at his time. Unlike the technical analysis, *ékphrasis* is not used by Vasari as a critical tool.

L'assunto che giace sotto il nostro tentativo di legare l'*ékphrasis* al finale sta nell'idea che se si riesce a focalizzare la trattazione sulla descrizione si riesce a depotenziare il momento finale e farlo rientrare nella considerazione iniziale, presa da Schlegel, sul fatto che l'epica, per esempio, non finisce, ma si interrompe. Questo permetterebbe a questo primo capitolo di, *si*, fare una ricapitolazione su come è intesa la fine nel romanzo, ma ci condurrebbe subito verso una dimensione peculiare dei testi in oggetto. Vogliamo qui trattenere un lato particolare di quella tecnica, la sua capacità dilatoria, come ricorda Grant Scott in *The rhetoric of dilation: ékphrasis and ideology* [1991].

L'*ékphrasis* ha continuato anche nel Novecento ad alimentare dibattiti e riflessioni volti ad indagare i confini e i punti di incontro tra la letteratura e le arti figurative. Nel dibattito contemporaneo, la tassonomia mette insieme gli incunaboli classici della descrizione (da Omero a Filostrato, da Callistrato a Luciano) e le più recenti evocazioni verbali letterarie di immagini reali o fittizie. Ma in questa sede, l'*ékphrasis* non rappresenta, in una visione logocentrica, l'atto di prevaricazione più esplicito della parola sull'immagine. La volontà e la capacità dilatoria dell'*ékphrasis* si pongono così come tasselli nella teoria della “descrizione” e adatti a parlare di spazializzazione, di allargamento del mondo finzionale. Qualsiasi *ékphrasis*, dunque, gioca inevitabilmente nel terreno della liminalità, poiché è una descrizione che tiene viva la sua coscienza narrativa, che evoca una dimensione spaziale pur rimanendo connessa alla temporalità del suo mezzo, ed inoltre esprime il desiderio di passare dall'arbitrarietà del suo segno alla trasparenza del

---

<sup>19</sup> Svetlana Alpers sposta l'attenzione della critica dell'arte verso il contesto della pittura del Seicento olandese, che definisce una pittura descrittiva, interessata a scene domestiche e d'interni, per differenziarla dalla pittura narrativa, tipica del Rinascimento italiano.



segno naturale. Questa sintomatologia variegata spiega anche la flessibilità della diagnosi efrastica e, dunque, il fatto che il termine *ékphrasis* si presti a più definizioni, a volte anche contrastanti [Mazzara 2007, 60-63]

In questa sede useremo il termine secondo gli studi di Mieke Bal, secondo la quale la descrizione è funzionale alla costruzione del mondo narrativo. Nella *Critica della descrizione*, Mieke Bal [2002] prova a capovolgere la prospettiva tradizionale per dare vita ad una narratologia centrata sulla descrizione, che, ben lontana dall'essere un elemento estraneo, ha un posto privilegiato nel cuore del genere romanzesco. Ricordiamo inoltre, che la descrizione è una forma di costruzione di mondi, ma ben distinta dall'illusione della rappresentazione mimetica. Come afferma Bal "non c'è niente di realistico in essa" [224].

Si vedrà che la tensione tra la descrizione di oggetti e individui - gli elementi stabili della *fabula* - e la narrazione di azioni o di eventi - gli elementi dinamici - caratterizza anche brani descrittivi relativamente autonomi; l'*ékphrasis* stessa è tanto narrativa quanto descrittiva. La descrizione non ferma affatto lo scorrere del tempo, ma piuttosto lo rallenta, per esplorarlo meglio nella sua essenziale eterogeneità. La qualità *epidittica* e dimostrativa della descrizione è complementare alla sua natura *efrastica* [190]. Come abbiamo più volte sottolineato, questo interessamento all'*ékphrasis* spiega in maniera più profonda quella dialettica tra *Incidents/Episodes* di Henry Home [1762; 1843].

Da queste premesse si può giungere a concepire la descrizione come motore della narrazione, e non viceversa. Di descrizione in descrizione, il lettore aderisce (Bal sta parlando di *Nanà*), si appassiona e a volte resiste, anche, all'invito a costruire quel mondo, immaginario ma coerente, in cui possono avere luogo gli eventi raccontati. Nella maggioranza dei casi - nella narrativa che chiamiamo realista, ma solo perché ci avvince - questo tipo di lettura rende le descrizioni del tutto naturali. In rari casi, ma significativi, la discrepanza tra le descrizioni del mondo e il mondo cui danno forma disturba invece il lettore rendendolo consapevole della sua incapacità di "leggere": "accade con la letteratura postmoderna" [190].

Mieke Bal abbozza una narratologia descrittiva, trattando della funzione deittica, che interessa il lato spaziale e temporale, del discorso descrittivo. Con una forma di deissi interna al romanzo, la fitta rete di rimandi della descrizione, che opera come è ovvio solo entro l'universo claustrofobico del romanzo, lega gli elementi narrativi a quelli descrittivi, i quali si rivelano essere i nuclei vitali, i fuochi, dei mondi di finzione, piuttosto che i nuclei della pestilenza narrativa, come li hanno sempre considerati la teoria narrativa e la retorica tradizionali. In questa concezione rinnovata della descrizione come motore narrativo e motore per la densità finzionale, le parole di Moretti sulla periferia testuale delle opere mondo sembrano essere l'incastro giusto per comprendere questa rivoluzione della forma finale nel contesto contemporaneo che eredita alcuni di questi nuclei di dubbi della teoria e li porta a risoluzione (spesso anche

inconsapevolmente). Gli universi seriali contemporanei si pongono, grazie a questi due precedenti, nell'ottica di una dis-omogeneità connaturata al mondo contemporaneo in cui a lato dell'azione si trovano episodi che funzionano come uno spazio altro, dove un'innovazione ha il tempo di sviluppare e consolidare le nuove capacità e peculiarità (si pensi al meccanismo di cesellatura del background di personaggi non *recurring* nelle serie contemporanee, o al meccanismo di rendere la periferia un nuovo centro come nello spin-off). Nella conclusione Bal prova a coordinare le varie funzioni della descrizione in una descrittologia unitaria, in cui il romanzo si può definire proprio come tutto ciò che cresce e germoglia dal paradossale "de" di "de-scrivere": scrivendo *di* qualcosa, il romanzo la de-scrive. (originale *un-writing*) [223]

Ciò sembra interessante al nostro studio è che in questo frame, le descrizioni sono potenzialmente senza fine e adombrano l'incapacità del romanzo di concludersi. "La coazione a rendere verosimili le descrizioni inserendole in una cornice narrativa è sintomatica dell'ansia suscitata dalle descrizioni stesse: bisogna contenerle perché sono, per definizione, senza limiti" [224].

La descrizione è sempre stata un problema, e la sua anarchia è apparsa sempre violenta, sostiene l'autrice. L'*ékphrasis*, che uccide mentre descrive epiditticamente nei dettagli - come nel caso di Shakespeare - dà un'idea della potenza del discorso descrittivo. Questa frammentazione colpisce e uccide anche lo stesso romanzo, disintegrandolo nella serie di dettagli descrittivi. La padronanza sul tempo è dunque per eccellenza il banco di prova del romanzo. Tutti i fili della ricerca finiscono col medesimo modo: l'impossibilità di stabilire dei limiti. Legando, la descrizione slega.

Mieke Bal si sofferma su *Madame Bovary*: significativamente, e con una sorta di ribaltamento rispetto al perturbante finale di *Nanà*, la morte di Emma non chiude il romanzo. Sia l'inizio che la fine restano fuori dalla cornice diegetica. L'inizio, che contiene ancora traccia del narratore, precede il romanzo vero e proprio, mentre la vera fine, che si prolunga oltre se stessa, sta oltre la fine dell'opera. E questo sia in termini di *fabula* che di discorso, perché il romanzo include nella sua voracità ogni specie di discorso.

E' in questa tensione tra un testo con un principio e una fine (cioè esteticamente corretto secondo Aristotele) e una tessitura illimitata, la cui compattezza deittica non obbedisce alle leggi di natura né a quelle di realtà, che si colloca la natura del romanzo. Ed è per questo motivo che l'*ékphrasis* anche nei nostri casi potrà mostrare "la sua anarchia violenta" [225].

Per uno sviluppo storico di questa ardita generalizzazione, si può utilmente rielaborare e recuperare l'analisi strutturalista della descrizione. La tipologia storicizzante di Lodge, basata sull'uso delle figure retoriche, può essere estesa alle forme di deissi fuori controllo come quella che abbiamo visto all'opera nel brano di Flaubert.

Le figure, infatti, sono sineddoci dell'eterogeneità dei mondi: un'eterogeneità che tende ad espandersi via via che ogni epoca strania e de-naturalizza ciò che i suoi predecessori avevano faticosamente legato assieme. Una storia descrittologica del romanzo diventa così una storia di legami. La descrizione unifica elementi e aspetti altrimenti sconnessi, qualunque sia il loro statuto ontologico. Ciò che deve essere unito, ciò che sembra sconnesso, dipende di volta in volta dalla relazione tra romanzo e mondo (dei lettori).

“La descrizione - conclude Bal - è dunque una forma di costruzione dei mondi, ma ben distinta dall'illusione della rappresentazione mimetica. Non c'è niente di realistico in essa: anzi, la fiction crea dei mondi, e insieme disfa (l'ovvietà di) quella forma di costruzione del mondo che pensiamo di conoscere” [226]. Questa definizione risulta la più pertinente per il nostro topic. La descrizione, nel suo *adombrare la capacità del romanzo di concludersi*, si sedimenta in quelle caratteristiche contemporanee che fondano la struttura dell'universo seriale: l'*overdesign*, in questo modo, si pone come discendente (rifunzionalizzato) che depotenzia il momento finale e disinnescava del tutto quell'impianto finalistico e teleologico che non permette di cogliere a pieno il senso del finale in un mondo complesso. Sinora questo primo capitolo ha visto una costruzione altalenante, diviso tra la spinta compilativa e il tentativo di costruzione di un impianto teorico che permettesse di comprendere su cosa si può basare l'evoluzione morfologica. Nell'approfondimento dell'epica e dell'opera mondo il tentativo è la messa in risalto del procedimento e dell'evoluzione morfologica alla base (ovvero quella inversione del bachtiniano *monologismo vs polifonia*) dell'evoluzione della forma. Nell'approfondimento degli studi sul romanzo, si nota come il principale motore sia la spinta tassonomica e in cui la fine è un problema di *risolvere*, piuttosto che una difficoltà *desiderabile*. A questa divisione che si è venuta a creare man mano che procedeva l'analisi dell'argomento, vi è d'aggiungere la singolare e atipica analisi del senso della fine di Frank Kermode. Essa si staglia nel panorama degli studi sul finale come un'opera di coltissima eleganza che tenta, non tanto un'analisi di alcuni romanzi (come Torgovnick obietta alla trattazione kermodiana) ma opera una sofisticata analisi del retaggio millenaristico che anima tutte le narrazioni, una sorta di apocalisse costante che aleggia sulla finzione. Ma vediamo nel dettaglio.

#### *Frank Kermode e il senso della fine*

Arriviamo ora ad uno dei libri più importanti che si concentrano sul senso della fine. Il libro *The Sense of Ending* di Frank Kermode mette in relazione le terminazioni della tradizione letteraria occidentale con i grandi paradigmi apocalittici della cultura giudaico-cristiana.

Egli ritiene che questi tipi di immaginari continuino a stare “alla base modi di dare un senso al mondo dove ci troviamo, nel *middes*”.

I shall be talking not only about the persistence of fictions but about their truth, and also about their decay. [4]

Comincio discutendo le finzioni della Fine (sic) - i modi in cui, sotto varie pressioni esistenziali, l'umanità ha immaginato la fine del mondo. Questo fornirà indizi sui modi in cui queste finzioni, che hanno inizio e fine consonante e vanno inaspettatamente d'accordo con immagini precedenti - soddisfano le nostre esigenze. Iniziamo dunque con Apocalisse, che si conclude, trasforma, ed è concordante [Kermode, 16]

Parlando in generale, il pensiero apocalittico appartiene ad un'idea del mondo rettilinea piuttosto che ciclica e anche nel pensiero ebraico, fino a che non venne meno la profezia, non ci fu un vero e proprio pensiero dell'Apocalisse, pensiero che, invece, appare nel periodo che gli studiosi chiamano Intertestamentario [17].

L'idea base, comunque, è quella di un'ordinata serie di avvenimenti che finiscono, non in un grande Nuovo Anno, ma in un Sabbath finale. Avvenimenti che traggono il loro significato da un sistema unitario e non dalla loro corrispondenza con avvenimenti di altri cicli [17].

Ciò cambia gli avvenimenti stessi e le loro relazioni temporali. Sappiamo che, in Omero, gli episodi dell'*Odissea* sono riferiti ad un rituale ciclico; il tempo che intercorre fra di loro è insignificante o addirittura nullo. Virgilio, invece, descrivendo il viaggio di Enea dalla città di Troia distrutta a Roma, che rappresenta l'impero senza fine, è più vicino alla tradizionale immagine dell'Apocalisse, ed è per questo che il suo *imperium* è stato usato dal pensiero occidentale, dominato dall'idea dell'Apocalisse, per definire la città di Dio. Nel viaggio di Enea gli episodi sono raccontati dal "di dentro"; vivono proiettati nell'ombra di una fine [18]. Auerbach fa un discorso analogo, nel capitolo iniziale di *Mimesis*, contrapponendo la storia della ferita di Odisseo alla storia del sacrificio di Isacco; laddove la seconda storia subisce continue modificazioni in rapporto a ciò che si conosce del piano divino che abbraccia la Creazione e i Giorni Finali: è sempre aperta alla storia, alla reinterpretazione nei termini delle diverse interpretazioni del mondo stabilite dall'uomo. L'*Odissea*, secondo Kermode, in questo senso, non si può dire "aperta" [cfr. pag. 57]. Virgilio e la Genesi appartengono ad un nostro mondo di idee condizionate dal pensiero della fine. Secondo Kermode, l'idea della Fine ha per noi perduto il suo primitivo significato di *imminenza*, ma la sua ombra è tuttora proiettata sulle nostre tormentate invenzioni; possiamo dire che l'idea della fine è una idea *immanente* [18].

"E' certo che, nei loro caratteri generali, le finzioni si son discostate dalla semplicità del paradigma, son diventate più aperte. Eppure conservano ugualmente - e sarà così finché l'uomo continuerà ad essere profeta - un contatto tangibile con le semplici immagini del mondo. L'Apocalisse è un esempio radicale di queste finzioni ed è sorgente di finzioni nuove: simbolo e sorgente di finzioni [18]".

Quando Kermode prende in considerazione la Bibbia, lo fa considerandola un tradizionale modello di storia. Inizia con un inizio (in principio e finisce

con una immagine della fine); il primo libro è la Genesi, l'ultimo è l'Apocalisse. Idealmente, è una struttura interamente concordante: la fine è in armonia con l'inizio, il centro con l'inizio e con la fine. All'interno di questa struttura Kermode arriverà a dire

gli uomini, come i poeti, quando nascono irrompono nel mezzo, *in medias res*; muoiono anche *in mediis rebus* e, per dare un senso al loro breve respiro, hanno bisogno di crearsi una fittizia armonia fra inizio e fine [19].

E ancora:

durante la nostra sopravvivenza ci costruiamo delle piccole immagini di momenti che possono avere un significato di fine; e andiamo avanti creando delle "epoche" [20].

Fowler osserva che se fossimo sempre seri quando parliamo di "fine di un'epoca" dovremmo vivere in una perenne transizione; anche Harold Rosenberg, ne *La tradizione del nuovo* [1964], ha affermato ciò. Gli studiosi sono consacrati al concetto di epoca e i filosofi - soprattutto Ortega y Gasset [1958] e Jaspers [1978] - hanno cercato di dare, a questo concetto, una definizione.

La gran parte delle interpretazioni dell'Apocalisse prevede che la fine sia assai vicina. Di conseguenza si è sempre dovuto riesaminare l'allegoria storica. L'apocalisse può venir meno a delle conferme senza, per questo, subire nessun discredito "This is part of its extraordinary resilience", sostiene [20]. Riesce ad assorbire mutamenti e anche apocalisse rivali. Sopporta alterazioni e le sofisticazioni della storiografia. Può diffondersi, mescolata con altre varietà di finzioni, per esempio, o i miti di Impero e Decadenza - e sopravvivere in forme assolutamente semplici (*naive*, in originale) [21].

Quando Kermode cita lo studio di Focillon sull'anno mille [1998], si riflette l'interesse dell'autore per il modo in cui, non solo il millennio, ma anche il secolo e le altre divisioni cronologiche, sostanzialmente arbitrarie - *saecula* - vengono create per sopportare il peso delle nostre ansietà e delle nostre speranze: sono queste, come, afferma Focillon, scadenze atemporalmente che noi proiettiamo nella storia istituendo un perenne calendario dell'ansietà umana [23].

Ci sono *saecula* famosi, immagini della Fine di cui ciascuno di noi è a conoscenza e da cui possiamo trarre tormentati conforti, come è stato per il *fin de siècle* del XIX, quando tutti gli elementi del paradigma apocalittico erano chiaramente presenti [24].

Ma c'è un elemento importante in questo modello apocalittico che Kermode rintraccia: si tratta del mito della Transizione.

Prima della Fine c'è un periodo che non appartiene decisamente né alla Fine né al *saeculum* che la precede e che ha le sue proprie caratteristiche; un periodo che non ha avuto nome sino al dodicesimo secolo [25].

Gli uomini che sono nel mezzo, fanno considerevoli investimenti della loro immaginazione in disegni ideali coerenti, in modelli, cioè, che, per avere una fine, rendono possibile una giusta consonanza con le origini e con la metà. E' per questo che l'idea della fine non potrà mai essere smentita definitivamente [30]. Nello stesso tempo, però, gli uomini sentono anche, quando sono svegli e lucidi, il bisogno di mostrare un rispetto deciso per le cose così come stanno; di qui la necessità ricorrente degli aggiustamenti con la realtà. [26]

Tutto questo riguarda anche i plot letterari, immagini della grandiosa consonanza del tempo: si può notare, qui, la stessa coesistenza fra ingenua credulità e scetticismo che si riscontra nel pensiero apocalittico. Parlando in termini generali, il racconto popolare secondo Kermode rimane più strettamente legato a convenzioni stabilite; i romanzi che l'aristocrazia culturale chiama "maggiori" tendono invece a variarle, e a variarle sempre di più man mano che il tempo passa. Kermode riferendosi alla smentita delle diverse attese della fine, dichiara, "un racconto che procede in maniera piana verso la sua logica conclusione, verso la fine, sarebbe molto più vicino al mito di quanto non lo siano il romanzo e il dramma" [31]. A tal proposito viene ripresa la funzione della peripezia, definita l'equivalente, in narrativa, dell'ironia in retorica, presente in ogni racconto che abbia un minimo di congegno strutturale. La definizione di peripezia legata alla segmentazione è quella di una mancata conferma seguita da una consonanza. Il significato di queste aspettative deluse è da mettere in relazione con il nostro desiderio di pervenire a rivelazioni o a riconoscimenti attraverso un itinerario che sia inatteso e istruttivo insieme. Un itinerario che insieme contempi una depotenziata teleologia e un rinnovato *retrospective patterning*. Attraverso l'assorbimento della peripezia, non si fa altro che confermare quel riaggiustamento delle aspettative, in vista della fine, che è una delle caratteristiche tipiche del pensiero apocalittico [31].

Tale grado di rigidità è un argomento di profondo interesse nello studio della narrativa. Come caso estremo si possono trovare certi romanzi, probabilmente contemporanei, nei quali l'allontanamento dai modelli di base, la peripezia inizia con la prima frase. Le attese schematiche del lettore sono scoraggiate immediatamente. dal momento che, di regola, cerchiamo il massimo della peripezia (in questo significato esteso) nella narrativa a noi contemporanea, per me l'esempio migliore è quello di Alain Robbe Grillet. Egli si rifiuta di parlare della sua teoria del romanzo. Sono i vecchi, che parlano della necessità d'intreccio, caratteri e così via, che hanno teorie su cui discutere. Senza di loro, è possibile raggiungere un realismo nuovo, una narrativa in cui "le temps se trouve coupé de la temporalité. Il ne coule plus. [32]

Avremo, così, un romanzo in cui il lettore non troverà nessuna delle gratifiche che gli venivano da false connessioni temporali, da false causalità, da descrizioni falsamente infallibili o da "limpide" storie. Il nuovo romanzo "si ripete, si biforca, si modifica, si contraddice, non accumula mai abbastanza materiale da costituire un passato: e così una storia nel senso

tradizionale della parola” [32]. Al lettore non sono offerte facili soddisfazioni, gli sono offerti stimoli ad una cooperazione creativa.

Quando Robbe-Grillet scrisse *Les Gommages*, scrive Kermode, egli senza dubbio, fece un lavoro di sottilizzazione di certe raffinate convenzioni narrative usate da Simenon nei romanzi di Maigret; ma se in questi ultimi l'oscurità dell'intreccio riceve, alla fine, logiche schiarite, in quelli di Robbe Grillet questa esigenza è scomparsa. Versioni opposte degli stessi avvenimenti possono coesistere senza bisogno di alcun accordo finale [34]. Questa comunque non è una conclusione vecchio tipo, la conclusione che risponde raffinatamente alle attese di ordine temporale è quella che Henry James (nella prefazione a *Roderick Hudson*) ha descritto come una “distribuzione finale di premi, pensioni, mariti, mogli, bambini, milioni, paragrafi aggiunti e allegre osservazioni”. Anche Camus si è servito di un inizio e di una fine convenzionali per un uso originale;

perché senza l'inizio e la fine, sarebbe certamente molto meno facile poter sostenere - come ora, invece, si fa - che il libro parla effettivamente della occupazione o di altri argomenti ancora più astratti dal contesto. La peripezia è presente nel romanzo e va bene, ma mettendo l'accento su quelle regole convenzionali che la rendono possibile [35].

Kermode continua la sua analisi, avvincente e complessa, con il riferimento a *La Peste*, che definisce “superdeterminato”, e la cui fine può essere letta in molteplici chiavi di lettura proprio a causa di quel suo modo di procedere sottilmente antiparadigmatico. Anche perché il romanzo contiene anche l'inizio di un altro romanzo, diverso e estremamente convenzionale, e le prediche sono allo stesso tempo peripezie.

*La Peste*, dice Kermode, è molto più romanzo di quanto non lo sia *Dans Le Labyrinthe*, eppure ha i suoi congegni antiromanzeschi [31].

Secondo Kermonde, nel *nouveau roman* di Robbe-Grillet c'è un tentativo di cambiamento copernicano - nelle relazioni fra modello e testo. In Camus il contrappunto è meno dottrinario.

Tali romanzi rappresentano, a vari livelli, quella negazione di semplici aspettative, come per esempio quelle che riguardano il futuro, che costituisce per noi la peripezia (ben vicina ai meccanismi di *retrospective patterning*).

Una fine naturalmente, non ci può venire rifiutata; il fatto che posseggano una fine è uno dei maggiori motivi di fascino dei libri [37].

Ma a meno di non essere estremamente ingenui, come lo sono ancora alcune sette apocalittiche, noi non chiediamo ai libri di procedere verso la fine esattamente nei modi che abbiamo immaginato. Cioè solo dalle opere più banali possiamo aspettarci la conferma di schemi preesistenti [38].

Con un movimento particolare, Kermode chiama in causa lo “scetticismo della aristocrazia culturale”, quel fattore che opera nella persona del lettore

come richiesta di relazioni, fra romanzo e modelli, sempre mutevoli e sempre più sottili; e che sono proprio queste aspettative a dar la possibilità allo scrittore di lavorare con la fantasia per affrontarle e superarle. Dirà, “è certo comunque, che, quando i romanzi soddisfano l’aristocrazia culturale, in questi casi i modelli sono sempre attenuati o offuscati. La pressione della realtà su di noi è sempre mutevole [38]”.

Su questo movimento costante, ancora:

dal momento che continuiamo a “fissare delle leggi per la natura” - continueremo sempre ad avere relazioni con dei modelli e continueremo sempre a cambiarli per renderli operanti. Se non è possibile liberarsi dei modelli, si deve almeno fare in modo che abbiano un significato [38].

Se questo è vero per le conclusioni letterarie, è altrettanto vero per le risposte teologiche all’apocalisse. I primi Cristiani, dice Kermode, ebbero una dura esperienza di delusione e il testo di San Marco, che era il meno incline alle verità assolute, divenne importante [40].

Essi avevano abolito, come dice Bultmann [1951], la storia in favore dell’escatologia; ma c’era un taglio prematuro. Già in San Paolo e in San Giovanni c’è una tendenza a pensare la Fine come un avvenimento possibile in ogni momento; fu allora che nacque il concetto moderno di *crisi*: San Giovanni usa la parola greca, che vuol dire insieme “giudizio” e “separazione”. A maggior ragione, il presente inteso come “tempo fra”, venne a giustificare non il tempo fra la propria nascita e la *parousia*, ma fra la propria nascita e la propria morte. Questo orientamento sposta l’angoscia del “pensiero della Fine” verso il presente, verso il momento della crisi, e si compie quello spostamento tra Fine non più imminente, ma immanente [39].

Qual è la ricaduta di questo spostamento?

Cosicché, non è più soltanto il tempo che verrà ad avere significato escatologico, ma l’intera storia e l’arco della vita individuale: dipendono da una Fine che è, ora, immanente [...]

S. Agostino dice che nel terrore della Fine era mascherato quello della propria morte, e Winkhofer che ogni morte è una ricorrente Parousia. Ma l’apocalisse, che includeva e rimpiazzava la profezia, doveva lei stessa, a sua volta, essere inclusa nella tragedia; e la tragedia perse di grandiosità e altezza quando il suo punto di riferimento divenne la morte individuale.

Tanto l’apocalisse letteraria che quella teologica hanno scelto di concentrarsi su ciò che era solo un aspetto dell’originario modello apocalittico; è stato questo il modo in cui hanno risposto alla realtà moderna.



Karl Popper ha definito lo storicismo come “sostituzione, al posto della coscienza, della profezia storica”, e della moderna escatologia, invece, si può dire che questa ha fatto esattamente l'opposto e cioè ha sostituito la coscienza, o qualcosa di più sottile, al posto della profezia storica (si pensi alla posizione di Jaspers, il quale diceva che vivere vuol dire vivere la crisi) [40].

E ancora:

In un mondo che può o non può avere una fine temporale, gli esseri umani hanno un'immagine di se stessi molto simile a quella che San Paolo aveva degli antichi cristiani, uomini sulla quale incombe la fine di tutte le epoche; e queste fini piombano sui momenti dell'esperienza umana [42].

Ciò che fa Kermode è vedere in che maniera quello che si chiamava “semplice pensiero apocalittico” si è modificato per produrre (sotto la spinta e l'importanza dei nuovi sistemi di conoscenza della tecnologia, dei cambiamenti sociali, delle stesse decisioni umane) un'immagine della fine che ha soltanto vaghi rapporti con la vecchia apocalisse profetica e con i suoi semplici concetti di decadenza, impero, transizione, cielo e terra.

La smentita delle prime profezie escatologiche spostò il dramma sulla morte individuale e sui sacramenti; nel periodo in cui i poeti epici resuscitavano l'escatologia con mira imperiale, fu sempre più difficile pensare alla Fine come ad un evento storico imminente, e lo stesso incidentalmente, avvenne per l'inizio; e così la durata e la struttura dell'epoca sopportarono sempre di meno i simboli apocalittici che erano fioriti nelle illuminazioni medioevali. Fu in questo momento che i terrori dell'apocalisse vennero assorbiti dalla tragedia.

Questo processo di assorbimento e riconfigurazione è quello che ci aiuta a comprendere il processo, instancabile, di modifica dei modelli e il retaggio apocalittico che i finali trattengono.

Ma il retaggio e la permanenza dei modelli vecchi preoccupano Kermode che vede che in qualche maniera, essi influenzano il nostro modo di spiegare la realtà. Il concetto di crisi, per esempio, è un concetto che ci è a tutti fin troppo familiare così come ci sono familiari le discussioni che lo accompagnano: eppure ecco, dalla crisi esiste un mito, ed è un mito assai profondo e complesso. Lo potremmo, forse, capire meglio se potessimo ridurlo dal suo stato di mito ad uno stato narrativo, afferma [41].

Ciò è possibile, nell'analisi di Kermode, grazie al riferimento con quello che Focillon chiama “misticismo secolare” e di alcuni elementi del mito-crisi: la coesistenza o il fiorire, per esempio, di molti temi apocalittici, apparentemente disparati, come decadenza e impero, in momenti storici che altrimenti non avevano rapporto apparente:

La transizione gioachimita è l'antenato storico del moderno concetto di crisi; affermando di vivere in un periodo di perenne transizione, noi non abbiamo fatto altro che elevare un periodo interstiziale a “epoca” a vero e proprio *saeculum*; e transizione nell'arte e nella tecnologia vuol dire, ovviamente, crisi nella morale e nella

politica. E così, mutati dalle nostre speciali pressioni, attenuati dal nostro scetticismo, i modelli apocalittici continuano ad essere alla base dei nostri modi di spiegarci la realtà [42].

Per riassumere: quando si parla di quell'attività critica che consiste essenzialmente nello spiegare alcuni dei nostri modi fondamentali di spiegarci la realtà, l'Apocalisse e i temi che le sono connessi hanno una eccezionale forza di vitalità. Le categorie apocalittiche, impero, decadenza e rinnovamento, progresso e catastrofe, si nutrono della storia e sono alla base delle spiegazioni del mondo che diamo dal nostro punto di vista, dal punto in cui stiamo: e cioè "nel mezzo" [43].

La "demitologizzazione" della Tragedia e della Fine, nella narrativa moderna, perde la sua incidenza, per cui - come fanno i teologi per l'Apocalisse - pensiamo alla fine come ad un fatto immanente piuttosto che imminente.

Attraverso questa demitologizzazione, si ragiona in termini di crisi piuttosto che di fine temporale e si dà importanza ai colpi di scena e alla peripezie. E' sintomo di questo spostamento da imminente a immanente anche il momento in cui, parlando di conflitto, che esiste in ogni romanzo, "fra modelli predeterminati e personaggi che, all'interno del romanzo, hanno la libertà, facciamo la nostra scelta nel senso di una alterazione della struttura e delle relazioni fra inizio, metà e fine" [44]. Le semplici profezie apocalittiche implicavano una stretta concordanza tra inizio, metà e fine. Tale armonia resta sempre un desiderio profondo, ma è difficile ottenerla quando l'inizio si perde nelle oscurità del passato e nell'abisso del tempo, e la fine non si riesce a prevedere. Cambia, allora, secondo Kermode, la nostra idea di tempo, i romanzi si adeguano alla nuova complessità delle spiegazioni che diamo della realtà, queste stesse spiegazioni si complicano. "Il conforto che chiediamo ora alla narrativa è un conforto più difficile di quello che l'arcangelo offriva ad Adamo" [44].

Kermode continua spiegando alcuni dei modi con cui cambia questo motivo e di stabilire la relazione che c'è tra l'apocalisse e le sempre mutevoli finzioni degli uomini nati e morti "nel mezzo". Ammette subito che si tratta di un discorso vasto, perché lo strumento di mutamento è l'immaginazione umana.

Cambia non solo il romanzo, ma anche la struttura del tempo e della realtà. Una delle cose più calzanti, a questo proposito, fu detta da Stevens in una delle sue massime; ed è con questa frase suggestiva che voglio segnare il passaggio da una parte all'altra del mio discorso: L'immaginazione nasce sempre alla fine di un'epoca [47].

Cercheremo ora di vedere che significato ha questa affermazione, in relazione al nostro problema che è quello di far luce sui modi con cui diamo un senso alla realtà.

Nel secondo capitolo Kermode concentra l'attenzione sulle finzioni escatologiche, sulle immagini della Fine, in relazione all'apocalisse stessa. Queste finzioni escatologiche sono analoghe alle costruzioni letterarie, per mezzo delle quali s'impone, al tempo storico, degli altri modelli; Per giustificare questa analogia ricorda i vari mutamenti dei romanzi dai modelli di base: il modo con cui i vari modelli venivano modificati, doveva essere messo in relazione non ad un'idea di Fine comune, ma al concetto di morte individuale, di crisi o di epoca.

Ho detto che, in letteratura, il cambiamento avveniva nello stesso modo: le crisi e la morte individuale del personaggio succedevano a quei miti che intendevano, invece, mettere in relazione l'esperienza del singolo con momenti universali di inizio e di fine [49].

I grandi cambiamenti, specialmente in epoche recenti, hanno mutato l'atteggiamento nei confronti del romanzo in generale diventando sempre più sofisticato:

anche se ho l'impressione che, in questo nostro "dare un senso" al mondo, non si provi ancora il bisogno - più difficile che mai da soddisfare, perché, intanto lo scetticismo è cresciuto - di sperimentare quella concordanza di inizio, metà e fine che è l'essenza delle nostre finzioni esplicative. Soprattutto quando queste appartengono a quelle tradizioni culturali che considerano il tempo storico essenzialmente rettilineo e non ciclico [50].

Il modo in cui Kermode ricorre poi all'uso delle parole "finzione" e "concordanza" riflette anche il nesso tra finzioni letterarie e tutte le altre. Se si prendono i romanzi moderni, dice, è fuori di dubbio che da quando "Nietzsche ha generalizzato e sviluppato le speculazioni kantiane, la letteratura ha affermato, con sempre maggiore autorità, il suo diritto ad una scelta arbitraria e privata delle regole narrative" [...] "allo stesso modo la biografia storica è diventata una disciplina più tortuosa e dubbiosa, quando ci siamo resi conto che i suoi metodi dipendono, in maniera insospettata, dai miti e dalle finzioni [51].

Ciò ha portato ad alcune strane distorsioni: si pensava che un tale atteggiamento del pensiero voleva significare, quando la finzione corrispondesse alla realtà, bisognava rimandare perennemente la Fine: fare, cioè, di tutto questo, una costruzione fantastica, un momento immaginario in cui, alla fine, il mondo delle cose e il *mondo* delle finzioni si confonderanno [53].

Questa costruzione fantastica - di cui Stevens [1943] si occupa soprattutto nella parte finale di *Notes Toward a Supreme Fiction* - questa immagine della fine, è come gli infiniti "più uno" o i numeri immaginari della matematica, qualcosa che sappiamo che non esiste, ma che ci aiuta a dare un senso e a muoverci nel mondo [Kermode,51].

A quanto diceva Hans Vaihinger [1924] il *come se* della finzione si distingue anche dalla ipotesi, perché non è in discussione il fatto che, alla fine del procedimento di ricerca, verrà fatto cadere. In qualche modo questo è vero per le finzioni letterarie. Non corriamo mai il pericolo di pensare che la morte di King Lear, che contiene tanti significati, è vera [Kermode, 52].

L'opinione di Kermode sul nesso finzione e fine imminente/immanente è, dunque, che le finzioni letterarie appartengono a quella categoria di finzioni che Vaihinger chiama "consapevolmente false". Esse, cioè, non sono soggette, come le ipotesi, né a conferme né a smentite: possono tutt'al più una volta perduta la loro efficacia reale, venire dimenticate [Kermode, 54].

In questo le costruzioni fantastiche della letteratura sono simili alle costruzioni della matematica, della scienza, della giurisprudenza e differiscono da quelle della teologia solo perché, per le finzioni religiose, è più difficile liberarsi dei propri "depositi" mitici.

Vaihinger distingue molti differenti tipi di finzioni. Quando ci dimentichiamo del carattere immaginario delle finzioni, quando dimentichiamo che sono fittizie, ecco che allora regrediamo nel mito. Quando Vaihinger si trovò a dover considerare quella particolare situazione che nasce quando gli uomini costruiscono finzioni che sono apparentemente troppo elaborate e ingegnose per poter essere spiegate semplicemente in termini di sopravvivenza ad un ambiente ostile, elaborò la sua Legge della Preponderanza dei Mezzi sul Fine [55].

Se la storia per Kermode è l'incatenare il tempo in intrecci narrati, non esiste una storia, ma solo delle storie [58]. Il declino della *storia a modelli* e la nostra accresciuta consapevolezza del fatto che la finzione è un elemento insopprimibile della storiografia, sono, come la sofisticazione degli intrecci letterari, contributi a quella che Wilde chiamava "decadenza della menzogna". Ci abbandoniamo a "trascurate abitudini di esattezza".

A certi livelli, molto bassi, noi tutti abbiamo in comune certe finzioni sul tempo; le abbiamo anche se, da un momento all'altro, possiamo renderci conto, per queste come per altre finzioni, del loro carattere fittizio [59].

Ne consegue, a quanto sembra, per ciò che riguarda i modelli di spiegazioni relativi al tempo, che impareremo di più dagli psicologi sperimentali che dagli scienziati o dai filosofi, e più da S. Agostino che da Kant o da Einstein, perché S. Agostino considera il tempo come la necessaria autoproiezione dell'anima prima e dopo il momento critico nel quale egli riflette. Impareremo insomma più da Piaget e dai suoi studi su disturbi come il *déjà vu*, le immagini eidetiche, la sindrome di Korsakoff [la confabulazione], che dai colti investigatori sulla freccia del tempo, o dagli archetipi mitici. [60]

Ricapitolando, abbiamo la modifica del modello epico (la fine come unione e bilanciamento di *incidents/episodes*), la conseguente modifica dell'*ékphrasis*, la modifica conseguente del senso di *retrospective patterning* e la conseguente modifica del tempo della Fine.

### *Chronos e kairos*

Abbiamo detto che nel momento del finale, il rapporto tra “testi” e lettore, subisce delle variazioni. Quando parliamo di fine e finale, dobbiamo comprendere in che modo entriamo in un tempo “altro”.

Cominciamo a comprendere che tipo di tempo si instaura introducendo una differenziazione, sempre da Kermode

Prendiamo un esempio molto semplice, e cioè il rumore di un orologio. Siamo tutti d'accordo sul fatto che dice tick-tock. Con questa immagine lo rendiamo umano, facciamo in modo che parli il nostro linguaggio. Siamo noi, naturalmente, che stabiliamo questa differenza immaginaria fra i due suoni: tick è la nostra parola che sta a significare inizio fisico, tock è una parola che vuol dire fine. Diciamo che i due suoni sono differenti. Possiamo percepire una durata solo quando questa è organizzata. E' dimostrabile con esperimenti che soggetti che ascoltano strutture ritmiche come il tick-tock, ripetute identicamente, “riescono a riprodurre fedelmente l'intervallo che c'è all'interno della struttura, mentre non riescono ad afferrare l'intervallo che c'è fra i gruppi ritmici” cioè fra il tock e il tick, anche quando tale intervallo rimane costante. Il primo intervallo è organizzato e limitato, il secondo no. Secondo quanto dice Paul Fraisse [1975] il gap che c'è tra il tock e il tick è analogo al ruolo che gioca il “suolo” nelle percezioni spaziali; sono ambedue caratterizzati da una mancanza di forma, mancanza che contrasta con le illusorie organizzazioni di forma e di ritmo che vengono percepite negli oggetti spaziali o temporali.. Quando chiamiamo il secondo tra i due suoni in relazione tock è evidente che usiamo una finzione per far sì che la fine conferisca organizzazione e forma alla struttura temporale. L'intervallo tra il tick e il tock, fra i due suoni, ha una durata e significa qualcosa. Il tick-tock dell'orologio è il tipico modello di quello che in letteratura, chiamiamo intreccio, un'organizzazione che rende umano il tempo attribuendogli una forma; ci chiederemo più tardi se è vero che quando il *tick-tock* ci sembra troppo fittizio, allora costruiamo intrecci che contengono una buona dose di tock-tick: un intreccio del genere è quello di Ulysses [Kermode, 60]. Diciamo che tick è una modesta genesi e tock una debole apocalisse, e che tick-tock non è poi un grande intreccio. [Kermode, 60]

Cosa possiamo evincere da questo uso della figura del *tick-tock*?

Che abbiamo bisogno di intrecci più vasti e complessi se vogliamo continuare nella ricerca di “ciò che ci dovrà dare felicità”. E che succede se l'organizzazione è molto più complessa di tick-tock?

Supponiamo, per esempio, che si tratti di un romanzo di mille pagine. In questo caso, ovviamente, verrà a mancare quello che noi chiamiamo il nostro “orizzonte temporale”; per mantenere il principio organizzativo avremo bisogno di un numero maggiore di espedienti immaginari. E anche se si tratterà, poi, in sostanza della stessa operazione che facevamo quando chiamavano *tock* il secondo dei due suoni, tali espedienti saranno certamente più ingegnosi ed elaborati. Il loro compito è quello di combattere la tendenza a svuotarsi che ha l'intervallo tra *tick* e *tock*; di mantenere, all'interno dell'intervallo che segue il *tick*, una viva attesa del *tock* e la sensazione che, per quanto remoto il *tock* possa essere, tutto ciò che accade accade come se il *tock* segua di certo. [Kermode, 62]

Tutto questo esige la presenza conclusiva e significativa di una fine. Per dirla in un altro modo, l'intervallo deve perdere la sua cronicità pura e semplice, e il vuoto del *tock-tick*, di una successione umanamente non interessante. Deve essere, questo intervallo, un periodo di tempo denso di significati, un *kairos* bilanciato tra inizio e fine, un esempio su scala ancora maggiore, un'"integrazione temporale" che lega insieme la percezione del presente, il ricordo del passato e l'attesa del futuro in un meccanismo comune. Questa rifunzionalizzazione è alla base della potenza e del fascino dei finali (e anche il loro carico e ricaduta acrobatica, nel nostro caso). All'interno di questo meccanismo organizzato tutto ciò che era concepito come semplice successione acquista i significati di passato e di futuro: il *chronos*, insomma, diventa *kairos* [61].

In linea di massima l'uso di queste parole è derivato dai teologi; i quali hanno sviluppato questa distinzione in modi diversi, soprattutto, secondo Kermode, Oscar Cullmann in *Christ and Time* [1964] e John Marsh in *The Fullness of Time* [1952].

Con *kairos* possiamo intendere quel di "momento di crisi" o più oscuramente di "destino del tempo"; una sensazione, tipicamente moderna, di vivere in un'epoca in cui "le fondamenta della vita tremano sotto i nostri piedi" [Kermode, 62].

Il concetto di *kairos* ricorre continuamente nel pensiero moderno; un esempio è la situazione-limite di Jaspers, e cioè una situazione di crisi personale (morte, sofferenza, colpa), che è in relazione con i dati che la determinano storicamente. Cullmann e Marsh, però, cercano di usare le parole *chronos* e *kairos* nei loro significati storici e biblici: *chronos* è il tempo che passa o tempo d'attesa, quel tempo che, secondo la Rivelazione, "non tornerà mai più" - mentre *kairos* è la "stagione", uno spazio di tempo ricolmo di significati, che ha un significato proprio perché questo significato deriva dall'idea della fine. La Fine cambia tutto e produce - per ciò che rispetto a lei è passato - delle stagioni, o *kairoi*, momenti storici che hanno un significato atemporale. L'intreccio divino è il modello dei *kairoi* che sono in relazione con l'idea della Fine. [Kermode, 63].

Non solo i Greci, ma anche il popolo ebraico mancava di questa antitesi; gli Ebrei, a quanto dice Marsh, non avevano nessuna parola per *chronos*, e cioè non stabilivano nessun contrasto tra il tempo inteso semplicemente come una "dannata cosa dopo l'altra" [62] e il tempo inteso nel suo significato di *kairos*. E' nel Nuovo Testamento che ci sono le fondamenta sia del significato moderno di epoca che della moderna distinzione tra i tempi. Il concetto di compimento è essenziale; il *kairos* trasforma il passato, convalida simboli e profezie del Vecchio Testamento, stabilisce accordi con origini e con fini e inaugura un *patterning retrospettivo*.

Le distinzioni tra *chronos-kairos* sono, dunque, distinzioni di rilievo per gli interessi simbolici di alcuni teologi moderni e anche di alcuni moderni critici letterari. L'attrattiva che hanno questi simboli va spiegata in definitiva, nei termini del servizio che questi offrono all'uomo il quale, rendendosi conto di

trovarsi, nel mezzo, desidera questi attimi significanti che armonizzano principio e fine. James Barr sostiene che la distinzione *chronos* e *kairos* non esiste nel linguaggio del nuovo testamento: non possiamo istituire un concetto di *kairos* (molte volte si finisce per usare questa parola in senso assolutamente non biblico). Ma Kermode dissuade dall'accettare distinzioni troppo nette tra la concezione del tempo Cristiana, e cioè rettilinea, e quella Greca, cioè ciclica.

Questo tipo di linguaggio distingue la pura e semplice consecutività (la caratteristica essenziale del trascorrere del tempo), chiarificata da una relazione tra il momento e una remota origine e una fine. Secondo questa lettura, siamo dominati da oscuri e colti concetti di fine, sentiamo il bisogno di stabilire delle distinzioni tra pura e semplice cronicità e tempi, invece, che abbiano armonia e pienezza. Di qui l'uso che facciamo per un nostro gioco, delle parole *chronos*, *kairos* [Kermode, 65].

Normalmente noi associamo il concetto di realtà con quello di *chronos*, e tutti quei romanzi che ignorano completamente questa affermazione sono poco seri o addirittura folli; solo l'inconscio è atemporale e l'illusione che il mondo possa essere costruito per soddisfare l'inconscio è una illusione senza futuro. Eppure in qualsiasi romanzo c'è la fuga dalla cronicità. e così, in una certa misura, anche una deviazione da questa norma di "realtà". Quando leggiamo un romanzo, si può dire che ci comportiamo come fanno i bambini che dicono "ieri" per tutto il passato [65].

Nel caso dei romanzi epistolari, questo metodo assicura la trasformazione in *kairos* di ogni elemento del romanzo, proprio in virtù del modo in cui le lettere coincidono con dei momenti critici. Con qualche differenza, l'idea del momento "distinguibile" è simile a quello usato nell'epica greca e nella lirica greca in cui i componimenti legati alla convivialità celebravano l'*occasione*. George Poulet [1971] sostiene che gli uomini medioevali non distinguevano come facciamo noi, tra *esistenza* e *durata*; possiamo soltanto dire che erano degli uomini fortunati e che avevano meno bisogno di noi di finzioni relative al tempo: quel tipo di finzioni che danno un significato all'intervallo tra il *tick* e il *tock*.

Una deduzione da questo discorso è che il tempo virtuale dei libri è un modello di tempo cosmico incentrato sull'uomo. E i libri sono, effettivamente, dei modelli di mondo.

Proprio perché possiamo distribuire le nostre finzioni nel tempo come nello spazio, dobbiamo evitare trasferimenti superficiali dall'uno all'altro. Gombrich [1964, 293] analizza il capitolo undicesimo delle Confessioni di S. Agostino dicendo di trovare i fondamenti della moderna speculazione psicologica sull'azione della memoria.

In questo si ritrova l'aspetto della persistenza fisiologica pura e semplice;

[c]’è la memoria immediata o ritenzione primaria, cioè la registrazione di impressioni che sul momento non distinguiamo e che poi recuperiamo, un po’ più tardi, attraverso l’introspezione; e c’è infine un tipo di memoria proiettata in avanti ed è quando la

mente lavora su un futuro che ci aspetta. La seconda di queste memorie - la registrazione di ciò che sul momento non afferriamo - è uno strumento essenziale della finzione narrativa, e da lei dipendono molti generi letterari. Il terzo tipo di memoria è quello che mette in grado gli scrittori di usare la peripezia e cioè una falsificazione delle aspettative, per cui la fine arriva in quanto attesa ma non nella maniera attesa [Kermode, 69].

Citare Gombrich serve per una rivalutazione degli elementi della struttura temporale, come memoria e aspettativa, in confronto alla tendenza di ridurre i nostri *bibliocosmi* [70] ad un semplice ordine spaziale. “Possiamo dunque definire i libri come modelli narrativi del mondo temporale [70]”. Notiamo sempre più l’uso della parola mondo e universo. L’atavismo della letteratura nei confronti di queste attitudini temporali, sempre modificato proprio dal rifiuto di rinunciare alla nostra idea realistica del tempo; La storia del romanzo mostra un interesse sempre crescente verso questa organizzazione e verso l’equilibrio di piacere regressivo e senso della realtà.

In altre parole, poiché la forma esige che il realismo dell’ego e i desideri del subconscio vengano simultaneamente soddisfatti, il romanzo deve modificare i suoi paradigmi - e cioè organizzare vasti momenti di mezzo che siano in armonia con remote origini e fini prevedibili - in modo tale da salvare la sua diversità dai sogni e dalle altre gratificazioni della fantasia. [72]

Si tratta dunque, a leggere Kermode, di problemi di modificazione culturale. Il desiderio di usare il passato, denota, come sappiamo, una fase di evoluzione già molto avanzata. Trovare dei modelli nel tempo storico - un tempo libero dalle ripetizioni del rituale e indifferente alle estasi dello stregone - è già un altro gradino, mentre con il rendersi conto che il ricercare tali modelli è una attività puramente antropocentrica, siamo in una terza fase. Fase con la quale non abbiamo ancora gran domestichezza. Gran parte del nostro pensare appartiene alla seconda fase, quando la storia, la concezione storica nella costruzione del romanzo, svolgeva il lavoro rituale o della tradizione [Kermode, 72]

La terza fase è caratterizzata dalla consapevolezza che questo gioco di coscienza sulla storia, questa costruzione di intrecci, può liberarci dal tempo solo se sconfiggiamo il nostro senso di realtà.

Ovviamente per Kermode sembra certo che anche quando abbiamo raggiunto un moderno grado di colto scetticismo, una qualche sottomissione ai modelli immaginari deve esserci.

Per un verso, una sistematica sottomissione di questo genere è quasi un altro modo per descrivere ciò che noi chiamiamo forma. Un’interconnessione di parti tutte mutualmente implicate; una durata (piuttosto che uno spazio), per cui il tempo si organizza in funzione della fine, una durata che dà significato all’intervallo tra il *tick* e il *tock*, perché umanamente non vogliamo che l’intervallo fra il *tick* della nascita e il



*tock* della morte sia un intervallo indeterminato. Questo è un modo di parlare in termini temporali della forma letteraria [74].

[...]

Abbiamo bisogno di fini, di *kairoi* e di *pleroma*; Ricreiamo gli orizzonti che abbiamo abolito, le strutture che sono crollate; e facciamo tutto questo secondo i vecchi modelli, adattando i vecchi modelli ai nostri nuovi mondi.

La fine, per esempio, diventa un fatto di immagini, di figure immaginarie che rappresentano ciò che, invece, non esiste altro che in termini umani. Le nostre storie devono riconoscere la consecutività, ma non essere consecutive e basta; possiamo dire che l'Ulysses unisce l'irriducibile *chronos* di Dublino con gli irriducibili *kairoi* di Omero [Kermode, 75].

Una delle osservazioni basilari della moderna critica letteraria fu la constatazione, fatta da Eliot, che nell'infinito cammino della letteratura questo procedimento continua (ovvero un libro che riscrive e completa altri libri)

Penso che si possa parlare di finzioni-armoniche caratteristiche dell'età moderna e dire che ciò che esse hanno in comune è la pratica di trattare il passato (e il futuro) come speciale caso del presente. Cercherò di spiegarlo riferendomi ad una funzione-armonica che ha le sue origini nella fisica. E' una finzione che non solo usa il passato come uno speciale caso del presente, ma che ha anche il compito di mettere in relazione tra loro avvenimenti che sembrano essere diversi e inspiegabili secondo i modelli accettati dall'uomo. Si tratta del cosiddetto Principio di Complementarietà [76].

“Invece di dire che la vecchia fisica è sbagliata, Heisenberg dice che è uno speciale momento della fisica moderna”. La meccanica classica è uno speciale momento, o parte, della meccanica quantistica e così via. Le leggi del passato erano leggi coerenti con la situazione “osservazionale”, empirica, dell'epoca; con certe restrizioni, sono ancora oggi leggi legittime, anche se non in accordo con i fatti. In tal modo il passato è incluso nel presente, è complementario del presente. Le stesse regole osservative possono essere usate nella critica letteraria.

Nel suo libro *The Shape of Time*, George Kubler [1962] distingueva tra età assolute e età sistematiche, una gerarchia di durate che va da quella del banco corallino a quella dell'anno solare. Il nostro modo di sentire l'intervallo che c'è tra il *tick* e il *tock* diventa sempre più complesso, più autocritico, anche più vario; l'esigenza che continuiamo a sentire è una esigenza di armonia: vi sopperiamo con finzioni-armoniche sempre più varie. E fra tutte le altre mutevoli finzioni, c'è un posto riservato alle finzioni letterarie. Fanno questo lavoro, per alcuni di noi, meglio della storia, meglio della teologia, soprattutto perché sono coscientemente false [Kermode, 81].

Come il Principio di Complementarietà fu subito chiaro che anche un ordine di tempo (finzione armonica) potesse essere immediatamente usata al di fuori del suo contesto immediato<sup>20</sup>.

Terza concezione di durata, a metà tra il tempo e l'eternità che S. Tommaso chiamò *aevum*. Agostino scoprì ciò che ora è definito erroneamente "forma spaziale", anticipò il rapporto che esiste tra i libri e il terzo ordine di durata di S. Tommaso: nel tempo dei libri un attimo ha sconfinite prospettive di realtà. Il concetto di *aevum* si offre come spiegazione di questa insolita varietà di durata: una durata che non è temporale e non è eterna, ma che partecipa tanto del tempo che dell'eternità [Kermode, 90]. Una durata che non abolisce il tempo, né lo spazializza: coesiste col tempo e fa in modo che le cose siano perpetue senza essere eterne. "Potremmo dire che l'*aevum* è l'ordine temporale dei romanzi" [92]. I personaggi dei romanzi sono indipendenti dal tempo e dalla consecutività, ma possono operare nel tempo e nella consecutività. Secondo Kermode la *durée réelle* è il vero senso del moderno concetto di "forma spaziale", che è un simbolo dell'*aevum*<sup>21</sup> [Kermode, 91]. Gli eventi storici possono essere unici e ricevere la loro impronta dalla fine, ma ci sono delle perpetuità che annullano tanto l'unicità che la fine. Dice Kermode, "la società degli uomini acquistò, alcune caratteristiche angeliche. Nella giurisprudenza, per esempio, le corporazioni divennero specie immortali. L'impero, il popolo, la corporazione legale, il re, non sarebbero mai morti, perché ciascuno era una persona mistica" [92].

Vediamo ora quali sono stati gli effetti concreti nella finzione di *aevum*. Un poeta del sedicesimo secolo doveva possedere delle nozioni sull'origine e sulla fine del mondo, sulla enucleazione delle forme della materia, e sulla relazione di tali forme con forme più alte, con quei modelli della realtà che vivono nella mente divina. La sua poesia doveva essere una meditazione su questi grandi opposti complementari: la città terrena e la città celeste, unità e molteplicità, luce e oscurità, equità e giustizia, continuità e fine. Questo poeta deva constatare che la condizione di tutte le cose create, immersa nel tempo, è quella della mutabilità. Il processo di Mutabilità [Kermode, 94] sta a significare l'eternità delle forme terrestri e sulla dilatazione dell'essere in queste forme sotto l'ombra della fine.

Quando Kermode afferma che la tragedia poteva essere considerata il momento di successione dell'apocalisse, è in accordo con il concetto di un mondo che non ha fine. In *King Lear*, per esempio, tutto tende verso una conclusione che non si verifica [Kermode, 101].

L'intero *Macbeth* è permeato dal linguaggio del tempo, delle stagioni, delle profezie; dopo il momento di *interim*, l'azione del misfatto riporta

---

<sup>20</sup> Tra il *nunc movens* con il suo principio e la sua fine e il *nunc stans* della vita eterna.

<sup>21</sup> *Aevum* divenne il tempo degli angeli; in seguito servì a definire un certo stato di attenzione dell'anima umana, e soprattutto i suoi approcci alla perpetuità.

nuovamente Macbeth “sotto l’egida del tempo, affretta le sue orribili gesta e lo lacerava al punto di non poter capire più nulla” [Kermode, 106].

*Hamlet* è una tragedia di crisi prolungata, ed anche lì si può verificare il deliberato urto tra *chronos* e *kairos*, l’ossessiva collocazione di passato, presente e futuro in un momento che sembra solo esigere un’azione, le cui conseguenze possono essere, solo ambigualmente, predette. Arriva il *kairos*, il momento in cui, finalmente, il tempo si libera, per mezzo di una peripezia divina, dei giudizi fortuiti e dei propositi confusi; non basta guardare nel futuro per poterlo prevedere. In *Lear*, che è la tragedia centrale, l’universalità è esplicitamente sconfessata; abbiamo l’immagine di una fine, mentre la dignità sopravvive in quella specie di dignità che è *l’aevum*.

Che cosa può dirci la tragedia shakesperiana a proposito del tempo umano in un mondo eterno? Ci presenta delle immagini di crisi e di futuri presentati equivocamente, attraverso avvenimenti e profezie, come attualità. La conclusione millenaria di Macbeth e l’interrotta apocalisse del *Lear* sono false fini, periodi umani in un mondo eterno [Kermode, 107].

Sono ricerche sulla morte in un’epoca troppo tarda per l’apocalisse e troppo critica per accettare la profezia; un’epoca più consapevole che le sue finzioni sono esse stesse modelli dei disegni umani sul mondo. Un’epoca che ancora sentiva l’esigenza umana di fini in armonia con il passato, quel tipo di fine che Otello cerca di raggiungere con il suo discorso finale: una fine completa, armonica [107].

Nell’apocalisse ci sono due ordini di tempo, e quello terrestre corre verso la fine: le armonie di passato, presente e futuro, verso le quali l’anima dell’uomo è protesa, sono fuori dal tempo, e appartengono a quella durata che è in dissonanza con l’essere eterno. Per annullare quell’enorme gap noi usiamo le finzioni di complementarità. Kermode ha cercato finora di dimostrare come esistano dei legami fra le forme letterarie e gli altri modi con cui ci sforziamo di dare un certo ordine al passato, al presente e al futuro. Uno di questi modi è la crisi, come “dolorose situazioni di transizione”.

Questa ansietà aderisce agli strumenti escatologici che sono disponibili, si associa con immagini che cambiano continuamente. Ed è meglio parlare delle diversità della crisi moderna nei termini della letteratura che questa crisi produce: “è attraverso le nostre immagini di passato presente e futuro, piuttosto che nella convinzione dell’unicità della nostra crisi che va individuato il nostro spirito apocalittico” [Kermode, 111].

Il nostro senso di epoca è appagato soprattutto nel momento della fine di un secolo. E a volte facciamo in modo che gli eventi siano in accordo con questo secolare abito mentale. [114].

Lo sviluppo del fenomeno *fin de siècle* dimostra ampiamente la tesi di Focillon, per cui noi proiettiamo le nostre ansietà esistenziali sulla storia. C’è un altro elemento della tradizione apocalittica che va considerato ed è

la *transizione*. Una delle concezioni prevalenti della filosofia apocalittica era la “confluenza multiforme e antitetica” e cioè le forme assunte dal nuovo giro temporale nel momento in cui quello vecchio finisce [117]. La dialettica dei giri è abbastanza semplice nella sua essenza; sono un simbolo della coesistenza di passato e futuro in un momento di transizione.

Il vecchio si restringe verso il vertice, il nuovo si allarga in direzione della base, e vecchio e nuovo si compenetrano. Quando vertice e base si incontrano si ha un'epoca molto rapida di transizione. [...] La credenza che la propria sia un fenomeno di transizione si trasforma nella convinzione che la transizione stessa diventi un'epoca, un *saeculum* [118]

La transizione che vede Kermode è una transizione comune a diversi modernismi [132]. Egli sostiene: “le pressioni escatologiche non sono certo diminuite. Apocalisse è una parola alla moda. Transizione, decadenza e rinnovamento sono diventati gli aspetti forse dominanti dell'apocalisse nelle arti, distinte dalla politica. Il primo modernismo, quello di cui ho parlato, enfatizzava il suo rapporto vitale con il passato. Per il vecchio modernismo il passato è una fonte di ordine, per il nuovo è ciò che si dovrebbe ignorare” [119].

Nonostante l'approfondimento del concetto di *possible world* non sia stato ancora affrontato, ricordiamo il nesso tra finzione e realtà così come inteso da Kermode.

Succede che nell'attuale fase della nostra civiltà, il romanzo è la principale forma letteraria [...]. La sua storia è un tentativo di evadere le leggi di quella che Scott chiamava “la terra della finzione”: le stereotipie che ignorano la realtà e che dalla realtà sono così lontane da doverle identificare con l'assurdo. Da Cervantes in poi il romanzo è stato, quando ci ha soddisfatto, la poesia capace, secondo le parole di Ortega, di far fronte alla realtà presente [149]

Se si pensa al romanzo come alla risoluzione del problema dell'individuo in una società aperta, la storia del romanzo è una storia di forme rifiutate o modificate, attraverso parodie o proclami o disprezzi in cui l'eredità dei tratti si riassume e si ripresenta sotto forma di arcaismi e di riconfigurazioni.

Kermode, come abbiamo accennato in precedenza, si occupa de *La Nausée* di Sartre poiché “l'assurda disonestà di tutti i modelli prefabbricati è un punto cardinale delle sue convenzioni” [149].

Il fatto che la forma non debba regredire nel mito e che la contingenza debba essere formalizzata, fa de *La Nausée* una specie di modello dei conflitti che si agitano nella teoria moderna del romanzo. Come far giustizia di una realtà caotica e contingente, e come, nello stesso tempo, redimerla? Come giustificare le costruzioni fantastiche di inizio crisi e fine? Il romanzo avrà una fine; si può evitare una conclusione piena, ma una conclusione ci sarà: un artificioso punto fermo, un ritorno ironico all'origine come in *Finnegans Wake*. Anche Kermode è ben conscio della potenza e del

fascino delle continuazioni quando ammette “forse il libro finirà fornendo le chiavi per un altro libro” [166].

Infine, per concludere questa digressione sul lavoro di Kermode, ripercorriamo il concetto di *cella di isolamento*.

Se vogliamo possiamo pensare al suo libro come un modello di cella di isolamento più in generale, come modello delle finzioni e delle interpretazioni degli esseri umani che “scontano il proprio tempo” e si costruiscono immagini di fini e di armonie. Paradigmi antropomorfi dell’apocalisse. [Kermode, 186]

“Gli inizi sono sempre spinosi” dice George Eliot, poi aggiunge che “le conclusioni sono il punto debole di quasi tutti gli autori” ciò sottolinea che una parte della colpa è nell’intima natura della conclusione, che è, in definitiva, una negazione. Alla fine del romanzo, siamo obbligati a dare spiegazioni definitive. C’è, nel romanzo, una polarità di statica e dinamica: c’è una mimesi di cambiamento potenziale, così come c’è una struttura del tipo che definiamo spaziale [Kermode, 199-200].

Proprio questa polarità di statica e dinamica evidenzia ancora di più quella duratività rinnovata che nei casi che affronteremo in seguito allestisce e incentiva abitudini mediali.

Discutendo il *Laocoonte*, Joseph Frank [1945], sosteneva che, anche se i libri appartengono senz’altro al tempo, la loro organizzazione formale va vista in senso spaziale; si dovrebbero leggere i libri due volte: una volta per il tempo e una volta per lo spazio. Usata in questo modo, la spazializzazione è una di quelle metafore che tendiamo a dimenticare siano metaforiche, come la metafora di forma organica [Kermode, 200].

Ma le esperienze che sono destinate ad avere significato permanente, isolate dal flusso del tempo, non si configurano in modelli spaziali; esse puntualizzano quell’ordine di tempo, libero dalla contingenza, nel quale esiste solo l’UR Novel, la *durée*, o *l’aevum*.

Dobbiamo ricordare che le forme spaziali sono cariche di temporalità. Le forme temporali hanno una componente spaziale che è quasi trascurabile. Le loro interrelazioni andrebbero meglio studiate in rapporto ai nostri tradizionali modi di mettere in relazione passato, presente e futuro, piuttosto che sostituendo artifici spaziali al *modus temporale*.

L’equazione tra un esodo e un ritorno nel tempo attraverso uno spazio reversibile e un esodo e un ritorno nello spazio attraverso un tempo reversibile è un’equazione - come sappiamo dalla sezione Itaca dell’Ulysses che non soddisfa. [201]

Il nostro interesse vitale è nella struttura del tempo, nelle armonie che i libri stabiliscono fra inizio, metà e fine; sostenendo di non averlo, questo interesse, perdiamo qualcosa [Kermode, 201].

La fine e il finale sono ancora presenti. E anche se in universi regolati diversamente, la segmentazione e il ritmo risultano importanti. La

rifunzionalizzazione della fine nell'universo seriale deve dunque passare dalla rinnovata idea di *ékphrasis* e *kairos*.

#### *Noël Carroll: Narrative Closure*

Dopo l'analisi altissima e speculativa di Kermode, ritorniamo a legami più propriamente narrativi, guardando al saggio di Carroll [2008]. In questo lavoro si sviluppa una descrizione della chiusura narrativa, come risultato di una struttura narrativa che risponde a tutte le domande pressanti che ha suscitato tra il pubblico. Il lavoro di "provocare" queste domande (e quindi rispondere) si realizza prevalentemente attraverso le reti causali nella storia. Dal momento che le cosiddette reti causali, correttamente interpretate, sono caratteristiche essenziali della narrazione, la chiusura assicurata attraverso le reti causali pertinenti viene da Carroll chiamata chiusura narrativa.

Anche se la chiusura narrativa non è una caratteristica di tutte le narrazioni, ricorre con grande frequenza nei racconti creati per consumo estetico.

Nel suo articolo Noël Carroll sviluppa dunque, una teoria sulla natura della chiusura narrativa. La chiusura narrativa è identificata come il sentimento fenomenologico nei confronti della finalità che si genera quando tutte le domande che sono state poste dalla narrazione trovano risposta.

Pagato il debito a Kermode, Carroll sottolinea l'interesse in particolare della sola *chiusura narrativa*. Chiusura, naturalmente, che si può ottenere in altri modi che non siano narrativi. La scelta di posizionare il contributo qui, deriva dalla capacità di distinzione tra chiusura e chiusura narrativa.

Si potrebbe ottenere una chiusura in un pezzo di retorica per mezzo di un ragionamento logico, o anche annunciando che si hanno quattro punti per raggiungerla e poi affrontarli uno ad uno. Inoltre, anche da altri tipi di forme d'arte diverse da quelle narrative si può estrarre la chiusura.

Si pensi, ovviamente, alla chiusura musicale, ad esempio, la coda del finale della Quinta Sinfonia di Beethoven. Inoltre, ci sono non-forme di chiusura poetica non-narrativa, che vanno da strutture metriche e ritmiche per l'utilizzo di stati d'animo contrastanti e temi come un modo per arrotondare e chiudere una sequenza di versi [5]

Concentrandosi sulla chiusura narrativa, vuole isolare il significato primario con cui racconti fissano la chiusura, nei casi in cui i racconti in questione possiedono chiusura.

Infatti, come questa osservazione indica, secondo Carroll, non tutti i racconti hanno una chiusura, o men che meno una chiusura narrativa.

Infatti, se Aristotele aveva ragione nell'affermare che tragedie hanno inizi, metà e finali, allora sembra anche giusto osservare, come molti hanno fatto, che la *soap opera*, un campione indiscutibile di narrazione - ha una parte centrale indefinitamente grande, in espansione, e aperta - con nessuna conclusione in vista. Anche se *All My Children* e *The Guiding Light* - che ha cominciato la vita alla radio e poi si sviluppano

in televisione - andassero fuori programmazione, non sarebbero mai in grado di legare in un pacchetto ordinato tutte le trame che hanno messo in moto.

Ma le soap opera non sono gli unici veicoli narrativi privi di chiusura. Le storie narrative delle nazioni, dal momento della fondazione all'oggi, cioè narrazioni con titoli come *The History of India*, di solito sfidano la chiusura, dal momento che molte delle catene di eventi che sono impegnati a rintracciare sono ancora in corso al momento della stampa. Non è il caso che tutti i corsi pertinenti di attività che compongono la vita di un paese convenientemente convergono su un unico termine nel tempo. E, per questa ragione, che le storie delle nazioni, in generale, si fermano piuttosto che concludere, a meno che la civiltà di cui si sta parlando non sia scomparsa.

Le soap opera e le storie nazionali, secondo Carroll, insieme a molti altri generi narrativi, sono ancora racconti, anche se sono spesso privi di chiusura, non perché intendono raggiungerla ma non riescono, ma piuttosto perché la chiusura non è sempre l'espedito appropriato in tutte le forme di narrazione [7].

Pertanto, anche se la chiusura è una caratteristica ricorrente di alcune narrazioni, non una caratteristica di tutte le narrazioni "per non parlare, come qualcuno ha suggerito, un tratto distintivo o essenziale della narrazione in quanto tale" [8].

Uno dei primi assunti che possiamo trarre dal pensiero di Carroll è che la chiusura non è né esclusiva della narrativa, né è una caratteristica di tutte le narrazioni. Nella misura in cui la chiusura non rappresenta una condizione sufficiente per la narrazione, avremo bisogno di parlare più precisamente di *chiusura narrativa*.

Ma nemmeno la *chiusura narrativa* è una condizione necessaria di tutte le narrazioni. Alcuni racconti o semplicemente si interrompono o rallentano, piuttosto che finire o concludere. Qui Carroll, sembra, in trasparenza, condensare il dibattito tra epica aperta e chiusura affrontata in precedenza. La nozione di chiusura si riferisce al senso di finalità con cui un brano musicale, una poesia o una storia si concludono. Si tratta di quell'impressione che proprio il punto in cui il lavoro finisce è esattamente il punto giusto. "La chiusura è una questione di conclusione, piuttosto che meramente una fermata o un arresto o un'interruzione o un crollo, una caduta" [9]

Quando un artista compie una chiusura, allora riteniamo che non vi è più nulla da fare. Non c'è più niente da fare che non sia già stato appurato. La chiusura restituisce una sensazione di completezza. Quando il narratore chiude il suo libro, non c'è più nulla da dire, né ha qualcosa che doveva essere detto è stato taciuto. O, almeno, questa è l'intuizione che si impadronisce del lettore, spettatore o ascoltatore. Ma che cosa rappresenta per la chiusura narrativa? [9]

Nella misura in cui una chiusura, compresa la chiusura narrativa, è collegata alla completezza, Carroll cita Aristotele per il quale la tragedia è l'imitazione di una azione totale. Per quello che Aristotele ha effettivamente

in mente, l'imitazione di un'azione completa è una rappresentazione di un'azione in cui la rappresentazione stessa suscita l'apprensione nei confronti della chiusura [13]. Il principio di azione completa con inizio, svolgimento e fine, induce Carroll a parlare di misurabilità “ma non tutto ciò che è misurabile [...] ha un punto in cui inizia nel tempo e nello spazio, un altro dove finisce, e un punto centrale a metà strada tra i due” [10].

Ma Aristotele non usa queste parole con le loro connotazioni usuali; si tratta di termini tecnici che indicano i nomi di alcuni componenti strutturali delle narrazioni, che devono assolvere determinate funzioni. Quando Aristotele affermava che una tragedia (e relativi tipi di narrativa) dovessero avere una fine, egli non si limitava a dire che era necessario fermarsi da qualche parte, ma qualcosa di molto preciso in mente.

Egli sosteneva che la fine “è quella che naturalmente scaturisce da qualcos'altro, e necessariamente o in generale, non c'è nient'altro dopo”. Come nel caso della nozione della fine, intesa metafisicamente, questa definizione appare, *prima facie*, imponderabile. Il punto di Aristotele è letterario e sta usando la parola “fine” nel modo che è correlato con l'impiego da parte dei teorici letterari contemporanei con la nozione di chiusura. Aristotele non stava immaginando l'inizio come un evento che accade in natura, ma come una unità narrativa. Ogni evento in natura scaturisce da altri eventi precedenti. Invece, l'inizio del tipo di narrazione che Carroll sta discutendo non deve chiarire tutti gli antecedenti causali dell'evento che sta per essere rappresentato al fine di apparire comprensibile al pubblico.

Aristotele dice che il tipo di rappresentazione narrativa che sta anatomizzando conclude nel punto più adatto esattamente come un brano musicale con chiusura termina esattamente sulla nota giusta. Cioè, i tipi di narrazioni che Aristotele ha in mente non hanno alcun ulteriore onere cognitivo a raccontare gli eventi successivi dal momento che dispongono di una chiusura garantita. Ciò che diciamo di una narrazione con chiusura che entro la fine “tutto è stato racchiuso e raccolto in un momento finale”. Ma che cosa significa secondo Carroll, dire che una storia “avvolge le cose?”. Un suggerimento molto utile può essere trovato in David Hume e nel suo *Of Tragedy* dove si osserva “se aveste intenzione di spostare l'attenzione di una persona sulla narrazione di qualsiasi evento, il miglior metodo per aumentare il suo effetto sarebbe di ritardare ad arte il momento dell'informazione, e prima di rivelare il segreto eccitare la sua curiosità e l'impazienza”. Hume [1993, 110] osserva che una tecnica di narrazione molto efficace prevede la presentazione al lettore, spettatore o ascoltatore di una catena di eventi sul cui esito si è attirata la sua curiosità, per sapere “cosa succede dopo?”, ma, poi a trattenere a dirlo. Il ruolo della curiosità narrativa è ciò che suscita nel pubblico di una commedia romantica una serie di domande (la ragazza si sposerà con ragazzo della porta accanto, o scapperà?) e la tecnica con cui la si trattiene è la ben nota ma efficace strategia dell'attesa. “Gli spettatori salteranno, come in *trance* - e



pretenderanno di sapere, finalmente, chi ha sposato la giovane donna. Infatti, era questa la domanda che ha organizzato la loro visione” [11].

La proposta di Hume è stata adottata da vari autori. Eudora Welty [1949], per esempio, sostiene che “ogni buona storia ha un mistero, non nel genere *puzzle*, ma nel mistero della seduzione” [66]. Edgar Allan Poe sostiene che “la tesi del romanzo può quindi essere considerata come basata sulla curiosità. Ogni punto è predisposto in modo tale che il lettore perplesso veda aumentare il suo desiderio di chiarimento”. E.M. Forster chiosa con: “Se è nella trama, noi ci chiediamo *perché*” [1927, 130].

Hume chiama ciò che il pubblico vuole conoscere "il segreto". Ancora più grandiosamente, Roland Barthes lo etichetta come "enigma". Ma possiamo descriverla con una terminologia meno ampollosa come una domanda o una serie di domande per le quali il pubblico si aspetta risposte. Il narratore avvolge la storia fino a che non ha risposto a tutte le domande che sono alimentate dalla curiosità del pubblico. Tali questioni, manco a dirlo, non vengono dal nulla. Sono stati collocate dall'autore in un modo che le rende praticamente inevitabile per il pubblico previsto. Queste domande trattengono la nostra attenzione mentre la storia avanza. La chiusura trapela poi quando tutte le domande che sono state poste sapientemente dalla narrazione ottengono risposte. E' il punto dopo il quale il pubblico può presumere, ad esempio, che la coppia visse felice e contente e lo lasciamo così.

Naturalmente, i misteri, quasi per definizione, irretiscono il pubblico con le questioni di *whodunit* e *howdunit*.

La completezza di un dramma, dal punto di vista strutturale, riguarda il modo in cui lo stesso dramma risponde alle domande pressanti che ha evocato nella mente dello spettatore. Questa struttura produce gli effetti di chiusura - l'impressione della finalit , in termini fenomenologici. Una volta scoperto cosa accade ad Antigone, Emone, Euridice e Creonte, il dramma   concluso. Non ci si pone la domanda se Tiresia si sia poi ritirato in una casa sui monti, dal momento che non   una domanda che il dramma si pone [13].

Il personaggio di Tiresia, per esempio, non   di tale levatura da farci chiedere quale sar  il suo futuro. Nel caso in cui il dramma fosse andato oltre il punto in cui tutte le domande trovavano risposta la chiusura della storia sarebbe stata destabilizzata (una scena in cui Ismene medita sul suo bouquet da sposa).

Allo stesso modo, il film *Totosi*, ruota intorno alla domanda se il bambino, accidentalmente rapito di *Totosi* sar  restituito ai suoi genitori. Nel momento in cui apprendiamo la risposta a questa domanda, il film finisce. Non ci chiediamo se il piccolo andr  ad Harvard o Cambridge, dal momento che non   una domanda che il film ci incoraggia a porci. L'impressione di completezza della chiusura deriva dalla nostra stima, anche se di solito implicita, che tutte le nostre domande pressanti riguardanti il *storyworld* sono state esaudite [14].

Dopo aver introdotto con una serie di esempi brillanti cosa si intende per “risposta alle domande”, Carroll introduce il concetto chiave del suo saggio:

ovvero la narrazione che sorregge la chiusura - è una narrazione che potremmo chiamare *erotetica* - una rete di domande e risposte. “A narrative of the sort that sustains closure—what we might call an erotetic narrative—is a network of questions and answers”.

Secondo il frame dell'erotetica, alcune scene o sequenze stabiliscono le condizioni necessarie perché certe domande si diffondano e facciano presa.

Queste particolari scene, come le scene iniziali di un film o il paragrafo introduttivo di un primo capitolo di un romanzo, generalmente comportano la risposta alle domande che ci si presentano nella maggior parte delle circostanze: dove è ambientata l'azione, quando, chi sono queste persone e come sono tra loro legate, cosa vogliono, quali sono i pro e contro, perché si comportano così e così, e così via?

Alcune scene o sequenze evocano domande; altre scene rispondono direttamente alle domande. Altre scene accolgono anche domande fatte in precedenza. Spesso le nostre domande trovano risposta incompleta: sappiamo che la principessa si sposerà, ma non sappiamo con chi. Una domanda può trovare risposta in una maniera tale che da quest'ultima scaturiscano altre domande come nel caso di Edipo Re dove la domanda “Chi ha ucciso Laio” si trasforma nella domanda “Chi è Edipo” o nel caso di Antigone, in cui la risposta alla domanda “Che accade ad Antigone” evoca e *anticipa* la domanda “Che cosa farà Emone?”

Non tutte le domande e risposte che fanno parte della rete unificante della narrazione erotetica sono dello stesso tipo e ordine.

Alcune domande direzionano la nostra attenzione alla storia che sta emergendo dal racconto dall'inizio alla fine; altre organizzano la maggior parte della storia, ma non nella sua interezza. Il concetto centrale, quello delle macro-domande reggenti e regolanti che struttura l'intero testo, o, la maggior parte di esso, può essere chiamata “presiding macro-questions.” Per esempio, due delle regolanti e reggenti macro-domande del *Moby Dick* sono “Riusciranno Achab e la sua ciurma a trovare la balena bianca” e “se ci riusciranno, saranno capaci di ucciderla?”. Quando finalmente conosciamo l'esito dello scontro mortale e veniamo a sapere che i membri dell'equipaggio del *Pequod*, tranne uno, sono morti, il romanzo è finito.

Un capitolo aggiuntivo circa l'inaugurazione del negozio di Ismaele a New London sarebbe inopportuno”. Infatti, la chiusura si correla con la risposta a tutte le macro-domande reggenti che la storia allestisce. E non siamo stati incoraggiati a chiederci nulla di Ismaele che non facesse parte della caccia alla balena bianca. Ancora, le narrazioni sono guidate da momento a momento da qualcosa di più che le sole macro-domande reggenti.

“Nel perseguimento dello scopo finale, il protagonista potrà incontrare degli ostacoli locali? La soluzione al problema è connessa con il progetto più ampio della protagonista”. Questa domanda viene considerata da Carroll

come una micro-domanda, simile ai programmi narrativi d'uso della semiotica generativa, una domanda la cui risposta contribuirà a rispondere alla regolanti macro-domande (la macro-domanda è quella sottostante al PN di base) ma che da sola non risponderà alla domanda reggente in maniera completa e diretta. Chiaramente, questo tipo di impostazione ci permette di comprendere come ci sia una relazione gerarchica tra le domande poste da una narrazione durante il suo svolgimento. Le micro-domande sono generalmente subordinate alle macro-domande reggenti. La chiusura si ottiene quando tutte le macro-domande reggenti e le micro-domande accessorie alla risoluzione delle macro-domande hanno trovato risposta. Il percorso qui intrapreso da Carroll si pone in perfetta conclusione del secondo filone di analisi che abbiamo evidenziato in questo capitolo. Lo studio della differenza tra *chiusura* e *chiusura narrativa* ci permette di posizionare nella prima categoria le inquietudini che l'epica e l'opera mondo hanno preso in causa e nella seconda inserire l'analisi che da Torgovnick a Miller hanno cercato di creare un framework operativo che non fosse una mera tassonomia (non sempre tentativo riuscito).

Il suo obiettivo principale è quello di mettere in luce l'erotetica come forma di costruzione primaria di narrazioni (sia letterarie che cinematografiche).

Carroll, infatti, sostiene che parziale conferma a questa sua ipotesi può essere trovata nella critica quotidiana. Un tipo consueto di lamento nei confronti di una storia - che sia su un palco, su uno schermo, su una pagina - è che qualcosa "è stato tralasciato". Un personaggio viene introdotto in una maniera tale da catturare l'attenzione, ma poi scompare. Vogliamo sapere cosa è accaduto al personaggio. In effetti, abbastanza letteralmente diamo voce a questo tipo di critiche dicendo "Che fine ha fatto X e Y?". In casi come questi la chiusura non è stata ottenuta. Alcune informazioni, cioè, le risposte a determinate questioni che ci erano state implicitamente promesse non si sono avverate. Il problema a questo punto è il movimento con cui si inserisce una sotto trama e la si mette in moto e poi è abbandonata. Questo tipo di incompletezza ci spinge a compiere una retro-azione che riesamina il tutto e dà spazio al discontento narrativo. Ma che l'incompletezza è l'effetto della mancanza di risposte a domande che la storia stessa ha generato.

Le storie come quelle su cui sta ragionando Carroll - la cosiddetta narrazione erotetica - contengono la promessa delle risoluzioni degli eventi che la compongono (e allora necessitano di chiusura narrativa).

Se queste domande non trovano risposta e non si riesce a fornire una qualche interpretazione del perché la narrazione si astiene dal rispondere alle domande di cui sopra, sentiamo una specie di insoddisfazione che è l'antitesi dell'impressione di chiusura. Così, dal momento che è la mancanza di tipi di risposte pertinenti che provoca una condizione contraria a quella di chiusura, ragionevolmente Carroll ipotizza che la chiusura sia uno stato che si attua quando le risposte non sono trattenute ma esplicitate [13].

Un framework alternativo per descrivere il suddetto effetto-di-chiusura invoca il lessico di *problemi* e *soluzioni*. La chiusura, in questo ambito, avviene quando il protagonista ha risolto tutti i problemi che la narrazione gli aveva sottoposto. Il ricorso all'idioma problema/soluzione, senza dubbio, si applica ad un vastissimo numero di casi. Comunque, Carroll sostiene che questo tipo di modello (il modello domanda/risposta) sia superiore per diverse ragioni.

Chiaramente, il framework domanda/risposta si applica in tutti quei casi in cui funziona anche il modello problema/soluzione, ma ci sono anche casi in cui il modello domanda/risposta funziona, ma il modello problema/soluzione risulta debole.

Ha davvero senso considerare la domanda se due persone si innamorano come un problema? Certo, il loro innamoramento potrebbe comportare problemi, ostacoli, come i genitori e rivali da superare e così via. Ma non serve. Anche se tutti i problemi possono essere tradotte in domande, non è evidente che tutte le domande possono essere tradotte in problemi [18].

Di conseguenza, poiché il modello domanda/risposta per la caratterizzazione della chiusura è più completo del modello problema/soluzione, il primo framework è da preferire a quest'ultimo.

Tuttavia, anche se Carroll ha motivato l'idea che la chiusura narrativa riguardi il rispondere a tutte le domande reggenti e regolanti che la storia ha sollevato, rimangono da affrontare altre due questioni. Per prima cosa, dal momento che le narrazioni sotto esame raramente contengono quelle che sono state etichettate come *domande* in maniera letterale e aperta, ci si chiede se la caratterizzazione della chiusura narrative non sia niente di più che una metafora euristica. La maggior parte delle rappresentazioni degli eventi di cui si sta discutendo appartengono alle rappresentazioni indicative - per esempio, lavori letterari composti da frasi dichiarative (esplicative). Come si raggiunge il capovolgimento interrogativo? I racconti che non pongono al pubblico delle domande presunte sono davvero descrivibili come in grado di porre delle domande? E in secondo luogo: anche se c'è questa modalità di chiusura, perché chiamarla *chiusura narrativa*? Quale connessione, se esiste, ha con le caratteristiche fondamentali della narrazione? E in che modo questa presunta tale caratteristica fondamentale della narrativa è in grado di far sorgere il tipo di domande che la chiusura narrativa riesce a rispondere? [18-20].

Le narrazioni sono rappresentazioni di serie di eventi, le narrazioni scritte o orali sono generalmente fatte di frasi dichiarative e le narrazioni pittoriche, come anche quelle cinematografiche, contengono frasi dichiarative, ma rappresentano in maniera iconica le cose che dipingono. Tutte queste, grosso modo, sono all'indicativo. Per la maggior parte, rappresentano,

insieme alle frasi dichiarative, *rappresentazioni indicative*<sup>22</sup>. Ma se le narrazioni sono per lo più costituite da rappresentazione cosiddette indicative, in che modo esse si può dire che sollevano degli interrogativi? Carroll non rivendica l'originalità su questa questione, ritiene che le domande possono e molto frequentemente lo fanno, originarsi dalle rappresentazioni indicative.

Se veniamo a sapere che è stato appena sventato un tentativo di assassinio del primo ministro, è normale chiedersi chi ha lanciato l'attacco e perché? Ci chiediamo queste domande in virtù di credenze di sfondo e per alcuni presupposti già in possesso circa la natura degli assassini, che coinvolgono agenti e sugli agenti, che hanno motivazioni [19].

La formazione della domanda sulla base delle informazioni ricevute è un processo di pensiero naturale. Tale formazione di domanda svolge un ruolo in ogni tipo di indagine. Per quanto riguarda le narrazioni erotetiche, usiamo le domande evocate dalla narrazione per organizzare e tenere traccia delle rappresentazioni degli eventi e stati di cose che la storia ci presenta.

Il padre di un giovane cade in un'imboscata della milizia locale. Ciò solleva la questione di ciò che il ragazzo farà. Il suo passo successivo sarà quello di acquistare una pistola. La nostra elaborazione dei fatti avverrà alla luce della nostra precedente domanda supponendo che sta contemplando vendetta [19].

Una domanda, narrativa o altro, indica una serie di risposte ammissibili. Le domande che un racconto suscita in noi forniscono un quadro coerente di possibili risultati, che usiamo per seguire gli eventi in entrata nella storia e per determinare la loro significatività. Le domande mappano uno spazio circoscritto di possibilità; le risposte intrecciano una linea attraverso quello spazio che collega le opzioni specifiche che ottengono.

Inoltre, l'impressione di chiusura narrativa si verifica non solo quando tutte le macro-domande reggenti e micro-domande ausiliari hanno avuto risposta, ma solo quando lo spettatore si rende conto che le sue richieste sono state esaudite.

Una rappresentazione indicativa, come la proposizione dichiarativa "George è caduto dalle montagne russe", ovviamente genera la domanda "E' morto?". La risposta a questa domanda genera, di volta in volta, altre domande. Nel momento in cui veniamo a conoscenza che George non è morto ci chiediamo subito perché. Ogni risposta diretta alla nostra domanda modifica il raggio delle possibili, e successive domande e risposte. Se veniamo a sapere che George si è salvato per l'arrivo tempestivo dei paramedici, chi chiediamo che cosa hanno fatto e restringiamo il campo della risposta alle procedure di primo soccorso. Se veniamo a sapere che George è stato "raccolto" da un uomo in tuta blu e mantello rosso, beh, si aprono una

---

<sup>22</sup> Peruzzi, nel suo *Modelli di spiegazione scientifica*, parla di come dal modello erotetico si giunga ad una logica erotetica che però tiene le differenze con la logica *tout court* non ben chiare [150].

serie di diversissime domande. Sempre riferendosi alla chiusura narrativa, la successiva parziale e diretta risposta alle macro-domande reggenti e le loro micro-domande connesse progressivamente restringono il campo delle possibilità sino al verificarsi di una serie di eventi che sazia la nostra curiosità [20].

In termini di narrazione erotetica, una rappresentazione indicativa, o anche più rappresentazioni indicative, o una combinazione di domande antecedenti più una serie di rappresentazioni indicative, evoca una domanda solo nel caso in cui si implica che tale domanda avrà una risposta, ma non la comporta, e, inoltre, che la conoscenza di tale domanda, anche se solo tacitamente, è materiale per la comprensione della storia.

La descrizione della vittima dell'assassino nella stanza sigillata suggerisce che ci sarà la risposta alla domanda del "whodunit" senza però implicare che sarà svelata l'identità del principale colpevole e, allo stesso tempo, la consapevolezza che da quella domanda scaturisce la valutazione del comportamento dei personaggi nel pubblico [20]

Nonostante il sorgere delle domande può avvicinare alla narrazione, Carroll spiega che si può comunque essere scettici sul fatto che siano le domande narrative che giocano un ruolo nell'apertura della maggior parte delle narrazioni, fatta eccezione per quei casi in cui siamo immersi *in medias res* in un mistero.

Supponiamo di conoscere una giovane coppia felice nella loro bellissima casa. Non è forse ragionevole pensare che non abbiamo tutte le domande fino a quando non vediamo che la prostituta alla fine della strada appare e fissa gli occhi sul marito. Poi la trama si infittisce e vogliamo sapere come la moglie affronterà questa sfida così come se la famiglia sopravviverà. Ma, prima dell'arrivo della prostituta - una complicazione, se si vuole - non sembrano essere altre domande [22]

Eppure queste scene, le cosiddette *establishing scenes*, sono obbligate a rispondere alle *domande fondanti* che ci poniamo non appena veniamo introdotti in qualsiasi situazione.

Se la prima scena di un film ci mostra una strada, ci aspettiamo di sapere dove si trova. Vogliamo sapere se la scena è ambientata nel passato nel presente o nel futuro. Se ci vengono mostrate delle persone, vogliamo sapere chi sono, cosa fanno, come sono collegati l'uno all'altro, e così via. Se, come all'inizio di *Cell*, recente romanzo di Stephen King, ci vengono presentati una serie di atti di violenza insensata, vogliamo sapere cosa sta succedendo e perché [22].

Le storie iniziano, sostiene Carroll, *on a need to know basis*, nello specifico ci forniscono le informazioni che abbiamo bisogno di sapere per seguire l'azione nel momento in cui comincia ad evolversi. Quando Aristotele affermava che l'inizio non scaturiva da nient'altro, Carroll lo interpreta con il significato che non dobbiamo sapere nient'altro rispetto a quello che ci

viene raccontato per sapere e comprendere gli eventi che avvengono subito dopo.

Quello che viene prima dell'azione è taciuto se non è necessario, in quanto la storia ha inizio dal punto di vista della comprensione narrativa. Se successivamente abbiamo bisogno di più informazioni dal momento che la trama aggiunge dettagli, relazioni e esiti sempre più complessi, le otterremo.

E, nelle narrazioni con chiusura, noi otterremo ciò che chiediamo. Ciò nondimeno, all'inizio, generalmente non dobbiamo sapere niente di più di quello che ci è stato detto al fine di scandagliare e sondare la presentazione di eventi nel momento in cui l'inizio comincia a direzionarsi nella parte centrale. "L'inizio è un pacchetto ordinato di informazioni, che ci viene fornito per monitorare cosa succede dopo" [19].

L'inizio fornisce, discretamente, le risposte che ci aspettiamo alle domande fondanti: dove si svolge, e quando, chi è coinvolto, chi sono, cosa fanno, perché, e così via. Stabilire l'azione, in altre parole, riguarda rispondere al tipo di domande che automaticamente si utilizzano per strutturare gli stati di cose che incontriamo.

Infatti, questa funzione di inizio - la risposta alle implicite e fondamentali domande fondanti W - è comunicata e sfruttata allusivamente quando, in apertura di *Inside Man* di Spike Lee, il genio criminale pone queste domande in modo esplicito e poi risponde loro (anche se non apertamente) [20]

Inoltre, la struttura erotetica di una narrazione non deve corrispondere in modo lineare all'ordinamento temporale, nello *storyworld*, degli eventi descritti in serie. La risposta alla domanda che la narrazione pone potrà richiedere un passo indietro nel tempo dello *storyworld*, piuttosto che in avanti, quindi muovendo nella direzione temporale opposta rispetto alla narrazione del racconto, che naturalmente, va inesorabilmente avanti in tempo reale.

Alcuni eventi nella narrazione possono far sorgere delle domande che richiedono un flashback. Nel thriller *Nightlife*, del romanziere Thomas Perry, alcune domande sul perché il primo personaggio che incontriamo, Tanya, si comporta in una determinata maniera sono illuminati dalla sua storia in flashback. In maniera anche più radicale, il film *Memento* e *Irreversible*, così come il romanzo di Martin Amis *Time's Arrow*, ci raccontano le loro storie al contrario, invertendo completamente l'ordine temporale dello *story-world*, al fine di rispondere alle domande il racconto suscita in noi [22].

Non solo flashback ma anche *flashforwards*:

uno storico che salta avanti nel tempo per dirci che il motivo per cui la fotografia di accompagnamento di ricevimento in una certa Casa Bianca è significativo poiché l'uomo che stringe la mano a JFK sarà lui il futuro presidente William Jefferson Clinton che si è ispirato a Kennedy quello stesso giorno [21].

Abbiamo visto le principali caratteristiche della rappresentazione indicativa: la capacità di far emergere delle domande. Le risposte alle domande che la storia fa sorgere possono seguire la freccia temporale dello *storyworld* o si possono discostare da esso. In ogni evento, la chiusura si otterrà quando tutte le macro-domande reggenti e le micro-domande le cui risposte sono necessarie per rendere comprensibili le macro-domande sono risolte.

Anche se il modo in cui le narrazioni ottengono la chiusura è fornendo delle risposte alle domande, rimane da spiegare perché ciò vada annoverato tra le *narrative closure*. Un saggio, dice Carroll “potrebbe infondere un piacevole senso di chiusura, ma presumibilmente non sarà la chiusura narrativa” [22]. Che cos'è che consente la chiusura narrativa in un racconto? Un racconto può avere diverse strategie per garantire la chiusura delle differenti strutture di trama. Ma che tipo di domande fanno la chiusura narrativa?

Al fine di esprimere il modo in cui le chiusure potrebbero valere come chiusura narrativa e al fine di spiegare come alcune caratteristiche fondamentali della narrazione abbiano la capacità di generare domande, Carroll introduce alcuni pensieri sulla natura della narrazione. Basandosi sul lavoro pubblicato in altra sede [2001], Carroll sostiene che le narrazioni siano caratterizzazioni di sequenze di eventi, costituiti da ciò che chiama *connessioni narrative*. Diversi tipi di narrazioni - romanzi, studi dei personaggi, racconti, memorie, storie nazionali, le resoconti di battaglie, e così via - sono parti effettive dei generi narrativi pertinenti solo se contengono una certa percentuale di connessioni narrative le quali presentano collegamenti con salienza sufficiente o enfasi. Pur non avendo lavorato su ogni genere enunciato, Carroll sostiene che questa ipotesi possa valere per per ogni genere narrativo particolare. Tuttavia, pensa che una conseguenza di questo punto di vista sia il possesso di alcuni collegamenti narrativi come condizione necessaria di tutto ciò che siamo pronti a chiamare un racconto [23].

Ovviamente, il suo concetto di narrazione dipende dalla concezione della connessione narrativa. Quindi, senza ulteriori esitazioni, Carroll enuncia che una connessione narrativa ottiene quando

1. il discorso rappresenta almeno due eventi e/o stati di cose
2. li rappresenta “in modo globale lungimirante”
3. riguarda il percorso di almeno un soggetto unificato
4. in cui le relazioni temporali tra gli eventi e gli stati di cose sono acutamente ordinati
5. dove gli eventi precedenti nella sequenza sono almeno causalmente condizioni necessarie per l'occorrenza successiva del eventi e/o stati di cose nella catena di eventi che vengono descritti [24]



Quest'ultima condizione consente che il rapporto degli eventi precedenti citati, possa essere così forte da essere pienamente e causalmente sufficiente a spiegare gli eventi successivi nella descrizione [2001, 119].

Tuttavia, la relazione può essere anche più debole. L'evento in precedenza citato nella descrizione della sequenza potrebbe essere una *parte insufficiente ma necessaria di una condizione non necessaria ma sufficiente* per il successivo, evento correlato o forse ha bisogno di essere non più di una semplice *informativa* sulla storia causale dell'evento.

L'enfasi che Carroll pone sul ruolo della causalità nell'approccio alla narrazione viene da lui stesso definita come scarsamente originale e assolutamente integrata nel cosiddetto *punto di vista comune*.

Quello che potrebbe avere qualche pretesa di originalità, secondo la sua stessa opinione, è il modo in cui cerca di domare *il rilevante requisito causale*. Una frequente obiezione alle teorie di narrativa che fanno riferimento alla causalità è che rendono la condizione causale troppo stringente, spesso suggerendo involontariamente, e omettendo eventuali qualifiche pertinenti, che tutti i rapporti tra gli eventi precedenti e successivi citati in una narrazione sono causali e/o che le relazioni causali in questione sono del tipo più forte, vale a dire, che gli eventi antecedenti citati pienamente determinano il verificarsi di eventi successivi [25].

Per specificare al meglio il rilevante requisito causale, Carroll introduce le condizioni INUS. La condizione INUS, da definizione, è *una parte insufficiente ma necessaria di una condizione non necessaria ma sufficiente*. Il termine "condizione INUS" è l'acronimo della traduzione inglese di questa espressione: Insufficient but Necessary part of an Unnecessary but Sufficient condition.

Per svincolarsi dalla condizione causale troppo stringente, Carroll corregge queste affermazioni affermando che:

- (a) solo alcuni degli eventi in questione hanno bisogno di essere collegati in rapporto causale
- (b) notando che le relazioni causali in questione possono essere davvero molto deboli. Gli eventi precedenti devono essere non più di condizioni INUS per la citazione [Mackie 1976; 1980] o semplicemente altrimenti informativi sulla storia causale dell'evento [24]

Tuttavia, anche se il procedimento di Carroll indebolisce il ruolo che la causalità svolge nella narrativa, la causalità, intesa in senso molto lato, è un elemento essenziale, tratto qualificante della narrativa. Inoltre, nella narrativa erotetica gli input causali sollevano le macro-domande reggenti e le pressanti micro-domande le cui risposte assicurare la chiusura. "A character forms an intention, has a desire, a need, a purpose, a goal, or a plan" [25].

E inoltre:

Un rapimento motiva un tentativo di salvataggio. Ciò genera una domanda: avrà successo? Un omicidio scatena il desiderio di vendetta: sarà realizzato e come? Qualcuno si trova in una tragica situazione finanziaria -la sua bicicletta è stata rubata e lui non può permettersene una nuova. Ma ne ha bisogno. Che cosa farà? Può essere risolta questa crisi? I personaggi formano le credenze circa le situazioni in cui si trovano. Essi interpretano la loro situazione. Otello, trascinato da Iago, arriva a credere che Desdemona è stata infedele. Riconoscendo la convinzione di Otello, chiediamo: "Che cosa farà?" "Riuscirà a uccidere la moglie?" [26]

Finora, gli esempi portati da Carroll hanno sfruttato gli stati mentali di personaggi di finzione. Tuttavia, non vi è alcuna ragione di limitare gli input causali a stati soggettivi. Le condizioni causali oggettive possono anche sollevare interrogativi narrativi. Infatti:

Nel film *La marcia dei pinguini*, il rapido abbassamento della temperatura favorisce le macro-domande reggenti sul fatto che i pinguini possano sopravvivere [27]

Ovviamente, non solo gli input causali ma anche gli effetti possono far sorgere delle macro-questioni fondanti. (come gli effetti nel film *Signs*, dice Carroll). Così, oltre agli input causali, le domande reggenti o *large-scale* possono essere introdotte da eventi rompicapo (*detective stories*).

Di conseguenza, qualsiasi domanda sorgerà dal nesso causale della storia, conterà come una vera e propria domanda narrativa la cui risposta sarà un ingrediente della chiusura narrativa [26]

In uno degli episodi più famosi di *Dallas*, J.R. viene sparato fuori dal suo ufficio. Durante i mesi estivi, la domanda che la nazione si poneva era "Chi ha sparato a J.R?" [26]

Il sorgere di queste domande è il risultato di un processo naturale di pensiero. Inoltre, l'insufficienza stessa delle connessioni causali, nella maggior parte dei racconti induce curiosità. Infatti, anche se di solito imprevedibile, si tenta di presumere il risultato in vista.

Queste domande sono domande narrative perché sorgono dalle caratteristiche interne della narrazione. Ed è per questo motivo che la chiusura che si collega è designata ad essere una chiusura narrativa [26]

Al fine di qualificarsi come una narrazione, le storie richiedono la menzione dei legami causali che collegano gli episodi precedenti a quelli successivi. La motivazione di questi legami causali, a sua volta, ha la capacità di aumentare i tipi di domande che preparano la strada per la chiusura. Le tipologie di domande che vengono generate dalle reti causali che contribuiscono a collegare passato, presente e futuro nelle storie meriterebbero, secondo Carroll, di essere chiamate *domande narrative* a causa della loro stretta relazione con una caratteristica essenziale della

narrazione; inoltre, la risposta alle domande provoca la condizione fenomenologica che merita di essere chiamata *chiusura narrativa*, perché le domande sono state generate narrativamente [27]

Per spiegare al meglio questa distinzione tra narrazione e non narrazione, Carroll ricorre ad un esempio particolare: ovvero, l'uso di una serie di domande per organizzare un saggio filosofico e con queste permeare la chiusura non la renderebbe una chiusura narrativa, dal momento che le domande non vengono generate dalle reti causali. Le domande sono probabilmente introdotte retoricamente, forse enumerate o elencate, e poi trovano risposta. Esse non sono né evocate né risolte *con una storia che continua*. Dal momento che non sono né sollevate narrativamente né risposte narrativamente, non sono domande narrative né presagiscono la chiusura narrativa.

Dopo questa precisazione chiara si ha una netta definizione di chiusura narrativa:

La chiusura narrativa si ottiene quando essa si pone come la descrizione del nesso causale o parti di esso che generano le macro-domande reggenti e micro-domande subordinate che fissano la nostra attenzione e che finalmente trovano risposta, suscitando in noi un senso di completezza [27]

Carroll precisa più volte che la sua descrizione riguardo la chiusura narrativa dipende la sua concezione della narrazione. Secondo Carroll, la narrazione si basa molto sulla nozione di causa (*causation*). L'impiego di questo concetto ha anche portato al riconoscimento esplicito che non tutte le relazioni tra gli eventi precedenti e successivi in narrativa sono causali e che la relazione tra eventi precedenti e successivi causali non deve essere "deterministica", gli eventi precedenti possono essere causalmente condizioni necessarie per gli eventi o contributi di informazioni sulla storia causale dell'evento [28].

Ciò, secondo Carroll, è stato oggetto di critiche. Ma, se si nega che la causalità gioca un ruolo necessario nella narrativa, allora bisogna abbandonare le analisi sulla narrazione erotetica e sulla chiusura narrativa [28].

Le varie critiche al punto di vista sulla narrazione, tuttavia, sostiene Carroll, mancano il segno, perché mirano al bersaglio sbagliato.

Carroll ha ipotizzato che classifichiamo discorsi sulla narrazione sulla base della loro possesso, in misura saliente, di una certa percentuale di connessioni narrative [28]. Solo dopo è passato all'analisi della connessione narrativa. Ed è qui che può cadere il fraintendimento.

Carroll definisce la connessione narrativa, non la narrativa *tout court*.

Carroll non analizza un racconto nel suo insieme, ma solo uno dei suoi ingredienti fondamentali, cioè le connessioni narrative.

To argue that a given type of narrative must possess, with a certain salience, a certain proportion of narrative connections admits there can be relations between

some of the events in the narrative that do not meet my criteria. In order to defeat my conjecture, the critic would have to maintain that you could have a narrative where there were no temporally perspicuous and/or causal relations between the events in the alleged story. But I don't think any of my critics have gone as far as that [27]

Secondo J. David Velleman [2003] i racconti sono pieni di relazioni causali, ma non è detto che in questo abiti il punto cruciale della narrazione. Egli pensa che un racconto sia una descrizione di una sequenza di eventi che completa ciò che egli chiama una cadenza emotiva, dove una cadenza emotiva sarebbe qualcosa come la catarsi di pietà e di paura che Aristotele prevedeva per la tragedia.

Ma Carroll non trova la contro-proposta di Velleman [2003] molto interessante.

Surely, one may tell an affectless narrative—perhaps one about the collision of a comet with an asteroid in a galaxy far, far away. I see no reason to deny that such a story could be a narrative, even though it arouses no emotion. Many scientific and historical narratives are dispassionate, but they are still narratives. Perhaps, most aesthetic narratives engage the emotions. But there are also literary experiments that strive for a clinical, affectless presentation of events [28]

Carroll sostiene che Velleman sospetta che tutte le narrazioni abbiano una chiusura. Ma, come è stato sottolineato non tutti i racconti sono in possesso di chiusura.

Supponiamo che un uomo tenga un diario, registrando giorno per giorno i suoi affari. Una mattina è investito da un camion e muore subito. E' un uomo abbastanza importante e il suo diario è pubblicato. Appena sotto la sua ultima voce, il suo editore aggiunge il seguente avviso: 'XY è morto il 15 settembre 2005; fu investito da un camion [29]

Questo diario sarà pieno di connessioni narrative, e secondo l'approccio di Carroll, sarà classificato come un racconto. Ma non avrà una chiusura. Come la vita di XY, il diario termina bruscamente.

Forse alcuni sostengono che questo non è davvero un racconto, ma solo un racconto incompleto, dal momento che XY non sono riuscito a finirlo. Ma se questa è la vostra preoccupazione, quindi immaginate questo evento come un romanzo in cui l'autore ha scritto "The End" nell'ultima pagina [30]

Quindi, dal momento che non ogni narrazione provoca sensazioni (nemmeno la sensazione di chiusura), il completamento di una sequenza emotiva non è una condizione necessaria per la narrativa. E non è una condizione sufficiente.

Se prendiamo un' invettiva xenofoba, suggerisce Carroll, ("These foreigners have come to our country illegally. They have flooded our schools and hospitals. They have exploited our public services. They have taken our women. We must deport them!") avremo una descrizione di una

serie di eventi, che si pone come un argomento, anche se deprecabile. Tuttavia, l'ultimo passo di questa arringa probabilmente suscita uno stato cumulativo emotivo nel pubblico. Ma, chiaramente, non è un racconto. D'altra parte, la descrizione di Carroll può spiegare perché la filippica non è una narrazione. La ragione è che gli eventi-descrizioni che compongono il discorso sono legati principalmente come assunti in un argomento entimematico<sup>23</sup> piuttosto che in termini di ciò che io chiamo collegamenti narrativi.

Il lavoro di Carroll ci permette dunque di trattenere per il nostro impianto teorico la differenza importante tra la chiusura e la chiusura narrativa. Nelle narrazioni seriali contemporanee possiamo dire di avere entrambe le chiusure. A livello locale, a livello episodico, infatti, la serie è costruita spesso su una rete erotetica e la successione di domande e risposte creerà, a livello micro, delle chiusure narrative. Ma la serie, caratterizzata da un lato globale molto pronunciato, ha anche una serie di atmosfere che non fanno scaturire delle domande e quando si esauriscono e trovano conclusione essa non si pone nella maniera di una chiusura narrativa. A livello locale, la rete di domande e sotto-domande, sarà la modalità principale per la gestione dell'interfaccia, per la comprensione delle modalità di relazione con il mondo narrativo. La struttura erotetica, presente a livello episodico e intra-episodico, gestirà il passaggio dal mondo reale al mondo fittizio e, ovviamente, lascerà spazio e interstizi per il lavoro dei fan. A livello globale, l'universo seriale contemporaneo pone delle domande "d'atmosfera", d'allargamento del mondo, che non hanno chiusura narrativa poiché non parlano di relazioni e strutture erotetiche ma contribuiscono al principio dell'*overdesign* narrativo.

Ricapitolando l'intento del primo capitolo, abbiamo da un lato costruito una proposta teorica e dall'altro abbiamo compiuto la compilazione degli studi più autorevoli e imprescindibili. Nelle parti più legate alla proposta teorica, abbiamo rintracciato e messo insieme alcuni elementi per la composizione di un framework teorico. Le ripercorriamo sotto forma di elenco

1. opere mondo e caratteristiche
2. epica chiusa e epica aperta
3. monologismo vs polifonia
4. *ékphrasis*
5. *incidents/episodes*

Questi elementi vengono fatti reagire tra loro per comprendere cosa veramente opera nell'abbandono della teleologia. La teleologia si pone

---

<sup>23</sup> L'**entimema** (da ἐνθύμημα) è, nella *Retorica* di Aristotele, un'argomentazione in forma di sillogismo nella quale una delle premesse non è certa ma solo probabile. Comunemente, si fa riferimento a un entimema anche quando si ha un sillogismo incompleto o ellittico, nel quale una o più premesse sono volutamente sottintese, perché già di per sé note; sarebbe quindi superfluo citarle.

come centro anche della seconda parte del capitolo, quella che, si occupa della compilazione degli studi. In questa parte, la teleologia dirige gli studi di *Closure in the Novel*, su *Closure and Its Discontent*. La spinta tassonomica viene operata sul romanzo che, in questa sede, non è mai considerato un possibile riferimento o antenato (a meno che non si considerino i romanzi che non sono romanzi, come fa Moretti).

Da un lato cerchiamo tasselli per la costruzione del nostro impianto anti-finalistico, dall'altro ripercorriamo la ricostruzione degli studi sulla fine in senso più strettamente teleologico. Oltre a questa partizione, 1) i riferimenti alla poesia ci hanno fornito tecniche che sono in uso sia nel lato non finalistico che finalistico, 2) il saggio di Kermode ha illuminato il senso della Fine e la sua migrazione nella tragedia e nel dramma. In ultimo, 3) l'elemento della costruzione erotetica e la divisione tra chiusura e chiusura narrativa permette di comprendere come in quelli che definiremo ecosistemi, l'una non escluda l'altra e ponga in questa co-abitazione una delle basi dell'avanzamento morfologico.

## PARTE I - STORIA

### CAPITOLO II

#### THE END - IL CONCETTO DI FINE AL CINEMA E IL NESSO FINE/ PERMANENZA

**ARGOMENTO PRINCIPALE:** il concetto di fine al cinema. Come si organizzano le procedure di *explicit* al cinema? Una ricostruzione degli studi sul cinema classico e sulle più generali forme di chiusura e genere. La relazione tra fine/finale e universi persistenti e riprese cicliche. Introduzione del concetto di permanenza, di *vast narratives*.

**OBIETTIVO:** per l'eziologia dell'ecosistema narrativo [Pescatore e Innocenti, 2013], ci soffermiamo ora sul finale al cinema. Obiettivo è quello di introdurre nella trattazione la dialettica fine/permanenza e articolarla nei suoi molteplici fattori. Qual è il senso della fine in un ambiente in cui ceppi di materiali preesistenti sono sempre ripresi, rimodulati, rifatti? Il percorso che vogliamo fare è questo: nel momento in cui la maggior parte della produzione avviene secondo modalità di *derivazione e/o parallelo*, il concetto di fine/finale per comprendere come essere fruttuoso al di là della teleologia, si deve rifare al concetto di adattamento. In esso, si passa da una modalità tipicamente *riflessiva* (cardine della fedeltà) ad una *rifrazione* (cardine della presenza). In questa dimensione di produzione creativa basata ancora sulla derivazione (e anche, ma in maniera minore sul parallelismo), le modalità di permanenza sono a carico della forma del *multiplo* (in cui la matrice generativa è creata *ex-ante*) e della *serie* in quanto durata (che è soggetta a dei meccanismi diversi, tra cui la *remixabilità* dei contenuti). In questo quadro, il concetto di canone si pone come forma d'attenzione al testo (come classico) ma inizia ad essere una forma di *compatibilità produttiva* (come nei *comics*). Ma questo tipo di costruzione vacilla nel momento in cui, dalla modalità di costruzione per derivazione si passa sempre di più a quella in parallelo (il transmedia più strutturato) e verso l'ecosistema. Qui alla fedeltà, subentra la memoria e la dialettica fine/permanenza non si basa più sull'analisi dell'adattamento ma su i tre fattori chiave: *mito*, *mito a bassa intensità* e *ring composition*.

**KEYWORDS:** chiusura (*closure*); finale (*ending*); fine (*end*); epilogo; *explicit*; *chronos* e *kairos*; *télos*; *ergodica*; *vast narratives*; *permanenza tramite il multiplo*; *permanenza tramite la durata*; *canone e compatibilità*; *dalla riflessione alla rifrazione*. *mitologia a bassa intensità*, *ring composition*.

I Parte - Storia

*Struttura e riflessioni generali*

Il secondo capitolo, diviso in tre, è dedicato, nella sua prima parte, al concetto di fine/finale al cinema, nella sua seconda parte alla crisi dei finali e nella sua terza all'approfondimento della dialettica tra fine e permanenza alla base della produzione creativa.

Nel primo capitolo, attraverso la ricompilazione e unione di diverse teorie abbiamo formato un primo impianto teorico necessario al topic. Ora dobbiamo spostarci verso il cinema e il cammino verso l'opera seriale, iniziato con riferimenti molto distanti dall'oggetto in esame, subirà un'ulteriore espansione e complicazione. Che tipo di percorso stiamo per intraprendere? Ritroviamo lo stesso nucleo di problemi che abbiamo evidenziato precedentemente: il panorama, in ambito cinematografico, abbastanza disgregato e poco uniforme, ricorda quello che affermavano Torgovnick e B.H. Smith riguardo la letteratura, ovvero "la mancanza di un framework coerente" [1981, 9] per analizzare questo tipo di sezioni del testo. Un framework che nel nostro primo capitolo abbiamo cercato di ricostruire, raccogliendo i diversi studi sul topic e che abbiamo iniziato ad orientare al nostro preciso scopo: ciò che è primario per l'analisi è la definizione di un segmento di alcune opere attraverso l'individuazione di peculiarità di struttura dell'intera opera (digressione ecfrastrica, attenzione alle periferie testuali, forma paratattica e bricolata) che depotenziano e connotano diversamente il momento finale. Nel primo capitolo abbiamo determinato l'opera mondo [Moretti, 1994] come fondamentale supporto teorico, concetto fondamentale per la trattazione che ci permette di far poggiare la rifunzionalizzazione del concetto di fine/finale su una serie di problemi teorici ben individuati (non vedendolo come una semplice porzione di testo).

Questo capitolo è, allora, sì dedicato al cinema, sia nella sua forma classica che già nella sua forma incostante ed espansa che ci condurrà verso un'organizzazione diversa, ma il vero avanzamento avverrà nella terza parte. Nella prima parte cercheremo di indicare se ci sono stati degli studi originali o meno, e scopriremo che in realtà, le grandi teorie a cui si si appoggia, i grandi riferimenti teorici che aiutano a svolgere la trattazione, sono quelli letterari.

Ma in questo momento e dopo questa prima azione compilativa sorge il primo problema. Le coordinate teoriche sono sempre fornite dagli studi letterari che, in maniera costante, si sono attardati in un tentativo tassonomico e si ponevano, concettualmente, nell'alveo degli studi del romanzo e della sua organizzazione finalistica. Gli studi usati [Torgovnick; B.H. Smith], vengono utilizzati alla ricerca spasmodica della tassonomia della chiusura narrativa. Nonostante non compaiano molte attenzioni alla chiusura non narrativa e all'impianto non finalistico (non s'inserisce in questo discorso, il lavoro d'analisi sullo stato postmoderno, volutamente di rottura, ma proprio perché tale poco incisivo sul discorso), cercheremo comunque di portare avanti lo spoglio sugli studi che si sono occupati di *explicit* al cinema attraverso una divisione abbastanza classica che



riguarda un periodo ben determinato della storia del cinema in cui il discorso prende come coordinate metodologiche e teoriche le stesse analisi in ambito letterario. Questo tipo di lavoro ci servirà perché, nel fare ciò, riscontreremo una scollatura tra i diversi studi. I diversi studiosi che si sono occupati di *fine/finale*, hanno composto studi isolati e spesso privi di importanti riferimenti a studi letterari influenti e chiarificatori e si registra un approfondimento dedicato ai titoli di testa e di coda come gestione della transizione [Genette, 1981]. In questo secondo capitolo, un primo riferimento è dedicato all'analisi di Richard Neupert [1995], uno dei pochi studi che tentano una sistematizzazione per classi di testi. Dopo la descrizione dei maggiori studi monografici, la domanda "The End of What?" (che reggeva un'intera conferenza<sup>24</sup>) sembra essere ancora senza risposta, o meglio, senza una risposta del tutto convincente. Questa domanda, che deve essere letta con la lezione di Anceschi sulla complessità dell'apparentemente univoco, ha il potenziale di far rimettere mano a tutto ciò che credevamo importante e finalmente scompaginare l'analisi e orientarla verso alcuni concetti satelliti a quello di *fine/finale* che gravitando attorno risultano illuminanti. I concetti sono quello di *permanenza/durata* che compongono la seconda e la terza parte del capitolo.

La tappa successiva, dunque, è l'individuazione di triplice movimento della riconfigurazione del concetto di *fine/finale* da aggiungere ai fattori di riconfigurazione del primo:

Essa infatti riguarda

1. il concetto di testo filmico nel suo insieme in relazione alla fine (lo statuto del film) [Bordwell 1981; Elsaesser e Buckland 2002; King 2000, 2002; Tryon 2009].
2. la dialettica tra *fine/permanenza* che abbiamo individuato e posto come coordinata di fondo per l'espansione e la durata dei testi.
3. nel caso in cui, la produzione sia per *derivazione*, superato il discorso sull'adattamento, la permanenza avviene attraverso o il multiplo o la serie, con ricadute sul concetto di fine a seconda di come si declina l'universo persistente.
4. il concetto di canone e la dialettica con la matrice, che complica la questione della *fine/finale*, strutturandosi prima come forma d'attenzione e poi come forma (produttiva, fattiva) di compatibilità.
5. nel momento in cui, dalla costruzione semplice per derivazione, si passa alla costruzione in parallelo e poi per ecosistema, l'individuazione di una dialettica particolare composta da alcuni precisi fattori: *mito*, *mito a bassa intensità* e *ring composition*.

---

<sup>24</sup> Diverse conferenze sono state dedicate all'analisi della fine e delle sue implicazioni nella costruzione industriale, narrativa e fruitiva. Le più importanti che vogliamo segnalare in questa sede sono: "Beginnings and Endings in Films, Film & Film Studies" (University of Warwick, 2008), "The End?" (Indiana University, 2010), "The End Of...?" (University of Kent, 2011).

Se la prima parte del capitolo rappresenta uno spoglio dei maggiori studi concentrati sulla discontinuità e i cambiamenti nell'idea di testo filmico (punto 1), nella seconda parte dedicherà del tempo alla crisi dei finali (punto 1) e nella terza (approfondimento dei punti restanti) avviene lo spostamento del focus della ricerca, necessario per capire che non ci occupiamo più di singoli casi per la creazione di tassonomie e di ricorrenza di stratagemmi e tropi.

Dato che lo scopo è indagare a tutti i livelli le implicazioni nel concetto di fine negli universi espansi, è forse necessario comprendere cosa pulsò sotto questa domanda, una dialettica che struttura e regola sia la produzione e il consumo: è giunto il momento di presentare la dialettica *fine/permanenza*. Che cosa c'è in gioco in questa polarità? Quali sono gli elementi che compongono e complicano questa dialettica motore?

Il lancio per comprendere i meccanismi di permanenza è un approfondimento del concetto di adattamento. Un discorso sull'opera mondo e sulle sue caratteristiche potenziali che si riverberano nell'oggetto seriale vanificandone il senso di fine, ha la necessità di considerare gli oggetti narrativi che si espandono e permangono attraverso diverse modalità; per fare ciò dunque, il capitolo ha proceduto con la seguente distinzione:

Nel momento in cui la produzione avviene per derivazione:

1. la permanenza rintracciata nel multiplo (con una costruzione del canone di riferimento *ex-ante*) basata sul cardine della fedeltà [Aragay 2006] (più o meno debole) nell'ottica della *reiterazione* (tutti i casi di attraversamento di ceppi narrativi in diversi media, per lunghi periodi. e.g., James Bond) e della *riflessione*.
2. la permanenza rintracciata nella durata (con una costruzione del canone di riferimento *ex-post*) nell'ottica dell'*espansione* (non più testi, ma propriamente universi. Es., universi Marvel, D.C. Comics) e della *rifrazione*.

Ciò che si pone come nodo analitico da sciogliere è la comprensione delle differenze tra il motivo di permanenza delle opere classiche e le modalità di permanenza del testo seriale o dell'universo narrativo. Ovvero, dalle modalità di permanenza nel momento in cui la produzione è per derivazione alla modalità di permanenza nel momento in cui queste dinamiche si spostano verso modalità di costruzione per parallelo e poi ecosistema.

Per fare ciò, la dialettica tra *fine/permanenza*, in precedenza accennata, ha permesso di comprendere alcune delle modalità di relazione tra testo e fruitore. Essa ha come motore operativo l'analisi di Eco [1964] sulla differenza tra mito e romanzo in relazione alle storie di Superman, il concetto di *mitologia a bassa intensità* [Ortoleva 2012], l'apporto

dell'*ergodica* che riconfigura l'ingaggio coi testi [Murray 1997], l'attrazione e la comprensione delle *ring composition* [Douglas 2007] che regolano e gestiscono la circolazione dei testi, e la stessa produzione seriale. Quest'ultima, più che un fattore che regola e gestisce la circolazione dei testi è la forma che permette una circolazione più complessa e inaugura modalità di gestione contrassegnate da attitudini rinnovate.

Per comprendere al meglio la questione su diversi livelli di permanenza, organizzati o sulla riflessione o sulla rifrazione, è stata necessaria una digressione focalizzata sull'azzeramento attuato dall'universo Marvel con New 52 e le operazioni simili di DC Comics. Attraverso questa digressione abbiamo delineato due questioni a cui ci siamo riferiti anche nel seguito della trattazione (in particolare, nel capitolo 3):

1. il concetto di canone<sup>25</sup> come *collante* dell'universo e come sistema complessivo di saperi e garanzia di orientamento e plausibilità nella narrazione.
2. Dalla fedeltà alla matrice *ex-ante* alla compatibilità nei confronti del canone. Questo movimento che rifunzionalizza il concetto di fine, ha anche la funzione di rimodellare le aspettative del fruitore che si organizzano non più intorno al perseguimento del *télos*, ma intorno all'allestimento del *kairos* (inteso come altro sistema di temporalità e come momento dell'occasione).

Il guardare alle fondamenta degli universi persistenti e di ripresa ciclica per comprendere la rifunzionalizzazione del concetto di fine in con queste due modalità di durata (per multiplo e per serie), avverrà sotto l'egida della riconfigurazione, così come la intende George P.Landow<sup>26</sup> [1997] in *Hypertext 3.0*. Nel momento in cui si inizia a parlare di migrazioni di testi (intermedialità), con il concetto di intertestualità e l'idea di lavorare su due piani contemporaneamente, l'idea di *riflessione* si sfalda.

In *Hypertext*, inizia a comparire il senso di testo disperso e il concetto di decentralizzazione (cambia il senso di chiusura e di apertura, e il senso di erosione dei confini). Se ora il discorso di Landow può sembrare superato, per la storia della rifunzionalizzazione risulta centrale.

Per fare questo, teniamo in considerazione il libro di Janet Murray [1997] che problematizza le dinamiche di ingaggio con i testi e i possibili concetti

---

<sup>25</sup> Qui canone è inteso non solo come costruzione del corpus indispensabile per comprendere un universo narrativo, ma anche come guida per la credibilità e la compatibilità delle narrazioni future. In ambito di scrittura televisiva è anche spesso chiamata "The Bible". Il canone è il depositario della plausibilità delle azioni dei personaggi. Nel mondo comics è anche indispensabile riferirsi al concetto di fanon: ovvero, il canone che si costruisce man mano che la storia si dispiega e che è una sorta di garanzia per eventuali errori di continuity. Il lavoro sulle "bibbie transmediali" verrà affrontato nel 3.

<sup>26</sup> Anche se riprendere il concetto di ipertesto (qui ipertesto. Ma nel terzo capitolo ci si occuperà di transmedia - crossmedia -ecosistema) può suonare superato, il suo apporto alla nozione di testo (dal punto di vista storico) è un considerevole passo avanti. Il concetto di ipertesto è infatti una delle più importanti riconfigurazioni accadute al concetto di testo negli ultimi anni e dalla sue innovazioni possiamo continuare a tratteggiare la storia della forma finale e della sua riconfigurazione.

che si possono trattenere dall'ergodica<sup>27</sup> (questa è una delle chiavi per arrivare a comprendere l'opera seriale nel suo insieme, uno dei motori della dialettica fine/permanenza). La letteratura ergodica infatti, come vedremo successivamente, si pone come "not medium-specific" [1997] e soprattutto, essa [letteratura ergodica] "is not defined by medium, but by the way in which the text functions".

Poiché quello che interessa di più è comprendere come quelle teorie che noi abbiamo già visto operanti nella letteratura possono essere utili se riconfigurate, oppure possono essere decisive per disegnare al meglio lo stato dell'arte.

Il capitolo diventa idealmente diviso così:

1. ricostruzione e descrizione delle teorie e degli studi
2. ricostruzione dell'inizio del movimento di riconfigurazione del testo che impatta sulla sua organizzazione
3. individuazione della dialettica fine/permanenza e delle sue articolazioni che tentano di spiegare le molteplici questioni "entagled" implicate nell'idea di fine.

#### *Classi di testi e tentativi di tassonomie: la monografia The End*

Uno dei pochi testi pubblicati<sup>28</sup> sull'argomento in ambito cinematografico, *The End. Narration and Closure in the Cinema* di Richard Neupert, adotta la duplice prospettiva di storia/discorso. Neupert si appoggia in particolare alle idee di B.H. Smith [1968] e sulla tesi di David Richter in *Fable's End* [1974], che distingue tra *thematic completeness* e *stylistic closure*. Combinando le categorie di apertura/chiusura e di storia/discorso, Neupert ottiene così quattro classi di testi:

1. Closed Text: sia storia che discorso si chiudono
2. Open Story: il discorso narrativo si chiude, mentre la storia rimane aperta
3. Open Discourse: è il discorso che rimane aperto, mentre la storia è risolta
4. Open Text: la storia rimane irrisolta e il discorso narrativo aperto.

Se volessimo usare questo tipo di classificazione per le narrazioni seriali, l'ultima potrebbe sembrare la classe più adatta, eppure, secondo l'opinione di chi scrive la narrazione seriale si può anche porre nell'*open discourse*.

---

<sup>27</sup> Il lavoro più citato è *Afternoon. A Story* di Micheal Joyce del 1987, una dimostrazione di ipertesto elettronico che introduce il concetto di Ergodic literature. (<[http://en.wikipedia.org/wiki/Afternoon,\\_a\\_story](http://en.wikipedia.org/wiki/Afternoon,_a_story)> <[http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary\\_0286-9202545\\_ITM](http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-9202545_ITM)>). Da *ergo*, lavoro e *odos* path, una storia da camminare, da fare, cfr. Espen J. Aarseth, *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature* "contains the most commonly cited definition: In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text"

<sup>28</sup> I lavori, di taglio monografico, rimangono quelli di Richard Neupert e in ambito italiano, quello di Micaela Veronesi [2005] e Bruno di Marino. Da segnalare, gli atti del convegno "Limina. Le soglie del film", tenutosi a Udine nel 2003 di cui parleremo in seguito.

Le storie si risolvono continuamente nelle narrazioni seriali, il discorso invece rimane aperto per interventi sia da parte dei fan che da parte della stessa produzione (grazie alle cosiddette “bibbie transmediali”). Come analizza John Ellis in *TV FAQ Uncommon Answers to Common Questions About TV* [2007, 87]

[A] general tendency in TV storytelling [...] provides its viewers with frequent resolution of narrative incidents rather than the definitive closure of a narrative with all the loose ends tied up and the characters dispatched to death or a serene future.

Inoltre, riguardo alla classe Closed Text (ma anche in tutte le altre classi), è possibile che, come afferma Valentina Re [2003; 110] la chiusura o apertura sul piano discorsivo possa andare in una direzione radicalmente diversa da quella che si afferma sul piano della storia. Ed è proprio questa stridente dissonanza, ad esempio, rintracciata dalla studiosa che contraddistingue i melodrammi di Douglas Sirk. *There's Always Tomorrow* (1955) inizia con la presentazione del robot, “Rex, l'automa che parla e cammina”. Clifford Groves, il protagonista, proprietario dell'impresa è un docile padre di famiglia, pressoché ignorato dai suoi figli, che un giorno ritrova Norma, la donna che aveva amato in passato. Clifford sta per compiere la propria scelta quando la famiglia gli si stringe intorno. Il finale, con un primo piano dell'automa, “che apre e chiude la sequenza dell'addio di Norma segna drammaticamente e per sempre la sorte di Clifford, svuotando completamente di senso il finale posticcio e conciliante della riunificazione familiare”. [Re, 2003; 110]

Sempre a proposito di *happy end* stridente, anche Bordwell nel suo saggio *Happily Even After* [1982] (di cui parleremo largamente nel corso delle prossime pagine) evidenzia il fatto che il pregiudizio sulla convenzione dell' *happy end* non ha permesso di intravedere la corrosione dei valori che lo stesso *happy end* doveva, all'inizio, affermare.

Come dicevamo, Neupert ottiene queste quattro classi di testi guardando ai lavori di B.H. Smith [1968] e Richter [1974] i quali, si avvicinano ai loro rispettivi oggetti mettendo in contrapposizione forti metodi di chiusura e deboli.

They assert the strong, secure closure involves the achievement first, of a definite sense of completeness, and second, a structurally determined stylistic closure.

L'obiettivo della Smith è quello di determinare il motivo per cui un punto risulta più appropriato per chiudere una poesia rispetto ad un altro. La studiosa, come abbiamo visto in precedenza, distingue “endings” da “conclusions”, scrivendo che qualsiasi evento, narrativo o no, si può fermare o finire; solo un testo si può concludere, con la conclusione che arriva ad un preciso “termination point” [Neupert, 13].

Infatti nel caso della Smith, “[c]losure may be regarded as a modification of structure that makes *stasis*, or the absence of further continuation, the most

probable succeeding event” [H.Smith in Neupert, 13] che sigillano un testo e lo ipostatizzano.

In *Fable's End*, Richter distingue la “completezza tematica” (il fine del protagonista si è attuato), dalla “chiusura stilistica”.

Secondo Richter, una narrazione può completare la sua storia ma avere “devices” inappropriati o deboli per concludere il lavoro. Egli inoltre asserisce che nelle favole meno convenzionali il plot centrale è lasciato “more or less up in the air”; in questo modo i temi possono essere incompleti, e non rispondere sul fatto che il protagonista abbia raggiunto i suoi scopi, ma la chiusura stilistica totale è garantita e rimane intatta [Neupert, 13]. Si delinea così, attraverso l'analisi di Neupert e i suoi riferimenti agli studiosi come Smith e Richter un modello duale di struttura narrativa: uno coinvolge la storia e il tema, l'altro lo stile e la narrazione.

L'approccio di Neupert, inoltre, continua la tradizione di Kristeva [1970] (“separate and evaluate the story resolution and the degree of closure provided by narration”). Il nostro approccio sarà diverso: nel terzo capitolo la divisione ci sarà ma non sarà tra storia e discorso sempre interni alla narrazione, ma tra storia interna e discorsi (al plurale) esterni, che gravitano intorno al testo. Introduremo il concetto di ecosistema e solo nel 4 ci occuperemo delle chiusure fornite dalla narrazione (valutazione del grado di chiusura fornita dalla chiusura narrativa).

Neupert, adatta la dualità della complessità narrativa ai testi cinematografici, inserendo la varietà, le funzioni, gli effetti delle diverse strategie di chiusura all'interno di un modello narrativo [14].

Nel paragrafo “Verso una semiotica della chiusura narrativa” (senza riferimento a Carroll, poiché anteriore) parla di Opera Aperta e di come Eco analizzi la chiusura narrativa ma esprima riserve sulla concretezza e pertinenza delle categorie “chiuso” e “aperto”. Secondo Eco, infatti,

la nozione di “opera aperta” non ha rilievo assiologico. Il senso di questi saggi non è [...] di dividere le opere d'arte in opere valide (“aperte”) e opere non valide, sorpassate, brutte (“chiuso”): si è sostenuto abbastanza, crediamo, che l'apertura intesa come ambiguità fondamentale del messaggio artistico, è una costante di ogni opera in ogni tempo. E ad alcuni pittori o romanzieri che, letto questo libro, ci presentavano le loro opere chiedendoci se erano “opere aperte”, siamo stati costretti a rispondere, con evidente irrigidimento polemico, che di “opere aperte” non ne avevamo mai viste, e che in realtà, probabilmente, non ne esistono. Questo era un modo di dire, paradossalmente, che la nozione di “opera aperta” non è una categoria critica, ma rappresenta un modello ipotetico, sia pure elaborato sulla scorta di numerose analisi concrete, utilissimo per indicare, con formula maneggevole, una direzione nell'arte contemporanea. [Eco 2000, sp]

Importante il riferimento alla parola modello, che ci servirà anche in seguito. Secondo Eco, dicendo “modello” impliciamo già una linea di discorso e una decisione metodologica. Riprendendo Lévi-Strauss, diremo che non ci si riferisce a un modello se non nella misura in cui esso può essere manovrato: è un procedimento artigianale e operatorio (nel primo capitolo,

abbiamo notato *bricolage e ingegneria*). Si elabora un modello per indicare una *forma comune* a diversi fenomeni.

Come avevamo indicato con Moretti nel primo capitolo, come forma e eredità della forma, questo tipo di sensazione di impoverimento rimane anche nei mondi complessi contemporanei. La crescita delle potenzialità combinatorie fa sembrare i momenti di soluzione come delle rinunce. Quella che abbiamo chiamato “forma meccanica” - la forma che si crede ipotattica ed è in realtà paratattica rende con, l'esplorazione di una sola possibilità, difficile la chiusura. O meglio, trasforma la chiusura in un *momento*. L'evoluzione come differenziazione del materiale drammatico di base con una struttura organizzativa dispersiva e complessa, sembrano anche essere le caratteristiche della forma seriale (sempre nella prospettiva *end-oriented*)

La forma seriale a “ecosistema” metterà sul tavolo ulteriori complicazioni e assisteremo al passaggio dalla paratassi all'interazione, dalla forma meccanica alla complessità.

Il passaggio dalla forma meccanica alla complessità è un passaggio che è avvenuto con cifre simili nel discorso sulla serialità. Da estensione nel tempo a doppia estensione nello spazio e nel tempo. Da paratassi a interazione (con il *tramedia storytelling*). Con forma meccanica possiamo intendere le prime forme seriali (i.d. *serial film*) ma è con il termine complessità (e.g. *Lost, Doctor Who*) che si ha il senso del seriale come cifra del contemporaneo e anche del depotenziamento totale del senso di fine/finale (anche in un universo come quello di *Harry Potter* in cui il testo si carica per una detonazione conclusiva).

Il fatto che si pensi all'opera aperta come a un modello significa che si è ritenuto di poter individuare in diversi modi di operazione una comune tendenza operativa, la tendenza a produrre opere che, dal punto di vista del rapporto di consumazione, presentassero similarità strutturali. Proprio perché astratto, questo modello appare applicabile a diverse opere che su altri piani [...] sono diversissime [Eco 2000, sp]

Ciò che avanza Eco è l'ipotesi di un modello costante, perché, scrive, ha rilevato che il rapporto produzione-opera-fruizione in casi diversi presentasse una struttura simile. [Eco 2000]

Il sistema di relazioni diverso è quello che caratterizza la forma seriale che, in ottica *end-oriented*, è caratterizzata da particolarità diverse (ad un triplice livello: di costruzione, di ricezione e di permanenza<sup>29</sup>).

Continua Eco, che si ha come un progressivo disossamento dell'oggetto, prima per ridurlo a uno scheletro strutturale, quindi per scegliere, in questo scheletro, quelle relazioni che sono comuni ad altri scheletri. In ultima

---

<sup>29</sup> Livelli che, nel 3 capitolo, indagheremo uno per uno e di cui cercheremo di enucleare delle caratteristiche:

1. costruzione (idea, produzione)
2. syndication
3. memoria

analisi quindi la struttura vera e propria di un'opera è ciò che essa ha in comune con altre opere, ciò in definitiva che viene messa in luce da un modello. Così la "struttura di un'opera aperta" non sarà la struttura singola delle varie opere, ma il modello generale che descrive non solo un gruppo di opere ma "gruppo di opere in quanto poste in una determinata relazione fruitiva coi loro ricettori" [Eco 2000, sp].

In contrasto rispetto ad Eco, il desiderio di Neupert [1995, 14] è quello di "break films into critical categories", dal momento che discutendo costantemente di strategie di chiusura e di apertura in relazione a vaghe idee di assoluta apertura e chiusura perfetta, si fallisce e non si percepisce la chiusura.

Secondo Neupert, il modello di Eco elude l'obiettivo specifico di verificare come i testi finiscono, guardando solo ai modi in cui differiscono da altri esempi estremi, ponendosi così in una posizione fortemente aristotelica.

Come scrive Marc Vernet [et al., 1992, 84]:

This enclosure of the narrative is important to the extent that, on the one hand, it acts as an organizing element of the text that is conceived as a function of its finality; on the other hand, it allows the elaboration of the textual system(s) that make up the narrative.

Questo tipo di modello ha bisogno di tener conto della narrazione complessa e la sua fine deve contenere, in maniera adeguata, il tema, la forma, la storia e lo stile (ognuna con la sua particolare definizione).

Neupert, che trattiene le etichette più funzionali di storia (*story*) e discorso narrativo (*narrative discourse*), accetta la teorizzazione del "narrativo" come un doppio processo: il primo, la storia, o livello rappresentato (*represented level*); secondo, il discorso narrativo, come livello rappresentazionale (*representational*). Questo approccio tratta qualsiasi testo come un campo di relazioni dinamiche tra il discorso narrativo e la storia, in modo che possiamo comprendere la narrazione, e ancora più precisamente, comprendere i finali come il risultato di un processo produttivo tra questi due sistemi significanti [15]. Un finale che implica sia la risoluzione della storia che del discorso narrativo, necessita di una definizione chiara sia delle funzioni della storia e del discorso. Questo modello narrativo binario ci permette di separare chiaramente quello che Ritcher e Smith chiamano "completeness of theme" dai "closure devices" [17].

#### *La storia e la sua risoluzione*

Come ben noto, il concetto di storia è stato via via definito secondo alcune particolarità. Secondo Metz, essa è una sequenza temporale di eventi [1978, 28], per Jonathan Culler è una serie di eventi riportati [2002], per Todorov la storia ha due livelli - la logica degli eventi e i personaggi [1966, 127], per Seymour Chatman [2010] la storia è *diegesi*, partendo dal fatto



che nessuna serie di eventi può essere del tutto mostrata, poiché l'ordine narrativo necessariamente impone riduzione ed ellissi a livello della storia. Queste definizioni conducono Neupert a domandarsi dove risieda la storia per lo spettatore. Se una storia può includere eventi che non sono del tutto mostrati, come sostiene Culler, allora non tutti gli elementi di una storia devono essere visti o uditi.

La storia, secondo Todorov, rimane astratta; è percepita e ricostruita dallo spettatore mentre è messa in atto (è performata) dal discorso narrativo.

Le storie, come ben definisce Chatman [1978, 31] sono composte da eventi. Ed entrambe sono *cambiamenti di stato*. Etichettando un'azione come un cambio di stato, Chatman ci permette di pensare ad un ordine temporale, una progressione che si potrebbe avvicinare a ciò che i formalisti chiamano *motif*.

Una delle ragioni iniziali dello studio sulle chiusure nel cinema stava nell'interesse su come le diverse tradizioni narrative manipolavano il grado di aspettativa nei confronti di un (preventivato) finale. I generi più classici riaffermano e assicurano le aspettative dello spettatore, anche se manipolano e fanno intendere che la fine tipica non verrà rispettata, pochi film formulaici, comunque, ribaltano le nostre aspettative e le confondono. [Neupert 1995, 31]

Finora, vediamo come la storia si pone come una serie di eventi che comprendono personaggi, azione e ambientazione (*setting*). Il livello di causalità tra le azioni sarà una delle variabili discusse da Neupert, mentre il tipo di logica causa-effetto che sottosta all'azione influisce fortemente sul grado di risoluzione della storia stessa (da questo punto di vista Neupert è molto vicino alla chiusura narrativa di Carroll che abbiamo precedentemente esaminato).

Le quattro categorie dei finali che usano differenti strategie di *storytelling* e ognuna delle quali richiede diverse funzioni spettatoriali, sfidano (le ultime tre, soprattutto) le classiche nozioni di risoluzione, completezza e anche unità. [Neupert 1995, 33]

	<b>CLOSED NARRATIVE DISCOURSE</b>	<b>OPEN NARRATIVE DISCOURSE</b>
RESOLVED STORY	CLOSED TEXT	OPEN DISCOURSE
UNRESOLVED STORY	OPEN STORY	OPEN TEXT

1. Closed Text: sia storia che discorso di chiudono
2. Open Story: il discorso narrativo si chiude, mentre la storia rimane aperta

3. Open Discourse: è il discorso che rimane aperto, mentre la storia è risolta
4. Open Text: Il regime della sospensione, del finale aperto.

Tutti gli studi sul tema, naturalmente, hanno preso in considerazione la possibilità e la pratica della *non chiusura*, a volte inserendola all'interno di una tipologia della chiusura (pur studiandone l'alterità), altre volte soffermandosi proprio su quell'aspetto di alterità, per indagare la capacità di rivelare conflitti latenti e smascherare illusorie convenzioni (nessuno nell'abbandono del finalismo).

L'inizio e la fine si possono poi collocare su livello tematico e livello formale. A partire da qui possiamo riprendere la distinzione tra *storia* e *discorso*, oppure la terminologia usata da Katherine Young [1982, 277-315] dove *taleworld* (il mondo della storia) e *storyrealm* è il mondo narrativo che incornicia la storia. Il saggio di Young, *Edgework: Frame and Boundary* è dedicato proprio alle differenti concezioni e funzioni dei limiti, della cornice, nozione che viene ulteriormente articolata in *boundary* (il confine fisico) e *frame* (il confine concettuale - che parla di ciò che incornicia).

L'incorniciamento che lo *storyrealm* opera sul *taleworld* (che di per sé sarebbe continuo, senza confini) dà origine, all'interno del mondo narrato, a inizi e fini. Quando siamo nell'ambito dello *storyrealm*, invece, parliamo di aperture e chiusure.

Beginnings and ends are the points where events start and finish; openings and closing are the points where stories start and finish. Beginnings and end create boundaries in the taleworld. Openings and closings constitute the boundaries of storyrealm [Young 1982, 284]

Senza accogliere questa rigida distinzione tra *inizio/fine* e *apertura/chiusura*, l'analisi di Young è utile per comprendere come il fenomeno della fine sia un fenomeno pluri-stratificato e ambivalente, e coinvolga diversi livelli profondamente diversi.

In ambito italiano, Di Marino [2011, 69] struttura il suo studio sull'esistenza di due tipi d'apertura: apertura narrativa (finale aperto) e l'apertura di senso (finale simbolico), in cui finale di questo tipo - simbolico, allegorico o epifanico - rappresenta quasi sempre una non-conclusione narrativa (qui la terminologia usata non si riferisce al lavoro di Carroll).

Per esempio, un caso di risoluzione non univoca è E.A.Poe, il quale, secondo Lotman "apre di fronte al lettore un cammino che non ha fine, una finestra in un mondo imprevedibile e che si estende al di là della logica e dell'esperienza" [Lotman 1993, 153].

Al cinema questo tipo di epilogo ci lascia presagire un futuro sviluppo della situazione: crea un meccanismo di sospensione e in alcuni casi il finale aperto è tronco, al solo scopo di cogliere impreparato colui che guarda. Per quanto riguarda il discorso strettamente cinematografico, si ricorda che il

lavoro su fine/finale deve guardare al concetto da molteplici angoli (genere, convenzioni di genere, happy end).

### *Lo statuto presentazionale*

La questione interessante è che questo tipo di apertura, rintracciata da Neupert nei film modernisti e postmoderni, viene invece rintracciata da Burch [1990] e riportata anche da De Marino nei primi film muti, quelli a elevato statuto “presentazionale”.

Ci sentiamo di ritenere l'intuizione di Burch di gran lunga più interessante; anche durante gli anni del cinema muto veniva adottato il finale aperto. Burch nel suo saggio sulle origini del linguaggio cinematografico, si sofferma sull'aspetto di non chiusura del film primitivo, dato per esempio dalla marginalizzazione dell'istanza narrativa, dalla presenza di un commentatore o di didascalie, da una serie di informazioni esterne all'immagine. Nel caso di *The Kentucky Feud* (1905) di Billy Bitzer, le didascalie anticipano gli eventi, deprimendo il contenuto della scena successiva, sottraendole ogni possibile suspense [Di Marino 2011, 71]

Nell'ambito del finale aperto, Burch inserisce anche altre due tipologie che sembrerebbero apparentemente concluse: la *conclusione punitiva* (*L'arroseur arrosé*) che deriva dal circo, e *l'apoteosi* adoperata spesso nei film di George Méliès e desunta dagli spettacoli di varietà.

Queste distinzioni ci sembrano delle distinzioni utili, soprattutto per alcuni arcaismi “di ritorno” che noteremo essere delle costanti nell'organizzazione della fruizione anche degli ecosistemi narrativi. Pierre Sorlin [2003, 90], cerca di proporre un approccio al problema delle strategie di conquista degli spettatori implicate nel finale dei film usciti negli anni Dieci e Venti. Ma secondo lo studioso stabilire una tassonomia non è uno scopo in sé, si tratta soltanto di creare uno strumento che ci sarà utile per chiederci fino a che punto le variazioni nella chiusura dei film corrispondono a una evoluzione storica delle sceneggiature e per valutare l'importanza dell'ultima sequenza nell'espressione cinematografica.

Una passo avanti verso la chiusura narrativa è costituito - secondo Burch - dall'avvento, intorno al 1903, del *piano emblematico*, derivante dal *piano ravvicinato* del cinema primitivo, la cui caratteristica è quella di essere una sorta di ritratto che poteva apparire all'inizio o alla fine del film (che potrebbe rientrare nella *conclusione circolare*).

Nella sua dimensione presentazionale ed extra-narrativa il piano emblematico si rifiuta ancora alla chiusura. All'inizio del film, si trasforma piuttosto in una presentazione dal vivo dei personaggi (come accade ad esempio in *I Prevaricatori* (*The Cheat*, DeMille, 1915), pratica questa che accompagnerà, come evidente sopravvivenza primitiva, l'intero cinema muto. Secondo Neupert e di Marino, ad ogni modo, la codificazione del finale chiuso così come lo conosciamo, è il risultato della graduale creazione di un personaggio centrale all'interno della struttura narrativa.

Senza essere frequente, il finale incerto non turbava lo spettatore all'epoca del muto. Era prima di tutto, quasi d'obbligo nei film comici fatti di continue ripetizioni. *La sveglia* (Anonimo, Milano Films, 1910), ricorda Sorlin, racconta i guai di un impiegato che, arrivando sempre in ritardo, è minacciato di licenziamento. Ogni giorno inventa una nuova sveglia che, lungi dal salvarlo, peggiora la situazione. Non sapremo mai se si salvi o se venga messo alla porta, "il film non può concludersi perché il vero tema non è né l'impiegato, né la minaccia che incombe su di lui, bensì la reiterazione continua" [Sorlin 2003, 94].

Questo filone si esaurisce però negli anni Venti, nei quali la fine è piuttosto caratteristica del dramma sociale. Si è spesso fatto un paragone tra due film contemporanei che si svolgono durante la crisi economica degli anni Venti in Europa Centrale, *Isn't Life Wonderful?* (1924) di Griffith e *L'ammalatrice* di Pabst (*Die freudlose Gasse*, 1925), ma si è parlato pochissimo della differenza tra le loro chiusure. Griffith segue i suoi personaggi attraverso lo sconvolgimento della società tedesca, sono loro che lo interessano, la miseria generale è soltanto lo sfondo della storia. Il lungo episodio che chiude l'opera di Pabst ruota su una fila che aspetta davanti ad una macelleria. La folla affamata si rivolta, un personaggio viene assassinato, non si sa né se l'omicida venga arrestato, né se la polizia disperda i dimostranti. Il film non è un documentario, ci sono intrecci complessi e una grande varietà di personaggi, ricchi o poveri, ma sono più caratteristici che personaggi, e le sequenze che precedono il finale non permettono di capire quale sarà la loro sorte. [Sorlin 2003, 94]

Se alla fine del film di Pabst il pubblico rimane nel dubbio, la sua incertezza non è quella degli spettatori di *Umberto D.* (id., Vittorio de Sica, 1952) che si sentono frustrati nell'aspettativa di una conclusione perfettamente chiara. *L'ammalatrice* sfiora troppi destini diversi per dare allo spettatore il tempo o la voglia di interrogarsi sul loro futuro. Il film potrebbe continuare nella stessa direzione per molto tempo, il fattore destabilizzante per lo spettatore non è il carattere aperto, indefinito della chiusura, bensì la visione del caos nel quale la società sprofonda sempre di più. O per dirla con Carroll, le domande che sorgono da questo tipo di narrazione non sono domande che poi richiedono una chiusura narrativa. Ovvero, sono domande d'atmosfera [Griffero, 2009] e la stesura della narrazione non poggia su precise causalità, dunque è ovvio che non si avverta quel senso di insoddisfazione. Come abbiamo visto, l'erotetica non è alla base di tutte le storie e spesso negli studi sul film ci si preoccupa solo di fra rientrare le storie nella stringa causale o di non farla entrare per nessun motivo (in un movimento poco produttivo). L'opera di Pabst è un esempio particolarmente evidente di fine senza conclusione, ma s'inserisce in un insieme limitato di film contemporanei che accompagnano un gruppo di personaggi per qualche tempo senza tentare di chiuderli in una storia perfettamente delimitata. Il dato fondamentale di un tale dispositivo è la sostituzione, ogni elemento

potrebbe essere cambiato o posto in un altro momento della catena filmica.  
[Sorlin 2003, 94]

#### *Mancanza di un framework coerente in ambito cinematografico*

Già da questa brevissima ricostruzione, appare una discrasia tra l'interesse che diversi studi riservano al topic e l'impossibilità di una precisa e definita sistematizzazione. Questo è un punto su cui vogliamo trattenerci, poiché centrale per la creazione di una griglia teorica. Il nostro topic non riguarda l'analisi dei finali nel cinema classico, ma proprio dall'ondivaga e nebbiosa coltre di studi precedente possiamo comprendere come sia forse necessario un approccio diverso (che noi tenteremo di dare con l'analisi della riconfigurazione inaugurata dall'ipertesto e dall'analisi del senso di permanenza delle opere che si scontra con la loro fine perpetua, oltre che ai fattori delineati precedentemente). Infatti, a fronte di un vivace interesse dimostrato spesso dall'analisi, "l'attenzione che la teoria cinematografica ha riservato ad incipit ed exicipit [sic] appare relativamente marginale, o quanto meno frammentaria". [Innocenti, Re 2004, 17]

Ricostruendo lo stato del concetto, ci siamo imbattuti diverse volte in studi, monografie, tanta saggistica che solo in parte ricostruiremo e conferenze dallo spiccato senso monadico. Studi, perlopiù, scollegati dai maggiori studi che si sono effettuati sul concetto in altri campi (la fine nella tragedia, nel dramma storico, nei romanzi). Ciò porta ad un particolare effetto "tela di Penelope", in cui l'avanzamento dello stato delle riflessioni in merito alla questione indugia alla ricostruzione di scenari (purtroppo anche parziali) e i passi riservati all'avanzamento e alle proposte sono sempre pochi e/o in contrasto con gli studi precedenti che a volte non vengono del tutto considerati (lo studio sulla *chiusura* e *chiusura narrativa* che mette ordine è spesso poco considerato). Parlare di fine/finale in ambito cinematografico, ci ha dunque messo dinanzi ad una sorta di schizofrenia della ricerca. Un numero, nemmeno troppo considerevole di casi, che presentandosi come risolutori (o come portatori di nuove discussioni) non tengono in considerazione lo scenario precedente. Si può dunque affermare che lo studio della fine/finale in ambito letterario sia uno dei campi che ha meglio sezionato la questione con diversi approcci e con una variegata e dinamica elasticità (e da questo si riesce ad estrapolare una consistente griglia analitica, o almeno importanti linee guida per la costruzione). Il nostro lavoro di ricognizione di uno scenario in una particolare disciplina, risulta una ricostruzione che già sappiamo essere tristemente parziale e incompleta. C'è da attestare che questa è ancora una fase definitoria e si rilevano numerose incongruenze sui termini. Sembra un momento simile, se pur con la portata non comparabile, a quello che è toccato alla nozione di intertestualità, ovvero la frammentazione semantica, il ricostruire di volta in volta l'impianto, una tendenza alla polisemia [Guagnellini, Re, 2007]. Per quanto riguarda lo studio su queste porzioni di testo e/o la variante contenutistica (apocalisse e *weltshmerz*, più nella scia di Kermode) sembra

che la funzione definitoria prenda tutto lo spazio, e che ci si attardi in una speculazione poco operativa. Ci sono studi che si interrogano sui diversi modi di chiusura nel film, nella musica e nella letteratura. Spesso vengono chiamate “chiusure narrative”, senza una considerazione sul fatto che Carroll abbia dato a questo tipo di definizione una precisa storia e analisi. I finali, rimangono così quelle “cose” nebbiose il cui unico intento è, tautologicamente, l’ “ossessione fondamentale” del finale fatto bene o l’individuazione “pigra” dell’apertura modernista o postmoderna. L’idea di apertura di Eco è passata - nella maggior parte degli studi che la applicavano - nel suo senso più empirico, solo come “categoria esplicativa elaborata per esemplificare una tendenza delle varie poetiche” [Eco 1965, 13]. Invece, un buon avanzamento, è l’introyettare i discorsi in ambito letterario e arrivare ad una nozione estesa di fine, molto più aderente e consona ai nostri particolari oggetti. Questa nozione estesa di fine, in cui i punti di sospensione vengono di volta in volta riempiti con diverse questioni, non limitata ad alcuni particolari argomenti, può riguardare:

1. fine del cinema (cambiamenti nei modi di produzione e di distribuzione)
2. fine della teoria (cambiamenti metodologici nei *film studies* come disciplina)
3. fine della storia (l’estetica e le strategie della chiusura narrativa, i finali aperti, l’inconclusività. Emersione della serialità e del suo doppio, la *permanenza*, come forma dominante)
4. fine della cinefilia (una proliferazione di canali per guardare e discutere film che si ripercuotono sull’assetto delle opere e che fa emergere una nuova acroamatica non più connotata secondo gli schemi della cinefilia)
5. fine del film (morte della celluloide, l’affermarsi di diverse tecnologie)
6. fine del mondo (genere *disaster movie*)

Cercheremo di parlare lungo tutto il capitolo con in mente questo elenco di fondamentali fattori. Inoltre, potremmo aggiungere un’altra questione: ogni proiezione filmica provoca una doppia frattura nella continuità del tempo. La narratologia, che ci ha aiutato molto a capire come funziona il racconto cinematografico, si è raramente preoccupata delle reazioni del pubblico, studia le strutture e lo sviluppo della catena causale (come diceva già Mieke Bal anche la descrizione è stata accantonata e poco considerata), ma parla pochissimo del finale e del suo impatto sugli spettatori. Nella terza parte del capitolo inizieremo a introdurre alcune peculiarità che nel 3 e nel 4 ci aiuteranno a comprendere il valore della memoria e della persistenza.

#### *Tentativi di sistematizzazione del concetto*

Vogliamo ora comunque rendere conto di diversi saggi apparsi sul topic che ci aiuteranno a complicare la scena a a comprendere quali sono (se ci sono) gli avanzamenti o quali sono i nodi sui quali ancora ci si sofferma.

Siamo dinanzi ad una moltiplicazione del punto di vista che fa comprendere le differenti sfaccettature dell'argomento (dalla rappresentazione della Fine, lato escatologico che noi abbiamo lambito quando abbiamo parlato di Kermode, alla rappresentazione del finale, come momento interno alla composizione stessa dell'opera).

La parte interessante che si rileva è la difficoltà di condensare queste problematiche in considerazioni troppo stringenti, sembra, nella ricostruzione dello stato dell'arte che si sia passati dall'angoscia dell'influenza [Bloom 1983; 1996] all'angoscia delle chiusure; in alcuni casi è comprensibile ma non può essere applicata indiscriminatamente poiché ci sono delle storie che come diceva Carroll, non hanno una chiusura narrativa. Da questo punto di vista, ci si chiede come prospettiva futura, come l'eclettismo del concetto sia impossibile da sottovalutare; ma la cosa importante è che servono diversi approcci. Secondo quella logica circolare che abbiamo visto già negli studi letterari nel primo capitolo [Brooks 1984; Richardson 2004; Torgovnick 1991] l'inizio e la fine del film possono rivestire un ruolo essenziale nel definire modelli narrativi e convenzioni di genere, nello stabilire strategie enunciative, nel regolare punti di vista e regimi del sapere, nell'individuare modelli culturali e di ricezione. *Incipit* ed *explicit* presentano sempre delle analogie e delle corrispondenze all'interno di un medesimo film, tali da far pensare ad una sorta di involucro che circonda il film stesso: una cornice, che può assumere nei confronti della storia funzioni differenti.

In più, si attesta l'ubiquità della parola, che compare per tracciare un destino (poco roseo) per molteplici cose (la fine del cinema, la morte della celluloide) soprattutto in un momento in cui si riscrivono le regole d'ingaggio con i contenuti e con i testi. In questo caso riferirsi con costanza alla "fine del ..." evoca una disamina più attenta. L'interessante eterogeneità delle giornate italiane dedicate al tema, una serie di convegni internazionali e saggi non immediatamente riconducibili ad una ricerca più estesa, può essere riassunta con le seguenti caratteristiche:

1. tentativi di creazioni di impalcature per disambiguare il concetto di fine (lavoro già effettuato in letteratura e spesso poco analizzato), con sguardo ai cambiamenti metodologici di una disciplina.
2. il rintracciare corrispondenze circolari (*incipit* ed *explicit*)
3. casi di studio raggruppati intorno a dei paradigmi creati ad hoc (come Jost e la "promessa" [2003])
4. aspettative (legate all'impianto teleologico) e gestione del distacco anche grazie alla funzione del paratesto.
5. "finale come magnifica ossessione", una ricerca spasmodica di quella che abbiamo precedentemente chiamato detonazione finale.
6. storia del finale in rapporto alla storia del cinema nel suo insieme
7. fine come apocalisse

8. mancanza di finale, con però veloce e sbrigativo appiglio al postmodernismo, visto come chiave di lettura, spesso fattore di fraintendimenti su organizzazioni non postmoderne ma lasciate passare per tali in una sorta di degradazione del postmodernismo.

Per questo ultimo punto, la mancanza di fine sempre solo assimilata a tentativi postmoderni, sarà poi legata alla teoria dei *Possible world* [Doležel, 1998; Ryan 1991] che assimilano la narrazione alla costruzione di un mondo con aperture e valenze diverse. Contemporaneamente, c'è anche da superare lo scetticismo riguardo questa precisa porzione di testo legato all'uso di strumenti finalistici su "opere" che non sono più tali. Nondimeno, nelle strutture seriali televisive contemporanee, a livello del singolo episodio abbiamo comunque riscontrato un fortissimo ritorno alla narrazione (che poi vedremo non più collocarsi nel lato della storia ma nel lato della costruzione del mondo) che trattiene molto della chiusura su base erotetica. La compenetrazione tra *chiusura* e *chiusura narrativa*, come detto nell'ultima parte del capitolo precedente, si pone come una delle più importanti innovazioni morfologiche delle forma seriale televisiva contemporanea, la cosiddetta Post-Network Era, dal 2000 in poi, [Lotz, 2007]. Ma la produzione analitica sull'argomento non ha prodotto avanzamenti del concetto. Ma diamo alcuni esempi.

Nel report della conferenza "The End", James MacDowell [2012] si interroga ancora, sullo statuto ondivago del concetto di fine. Si potrebbe già essere alla fase di sistematizzazione del concetto, ma si indugia ancora in una fase definitoria (lavoro che è già stato fatto, ma che spesso viene ignorato). Afferma MacDowell, che la presenza della chiusura nella teoria del cinema, ha le sue origini nell'adozione della teoria strutturalista negli anni '70 [Fabbri e Marrone, 2001]. Via via si sono formate diverse metafore e la risoluzione formale è stata spesso riformulata come un tentativo di risolvere in un colpo solo i problemi sia narrativi che ideologici. Levi-Strauss, nel 1950, ha gettato le basi per la reputazione della sua teoria, affermando "mythical thought always progresses from the awareness of oppositions toward their resolution" [440].

L'enfasi posta qui sulla risoluzione delle contraddizioni fornisce dei motivi di sospetto nei confronti della chiusura che da allora è stata costruita su altri effetti. Inoltre, gli approcci, sia nella letteratura che al cinema, hanno tracciato un parallelo tra la chiusura narrativa e ogni impulso *conservativo* (e conservatore) nella cultura occidentale.

In diversi contesti [Mac Dowell, 2012], è stato fatto un parallelo con il patriarcato, con la cosiddetta "traiettoria Edipica", con la restaurazione dei valori tradizionali della famiglia, la legge repressiva, l'ordine, alcuni modelli dominanti nella storia, il sistema capitalistico occidentale e il funzionamento dell'ideologia *tout court* usati anche da David Quint in *Epic and Empire* che appartengono ad una lettura che si vuol porre come egemone.



E naturalmente, per tenere questa serie di ipotesi in linea tra loro, tali argomentazioni sono state spesso accompagnate da rivendicazioni in contrasto con l'ideologia dei testi "aperti". Ma aperto, spesso, è un'etichetta vuota, una scorciatoia semantica per una degenerazione dell'anti-finalismo e del modernismo più sperimentale.

Sia che si tratti di testi "writerly", delle pratiche di intertestualità, cinema d'*avant-garde*, o altro, l'atteggiamento prevalente verso la chiusura ha spesso sigillato questo tipo di approccio: dato che X complica la chiusura, X ha un potenziale progressivo, poiché si dilata e si sposta.

Data questa reputazione teorica e questa eredità, ci si interroga anche sul perché terminazioni e chiusure hanno ricevuto una così poca profondità d'analisi, la messa in discussione del discorso della traiettoria patriarcale e l'affermazione del potere è in realtà in un discorso che l'epica storica aveva già affrontato soprattutto con l'analisi di Eracle (e i suoi diversi tipi di finale). Inoltre, ricordiamo che Szedezy Maszak [1987] smonta l'idea che l'abbandono della traiettoria teleologia sia solo del ventesimo secolo.

Nel panorama degli studi italiani c'è da inserire nello spoglio il volume esito delle giornate di studi del Film Forum di Udine, che nell'edizione del 2003 si occupò delle soglie del film. Per il terzo punto qui delineato, c'è da ricordare un saggio di Francois Jost [2003], che dopo aver tratteggiato le prime forme che l'interesse teorico ha assunto nei confronti del testo, arriva alla una proposta del paradigma della "promessa" e dello "smistamento" che gestisce il carico di informazioni.

L'idea di promessa muove dalla messa in discussione di un'altra idea, quella di contratto di finzione, il più delle volte implicita nei paradigmi precedenti e ormai inadatta a rendere conto della complessità della comunicazione mediatica contemporanea, che programmaticamente elude e sovverte le frontiere tra realtà e finzione. Per quanto riguarda il punto 3, Bordwell ha scritto pagine sul finale delle opere classiche [1985, 158-159]. Gli studi di Pierre Sorlin [2003] invece, rispondendo al nostro punto 1, propongono una tipologia che articola il concetto, solo apparentemente univoco, di fine. Il saggio di Sorlin si pone come un tentativo di spiegare in maniera parziale il lavoro di rilettura e il finale. Come afferma Gerald Prince [1982] già dall'inizio, l'inizio è orientato alla fine. La fine diventa così una categoria più circoscritta, affiancata ma significativamente distinta dalle categorie di *conclusione* e di *epilogo*. Se la fine funziona come una forma di rifiuto o di impossibilità di una conclusione (percepita come naturale risoluzione dei conflitti attivati dal film), *l'epilogo* si distingue per una tendenza ad introdurre un elemento nuovo, che apre indefinitamente il senso del film (come in *Orizzonti di gloria (Paths of Glory)*, Stanley Kubrick, 1957) [Sorlin 2003, 95] Un atteggiamento molto simile a quello già studiato sia per l'epica e anche, nel caso delle narrazioni sacre, in cui l'epilogo è definito "the latch" [Douglas 2007]. L'epilogo non è un finale banale, una mera conclusione. Più raro del ribaltamento, interviene quasi esclusivamente in pellicole che pongono un problema, vale a dire in opere

che, invece di raccontare soltanto una storia, provocano il pubblico e lo incitano a discutere. “Dopo una sequenza che potrebbe chiudere la proiezione, l’epilogo costringe lo spettatore a stare seduto per qualche minuto e desta la sua attenzione” [Sorlin, 2003; 94].

La tripartizione di Sorlin in *conclusione*, *epilogo* e *fine*, purtroppo, si auto-preclude l’avanzamento a causa di una manifesta precarietà dell’impalcatura. Infatti, afferma Sorlin “l’uso di questi termini è arbitrario, potrebbero essere sostituiti da altre definizioni”. [2003, 89]. Sorlin non cita i lavori letterari che si sono occupati di distinguere e disambiguare questi tre termini.

Il lavoro di Sorlin, classificabile tra il punto 1 e il punto 6, identifica la *conclusione* come una parte che può articolarsi in una o più parti di durata variabile. L’unità minima può essere un’inquadratura o addirittura un fotogramma; l’unità massima può essere l’ultima sequenza o una serie di scene che costituiscono la parte finale di un film, quello che generalmente viene chiamato *sottofinale*. Egli nota che, prima di uscire, il pubblico deve assolutamente capire che l’ordine è stato ripristinato e che, per questo motivo, la conclusione è quasi sempre ottimista. L’epilogo - *epiléghein*, dire in più - è un episodio supplementare, a volte non direttamente collegato all’intreccio principale, che aggiungendo un nuovo elemento dopo la conclusione, modifica l’opinione e le disposizioni psicologiche del pubblico. Fine è la parola che annuncia il ritorno della luce in sala, in certi film appare prima che la tensione narrativa si allenti, come se il narratore non potesse e non volesse arrivare ad una conclusione. Come esempi degli epiloghi (chiudono una pellicola e ne modificano il significato), Sorlin riporta il caso dei tre film maggiori degli anni Dieci e Venti: *Nascita di una nazione*, *Il gabinetto del dottor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Wiene, 1920) e *L’ultima risata* (*Der letzte Mann*, F.W. Murnau, 1924). Sotto l’influenza di Kracauer [2004, 114] la sequenza finale delle due ultime opere è stata spesso presentata come una concessione al conformismo. Notiamo che l’epilogo nei film citati, non somiglia al ribaltamento che abbiamo visto prima. In primo luogo viene sottolineato attraverso un forte cambiamento stilistico. Al medesimo tempo, l’epilogo modifica la relazione del pubblico con la pellicola, una sorta di *retrospective patterning*. In *Caligari* “l’incertezza che circonda lo psichiatra confonde lo spettatore che, prima, vedeva nell’intreccio l’invenzione di un pazzo, ma ora non sa più se si tratta di un racconto delirante, di un tragico fatto di cronaca o di una storia fantastica” [2003, 92]. In *L’ultima risata* l’epilogo è una farsa allegra e assurda che contraddice la descrizione seria, quasi sociologica, del resto dell’epoca. Infatti, se il ribaltamento, cambia il destino dei personaggi, l’epilogo, modificando il tenore dell’opera, “costringe lo spettatore a chiedersi se il film sia una riflessione sulla vita, sul male e sul bene, sulla follia - oppure meramente uno specchio deformante, un gioco d’illusioni”. [Sorlin 2003, 93]. Questo tipo di sospensione fa dire a Sorlin che “lungi dal

concludere la vicenda, l'epilogo introduce un elemento di dubbio che riguarda la natura stessa del cinema" [2003, 93].

Al dubbio, ricondotto alla natura stessa del cinema si affianca la perturbazione stilistica che gioca un ruolo fondamentale nel disorientamento dello spettatore. "Non rimane niente dello spazio aperto, delle luci, della seduzione della notte quando il protagonista di *La strada* si ritrova a casa, in un ambiente piattamente fotografico" [Sorlin 2003, 93].

Continuiamo nella *pars destruens* e per quanto riguarda il punto primo e il punto quattro, segnaliamo la conferenza, dal titolo "The End" tenutasi a Bloomington nel marzo del 2010, il cui scopo era quello di interrogarsi sullo statuto ondivago del concetto di fine, che tocca più cose e per ognuna ha bisogno di un particolare approccio fruitivo: gli *happy end*, i finali con coda sarcastica, i finali duplici. Questo tipo di lavoro, che è anche un lavoro che riguarda i modi di dire e la proliferazione semantica, rientra anche nella costruzione delle attese nel finale. "A che finale stiamo andando incontro?" che riguarda l'impianto teleologico della narrazione. Oppure, quanti finali abbiamo passato? (Che chiamerebbe in causa la chiusura infratestuale). Questo tipo di domande retoriche, questo nostro modo di pensare alla fine, implica, però, sempre una teleologia da cui non si riesce ad uscire. E il conteggio dei momenti di divisione e rottura che riusciamo a trovare in una costruzione testuale non sempre aiuta ad uscire dalla gabbia della linearità. Il problema che si pone è questo: in questo capitolo ogni volta che siamo dinanzi al problema, vi è un momento di ripetizione; infatti, la maggior parte degli studi partono evidenziando la "magnifica ossessione" che gravita attorno ai finali e anche questo rappresenta un problema nei confronti dell'argomento.

E' il caso di uno studio italiano, di De Marino, che si pone come un tentativo di classificazione e di analisi di vari tipi di epilogo cinematografico ma che denota pigrizia semantica. *Epilogo*, infatti, abbiamo visto essere una particolare forma di chiusura già ampiamente definita in ambito letterario. Di Marino raggruppa gli epiloghi cinematografici in tre grandi categorie: l'*happy end*, il finale drammatico e il finale aperto. Le prime due - che corrispondono ai generi letterari della commedia e della tragedia - le ritroviamo soprattutto nel cinema classico o in quello di genere, mentre la terza, dice, è più confacente al cinema moderno o d'autore (qui l'autore cita l'opera aperta di Eco, ma la forzatura secondo la quale il cinema moderno e d'autore sia "aperto" è una scorciatoia analitica che però ora non possiamo ben approfondire. Gli esempi nel corso della trattazione sono comunque tutti tesi allo smascheramento di questo "principio dormitivo" [Bateson 2000]).

Inoltre, in questo lavoro si aggiungono le *strutture narrative forti*, si possono aggiungere delle sotto-categorie, strutture narrative variabili, specifiche modalità di conclusione narrativa che variano di volta in volta (finale a sorpresa, finale ideologico, finale morale, finale molteplice, finale dilatato, finale provvisorio, meta-finale). A metà strada tra categoria e sotto-

categoria troviamo il finale circolare nella duplice veste di semplice cornice di una vicenda o di struttura risolutiva altamente significativa [Di Marino 2001, 11] in una classificazione che, a detta dello stesso autore, è altamente opinabile e non esaustiva, ma che comunque mette in risalto alcune particolari modalità. Quello che nota lo stesso Di Marino, per esempio, è che alcuni epiloghi [sic] sembrano sfuggire a qualsiasi definizione. Probabilmente la risposta sta nell'analisi della morfologia. La paratassi e l'ipotassi che Moretti prende come principi compositivi possono aiutare a uscire da questa impasse dettata dall'uso dell'attrezzo sbagliato.

Un esempio di quella che abbiamo prima definito "effetto tela di Penelope" è in una dichiarazione che recita quanto segue: "Anche le stesse definizioni di finale, epilogo e explicit [sic] possono risultare piuttosto ambigue. Che cos'è esattamente un finale?" [Di Marino 2001, 11]

Noi abbiamo in larga parte già risposto nel primo capitolo, soprattutto nei diversi riferimenti al concetto di segmentazione. Inoltre, nei diversi riferimenti alla *classical closure* abbiamo individuato le porzioni di testo precise e il legame tra il ritmo, infratestualità e apertura.

Ricordiamo che per Greimas ogni interruzione momentanea della lettura costituisce una chiusura provvisoria che fa sorgere, a seconda della maggiore o minore complessità del testo, un ventaglio di letture. Questa ricchezza del testo non contraddice il principio della sua isotopia o della sua pluri-isotopia [Greimas, Courtés 1979, 31].

Ma quello che è il nostro scopo, è anche quello di notare come, "i germi del finale", siano sparsi durante la narrazione, come la struttura del testo ricalchi poi quella che si avrà nel finale (come nel caso del *Faust* nella sua "sgangherabilità" e "sgangheratezza" per dirla con Eco [1990]). Più che la porzione di testo, a noi interessa la procedura di costruzione *end-oriented* e anche le diverse strategie per disinnescare il momento finale (i testi a detonazione finale di cui parlava Benzoni).

Altri tentativi di sistematizzazione del concetto riguardano l'analisi del fenomeno dei titoli di coda e nel delineare un insieme di strategie attraverso le quali lo spettatore viene accompagnato fuori dal testo (in questo caso solo la porzione dedicata ai titoli di coda e di testa che non possiamo ripercorre in questa sede poiché di numero considerevole) provengono da Laurence Moinereau [2004] che riflette sulla sequenza che chiude il film e sottolinea il valore rituale che i titoli di coda assumono nel gestire la difficile separazione ed il commiato dello spettatore dal mondo finzionale.

Inoltre, il cinema classico separava strettamente il luogo della rappresentazione filmica da quello del reale e l'epilogo costituiva un oltre non immaginabile e non contiguo alla vita quotidiana. Questo è un altro punto che sembra da sistematizzare dal momento che da decenni, è scomparsa dagli schermi la parola "fine". Il cinema ha deciso di non raccontare una storia chiusa o conclusa, ma semplicemente di raccontare una storia. Carroll direbbe, di raccontare una storia senza chiusura narrativa. La parola "fine" è, sullo schermo, un segnale, una segnalazione,

vuol dire che sono terminate tanto la storia quanto la proiezione. A partire dagli anni Sessanta la sospensione del racconto è diventata comune, gli spettatori accettano di non sapere se l'eroe ha vinto o ha fallito; però, nel cosiddetto periodo "classico", l'assenza di conclusione era quasi inconcepibile. Il fallimento di *Umberto D* (V. De Sica, 1952) derivò parzialmente dallo scompiglio di un pubblico che voleva sapere che cosa sarebbe capitato al protagonista [Di Marino 2001]. Il momento interessante è quando il nostro ideale punto 4 e 5 si scontra con il punto 8, portando ad uno scollamento tra "aspettative classiche" e "impostazione modernista". Il flusso del film non interrompe il flusso della vita, ma scorre parallelo<sup>30</sup>. Il segno The End appartiene all'epoca classica del cinema, è il simbolo della separazione di una singola opera dalle altre. Difficile stabilire con esattezza il primo film con la parola Fine, più semplice notare la scomparsa della scritta che comincia a verificarsi negli anni '60, in coincidenza delle *nouvelles vagues*. Di Marino segnala poi, casi paradossali come l'ultimo fotogramma de *L'eclisse* (1962) contiene la scritta Fine, ma contraddittoriamente, poiché il finale consiste nel non avere un finale e nel marcare, anzi, con questa assenza, con questo vuoto narrativo, l'intero film. La storia è finita ma il film continua? Qui, si sente l'assenza nell'analisi del ricorso alla struttura di Neupert.

Per quanto riguarda l'analisi del punto quattro, la gestione del distacco che si riversa le zone paratestuali, nella sua particolare declinazione doppia di segnale e paratesto, un saggio di Betteni-Bernes [2004, 121-128] parla del testo, che nel desiderio di espandersi verso i suoi limiti più estremi - oltre l'inizio come oltre la fine - ha provocato ormai da alcuni anni nelle zone paratestuali variazioni che, se da un lato ne causano una certa "dispersione" di senso, ampliandolo con discorsi che si aggirano attorno al testo stesso [film che sconfinano oltre i *credits* finali come] ma soprattutto ora con i casi del franchise Marvel, fanno risalire la corrente della finzione sempre più in principio.

Un'altra conferenza dal titolo "The End Of...<sup>31</sup>" aveva il potenziale per fornire alcune risoluzioni in merito e per aprire il dibattito sul significato del soggetto in una diversa gamma di problemi. In effetti, questo approccio eterogeneo ha offerto una generosa interpretazione inclusiva del soggetto: si è passati da considerazioni riguardo a singoli film anche a quella che è l'impulso teleologico che preme in ogni narrazione, via via parlando soprattutto di cicli industriali, nuovi modelli di consumo, racconti che si occupano delle estremità e il finale è stato, dunque, minato nel suo potenziale denotativo.

Da questo breve *excursus*, risulta che la riflessione si è soffermata sul finale ma in maniera monadica, In effetti, se si pensa che il progredire della

---

<sup>30</sup> come vedremo, negli universi seriali non abbiamo puntate ma interfacce.

<sup>31</sup> The End Of...? An Interdisciplinary Conference on the Study of Motion Pictures - University of Kent, Canterbury, 21-22 January 2012

storia sia la cosa più importante o la sua, invece completa assenza, il silenzio teorico si riesce meglio a comprendere (perché sclerotizzato solo sulla coppia aperto/chiuso). L'“exquisite problem” di Henry James è principalmente sdoppiato:

- capire il concetto di confine
- e avere un framework attivo

sono due *kernel* che possono così regalare un futuro alla concezione della nozione. I finali sono fondamentali per il processo di narrativizzazione che come affermava Jameson sono “the supreme function of the human mind” (123), ma l'impostazione particolare al posto di aiutare a bypassare alcune delle questioni più spinose che sorgono dall'applicazioni di specifici concetti che derivano dalla teoria letteraria, ha fatto emergere non il superamento del binario strutturalista di “aperto” e di “chiuso”, ma la sua vuota applicazione.

Si usano degli strumenti “spuntati” per analizzare film dalla struttura classica, “costruiti ad orologeria”, e quando il testo film si complica, questi strumenti risultano inadeguati. Il lato più sensibile e atmosferico è spesso lasciato in secondo piano e non considerato. Si ritiene che la struttura di riferimento sia quella causale anche quando più segnali dicono di no.

#### *Fine come apocalisse. Kermode al cinema*

Il ceppo della *fine come apocalisse, disastro, distopia, catastrofe*, affascina molto gli studi cinematografici. Pur non essendo il nostro punto di vista privilegiato ne riassumiamo alcuni tratti. Nel capitolo precedente abbiamo approfondito il discorso di Frank Kermode sul disegno dell'apocalisse, una fine non morfologica ma contenutistica. Nell'ottica di una sistematizzazione parziale degli studi cinematografici sul concetto di fine, riportiamo considerazioni estrapolate dai vari report e atti di convegno delle conferenze internazionali, soprattutto quelli che riguardano un legame con il genere distopico e catastrofistico.

Questo tipo di approccio al problema si sviluppa su due costanti:

1. rappresentazione apocalisse
2. rappresentazione distopiche

In quelle occasioni, come dicono i report, si cercò di individuare, la nozione di fine da diversi punti di vista, anche quello che riguarda le letture apocalittiche: come finale di un lavoro artistico, finali e inizi, il genere *disaster movie*, la periodizzazione e definizione delle discipline, la fine del generi, la crisi, la nozione dell'oltre<sup>32</sup>, *fringe, margins*<sup>33</sup>. Già in Kermode si riportava il pensiero di Jasper e quando i mondi vivono nella “crisi”. Questo tipo di focalizzazioni, ricorda l'impostazione kermodiana e la spinta a

---

<sup>32</sup> Oltre del testo narrativo. Finale che *fa fare* sia dal punto della produzione che sia dal punto di vista *grassroots*.

<sup>33</sup> La domanda in questo caso è “Quando la fine diventa confine?”

ritrovare l'ansia millenaristica nella concezione di crisi. A tale proposito, e con questo tipo di approccio nei confronti di una fine e di un allestimento di una apocalisse "jasperiana" è utile ricordare il termine *Eucatastrophe*. Coniato da J.R.R Tolkien, si riferisce ai cambiamenti improvvisi alla fine di una storia che fanno in modo che il protagonista non vada incontro alla distruzione certa. Per Tolkien, il termine ha un significato tematico che va al di là delle implicazioni stilistiche. Nella definizione, come evidenziata nel saggio del 1947 "On Fairy-Stories" [2008], *eucatastrophe* è fondamentale per il concetto di mitopoiesi. Le diverse modalità di finale (da un punto di vista non strettamente morfologico) saranno poi esaminate nel quarto capitolo, (solo in relazione alle serie televisive). A questo proposito si può ricordare il saggio di Franco La Polla [2007] su *Buffy* e *weltshmerz*. Come scrive La Polla, Buffy salva il mondo per ben sei volte. L'apocalisse è infatti una costante della cultura d'oltre oceano. Nell'ambito della fantascienza David Ketterer [1974] ha trattato questa vocazione.

Ma l'apocalisse fantascientifica che ha perlopiù riscosso attenzione e studio, laddove la sua forma primaria originale era piuttosto quella dell'apocalisse biblicamente intesa. Nella tradizione letteraria l'esperienza dell'apocalisse implicava anche il battesimo di un mondo nuovo, profondamente diverso da quello testé finito [...]. Non è necessariamente così nell'apocalisse biblica, la cui prossimità con la demonologia la porta quasi di necessità in una direzione di "Armageddon" di scontro finale tra il Bene e il Male [80]

Il ceppo della fine come problema distopico è un tema ricorrente nella fantascienza e nella letteratura americana. L'immaginazione apocalittica porta Ketterer a dire "la società americana, è, infatti, un progetto di utopia che sembra ora trasformato in distopia". Continua La Polla, quel che più colpisce è che regolarmente il pericolo dell'apocalisse a Sunnydale passa inosservato [...]. E' un paradosso che può essere risolto pensando al discorso, afferma La Polla, di Günther Anders in *L'uomo è antiquato* [2007]. Citiamo il passo: "la fede nel progresso automatico della storia, fede che vive da generazioni, ci ha tolto la capacità di prendere in considerazione una "fine" [...], non si è preparati ad una cattiva fine perché non esiste né qualche cosa di cattivo, né una fine". In un'altra conferenza interdisciplinare, "The End of ...?" tenutasi all'Università di Kent nel 2011, il centro dell'interesse era come l'ansia millenarista culmini con spettacolari *disaster movie*. L'estetica della fine<sup>34</sup>, la rappresentazione distopica [Badt 2005; Bellamy 2011; Bullock s.d; L.T. Copier 2009; Dias Branco 2007], è di grande importanza nel nostro modo di rapportarci agli artefatti culturali basati sullo scorrere del tempo. Spesso la fine è anche intesa come la fine del rituale del cinema, e contemporaneamente, si offre anche una sorta di

---

<sup>34</sup> Segnaliamo da Film Studies for Free, un lungo elenco che rende conto del panorama saggistico in merito alla questione "rappresentazioni della fine" e/o messe in scena distopiche al cinema. <http://filmstudiesforfree.blogspot.it/2011/10/links-of-doom-and-disaster-apocalyptic.html>: Lisboa 2011; Ndalianis 2003; Ostwalt 1998, 2000; Pintor 2009; Prakash 2010; Remes 2010; Rybacki e Rybacki 1984; Thompson 2007; Torry 1991 Grønstad 2005; Weaver 2007; Harris 2011; Lessard 2010; Lewis e Best 2005.

investigazione sul concetto di finitezza nella teoria cinematografica anche riprendendo il concetto di specificità del medium stesso che ha un potenziale intrinseco per delle visioni infinite. Come abbiamo riassunto nella nota 12, 13 e 14, proliferano gli studi su questo tipo di lettura. Noi, qui riportiamo velocemente alcuni degli avanzamenti dello studio sul concetto più importanti senza dilungarci poiché altri sono gli obiettivi. Anche il libro di Catherine Russell, *Narrative Mortality Death, Closure, and New Wave Cinemas* [1995] usa l'analisi compiuta in *The Sense of Ending* per rintracciare il passaggio da imminente a immanente al cinema e per analizzare i film che contengono degli indici di crisi sacrificale. Si discute dei seguenti film: *Il disprezzo (Le Mepris)*, Jean Luc Godard, 1963), *Il bandito delle ore undici (Pierrot Le fou)*, Jean Luc Godard, 1965), *Lampi sull'acqua - Nick's movie (Lightning Over Water)*, Wim Wenders, Nicholas Ray, 1980) *Nashville* (id., Robert Altman, 1975). In essi si rintracciano delle allegorie (nell'immagine vuota di mare, cielo, o di entrambi, la natura fornisce lo sfondo per una storiografia della catastrofe in cui nulla e tutto accade [Russell 1995,100]) che dimostrano l'impossibilità di rappresentare l'eternità. Nella misura in cui la cornice è vuota, senza essere in bianco, il punto di vista è in ridondante. Nonostante la frammentazione intertestuale di questi film, il loro discorso della storia può essere più propriamente modernista, ma diventa "postmoderno" attraverso lo sguardo mortificante dell'allegoria. Fredric Jameson [1981] osserva che il metodo allegorico "è ciò che è richiesto e mobilitato dallo schema periodizzante della rottura modernismo/postmodernismo in quanto tale". La rottura tra il moderno e il postmoderno può, in altre parole, essere realizzata attraverso la lettura allegorizzata, piuttosto che dalle proprietà formali del testo. Frank Kermode sostiene che il senso della fine è endemico a ciò che chiamiamo modernità, così come la percezione del tempo storico come transizione eterna, crisi perpetua [1972]. Russell, inoltre, si occupa della mortalità narrativa esemplificata in film come *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1989) e *Le cadute (The Falls)*, Peter Greenaway, 1980), film che sostengono i loro discorsi ironici e apocalittici dall'inizio alla fine, e che terminano in punti piuttosto arbitrari di esaurimento narrativo. La chiusura - sia imminente che immanente - è stata completamente derubata nel cinema postmoderno. Anche se possono essere aperti a varie letture postmoderne, la mortalità narrativa persiste come la traccia e i limiti del modernismo all'interno del postmoderno. Uno dei limiti del modernismo è stato uno sforzo incessante di concepire il presente come storico, e di concepire il futuro né come "progresso", né come utopistico, ma come l'altra faccia della memoria, come spazio di desiderio e immaginazione.



### *Cinema classico e finale*

Lo spoglio degli studi specifici non ha contribuito alla formazione solida di argomenti validi data la natura, spesso incoerente, dei diversi - pur pregevoli e interessanti - studi. Per comprendere allora cosa c'era in gioco in un particolare tipo di cinema è forse necessario un lavoro - veloce- alla base. Cosa caratterizza il cinema classico? Quanto i generi e le loro formule di finale sono interessanti per le rifunzionalizzazioni che affronteremo dopo? La rilettura *end-oriented* dei principali studi sulle caratteristiche di classicità e genere risulta molto più proficua che l'analisi diretta della "crisi del finale" o dell'"assenza del finale".

La presenza, o l'assenza di un eroe che fa la differenza. Secondo Sorlin, *Il giglio nelle tenebre* (Der Liebe der Jeanne Ney, G.W. Pabst, 1927) e *Il vaso di Pandora* (Die Buchse der Pandora, G.W. Pabst, 1929) hanno una protagonista attorno alla quale si svolge una conclusione che ne segna il destino. Con queste pellicole siamo già nel cinema classico che rappresenta, nella storia del cinema, una sorta di monumento enorme rispetto al quale si definiscono altre forme cinematografiche. Chiamiamo "moderne" le opere che si sottraggono al modello classico e parliamo a volte di film muti come anticipazioni del moderno: "l'esame dei finali ci permette di considerare con più sfumature questo collegamento" [Sorlin, 2003, 95]. Seguendo la definizione di David Bordwell [1985] o Branigan [1992], per "narrazione classica" si intenderà la forma testuale convenzionale nei film di fiction statunitensi: una serie di tracce legate da nessi causali e necessari, un'azione efficiente e centrata, un obiettivo risolutivo guidato dal desiderio del protagonista, e una chiusura finale determinata e coerente, ciò che egli definisce il "film hollywoodiano classico" (1917-1960). Il film hollywoodiano classico presenta individui precisi che combattono per risolvere un problema o per ottenere specifici obiettivi. Nel corso di questa lotta, il personaggio entra in conflitto con altri personaggi e/o con circostanze esterne. La storia può terminare con una vittoria decisiva o con una sconfitta, una risoluzione del problema e con un ottenimento o non ottenimento degli obiettivi preposti.

Con un salto in avanti, quello che si chiedono Elsaesser e Buckland [2002, 3] è quale sia il ruolo della narrazione nel cinema americano contemporaneo? E, qual è la relazione tra il cinema classico e quello contemporaneo? Queste domande, secondo gli autori, inducono ad indagare il cinema come un sistema formale e come un sistema in grado di fare discorsi ideologici, per fare in modo di stimare il perché il cinema americano classico è così radicato nel racconto, e anche per quale motivo la distinzione tra classico e contemporaneo è fatta sulla base di altri criteri (che, in certo senso, presuppongono che il cinema continui con la tradizione narrativa del periodo classico) [3]. Quello che gli autori auspicano per l'analisi della discontinuità tra passato e presente è ciò che ha condotto all'analisi del finale nel mondo seriale contemporaneo in una

maniera riconfigurata, ovvero, non più parte di un testo, ma fattore di un ecosistema narrativo che funziona in maniera diversa.

Ma vediamo di comprendere le varie fasi:

Il principale motore causale è quello del personaggio stesso. Nei termini della *fabula*, la dipendenza da una causalità *character-centered* e la definizione di azione come tentativo di raggiungere degli obiettivi, sono due caratteristiche salienti del *formato canonico*. Al livello del *syuzhet*, il film classico rispetta il pattern canonico che prevede che dopo il perturbamento dello stato iniziale s'innescino delle azioni per tornare al punto di partenza [Propp; Bordwell, 157.]

David Bordwell, inoltre, definisce la Hollywood classica *excessively obvious cinema*:

Armed with [concepts like norm, paradigm, stylistic alternatives, levels of systemic function] we can go on to examine how that style [called the classical] organises causality, time, and space, [so distinctly that] like Poe's purloined letter, it 'escapes observation by dint of being excessively obvious' [Bordwell *et al.* 1985, 11].

Raymond Bellour, dal suo canto, parla di *the obvious and the code*:

According to Rivette's famous formula, "obviousness is the mark of Howard Hawks's genius." No doubt - provided we recognize the extent to which that obviousness only comes to the fore insofar as it is coded' [Bellour 1973, 72; Elsaesser e Buckland 2002, 31].

In un senso più comune, la narrazione può sembrare il processo di negoziazione, manipolazione e controllo tra un dentro e un fuori.

Si potrebbe aggiungere che questa analisi - per ragioni metodologiche, pragmatiche e procedurali - supponga che il significato sia da localizzare fuori dal testo.

E chiamare, però, un film un "testo" sembra, a prima vista, una mossa contro-intuitiva, perché il testo è composto da linguaggio, e il film riguarda una esperienza multisensoriale [Elsaesser e Buckland 2002, 16]

What is narrative ('a sequence of action ordered in time and space'), and what is Hollywood narrative? The scriptwriters' manuals borrow their models from drama, the Aristotelian division, or from the short story. Three or four act division, development of character, transformation, the initial situation, the complication, the resolution, the consequences of the resolution [Elsaesser e Buckland 2002, 16]

Il modello formalista russo, che segue il modello Proppiano, che incatena una serie di funzioni narrative o che si rifaccia a Sklovskij e la sua distinzione tra la storia (il *continuum* spazio-temporale) e il suo arrangiamento compositivo (plot: la distribuzione delle informazioni). La distinzione di Sklovskij tra *fabula* (story) and *syuzhet* (plot) rimaneggiata da David Bordwell, nel suo importante libro sull'Hollywood classica [Bordwell,

Staiger e Thompson, 1985] e in *Narration in the Fiction Film* [1985], dove teorizza le macro-strutture e le micro-strutture dello storytelling canonico unisce i principî aristotelici e i principî del formalismo russo. [Elsaesser, Buckland 2002, 31]. Ricordiamo che questa breve veduta sull'organizzazione del racconto deve subire una sorta di anamorfosi. Anche se con l'opera mondo abbiamo definito l'intera composizione come parattatica e meno causale. Da Aristotele, Bordwell prende l'idea che il nesso causale "character-centred" sia il motore dell'azione, aggiungendo ad esso la doppia linea di trama tipica del cinema Hollywoodiano classico, il plot romantico o il plot avventuroso, con la chiusura che dipende dal modo in cui queste due linee s'intersecano, creando i presupposti di una soluzione. Dai formalisti russi egli prende l'idea della narrazione come una distribuzione variabile di indizi che lo spettatore deve riassemble mentalmente in un continuum spazio-temporale [31].

Andando velocemente, tra le caratteristiche principali che definiscono la "classicità" del cinema, possiamo annoverare

1. Una causalità "character-driven", basata su tratti psicologici. Le forze non-psicologiche sono ignorate come forze casuali a meno che esse non diventino metafore del conflitto del protagonista (guerre, rivoluzioni, disastri naturali sono specchi per il dilemma interiore). Il cinema hollywoodiano classico presenta personaggi definiti che cercano una soluzione o che cercano di raggiungere gli obiettivi prestabiliti. Il principale agente causale è perciò il personaggio, i suoi tratti, le sue qualità e le sue caratteristiche [Bordwell 1986, 18]. Questo contrasta, come indicato in precedenza, con l'approccio funzionalista, che è appunto basato sulle funzioni e sulle relazioni, essenzialmente a-causale e invece più complesso modello del personaggio e della causalità logico e semantico strutturalista e post-strutturalista.
2. Il tratto di ripetizione/risoluzione (che sottosta alla formazione della coppia): "un effetto fondamentale, proprio di molti film classici americani, [è che] il volume testuale moltiplica e chiude doppiamente il campo della propria espansione". L'accumulo sistematico di simmetrie e dissimmetrie lungo tutta la catena filmica, scomposta dal lavoro di una generalizzata segmentazione, costantemente mima e riproduce lo schema delle relazioni familiari che fondano lo spazio narrativo e che fa della segmentazione la condizione testuale per una rappresentazione che porta dal familiare al coniugale [Bellour 2000, 205-6]. Quello che Bellour qui indica è che il sofisticato sistema formale della Hollywood classica è al servizio di trasformazioni logiche e categoriali, che a loro volta sono necessarie per il lavoro che ha reso Hollywood un'importante istituzione della riproduzione ideologica negli Stati Uniti, e via via del resto del mondo. Nel film classico, il mondo finzionale è omogeneo: discontinuità e giustapposizione possono sempre essere reinteegrate dallo spettatore su un altro livello di coerenza che non viola lo standard di

verosimiglianza e plausibilità. In pratica, tutto quello che compare in un film classico è motivato e serve ad uno scopo, mentre le regole del montaggio di continuità assicurano un'invisibile e tranquilla transizione da inquadratura a inquadratura.

3. La narrazione (la distribuzione variabile della conoscenza tra i personaggi e il pubblico) non è solo una questione di stile o di modo (melodrammatico contro realistico o serio contro comico) ma una questione di come l'informazione raggiunge il pubblico e come viene processata. La funzione della narrazione filmica è quella di guidare e dare indizi, giocando sia con il desiderio di vedere e/osservare o il desiderio di sapere e dedurre [Elsaesser, Buckland 2002, 38].

In questo quadro, che usa alcuni strumenti della semiotica e della narratologia, sul piano semantico, ricordiamo che secondo Greimas e Courtés, la chiusura può essere considerata sotto due punti di vista. Paradigmaticamente, ogni utilizzo o articolazione di un universo semantico da parte di una cultura o una persona si presenta come la realizzazione di un numero relativamente piccolo di possibilità offerte dalla combinatoria. In questo caso, come affermano Greimas e Courtés, che lo schema semantico di questo universo è aperto, mentre il suo uso (ovvero le realizzazioni nella storia) ne costituisce in ogni momento la chiusura. Sintagmaticamente, la manifestazione discorsiva di un insieme semantico qualunque presenta, a più o meno lunga scadenza, segni di esaurimento o ridondanza. Si riconoscerà allora che ogni discorso, in quanto rappresentativo di un microuniverso, può essere considerato come semanticamente chiuso [Greimas, Courtés 1979, 30].

Nel caso del cortometraggio di Griffith *The Lonedale Operator*, Bellour sostiene che la narrazione hollywoodiana progredisce verso una chiusura attraverso quella che chiama l'effetto "ripetizione-risoluzione", che è l'adattamento micro-analitico dell'equazione delle variabili multiple di Levi-Strauss. In altre parole, l'eccessiva e insistente simmetria del film classico non è un mero ornamento o un "gioco formale", ma l'essenziale elemento sintattico/semantico con cui la narrazione si fa "opera testuale" per raggiungere effetti estetici (coerenza, omogeneità, unità organica) che si aggiungono al lato ideologico (la naturalizzazione di due differenti contraddizioni culturali).

Lo schema ripetizione-risoluzione riconcilia il livello superficiale e il livello più profondo. Da un lato, sulla superficie, un film classico hollywoodiano colpisce per la sua incessante corsa in avanti, causa-effetto, colpo e contraccolpo, la sua progressione di domande e risposte, dall'altro niente si muove realmente, e la narrazione si semplicemente ripete la stessa configurazione. In *Narration in the Fiction Film* [1985], David Bordwell sviluppa una teoria cognitiva per la comprensione filmica (che si oppone all'approccio psicanalitico) e al bloccaggio simbolico.

La premessa di base della teoria di Bordwell sta nel fatto che si pone come il processo centrale che influenza il modo in cui lo spettatore comprende il film. Inoltre, egli sostiene che lo spettatore non solo assorbe una narrazione preesistente e finalizzata, ma ne costruisce attivamente il senso. Bordwell sviluppa la sua teoria all'interno di scuola costruttivista della psicologia cognitiva, che studia il modo in cui, coloro che percepiscono "costruiscono il senso" del mondo da una quantità di dati e di esperienze frammentarie e incomplete. Nel capitolo tre e quattro di *Narration in the Fiction Film*, Bordwell [1985] delinea la teoria cognitiva del film che cerca di spiegare il modo in cui gli spettatori completano la narrazione del film, rendendola coerente. Quando si guarda un film narrativo, lo spettatore non semplicemente assorbe i dati, ma, essendo questi parziali, inizia un processo psicologico chiamato "schema" - quell'insieme di norme e principi che organizzano i dati incompleti in rappresentazioni mentali complete. Gli *schemi* sono attivati da indizi nei dati. Bordwell nota che i buchi nei dati, nelle informazioni sono gli indizi maggiori che inducono ad un processo di "riempimento", un processo di creazione di ipotesi o processo d'inferenza [Elsaesser, Buckland 2002; 170]. Quando si deve comprendere un film narrativo, uno schema in particolare guida le nostre ipotesi, ovvero lo schema narrativo canonico: introduzione del *setting* e dei personaggi, spiegazioni dello stato, complicazioni, evento improvviso, esito, finale [Bordwell 1985, 35]. In più, la comprensione è anche resa più semplice se organizzata intorno ad un protagonista con un obiettivo ben chiaro, che orienta tutta la narrazione verso il suo scopo. Gli spettatori, comunque, non entrano al cinema con un atteggiamento passivo. Così come ogni parlante internalizza le regole della sua lingua madre, ogni spettatore, dice Bordwell, internalizza uno schema che nelle società occidentali, sembra coincidere, dicono Elsaesser e Buckland [2002, 170] con lo schema narrativo canonico.

Come sappiamo dalla narratologia e dalla semiotica generativa, la riflessione sull'organizzazione narrativa trova la sua origine nelle analisi effettuate da Propp su un corpus di fiabe russe. Mentre la semiotica sovietica degli anni sessanta si è dedicata soprattutto all'approfondimento della conoscenza dei meccanismi interni del funzionamento delle fiabe, la semiotica francese ha voluto vedervi un modello perfezionabile, che poteva servire come punto di partenza per la comprensione dei principi di organizzazione di tutti i discorsi narrativi [Greimas, Courtés 1979, 215]. Più che la successione di trentuno funzioni, con la quale Propp definiva il racconto orale, e di cui mal si distinguevano i principi logici di ordinamento, è l'iterazione delle tre prove (qualificante, decisiva, glorificante) - ad apparire come la regolarità, situata sull'asse sintagmatico, che rivelava l'esistenza di uno schema narrativo canonico. Frutto di generalizzazioni successive a partire dalla descrizione di Propp, lo schema narrativo di presentata come un modello di riferimento che ha stimolato la riflessione sulla narratività [216].

Enunciare questo tipo di approccio al racconto filmico, ci permette di ribaltare questo assunto, vero fino al momento in cui i racconti si sono organizzati così. Nel momento in cui i testi, da film sono diventati universi, applicare questa griglia di lettura, legata allo schema narrativo canonico significa perderne le caratteristiche fondanti. Le narrazioni a universo, infatti, ribaltando queste impostazioni che hanno tenuto (e tengono ancora in vita) il cinema, si sono avvicinate e hanno esplorato sempre più quella pulsione alla circolarità che scorre, che pulsa sotto la teleologia. Quando parleremo del lavoro di Mary Douglas [2007], e comunque di tutta la dialettica tra fine e permanenza allestiremo e approfondiremo i fattori che permettono questo ribaltamento e il passaggio dallo schema narrativo alla griglia dell'architettura dell'informazione.

Bordwell pensa già ad un tipo di forzatura dello schema narrativo canonico che induce gli spettatori ad inferire delle ipotesi incorrette, ma sono tentativi che si possono annoverare in prove deliberati di forzare e sfidare l'organizzazione tipica del racconto. Infatti, l'esempio che Bordwell [1985, 36] fa e che riportano anche Elsaesser e Buckland [2002, 172] è il tipico esempio di un film che mette in crisi l'idea di narrazione con intenti "autoriali" (si riferiscono a *Strade perdute -Lost Highway-* di David Lynch, 1997). Inoltre, proprio legata a questo tipo di impostazione canonica e anche più o meno rigida, Bordwell si chiede in che modo bisogna agire di fronte ai gap: bisogna chiedersi se essi sono temporanei o permanenti. La maggior parte è temporanea ed è risolta alla fine del film. Inoltre, questi gap sono mascherati o ben esibiti?

Secondo Bordwell una mancanza è esibita quando lo spettatore è messo nella condizione di vantaggio e sa che ci sono delle informazioni sulla *fabula* che prima o poi entreranno in gioco. Una lacuna diffusa non ha limiti precisi, e induce lo spettatore a generare delle ipotesi, può essere introdotta all'inizio del film e gradualmente assottigliarsi nel corso del film.

Il momento dell'esposizione in un film introduce informazioni di base sull'ambientazione, sui personaggi e sullo stato delle cose. L'esposizione può essere concentrata in poche scene o anche diffusa per tutto il film. Se concentrata, può essere posizionata all'inizio del film o ritardata fino al finale (come nei *detective movies*).

Il *syuzhet* può anche allestire false piste, complicazioni nell'azioni, subplot che ritardano l'arrivo delle informazioni della *fabula*. O può trasmettere la stessa informazione più e più volte, rinforzando l'importanza della stessa. Questa idea della ridondanza narrativa è, negli universi seriali, una fonte di apertura e una possibilità degli spettatori di entrare in diversi punti della serie. *Strade perdute* impiega poco il passaggio dell'esposizione. Mentre il film scorre, "gli spettatori s'aspettano uno svelamento finale" [Elsaesser, Buckland 2002; 173] e la spiegazione che non arriva rende il film spiazzante (perché si appoggia, comunque, sulle basi del modello canonico). Usualmente, sono proprio le scene finali ad avere il compito di ospitare le risposte e ciò rinforza l'idea che i testi a detonazione finali siano

l'esatto contrario degli universi seriali così come sono l'esatto contrario i finali completamente depotenziati, disinnescati. Quando si pensa che la scena finale debba contenere e colmare le lacune che si sono generate nella trama (*syuzhet*) ci si attarda in quella distinzione che abbiamo fatto anche all'inizio del primo capitolo, sulla teleologia e anche sul concetto di *retrospective patterning*.

Inoltre, ciò che introducono Elsaesser e Buckland [267] è l'idea di *piega* di Deleuze, un concetto che è transitato dal barocco al cinema, con l'idea di fare differenza tra il cinema classico e quello moderno (e includendo anche il cinema post-classico). Definita come una successione paratattica, una superficie permeabile, o come una proliferazione di segmenti, la piega diventa un fattore chiave dell'evento; il modo più appropriato per descrivere la contemporanea esperienza cinematografica. L'intervallo semiotico e la presenza/assenza dell'illusionismo si trova rimpiazzata dall'interstizio, dal *recto/verso*, dall'interno e dall'esterno. Perciò, una delle caratteristiche cruciali degli eventi mediali moderni, che il cinema incarna in maniera paradigmatica, è che quell'evento esiste solo per essere visto e il senso di "esserci" dello spettatore esaurisce il senso dell'evento. E' senz'altro vero che la visibilità è importante. Nondimeno il senso dell'esserci nella forma seriale si serializza esso stesso e dopo un evento dato dalla simultaneità ci si attarda in una potenziata funzione fàtica.

#### *Genere e Finale*

Dal punto di vista della semiotica narrativa, il problema della chiusura si presenta sotto molti aspetti diversi. Nella denominazione etnoletteraria, si nota sia l'esistenza di classi particolari di discorsi (di "generi") che sono chiusi (il racconto meraviglioso russo, caratterizzato dal ristabilimento dello stato assiologico iniziale), sia l'esistenza di racconti aperti (inganni reciproci e successivi che si riproducono all'infinito). Dato che i discorsi narrativi il più delle volte utilizzano solo una parte dello schema narrativo canonico, il fatto che risultino bloccati e come chiusi a un momento dato di questo schema sospende lo svolgimento normalmente prevedibile: in questo caso, la chiusura del discorso è la condizione stessa della sua apertura in quanto potenzialità [Greimas, Courtés 1979, 31].

Se il genere inteso è inteso come una forma dell'attenzione [Kermode, 185], è forse uno dei punti più interessanti da portare nel discorso sulla fine nelle forme seriali contemporanee. Evidenziando i punti più importanti della teoria dei generi (end-oriented), potremmo anche comprendere i retaggi e i travasi, le complicazioni, le rimanenze nell'ambito delle costruzioni narrative complesse (che trattengono qualcosa dell'impostazione più canonica). Secondo Kermode, nel suo libro *Forms of Attentions. Botticelli and Hamlet* [1985], assegnare un genere ad un'opera fornisce al lettore un set di aspettative. Kermode cerca di modificare la nitidezza e la vividezza della definizione che proviene dal chiamare il genere come "a literary kind".

“A genre is not what used to be known as a kind, with rules prescribed by institutional authority; it is a context of expectation, ‘an internalized probability system’”. Un sistema di probabilità interne che viene dagli studi che Kermode di Leonard B. Meyer sui cosiddetti “patterns of predictions” [1967]. Come affermerà nel 2007 Mary Douglas nel suo importante libro sulle *ring composition* “le regole”, però, “non sono imposte dall’esterno”. “They emerge from the first completed works. New genres are always in the making; the breach of one rule is enough to introduce a new variant” [Douglas 2007, 17].

Sulla base di esigenze fatte valere soprattutto dai formalisti russi (V.B. Šklovskij e J.N. Tynjanov in particolare), sappiamo che il genere è considerato come prodotto storico, parte essenziale di quella complessiva strumentazione linguistica e formale che presiede alla produzione dei testi. Il genere di cui è considerata significativa non la semplice presenza di temi o motivi, come tali comuni a più generi, ma il particolare tipo di rapporto tra gli elementi tematici e il piano della loro resa formale, sono oggi analizzati in relazione a diverse questioni, come quelle delle loro variazioni funzionali all’interno del sistema letterario, della loro diversa presenza nelle varie epoche, della loro intersezione e contaminazione, del loro rapporto con indirizzi culturali di rilievo, “cioè con quei periodi in cui i generi assumono un’aria di famiglia comune” [Treccani, 2012]. Si tratta di una prospettiva nata dall’assimilazione del formalismo russo e dello strutturalismo, e che nella cultura italiana appare particolarmente attenta alla problematica della dinamica storica e funzionale e della loro collocazione nel più vasto ambito della comunicazione letteraria. L’idea che il concetto di fine instauri un sistema di predizioni/smentite/aspettative è un’idea che si ritrova anche negli universi seriali (anche se è più connessa al percorso informativo che proviene dal frame dell’architettura dell’informazione che allo schema narrativo canonico). Non affronteremo qui l’analisi delle procedure di *explicit* legate al genere poiché sarebbe un lavoro tassonomico off topic, ma ce ne occupiamo solo per legarla alla terza parte del capitolo, ovvero all’idea di *codice, permanenza e rifunzionalizzazione*.

Nel capitolo precedente, abbiamo evidenziato, sulla scorta degli studi di Benzoni [2004], diversi meccanismi tipici di chiusura. E sebbene fossero legati alle chiusure poetiche, alcune modalità di comportamento si ritrovano anche nel testo cinematografico. Soprattutto è interessante notare il lavoro di codificazione e ritualizzazione che Benzoni riporta: un lavoro alla base della circolazione intermediale e interdiscorsiva che è necessario trattenere e che si riscontra all’interno dei generi: “il fatto che ci siano conclusioni stereotipate, formule e modelli tradizionali di finale, fa sì che la fine del testo sia un luogo privilegiato per esporre segnali di riconoscimento e creare effetti di intertestualità” [2004, 5]. Il contributo di Benzoni, riprendendo le due tipologie fissate da Philippe Hamon in «Clausules», [1975, 495-526], ritrova il meccanismo di “ribaltamento” della chiusura stereotipata di un dato genere che può essere rinnovata pur restando



riconoscibile (e.g.: «E vissero infelici e scontenti», «La favola non insegna un bel niente»); oppure, come sopra nel caso di «passo e chiudo», una formula conclusiva può essere recuperata, presa in prestito da altri linguaggi, generi o contesti, “con effetto più o meno straniante o parodico (e.g.: il «Game over» dei videogiochi, alla fine di una tragedia; «Amen» alla fine di un testo licenzioso; il «Rien ne va plus» del gioco della roulette, alla fine di un trattato filosofico), ma comunque con efficace sottolineatura della funzione demarcativa” [Benzoni, 2004, 5]. Continua Benzoni, rintracciando anche il ribaltamento generico della clausola finale in tipico atteggiamento parodico. Egli infatti prosegue ricordando che il verso clausolare dell’Eneide, “Vitaque cum gemitu fugit indignata sub umbras, richiamato sottilmente nella chiusa dell’Orlando Furioso: «Alle squallide ripe d’Acheronte / [...] Bestemmiando fuggì l’alma sdegnosa, / Che fu sì altiera al mondo e sì orgogliosa»” viene citato, con esplicita ironia, “alla fine della prima redazione (1517) del Baldus di Folengo che, appunto, si chiudeva con la morte della strega Pandraga, uccisa però, a differenza di Turno e Rodomonte, non in un duello ortodosso, bensì con un gran calcione” [Benzoni 2004, 227]. In sintesi: la clausola del poema epico è sottesa in chiusa al poema cavalleresco e parodicamente riproposta in clausola a quello maccheronico [Benzoni, 227].

Introduciamo ora un ulteriore problema. Abbiamo appena evocato il discorso di codificazione e di ritualizzazione; una delle convenzioni più usate è quella dell’associazione di un particolare finale ad un particolare genere cinematografico. Thomas Schatz [1981] parla di strategie narrative e funzioni sociali. Il lavoro di analisi su contraddizione e lieto fine è legato, per esempio, al concetto di *status quo* (già visto evidenziato da MacDowell quando parlava di ristabilire l’ordine legato ad una possibile autorità). Abbiamo visto come una delle costanti degli studi sul finale al cinema sia la necessità della corrispondenze circolari (*incipit* ed *explicit*). Queste aspettative (legate all’impianto teleologico) sono ovviamente legate al genere; in particolare, per quanto riguarda l’efficacia di alcuni particolari incipit e finali, le caratteristiche della loro struttura della narrazione che li segue/precede, Garrett Stewart [2003] individua il finale che impone allo spettatore il ripensamento integrale di tutta la storia narrata [21]. Nelle giornate degli studi di Udine [2003] il rapporto tra i limiti del testo ed il genere cinematografico è al centro degli interventi di Dominique Nasta, Muriel Andrin e Dick Tomasovic. Indagando un corpus che comprende, oltre al melodramma cinematografico anni Dieci e Venti, i *mélodrames maléfiques* americani degli anni Quaranta, le due autrici mostrano come una figura tipica del genere, l’ossimoro, rivesta un ruolo decisivo nei processi di chiusura del racconto melodrammatico. Tomasovic si sofferma sulla struttura narrativa in cui la fine richiama l’inizio e lo raddoppia, in cui i limiti si riflettono l’un l’altro, inducendo il film a ritornare su se stesso, per poi avvolgersi ancora in figure come l’*enapadiplosi* che ricalcano i procedimenti riassemblanti. Questa struttura tipica del noir e del neo-noir,

ha un forte impatto sulla temporalità del film e sulla percezione che del tempo ha il tuo personaggio (e, con lui, lo spettatore): temporalità non inedita, quella “a spirale”, ma che già modellava il récit dei romanzi gotici del settecento. Le strategie narrative sono spesso state indagate nella loro funzione sociale; nel caso di Thomas Schatz le contraddizioni, l’happy end regge il percorso verso la riaffermazione dello *status quo*. [Schatz 1981, 34]. Nel lavoro sul genere, sulla caratterizzazione e sulla struttura del plot nei film hollywoodiano, la differenza tra genere dell’ordine e genere dell’integrazione rappresenta la divisione tra due dominanti strategie narrative. Alcuni generi (*western, gangster*) hanno al centro, secondo Schatz, un individuo, generalmente una figura in cerca di redenzione, che è al centro di conflitti drammatici all’interno di uno spazio preciso e contestualizzato. Per questo motivo, l’eroe media le contraddizioni culturali che rintraccia nel *milieu* in cui si trova. I conflitti provengono dall’esterno, sono tradotti in argomenti di violenza e di solito si risolvono con l’eliminazione della minaccia. La risoluzione è spesso ambigua. L’eroe, anche se muore o parte alla fine del film, non assorbe i valori e lo stile di vita della comunità, ma mantiene i suoi tratti. I generi che incorporano questo tipo di strategia sono generi dell’ordine [Schatz 1981, 34]. Gli altri generi (*musical, screwball, melodramma*) sono ambientati in uno spazio civilizzato e tracciano l’integrazione di un personaggio centrale nella comunità. I conflitti esterni sono interiorizzati e l’integrazione avviene attraverso l’amore romantico e dopo un periodo d’ostilità, l’amore trionfa. Questo tipo di generi sono denominati da Schatz come generi d’integrazione. Ovviamente i due generi si sovrappongono spesso ma una distinzione generale fornisce un punto d’inizio per l’analisi.

	ORDER (Western, gangster, detective)	INTEGRATION (musical,screwball comedy,family melodrama)
hero	individual (male dominant)	couple/collective (female dominant)
setting	contested space (ideologically unstable)	civilized space (ideologically stable)
conflict	externalized - violent	internalized --- emotional
resolution	elimination (death)	embrace (love)

	ORDER (Western, gangster, detective)	INTEGRATION (musical,screwball comedy,family melodrama)
thematics	m e d i a t i o n - redemption macho code isolated self- reliance utopia-as- promise	i n t e g r a t i o n - domestication maternal-familial code community c o o p e r a t i o n utopia-as-reality

*Tabella di differenze tra genres of order e genres of integration di Schatz*

Nell'esaminare i due generi, e concentrandosi nella parte relativa alla soluzione, una delle preoccupazioni è la relazione tra le strategie narrative e le funzioni sociali che incarnano. Sebbene ogni genere rappresenti una strategia di risoluzione del problema distinta che si rivolge alle contraddizioni culturali di base, i generi non supportano ciecamente un determinato ritorno all'ordine. La risoluzione del film di genere può rinforzare l'ideologia di una società, ma la natura e l'articolazione dei conflitti drammatici che conducono al climax non può essere ignorata [Schatz 1981, 34]. Se i generi crescono e sopravvivono perché sovente arricchiscono e riesaminano i conflitti culturali, allora dobbiamo considerare la possibilità che la funzione dei generi sia quella di criticare e sfidare che quella di fortificare i valori che lo compongono (anche la funzione dell'*happy end* è stata letta, nei suoi migliori studi, come un dispositivo di dubbio). Nella disamina di Schatz, compare la convinzione che molti film della Hollywood classica siano noti più per la loro capacità di far sorgere delle domande che fornire delle risposte e questo tipo di impostazione sembra essere ancora più vera per i film di genere.

L'impulso fondamentale del genere è quello di continuamente rinegoziare le basi dell'ideologia americana. E quello che è affascinante, così come dice Molly Haskell, è la capacità di "play it both ways, to both criticize and reinforce the values, beliefs, and ideals of our culture" [1974, 124].

Prendiamo in considerazione la descrizione della soluzione narrativa di alcuni melodrammi degli anni Trenta e Quaranta così come fa Haskell e come riporta Schatz [1981, 35]:

The forced enthusiasm and neat evasions of so many happy endings have only increased the suspicion that darkness and despair follow marriage, a suspicion the "woman's film" confirmed by carefully pretending otherwise [Haskell 1974, 124].

Negli ultimi western di Ford, così come ne *L'infernale Quinlan (Touch of Evil, 1958)*, il finale fa i conti con la morte dell'eroe tradizionale, la cui

robusta fiducia e il comportamento violento sono in contrasto con quella comunità che lui stesso aveva promosso e protetto. [Schatz 1981, 144]

Tali timori culturali - di base all'Espressionismo americano - sono stati articolati in modo più chiaro in termini di stile narrativo e caratterizzazione che in termini di trama. Sebbene molti *noir* incorporino il requisito Hollywoodiano dell'*happy end* perché risolva il conflitto della trama, la rappresentazione tetra e fatalista del *milieu* urbano americano nega questa soluzione. Nel corso del 1940, la funzione *problem-solving* di Hollywood si stava allontanando dal suo impulso prevalentemente sociologico per una maggiore attenzione per l'arte cinematografica. I problemi sociali avrebbero continuato a motivare e fornire un contesto narrativo per il cinema *noir* nel corso del decennio, ma le soluzioni diventano sempre più artificiali, formalizzate, stilizzate al punto in cui la risoluzione narrativa era significativa esteticamente come lo era sociologicamente.

Le ragioni di queste mutate priorità sono numerosi. C'è coinvolta l'evoluzione della tecnologia e della tecnica narrativa, complicata da una serie di pressioni industriali, ideologiche e socio-economiche. Agli inizi del 1950, l'avvento della televisione aveva cominciato a cooptare il pubblico di Hollywood, e questo nuovo sviluppo ha anche incoraggiato i registi a riconsiderare le funzioni sociali ed estetiche del medium. Gli effetti di questo sviluppo erano evidenti nei generi dell'ordine, le cui preoccupazioni erano di razionalizzare e celebrare l'ordine sociale. Inoltre, i generi che coinvolgono l'integrazione sociale che sono venuti alla ribalta nel corso del 1950, in particolare il melodramma familiare e la fantascienza, prendono il loro stile narrativo e le tematiche da una resa fortemente stilizzata del loro ambiente e personaggi [Schatz 1981, 122].

Per quanto riguarda un genere preciso come il western, l'iconologia dello scontro finale porta a interrogarsi sulla "elegia della rissa", che però qui vorremmo considerare invece come un impianto filmico a detonazione finale (come la intendeva Benzoni), più che così specificatamente denotata. Lo scontro finale è sempre un evento drammatico e carico di conseguenze: l'*happy end* può in questo caso diventare una definizione incompleta e inappagante. Per quanto riguarda il western, Louis Simonci [Bellour, 1973] sottolinea l'umanità dell'eroe di fronte al nemico o il caso dell'ambigua e familiare immagine finale dell'eroe occidentale che guarda l'orizzonte e che è stato soppiantato in molti film contemporanei con un protagonista invincibile che al posto di fissare un orizzonte di possibilità, sfreccia verso lo spettatore - bloccando il paesaggio - e riqualificando il tropo del protagonista che guarda l'orizzonte come una affermazione non di eventuali possibilità narrative future, ma solo l'infinità potenzialità di questo unico eroe immaginario [Mac Dowell, 2012]. Nel caso in cui a morire siano tanto l'eroe che il suo antagonista, considereremmo l'epilogo totalmente drammatico. E' il caso di *Duello al sole* (*Duel in the Sun*, 1946) di King Vidor, che possiede uno di quei finali divenuti celebri nella storia del cinema per la sua incredibile singolarità e forza drammatica. Secondo Luc Moullet -

il quale analizza in un suo saggio la caratteristica figura del raptus. In Vidor la scena madre coincide spesso con l'epilogo e tutto ciò che viene prima ha la funzione di preparare lo spettatore a questo momento *clou* [Di Marino, 2011, 43]. Che il cinema western corrisponda alla forma conclusa dell'*epos* è stato notato più volte, afferma Di Marino [44]. Una serie di figure legate all'epopea, come quella del ritorno, sono ricorrenti e centrali in questo contesto. Allo stesso tempo l'epica viene costruita anche a partire dalla cronaca, da fatti realmente accaduti; un altro *topos* che nel western è posto verso la fine è, ad esempio, la comparsa di un personaggio storico, magari dopo la battaglia, per suggellare l'autenticità dell'evento [Kezich, 1975].

Il duello conclusivo è una norma obbligata del western poiché non esiste altro rituale per affermare certi valori, per imporre quelle leggi che servono per regolare la convivenza all'interno di una comunità, a permettere quel passaggio decisivo dal deserto al giardino, caratteristico dell'avvento della civiltà [Di marino 2011, 45].

Esistono due tipi di confronti: il duello vero e proprio e la sparatoria. Nel primo caso i due sfidanti si affrontano alla luce del sole, l'uno di fronte all'altro, quasi sempre in uno scenario desertico. Presuppone in maniera assoluta la lealtà reciproca dei due antagonisti, cosa che lo differenzia dalla rissa da strada [Bellour, 188]. Il duello è strutturato di solito sull'alternanza di campi e controcampi degli sfidanti, mescolati all'inquadratura classica contenete i due personaggi. La tensione va compressa nella medesima inquadratura anche perché il senso dell'evento è dato dalla simultaneità e dalla velocità dei gesti, enfatizzati dalla dilatazione temporale come in *Sfida Infernale (My Darling Clementine, John Ford 1946)* e *Sfida all' O.K. Corral (Gunfight at the O.K Corral, John Sturgess, 1957)*.

Vi sono poi sparatorie conclusive che avvengono davanti ad un vasto pubblico come *The Far Country (Terra lontana, 1955)* di Mann. Sergio Leone, oltre all'elemento della *dilatazione* - che troviamo praticamente in ogni epilogo - porta delle notevoli varianti nella messa in scena del duello, come per esempio *Per Qualche dollaro in più (1965)* e soprattutto *Il buono, il brutto e il cattivo (1966)*, dove inventa il cosiddetto triello.

Nell'epoca del western "maggioresse", lo scontro finale diventa un ritorno all'ordine. Il finale di *Notte senza fine (Pursued, 1947)* di Raoul Walsh, prototipo del western psicanalitico, dove si scioglie l'atavica faida familiare che divide le famiglie Rand e Callum. Un altro duello tra fratelli lo ritroviamo in *Lo sperone insanguinato (Saddle in the wind, 1958)* di Robert Parrish. Conflitto parentale è anche quello che lega in *Il fiume rosso (Red River, 1948)* di Howard Hawks. Questo finale si pone come esempio di come la tensione drammatica si possa sciogliere attraverso il momento risolutivo dello scontro. Il finale vero e proprio che segue il duello western è situato tra l'*happy end* (la salvezza dell'eroe) e il finale aperto (il suo volontario allontanamento), spesso accompagnato da altre ricorrenti situazioni quali, ad esempio, la rinuncia a una donna e l'edificazione di una città [Di Marino, 21-24]. Parlando di strutture narrative in relazione all'epilogo, sarà

necessario isolare alcune situazioni archetipiche le quali, a seconda dei generi, variano di tono e soprattutto di posizione all'interno del plot. Di Marino elenca qualche "figura significativa" [24] come la fuga, il ritorno, l'agnizione, e il ricongiungimento. Disposte in questo ordine, tali situazioni ricorrenti, potrebbero formare la struttura del melodramma classico, ma prese singolarmente appaiono nodali per la risoluzione positiva del film. Indichiamo ora alcuni tropi ricorrenti:

#### 1. il salvataggio e la fuga

Il *last minute rescue* è un'innovazione di D.W.Griffith. Questo tipo di finale (o di sottofinale) è sempre costruito su una notevole dose di suspense, di dilatazione del tempo cinematografico, che si scioglie subito dopo in una coda. Inoltre, per quanto riguarda la fuga, il cosiddetto cinema carcerario, è interamente costruito sull'epilogo.

#### 2. il ritorno

Nel western l'eroe ritorna sempre all'inizio del film, per poi riandarsene alla fine, dopo aver consumato vendetta e riportato la legge.

#### 3. l'agnizione

E' l'incontro tra un padre e un figlio che non si sono mai conosciuti e che magari si credono reciprocamente morti.

#### 4. la schermaglia

Nel cinema americano la commedia sofisticata e la *screwball comedy*, presentano una struttura lineare, terminando di solito con la risoluzione di un equivoco e con l'unione sessuale-matrimoniale della coppia, eventi che sopraggiungono dopo un lungo corteggiamento e una serie di litigi e di peripezie.

"E' quasi impossibile trovare - scrive Giacobelli - su circa cinquemila film girati negli Stati Uniti dal 1930 al 1940, un bacio che non significhi speranza, promessa. Nessuno, neanche lo stesso Lubitsch, si permette di mettere in discussione il valore apparente di quel bacio conclusivo" [1991, 141].

#### *L'Happy End*

Siamo giunti ad un momento in cui il discorso sul finale non può fare a meno di un'ulteriore digressione. Ci occupiamo ora di una delle figure più note della rappresentazione cinematografica. E' una digressione importante poiché si preoccupa di mettere in risalto i momenti in cui l'espedito e il troppo non "funzionano", una sorta di squarcio nella messa in narrazione del mondo narrativo. Esso può prendere la forma della conclusione che, secondo Sorlin, è l'esito più banale, l'avventura iniziata nelle prime sequenze è portata a compimento. Prendiamo ora il nesso tra fine e la formazione della coppia. In un campione aleatorio di cento film, David

Bordwell ha riscontrato la nascita o l'affermarsi di una coppia eterosessuale nel finale di più di sessanta pellicole. La sua selezione si estende dal 1915 al 1960 e, durante questo mezzo secolo, una conclusione positiva fu la norma a Hollywood. Il film hollywoodiano di Sjöström, *Il vento* (1927; distribuito nel 1928) vedeva Lillian Gish, che, dopo aver ucciso l'uomo che era sul punto di violentarla, usciva nella pianura dove soffiava un vento implacabile e si perdeva nella sabbia. La diffusione dell'opera venne ritardata per girare il finale che vediamo oggi: il marito ritorna, capisce tutto, aiuta la moglie a nascondere il cadavere, la protagonista perdonata si rende conto che può voler bene al suo sposo e la coppia, consolidata, inizia una vera vita in comune [Sorlin 2003, 90]. Questa nuova conclusione è stata giudicata sfavorevolmente da molti critici che ne hanno condannato il carattere arbitrario. Secondo Parey [71], lascia pensare il contrasto tra l'entusiasmo degli spettatori e il riserbo degli specialisti. Nella sua definizione teorica del cinema classico la narratologia ha insistito sulla coerenza psicologica dei personaggi e sulla logica del racconto. Però la coesione interna dell'opera era soltanto un orizzonte che il cinema classico non rispettava ciecamente, i produttori dovevano tenere conto di altre concezioni care al pubblico come l'invulnerabilità dell'eroe o il lieto fine.

Preponderante nel cinema americano, l'amore condiviso era meno invadente nelle altre cinematografie. Uno studio sistematico dei mediometraggi (più di 30') della Pathé degli anni Dieci mostra che, benché frequente, rappresentava appena due quinti delle conclusioni. Senza discutere il punto di vista di Bordwell, sicuramente esatto per l'epoca "classica", Sorlin si occupa di esplorare le soluzioni estremamente diverse adottate negli anni Venti. Una lista delle conclusioni allora possibili sarebbe noiosa e rischiosa visto che, spesso, un unico termine non basterebbe per definirle. Per esempio, è lecito individuare quattro temi nel finale di *Vento* [Sorlin, 2003; 91]: accettazione della sua sorte da parte dell'eroina, presa di coscienza del marito che non vede più sua moglie come una serva gratuita, complicità nel mascheramento del crimine, formazione di una vera coppia.

L'ultima sequenza di *Il Vento* attua una forma conclusiva particolare, il ribaltamento finale, diverso da un'altra risoluzione famosa, *the last minute rescue*, il soccorso che arriva all'ultimo momento. Griffith era un esperto di questa soluzione: *Nascita di una nazione* (*Birth of a Nation*, 1915) come *Intolerance* (1916) si chiudono con una lunga sequenza nella quale salvezza e morte corrono parallelamente, il pubblico trattiene il respiro ma sa che la salvezza trionferà. All'opposto, lo spettatore per settanta minuti ha visto, in *Il Vento*, la distruzione progressiva di una donna, è quasi convinto che non supererà l'ultima prova, l'happy end è per lui una sorpresa che nessun indizio aveva fatto prevedere.

Uno dei falsi problemi posti dal lieto fine è quello della sua artificiosità [Di Marino, 32]. Un famoso esempio di questo tipo è rappresentato da *L'ultima risata* (*Der Letzte Mann*, 1924) di Murnau, la storia del vecchio portiere d'albergo declassato a inserviente, si concludeva con un finale

aggiunto, preceduto, nell'edizione italiana, dalla didascalia: "Ma l'autore ha avuto pietà di lui e, ad ogni buon conto, ha immaginato un epilogo del tutto improbabile"; in realtà esistono due finali: è il primo quello vero, il secondo è solo una possibilità in più offertaci dall'autore. Il cinema americano ci ha abituato a questo tipo di compromesso. I film di Frank Capra, rispecchiano in maniera più sistematica le dinamiche dell'*happy end*. Molte volte si ripete uno schema prestabilito dove la risoluzione finale è preceduta da un evento catastrofico. Ciò accade in *Signora per un giorno* (*Lady for a Day*, 1933), *Accadde una notte* (*It Happened One Night*, 1934), *Mister Smith va a Washington* (*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939), *Arriva John Doe* (*Meet John Doe*, 1941) e *La vita è meravigliosa*, (*It's a Wonderful Life* 1946).

Inoltre, nella casistica (che qui ripercorriamo velocemente) rientra anche la categoria del falso *happy end* che contiene in sé il suo contrario. La distinzione tra un autentico lieto fine e un falso happy end non è facile. Finale inteso come indicatore di meccanismi e convenzioni di genere. In particolare, nell'ambito della collocazione dell'*happy ending* all'interno del sistema e delle convenzioni dei generi e dell'uso dell'*happy end* in storie che sembrano votate alla più funerea conclusione, Micaela Veronesi ricerca in *La donna del ritratto* (*The Woman in The Window*, 1944) di Fritz Lang quei momenti rivelatori, quelle marche che permettono di svelare l'inganno narrativo in cui è fatto cadere lo spettatore, tenuto all'oscuro rispetto allo stato di sogno o incubo in cui è caduto il protagonista, e dando quindi conto delle modalità attraverso cui il regista effettua il passaggio fra un piano e l'altro. La questione dell'*happy end* ritorna anche in Natalia Noussinova [2004]. L'analisi dell'autrice prende avvio da una procedura tipica della letteratura russa classica, quella del post scriptum moralizzante, di una seconda fine che ha una funzione esplicativa nei confronti del testo stesso. Oltre a fornire ai cineasti sovietici emigrati in Europa delle strategie per conformarsi alla pratica dell'*happy ending*, piuttosto estranea alle forme narrative russe, questa particolare tradizione è ripresa nel cinema sovietico di propaganda e, in maniera particolarmente interessante, nel rimontaggio di film occidentali per il mercato russo [23]. David Lodge [1995] ricorda che per i romanzieri vittoriani il finale rappresentava un problema poiché lettori ed editori esercitavano pressioni per avere il lieto fine; qualcosa di simile, spiega Lotman, accadde anche a Puskin al quale "numeroso dame consigliarono il modo per far terminare l'Eugenij Onegin" [Lotman, 1994 90].

Incontriamo spesso, nei film drammatici degli anni Dieci e Venti, un contrasto forte tra la conclusione annunciata e una chiusura inaspettata. Molti film dell'epoca corrispondevano a quello che è stato definito modello classico, ma il finale ottimistico non era d'obbligo, neanche a Hollywood, e come dimostra una serie di film che incontreremo più avanti, l'incertezza era in gran parte la fonte del godimento. Se la conclusione fosse stata prevedibile e sempre positiva anche nei drammi l'attesa sarebbe stata meno ansiosa e il piacere meno completo [Sorlin 2003, 91].



La connessione tra Hollywood e finale, secondo Sorlin si presta ad un'ipotesi: se si prendono sei opere drammatiche americane degli anni Venti, tre che finiscono male, *Giglio infranto* (*Broken Blossoms*, D.W.Griffith, 1919), *Rapacità* (*Greed*, E. von Stroheim, 1924), I quattro diavoli<sup>35</sup> (*The Four Devils*, F.W. Murnau, 1928) e tre che "finiscono bene", *Cuori nel mondo* (*Hearts of the world*, D.W. Griffith, 1918), *La grande parata* (*The Big Parade*, K. Vidor, 1924), *Il vento*. Si nota subito che nei primi tre non c'è un eroe principale, tutta la vicenda s'impenna sulla rivalità tra due o più persone, mentre negli altri c'è un personaggio centrale che supera le difficoltà e forma una coppia felice. L'assenza di un protagonista rende, dunque, più facile l'accettazione della morte e ci sarebbe dunque una corrispondenza tra la ricorrenza dell'eroe centrale, impersonato da un attore famoso con il quale lo spettatore può identificarsi, e la predominanza delle conclusioni ottimistiche nei film degli anni Trenta e seguenti [Sorlin 2003, 91].

Il voltafaccia finale non è la soluzione più frequente, la maggioranza dei film mantengono fino alla loro chiusura la linea definita all'inizio. Però, senza deludere le aspettative del pubblico, la conclusione devia spesso verso un'altra direzione.

Abbandonata dai genitori, l'eroina di *La morte che assolve* (id., Lolli, 1918) è stata educata in una ricca famiglia; un truffatore che adocchia la sua fortuna la rapisce ma suo padre, in preda ai rimorsi, la salva a prezzo della propria vita. Si tratta di un libero adattamento dell'opera lirica di Ruggero Leoncavallo, *I Pagliacci*, con una conclusione molto diversa e sconcertante per il pubblico, la sparatoria finale, che uccide truffatore e padre, dà luogo ad una sequenza drammatica, ma trascura il destino della ragazza che, fino a questo momento, era l'oggetto del racconto.

In *Paris qui dort* (René Clair, 1923) uno scienziato immobilizza la città grazie ad un raggio. Alcune persone che erano fuori dalla portata del raggio, sulla Torre Eiffel o in aereo, si muovono in una capitale della quale sono i padroni. Quando il raggio cessa di agire un uomo e una donna, personaggi indifferenti che prima non erano legati uno all'altro, formano una coppia e il film si conclude sulla loro unione [Sorlin 2003, 92].

La narratologia ha messo in rilievo quella che chiama "la doppia linea d'azione", vale a dire la combinazione di due trame diverse. Per esempio, il protagonista lotta contro un nemico e corteggia una ragazza, i due intrecci si sviluppano simultaneamente in modo tale che, nell'ultimo episodio, l'eroe vince il suo avversario e ottiene la mano della ragazza. I film appena citati non corrispondono a questo modello, le loro "linee d'azione" non coincidono: nel primo film un intreccio secondario sostituisce l'intreccio principale, nel secondo si passa da una fantasia a una relazione sentimentale nata dal nulla. Per diversi che siano i due film hanno qualcosa

---

<sup>35</sup> Pare che oggi il film sia andato perduto.

in comune, fanno dell'ultima sequenza un momento a parte che ha un valore emozionale in sé e non rispetto alla continuità narrativa del racconto.

Del resto, il finale, brevissimo, ricorre a due stereotipi, la morte in un caso, la creazione di una coppia dall'altro, come se bisognasse chiudere su una impressione al medesimo tempo forte ma familiare al pubblico. Nel cinema degli anni Dieci e Venti la conclusione, invece di essere soltanto l'esito logico della vicenda, poteva creare una sorpresa e ravvivare l'interesse del pubblico o ricorrere ad un espediente arbitrario conosciuto agli spettatori. Le soluzioni erano diverse, a volte strane, si può pensare che spesso la sceneggiatura venisse scritta con disinvoltura, ma la diversità compensava il poco rigore [Sorlin 2003, 92].

Edgar Morin nel suo *Spirito del tempo*, dedicava alcune pagine a "Simpatia e Happy End" [1962, 111]. Secondo il sociologo, l'introduzione massiccia dell'*happy end*

[...] restringe l'universo della tragedia nell'immaginario contemporaneo. Rompe con una tradizione millenaria che nasce con la tragedia greca e prosegue con il teatro spagnolo del secolo d'oro, con il dramma elisabettiano, con la tragedia classica francese, con il romanzo di Balzac, Stendhal, Zola, Daudet, con il melodramma, il romanzo naturalista e il romanzo popolare da Eugène Sue a Ponson du Terrail, con il cinema melodrammatico, infine, dell'epoca del muto. Il lieto fine rompe non soltanto con la tradizione occidentale, ma anche con quella universale, che, del resto, si mantiene ancora parzialmente nei film latinoamericani, e, più, largamente, nei film indiani ed egiziani.

Anche *Happy Endings and Films* [Parey, 2010] si concentra su questo argomento che, come mostra la bibliografia selettiva, raramente è stato analizzato. Eppure, come gli editori ricordano nella loro introduzione, le ipotesi circa il lieto fine abbondano: sono spesso associati a Hollywood e, in generale pensato per essere semplice, tradizionale e conservatore, e quindi in ultima analisi, sospettoso e accettabile solo se ironico. I dodici saggi raccolti si occupano principalmente di film di Hollywood e alcuni film britannici, spesso commedie. Molti degli articoli analizzano la relazione tra la fine e il resto della narrazione e tendono a sottolineare che il termine più problematico è, in effetti, "felice", sollevando molte domande: che cosa si intende per felicità? quali aspetti della felicità (se presenti) sono senza tempo? sono culturalmente determinati? se la felicità è, in effetti, una norma culturalmente determinata, come può essere sovversiva? In altre parole, sul lieto fine è cambiato e potrebbe essere meno prudenti rispetto ai modelli classici, ma non necessariamente implica che non sono conservative alla luce del contemporaneo (sesso, razza, famiglia, sociale) politica?

Ci occupano ora del saggio di Bordwell [1982] apparso sul numero 19 della rivista "Velvet Light Trap" .

Ad Hollywood, dice Bordwell, non c'è convenzione più nota tra i produttori, l'audience e i critici di quella dell'*happy end*. Secondo Bordwell, la convenzione dell'*happy end* può essere vista come una convenzione

totalmente americana, nello stesso modo in cui Irving Thalberg suggerì che i finali cupi che avvengono in Russia non avrebbero poi funzionato in America [John C. Tibbetts, ed., Introduction to the Photoplay (Shawnee Mission, Kansas: National Film Society, Inc., 1977), 122-123]. Nel 1926, la posizione di J. Stuart Blackton era anche più sciovinista:

The happy ending is the natural heritage of a happy democratic nation...Let us therefore not deride the happy endings, but give thanks to the motion picture for spreading the spirit of Happiness and Optimism throughout our land and for bringing Hope and Cheer and a glimpse of the Brighter side of life to the whole civilized world [Stuart 1926, 3]

Ciò che inizia a tratteggiare Bordwell è la convinzione che - dal momento che l'*happy end* si pone come una struttura portante della produzione hollywoodiana classica (dal 1918 al 1960, circa), un approfondimento e un'analisi siano necessarie. Bordwell vuole guardare al modo in cui questa concezione ha funzionato nel discorso proprio di Hollywood, nei film mainstream, e in particolar modo nei film che pongono alcuni problemi proprio riguardo alla composizione dell'*happy end*.

Entro i termini stessi del discorso hollywoodiano, se il lieto fine riesce dipende dal fatto che esso stesso sia adeguatamente motivato ovvero, in linea con l'unità narrativa che deriva dalla causa e dall'effetto.

Ciò che sosteneva Carroll riguardo alla causalità e alla costruzione erotetica delle narrazioni è qui sostenuto anche da Bordwell. Ma, come dovrebbe essere chiaro a questo punto, la necessità oggi è uscire dalla stringa causale e inaugurare narrazioni che hanno sì una chiusura ma che fanno a meno (anche volentieri) della chiusura narrativa.

Il finale, come l'effetto finale in una catena, dovrebbe risolvere i problemi posti in una maniera ben determinata. Per esempio, quello a cui fa riferimento Bordwell ed è anche molto interessante per quello che riguarda la produzione quasi standardizzata ma che all'interno riesce a trovare una dinamica di cambiamento, i manuali di sceneggiatura - dice Bordwell - quelli dal 1915 al 1950 insistono sul fatto che la fine deve scaturire da eventi che sono accaduti in precedenza. Dal momento che la catena più comune nella narrazione, quella di causa ed effetto, è quella del protagonista che cerca di arrivare al suo scopo, il compimento dello scopo è una delle conclusioni dell'azione [Bordwell 1981, 2]

Cosa vuol dire con questa frase Bordwell? Cosa si intende con

Since the most common chain of narrative cause and effect is that of a dynamic protagonist who seeks to achieve some goal, the achievement of the goal is a logical conclusion of the action; it is also a "happy ending".

Quello che Bordwell vuole dire, è che, dal punto di vista morfologico, ogni finale che risulti da concatenazioni logiche può essere considerato un lieto fine. L'*happy end*, perciò, è difendibile se è conforme ai canoni della

costruzione. "The happy ending, then, is defensible if it conforms to canons of construction" [2]. Questo è vero per qualsiasi tipo di finale; ampliando, potremmo arrivare a sostenere che qualsiasi finale deve essere conforme ai canoni di costruzione della storia. Come vedremo successivamente e come abbiamo già visto per quanto riguarda il lavoro di Moretti, le opere mondo sono conformi ai loro canoni di costruzione e anche - come vedremo - gli universi narrativi orchestrano dei finali che non sono a detonazione unica. Quando questi canoni non sono seguiti, non c'è conformità nei confronti del canone che ha supportato la costruzione del mondo alla base della storia, l'*happy end* - così come sostiene Bordwell diventa un problema [3].

Ciò che sostiene Bordwell - qui usato come punto di partenza - è vero in molti altri casi: il nesso tra canone e conformità al canone è un punto cruciale della trattazione.

Gli stessi manuali di sceneggiatura mostrano le loro insofferenze nei confronti di finali forzati o posticci. I protagonisti, come scrive Frances Marion, citata da Bordwell, devono districarsi in modo logico e in modo logico deve arrivare alla conquista della felicità [Marion 1937, 52].

Gli *happy end* immotivati, non conformi alla costruzione precedente, sono un fallimento poiché risultano da una mancanza di adesione al canone sottostante o risultano da una commistione e interferenza - non strutturata - con altri generi.

In una maniera curiosa - dice Bordwell - il discorso stesso di Hollywood flirta con un *un-happy end*, non nelle sue forme più esplicite, ma per via delle forme stesse degli argomenti utilizzati. Il caso più strano, secondo Bordwell, è il saggio di Fritz Lang, "Happily even After", dal quale lui prende il titolo del suo stesso articolo.

Scritto nel 1948, il saggio di Lang è visto come un tentativo di promuovere una certa concenzone di realismo nel cinema americano del dopoguerra. La maggior parte del saggio di Lang attacca la convenzione del lieto fine su diverse livelli. "Rules exist to be broken, sostiene" - sostiene ovvLang. E continua nel suo crescendo, affermando che l'audience non è così immatura come i produttori credono. L'*happy end* entra nella storia del dramma piuttosto tardi e scaturisce da una specifica richiesta di ottimismo americano.

A questo punto, quello che fa notare Bordwell è che ci si aspetta che Lang difenda la validità del *unhappy denouement*, in quanto corretto dal punto di vista drammatico, conforme al canone, e moralmente salutare. Riportiamo alcune parole di Lang:

I believe in artistic rebellion. I think new approaches, new forms are needed to reflect the changed world we live in. But I don't think the only alternative to sugar is poison. If we keep our ears and eyes open, I think we shall discover that our audience is somewhat sickened by sugar but knows it is more nourishing and far safer than arsenic. [1948, 25].

Lang difende non tanto il finale naif e ingenuo, ma il finale “affirmative” in cui “virtue triumphs through struggle” [Lang, 29]. Che cosa significa “affermativo”? Secondo Bordwell, ed è questo che a noi interessa, soprattutto per quanto riguarda il concetto di referenza rispetto al canone. Questo è secondo Bordwell, quello che dona al finale lo stato di *motivato*. Quello che Bordwell vuole fare è proporre una piccola tipologia del modo in cui ogni finale, nei film classici, può essere motivato e anche guardare ai modi in cui pochi film, hanno sfruttato un lieto fine inadeguatamente motivato. In questa parte, Bordwell ci permette di capire come questa particolarità - il finale nel suo darsi come lieto - è data dalla costruzione del canone [Bordwell 1982, 2].

Sempre in *Happily Even After*, pubblicato nel 1948, Fritz Lang scrisse:

Quando girai *La donna del ritratto*<sup>36</sup>, fui rimproverato dai critici per averlo concluso con la rivelazione che si trattava di un sogno. Non sempre sono stato obiettivo riguardo al mio lavoro, ma questa volta la mia scelta era stata deliberata. Se avessi continuato la storia fino alla sua logica conclusione, un uomo sarebbe stato giustiziato per omicidio perché per un momento solo non era stato in guardia. E anche se non fosse stato condannato per il delitto, la sua vita sarebbe stata comunque distrutta. Io respinsi questa conclusione logica perché mi sembrava fatalistica, una tragedia inutile provocata da un fato implacabile: un finale pessimista per un problema che non è universale, una tetraggine inutile che il pubblico avrebbe respinto. La donna del ritratto ebbe un successo notevole e - sarà senno di poi - credo che con un finale diverso il successo sarebbe stato minore.

Nel film hollywoodiano classico, ci sono di solito due fasi che concludono l'azione. La prima è la risoluzione, quella che Aristotele chiamava lo svincolamento - “untying”. Questa è la parte in cui si superano gli ostacoli, si ha il raggiungimento del fine e la soluzione del problema. In un western come *Winchester '73* (1950 diretto da Anthony Mann), la risoluzione accade nel momento in cui l'eroe sconfigge l'antagonista in una sparatoria climatica. Ma nella maggior parte dei film hollywoodiani classici è presente una fase finale che Bordwell chiama *epilogo* (che può essere anche molto breve). Questa definizione che dà Bordwell differisce da quella di Sorlin. La funzione dell'epilogo è quella di rappresentare la stabilità finale conquistata dalla narrazione: il futuro dei personaggi è ben definito. Frances Marion mette in rilievo non dovrebbe finire fino a che “the expected rewards and penalties are meted...The final sequence should show the reaction of the protagonist when he has achieved his desire. Let the audience be satisfied that the future of the principals is settled” [Frances Marion 1937, 52].

---

<sup>36</sup> Il soggetto è tratto dal romanzo *Once Off Guard* di J. H. Wallis: il libro conteneva un finale tragico che Lang non ritenne di riprendere. Il film fu sceneggiato da Nunnally Johnson, che con questa sceneggiatura iniziò la sua collaborazione con la *International Pictures Inc* da lui stesso fondata. Anch'egli non era inizialmente disposto ad accettare il finale voluto da Lang, ma il regista riuscì a convincerlo: racconta come superò la propria riluttanza in una lettera inviata a Pierre Rissient, datata 23 gennaio 1969. [wikipedia]

Questa affermazione richiama molto “la spartizione di beni e di fortune” che abbiamo visto per Henry James. Sia la risoluzione che l’epilogo costituiscono il finale del film - sempre nell’ottica di conformità del canone - ed entrambe vanno motivate. Per esempio, Lin McAdams (James Stewart) in *Winchester ’73* (id., Anthony Mann, 1950) uccide il fratello per vendicare l’assassinio di suo padre e la sua vittoria è anticipata da alcune scene.

L’epilogo del film, una sequenza molto breve, mostra Lin che ritorna dal suo amico e dalla donna che lo ama, e questo è motivato non solo dalle azioni precedenti ma dal fatto che ora egli ha il fucile che aveva perso all’inizio. L’ultima inquadratura, che si sofferma su un primo piano del fucile, evoca la prima inquadratura del film e indica il ritorno ad una situazione narrativa stabile. [Bordwell 1982, 3]

Il sistema di aspettative messo in piedi dal genere fa sì che sia la risoluzione che l’epilogo siano motivati da esso. Come afferma Rick Altman, “la natura ripetitiva dei film di genere sembrano non essere altro che la ripetizione infinita dello stesso confronto, dello stesso scontro a fuoco, della stessa scena d’amore” [2004, 42].

Nel cinema americano classico, la commedia, il musical, la commedia romantica, e altri generi tipicamente adottano l’*happy end* come una convenzione. Ancora Altman, secondo cui “la natura di ripetitività e accumulazione dei film di genere li rende abbastanza *prevedibili*” [2004, 42] e i film che non si collegano direttamente ad un genere solitamente si basano su una logica coerente, mentre i film di genere fanno abbondante uso di riferimenti *intertestuali* [Altman, 43]. Questo chiama in causa un discorso sulla prevedibilità e lo sviluppo del genere [Altman 37-38].

In some cases, the genre can motivate an ending not adequately motivated by the film’s internal logic. [Bordwell 1982, 3]

Ciò significa che alcune volte entra in causa una più grande costruzione, che è quella del genere, per colmare alcune mancanze; alcune mancanze del film sono colmate dalla logica interna del genere. Non c’è adesione al canone della costruzione del singolo film, ma c’è l’adesione al canone più grande che è quello del genere.

Per esempio, Bordwell considera *Sh! The Octopus* (1936), una B-comedy della Warnes Bros. Dopo un’ora di circonvoluzioni su una trama di fantasia, l’azione si risolve con i due protagonisti che si risvegliano e scoprono che l’intero film è stato un sogno. Molti altri generi disprezzano la risoluzione “And then I woke up”, però potrebbe essere in sintonia sulle nostre aspettative di come dovrebbe (o potrebbe) andare a finire una farsa. [Bordwell 1982, 3]. Un lieto fine non motivato può scaturire da diverse interferenze che sono al crocevia di diversi generi. Un altro esempio che Bordwell riporta per comprendere al meglio quest’idea di interferenza e soprattutto di non-motivazione è *La donna del ritratto* (1944). Il dottor Wanley, professore di criminologia, è da solo perché la sua famiglia è via

per le vacanze estive. La prima notte, Wanley conosce una donna misteriosa e va nel suo appartamento per un drink. Quando uno sconosciuto irrompe in casa e tenta di ucciderlo, Wanley lo uccide e nasconde il crime. Ma dal momento che Wanley è un buon amico del procuratore, egli è costretto a guardare inerte la polizia che raccoglie gli indizi che si è lasciato dietro. La suspense è caratteristica dei film polizieschi, specialmente quelli raccontati dal punto di vista del criminale. Il film sembra quasi risolversi internamente, quando la polizia è certa del fatto che un altro uomo, ora morto, potesse aver commesso il crimine.

Ma il film non ha una risoluzione soddisfacente dal momento che Wanley è ancora colpevole e impunito. In questo momento avviene un repentino cambio: Wanley si sveglia al suo club; aveva sognato l'intera storia. Ma ciò che funziona in una commedia come *Sh! The Octopus* è qui avvertito come clamorosamente fuori luogo per un *crime thriller*, e la risoluzione discorda per la sua trivialità. La scena finale, l'epilogo, è ancora più problematico. Quando Wanley incontra un'altra donna nelle stesse maniere che erano avvenute nel sogno, egli balbetta e scappa. L'epilogo è dunque, sia comico che inquietante, perché continua a violare la norma di genere suggerendo che il sogno poteva realmente accadere [Bordwell 1982, 4].

La motivazione dettata dal genere può esistere come una pressione della tradizione del genere stesso in un particolare film. Ci sono anche delle motivazioni drammaturgiche ed entrambe sono di particolare importanza per il finale. Una è la motivazione causale che rende la fine del film una conseguenza logica degli eventi precedenti.

Generic motivation can exist as the pressure of generic tradition on the particular film. There are also general dramaturgical sorts of motivation, and two of them are of particular importance for the ending. One is causal motivation, which makes the film's conclusion a logical consequence of earlier events [4].

La coincidenza non è sconosciuta nella drammaturgia hollywoodiana, e spesso assume lo stato di una convenzione di genere (per esempio nella commedia o nel melodramma). Più fastidiosa è invece la risoluzione che lambisce il miracoloso. In *Settimo cielo* (*7th Heaven*, Frank Borzage, 1927), sia un ufficiale che un prete assicurano alla protagonista che il suo amore è caduto in guerra. All'improvviso, egli arriva, cieco ma vivo, e non solo il tempismo ma anche l'errore rimane completamente immotivato [Bordwell, 1982, 5]. C'è anche il problema dell'epilogo (sempre lieto) immotivato. L'azione si è risolta in una maniera logica e accettabile, ma l'epilogo stride con la risoluzione. Bordwell introduce il caso di *Il prigioniero del terrore* (*Ministry of Fear*, Fritz Lang, 1944), il cui finale si pone come fuori fase rispetto alla cupezza della storia che è preceduta. Questo non viene detto da Bordwell, ma andando a ricostruire la storia della produzione del film, sappiamo che il romanzo era piaciuto a Lang che accettò con entusiasmo la proposta fattagli dalla Paramount di ricavarne un film. Contrariamente

alla sua abitudine di trattare personalmente con il produttore, affidò il compito di stilare il contratto ad un suo agente, che tralasciò di includere la clausola con cui Lang si riservava di il diritto di apportare modifiche alla sceneggiatura. In seguito il produttore Seton I. Miller, autore della sceneggiatura, si rifiutò di accettare cambiamenti del regista che fu seriamente tentato di rinunciare al progetto, ma il contratto ormai era firmato e Lang onorò l'impegno.

L'esempio migliore è quello di *Il ladro* (*The Wrong Man*, Alfred Hitchcock, 1956), che combina una risoluzione non causale con ben due epiloghi. Manny Balestrero è accusato da diversi testimoni di aver derubato un ufficio assicurativo. Lui e sua moglie Rose tentano vanamente di fornire l'alibi ma non riescono a trovare nessuno che testimoni per l'innocenza di Manny. Manny è convinto che sarà condannato ma, non appena segue il consiglio della madre e inizia a pregare, accade il Miracolo. Nel momento in cui egli inizia a pregare, il vero criminale cerca di compiere un'altra rapina. Manny è salvo ma questa sua situazione critica che Hitchcock ha presentato attraverso delle tecniche intensamente soggettive, ha preso "in ostaggio" la moglie. Rose diventa paranoica e Manny è costretto a metterla in una casa di cura. Nell'epilogo, Hitchcock riempie la scena con un senso di perdita totale. Per quanto torvo e cupo, questo epilogo è motivato causalmente. Ma un secondo epilogo (il più breve lieto fine nel cinema hollywoodiano) corregge tutto ciò che è avvenuto prima: appare una didascalia che ci assicura che Rose sta bene, che vive con la sua famiglia in Florida. Nei suoi secondi conclusivi, *Il Ladro*:

pays outrageously perfunctory obeisance to our craving for the triumph of the just and the good. We are left not only dispirited but dissatisfied. [Bordwell 1982, 5]

Inoltre, una seconda maniera per cui può esserci una motivazione interna è quella del punto di vista narrativo coerente. La questione del punto di vista è una questione complicata, ma lo scopo di Bordwell è quello di includere non solo delle tecniche particolari, ma anche le pratiche di focalizzazione del personaggio che diventano il centro della coscienza delle azioni. Ne *Il grande sonno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946), per esempio, tutte le scene sono presentate attraverso la coscienza del detective Philip Marlowe. Questa che Bordwell chiama con il termine "lieto fine inquietante" (disturbingly happy ending) sarebbe quello in cui la coerenza del punto di vista è compromessa. L'esempio chiave è *Il sospetto* (*Suspicion*, Alfred Hitchcock, 1941).

Lina Aysgarth inizia a cominciare a diffidare del marito quando lo sorprende a mentire e a compiere piccoli furti. Quando l'amico di famiglia Beaky viene ucciso, Lina inizia a sospettare che Johnny sia il colpevole. Dal momento che non c'è ragione di dubitare sulla colpevolezza di Johnny per quanto riguarda i piccoli casi, è semplice per Hitchcock motivare i sospetti di Lina.



In maniera più rilevante, Hitchcock limita la nostra conoscenza al punto di vista di Lina; Johnny non è mai visto al di fuori della sua presenza. Quando Lina scopre che Johnny è stato interrogato per quanto riguarda il veleno, lei e noi supponiamo che sarà la sua prossima vittima. La scena del bicchiere di latte vuole proprio portarci a quello ma Lina si sveglia la mattina dopo e lei e Johnny fanno un giro in macchina sulla costa. Sembra quasi che Johnny la voglia spingere fuori dalla macchina - ma in realtà stava tentando di impedire che cadesse. La risoluzione è compiuta: Johnny dice a Lina che uno sconosciuto ha ucciso Beaky, e che Johnny ha cercato il veleno perché voleva suicidarsi. Si scusa con lei e promette di ripartire da zero. Qui le difficoltà sono duplici: vi è una insufficiente motivazione causale poiché la morte dell'amico avviene per mano di uno sconosciuto ma ancora più importante, il punto di vista è stato rotto. Dal momento che non abbiamo mai visto Johnny staccato dal punto di vista di Lina, abbiamo avuto solo il suo modo di guardare a tutti i reati precedenti. Non vi è alcun motivo né per noi né per Lina per fidarsi in questa spiegazione. O meglio, c'è una ragione: il film si ferma [6].

Quello che di cui parla poi Bordwell riguardo al *Sospetto*, è che il lieto fine immotivato è importante sia esteticamente che ideologicamente. Le risoluzioni inadeguate e gli epiloghi di Ford, di Lang e di Hitchcock costituiscono potenti dispositivi formali. Parte del loro potere sta nella capacità di creare - alla fine - una *dis-unione* narrativa. Ora è possibile anche sostenere che i film hollywoodiani classici non possono essere del tutto intesi come opere unificate e il finale è tipicamente, soprattutto se lo intendiamo dal punto di vista meccanico, un momento di integrazione.

Ma i film "problematici" di cui si occupa Bordwell premono verso una conclusione necessaria solo per negarla. Nella maggior parte dei film classici, le risoluzioni alternative dell'azione sono solo delle possibilità immaginate. In questi film, il regista mette in scena la morte imminente del protagonista con una vividezza di gran lunga maggiore a quella impiegata nella risoluzione delle difficoltà.

Contro-intuitivamente, si potrebbe dire che film come *The Wrong Man*, e *Suspicion* presentano due modi di conclusione, due finali, drasticamente opposti: "il primo caso è il risultato logico del discorso, l'altro è una coda arbitraria" [8]. Per ogni tipo di motivazione, un finale immotivato richiama l'attenzione alle convenzioni stesse che ci hanno portato fuori strada - l'assunzione di consistenti dispositivi di genere, di causalità omogenea, di punto di vista coerente. Infatti Bordwell, afferma che correttamente sfruttata, l'insoddisfazione che noi sentiamo per un finale arbitrario ci costringe a riconoscere le convenzioni che regolano il cinema classico. Il lieto fine, come abbiamo visto in precedenza, è stato spesso spiegato come anche una obbedienza ai desideri del pubblico.

Alcuni scrittori si appellano al senso del dramma del pubblico. Il lieto fine come sostiene Frederick Palmer, è "nothing more or less than the

balancing of justice, wherein retribution overtakes the guilty, and virtue and innocence are rewarded" [1921, 71].

Questa idea è molto vicina alla convenzione di "giustizia poetica" che appare in letteratura dal XVII e XVIII secolo in linea anche con l'idea delle convenzioni sociali e il concetto di traiettoria.

Significativamente, alcuni dei film che Bordwell cita sopra sono ritenuti problematici anche nel momento stesso della produzione. Hitchcock stava pianificando un finale più consistente per *Il Sospetto*. Il lieto fine c'è, ma Bordwell conclude citando il campo esplorato da Brecht, come dimostra nell'*Opera da tre soldi* il salvataggio immotivato di MacHeath dalla forca. Brecht mette in rilievo che le funzioni di *deus ex machina* per ripristinare la stabilità radicata nelle nostre preferenze ideologiche. Nel contesto di Hollywood, può essere un atto produttivo quello di drammatizzare il problema di ciò che noi accettiamo come una rappresentazione tollerabile della società. Se, come suggerisce Brecht, l'happy ending garantisce "a truly undisturbed appreciation of the most intolerable condition", allora il lieto fine problematico può iniziare a disturbare quel senso di "Happiness and Optimism" che Blackton considerava tipici dell'America [Brecht, 331]. Bordwell conclude che può essere anche più provocatorio per un film terminare in maniera lieta che non lieta, se "l'happy end ostenta il divario tra ciò che chiediamo all'arte e ciò che sappiamo della vita sociale" [7]

Come ancora suggerisce Morin [1962, 116] l'happy end, attraverso un rapporto di identificazione spettatore-eroe simpatico, rientra in una concezione articolata della vita. Sforzandosi di estromettere la tragedia, il lieto fine si sforza, al tempo stesso, di esorcizzare il sentimento dell'assurdo e della follia delle umane imprese

life is a tale, told by an idiot, full of sound and fury, and signifying nothing.

La posizione di Morin è quella che vede nell'happy end lo strumento dell'assurdo. Egli sostiene che la cultura di massa (in quegli anni è ancora ben presente questo concetto che ora è completamente sfrangiato e inefficiente) si sforza di acclimatare, familiarizzare, e infine soffocare l'assurdo, di dare un senso alla vita escludendo il non-senso della morte. Inoltre, ogni intervento politico nel campo della cultura postula anch'esso un lieto fine poiché il potere "afferma che tutto è bene nella società in cui spadroneggia" [116]. Ecco perché accanto all'happy end privato del film occidentale, coesiste un happy end politico; nell'Unione Sovietica e nelle democrazie popolari, il finale "ottimistico" imperò durante l'era staliniana. Ma continua Morin

[C]’è una differenza tra il finale ottimistico in favore del sistema sociale e l'happy end in favore dell'individuo privato. Nell'happy end privato, l'eliminazione o l'elusione dell'assurdo, la volontà di salvare gli eroi dai pericoli, costituiscono negativamente una sorta di sicurezza sociale o di assicurazione contro i rischi immaginari, e, positivamente, una valorizzazione mitologica della felicità. Questi due aspetti - negativo e positivo -

mostrano che l'happy end dà una forma immaginaria sintetica alle aspirazioni vissute, che prendono consistenza nel welfare state e nella ricerca delle felicità privata [117].

### *Il parte*

#### *La crisi dei finali*

Giunti alla fine di questa ricapitolazione tra tassonomia e genere, ricordiamo alcuni obiettivi e scelte metodologiche: il capitolo non guarda alle forme seriali filmiche degli esordi (serial film) poiché il nostro intento non è quello di scoprire come funziona la forma seriale (argomento già vastamente coperto dagli studi e, controintuitivamente, non necessario alla nostra trattazione) ma scoprire da dove le forme seriali televisive contemporanee prendono da un lato, gli effetti di mondo e dall'altro, gli effetti di permanenza. La fine e il finale non sono analizzati con uno sguardo orientato al serial cinematografico, verso l'analisi dei film a episodi degli anni '10<sup>37</sup> o l'analisi dei film delle *serial queens* (anche se inaugurano forme di chiusura note ancora oggi, come il cliffhanger). Nonostante queste siano considerate in questa sede molto importanti, poiché si pongono come strategie che, mutando, arrivano fino ad oggi, non ci permettono e ci consentono di capire il punto della questione, ovvero: da dove prendono il concetto di fine espanso gli universi seriali. Ci potrà essere obiettato, inoltre, che poco spazio è riservato alla forma seriale in quanto tale. Ma riteniamo che questo tipo di analisi sia ampiamente coperta e ripercorre i concetti di fondo della forma seriale, in questo momento, risulterebbero poco utili all'analisi. Non è tanto il lavoro sul testo seriale quello che ci interessa, ma è il lavoro sugli effetti di mondo e di permanenza del testo seriale stesso. Diamo ampiamente per assodata la bibliografia e lo studio su questo topic (dall'idea di differenza, ripetizione, gli studi di Eco sull'innovazione nel seriale [1985]) che riteniamo essere importante per la composizione del quadro ma non immediatamente centrata e legata al nostro obiettivo. Il nostro scopo, rintracciare la cornice teorica con cui inquadrare il concetto di fine, ricade al di fuori della forma seriale stessa. Per questo motivo, anche in questo capitolo, il procedimento è simile a quello già effettuato. Vi è una parte dedicata alla compilazione degli studi di chi si è occupato di fine al cinema che fa emergere dei problemi (è stata infatti, chiamata, la *pars destruens*). Dal punto di vista dell'organizzazione, lo sforzo è orientato alla tassonomia e non è utile al nostro scopo. Comunque, la parte riepilogativa è necessaria poiché questi tipi di categorizzazione e dinamiche, ritornano anche negli universi seriali contemporanei a livello micro (riutilizzo dei tropi). Un altro nesso che si è

---

<sup>37</sup> *What Happened to Mary?*, regia di Charles Brabin 12 episodi con Mary Fuller (1912)

*The Adventures of Kathlyn*, regia di Francis J. Grandon 13 episodi con Kathlyn Williams (1913)

*Fantômas*, regia di Louis Feuillade (1913) 4 episodi.

*Juve contre Fantômas* serial in 4 episodi di Louis Feuillade (1913)

*Le Mort qui tue* serial in 6 episodi, regia di Louis Feuillade (1913)

*The Perils of Pauline*, regia di Louis J. Gasnier, Donald MacKenzie - 20 episodi con Pearl White (1914)

cercato di mettere in evidenza riguarda, all'interno del cinema classico, del collegamento tra genere e finale. Ma tutti questi sono per lo più delle analisi che non possono rientrare nel nostro impianto teorico in quanto sbilanciate verso la volontà di sistematizzazione di rapporti in un dato film (classici) o quando si parla di crisi di finali, in film che funzionano in maniera completamente diversa senza una riconfigurazione del concetto di testo. Allo stesso modo le forme testuali del film postmoderno, allontanandosi dai sistemi fondati sulla causalità<sup>38</sup>, ci permettono di capire come ci si avvicina a macro-sistemi formali liberi da vincoli crono-causali. Ma l'universo seriale contemporaneo non è assolutamente libero da vincoli cronologici e da vincoli fondati sulla causalità, anzi. Esso è proprio una sovrapposizione, in una tessitura costante, di chiusure narrative a livello micro e chiusure non narrative a livello macro. Per questo motivo, tralasciamo le questioni sul film postmoderno e non ci occupiamo di quei cambiamenti di linguaggio, in quanto non notiamo discendenza proficua tra i due. Il film postmoderno potrà eludere la fine, ma il meccanismo di costruzione del finale non si avvicina al tipo di costruzione che allestisce i meccanismi di permanenza che vogliamo analizzare noi in questa sede.

La parte iniziale del capitolo, in cui lo spoglio dei documenti si presenta in una forma monadica e slegata, può sembrare poco chiara in vista dell'organizzazione teorica; essa è infatti una *pars destruens* che mette in luce la difficoltà di usare il finalismo e il genere come motori del finale. Nella terza parte del capitolo, attraverso la citazione del concetto di ipertesto (anche se ora siamo consci che sia un concetto datato e poco usato), si comprenderà come si è innescato il processo di rifunzionalizzazione e da quel punto in poi (grazie all'ergodica) creiamo un'altra impalcatura teorica che ci permette di avere dei tasselli in più per capire cosa è coinvolto nel finale degli universi seriali.

Nella *pars destruens* ci siamo dedicati alla ricapitolazione degli studi che si sono occupati di fine al cinema (o legandola al genere o alle sue declinazioni più apocalittiche), ma l'impossibilità di rintracciare una griglia teorica proficua ci ha condotto ad una volontà di sistematizzazione del concetto con un piglio diverso. Prima di comprendere come si struttura la dialettica tra fine e narrazioni riprese e già note, dedichiamo un'altra parte alla "crisi dei finali" per comprendere se dall'indagine di queste dinamiche si possa trattenere qualcosa.

Entriamo ora nella seconda parte del nostro capitolo, dedicata all'analisi del momento di crisi (soprattutto confinata in un certo cinema definito postmoderno) e l'analisi di un momento di successiva rifunzionalizzazione.

---

<sup>38</sup> Oltre all'assunto di Bordwell, che fonda la narrazione essenzialmente su legami causali, modello del nostro studio è stato il concetto di "causalità" centrale nella strutturazione narrativa del presupposto teorico di Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, New York 1992. Branigan definisce una serie di forme aggregative non-causali o "meno causali" della narrazione, cui il nostro studio si riferirà per elaborare la propria teoria.

Si passa ad un'analisi per genere ma per funzione. Ovvero, queste funzioni che nel cinema classico sono di sicuro prese in carico dagli *explicit*, ora è necessario capire come sono prese in carico anche da altre zone testuali. In quanto strategie testuali, apertura [Haskin, 1996] e chiusura non possono che essere bidirezionali: prodotte dall'autore ma anche, in egual misura, dal lettore/spettatore. Meglio allora privilegiare una prospettiva pragmatica/funzionalista che ci permetta di capire cosa fanno gli inizi [Eugeni, 1998; Odin, 1980, Pezzotta 1980] e i finali [Re 2003, 113]

I. Funzione informativa

II. Funzione discorsiva (organizzare il commiato dal un mondo finzionale)

III. Funzione seduttiva (come gestire il distacco). L'*explicit* deve in qualche modo, confrontarsi con l'appagamento o la delusione di quel desiderio

IV. Funzione autoriflessiva

V. Funzione metatestuale

VI. Funzione dialogica: esistono continui rimandi che incipit ed explicit istituiscono nei confronti dei topoi, delle forme standardizzate e consolidate del cominciare e del finire (che sono variamente modellate in rapporto a generi ed epoche differenti).

Per ogni funzione tre livelli d'analisi

I. livello della presenza.

II. tematizzazione. Explicit ma anche incipit adempiono una serie di funzioni, ma ne parlano, le mettono in scena con tendenze autoriflessive.

III. assenza. I casi di elusione delle funzioni possono segnare una violenta rottura con i canoni elaborati [Re 2003, 120]

Secondo Valentina Re [2003, 22] si muove dall'esigenza di giustificare il senso e il valore dello studio sui limiti del testo oggi, quando è il vanificarsi e il deflagrare del *limen* che sembra emergere, e la produzione di senso sembra sempre più ascrivibile ai rapporti tra testi, piuttosto che ai loro limiti [22]. Ogni lettore o ogni spettatore può, al limite, anche decidere *dove* il testo comincia [Garofalo 1992; Gaudreault, 1998; 2004] e finisce. Si dice che i testi oggi inizino e finiscano *fuori* dal testo (forse in qualche zona della transtestualità). Nell'ambito dello studio dei segmenti liminari del testo, il riferimento alle funzioni può risultare decisivo. In effetti, l'adozione di una prospettiva semantica/tematica (cosa c'è all'inizio e alla fine [Caprettini, Eugeni] rischierebbe di allargare eccessivamente il campo d'indagine, dando luogo ad una catalogazione di figure di apertura e di chiusura non controllabile (a meno che non si lavori su un corpus ristretto e su inizi e fini come luoghi emblematici per rivelare determinate caratteristiche di quel corpus). Andrea Del Lungo [1997, 7], sulla base del testo di Philippe Hamon [1975, 495-526], propone, per la delimitazione degli inizi, un criterio che potremmo definire della frattura. Si tratta di un criterio elastico, adeguato a rendere conto della molteplicità dei testi, che si colloca

nell'ormai assestata prospettiva "zonale": inizio e fine non sono punti, ma zone (soglie e vestiboli), luoghi strategici del testo marcati all'interno del testo da segni di rottura (dissolvenza, introduzione della musica, didascalia).

Se finora ci siamo riferiti a studi che hanno esaminato i finali di film della forma classica (anche gli studi di Neupert sul finale aperto presupponevano ancora l'esistenza di un testo) è ora di comprendere cosa significa e cosa può significare fine in testi che non sono più tali. Non ci soffermeremo su titoli considerati "postmoderni", volutamente ambigui e sfrangiati, ma cercheremo invece di trovare nuovi sensi della fine e del finale nelle prime nelle continue "riaccensioni" di universi. Introduremo così, il concetto di permanenza. Se già alcuni dei casi del cinema classico sono deviazioni interessanti dalla routine di Hollywood, sono anche di portata limitata e contenuta in altri framework. Esattamente come molti film della Hollywood Renaissance che possono essere letti entro i limiti di strutture note di genere. *Taxi Driver* può essere letto come un esempio di film *noir*. *La conversazione* e *The Parallax View* sono versioni del thriller poliziesco. Le strutture di genere offrono notevoli possibilità di innovazione, a volte radicali. I finali cupi o inconcludenti di questi film sono a loro volta motivati in una certa misura dalle convenzioni della forma emergente della cospirazione-thriller. Come con le deviazioni dai regimi convenzionali di montaggio, i tocchi non convenzionali nelle strutture narrative di alcuni film della Renaissance Hollywood appaiono in confronto con le istanze più radicali dei film d' "arte" europei (non ci sono prodotti di Hollywood che si avvicinano allo stile ellittico e enigmatico narrativo di Alain Resnais de *L'anno scorso a Marienbad* (*La Dernier Anne A Marienbad*, 1961) [King, 2002, 44].

La *Renaissance Hollywood* ha visto una serie di innovazioni stilistiche. Questo è più evidente quando il confronto è fatto con le tendenze dominanti del mainstream commerciale, piuttosto che il cinema d'arte' europeo. Questi non hanno nulla come un abbandono dello stile "classico", anche nei prodotti più radicali o interessanti del periodo. Ampie parti di film come *Bonnie e Clyde*, *Easy Rider* e *Taxi Driver* sono conformi alle convenzioni note come quelle di editing continuità e motivazione narrative, fornendo un terreno contro il quale gli elementi di innovazione possono essere misurate. Hollywood ha dimostrato la sua capacità di assorbire elementi stilistici da altri cinema senza essere significativamente trasformata. Stili radicalmente diversi dalla classica Hollywood (montaggio sovietico e espressionismo tedesco) sono stati adottati durante il periodo degli *studios*. [King 2000, 2002].

Più avanti negli anni, il finale nei film postmoderni (se esiste una etichettatura maneggevole), è un finale che avviene, mosso dalla sperimentazione, dal gusto dell'infrangere delle regole assodate del modo di costruzione della narrazione. Ciò di cui vogliamo occuparci è invece il modo completamente diverso di mettere in dubbio la questione della

chiusura narrativa, trasformandola in una dialettica tra chiusura/apertura dominata da concetti chiave come: la permanenza del materiale creativo, la sua riproposizione, la mitologia a bassa intensità e il “pensiero ciclico” dell’antropologa Mary Douglas. Non si tratta di una dialettica che si basa su “guizzi di un autore” [Bandirali, Terrone 2013, 27] ma una struttura generale che le costituisce come narrazioni e si fonda su questa dialettica rinnovata. Se apparentemente le forme testuali del film postmoderno, frammentate, si presentano come aggregazioni di dati simili a un database o alla rete navigabile appiattita, senza più legami causali e tempo cronologico, esse non sono assimilabili alle forme dei nuovi media. Le forme testuali del film postmoderno, allontanandosi da sistemi classici di narrazione fondati sulla causalità<sup>39</sup>, si avvicinerebbero a macro-sistemi formali liberi da vincoli crono-causali, simili a raccolte di voci. Si definirebbero postmoderne perché disgregano i grandi racconti della modernità e, con essi, l’antica concezione di Storia e di tempo-continuum omogeneo, diacronico, progressivo e finalistico. Ma allo stesso tempo, rinforzeranno l’approccio classico, poiché la loro distruzione non porta a nessuna rifunzionalizzazione dei nessi causali e della riscrittura del continuum temporale e spaziale.

Forme testuali definibili postmoderne, frammentando l’antica concezione di narrazione coerente e tempo diacronico, troverebbero riscontro in una quantità di film strutturati come accumulo di dati; dati non consecutivi intorno a un centro di tema, di luogo, di tempo-durata. Esempi di accumulo, i film strutturati come “road movie” senza obiettivo e un’unica causa pretestuosa, come in *The Darjeeling Limited* di Wes Anderson; accumulo anche per i modelli strutturati (*Pulp Fiction*), aggregazione disordinata di dati a-causali [Armentano, 13]. Investendo il discorso sul cinema, il dibattito sul postmoderno fa scaturire un ampio esercizio teorico finalizzato a delimitare un’ipotetica corrente, o un nuovo modo di fare e intendere il film in direzione postmoderna. Ad emergere in maniera sempre più frequente nel cinema contemporaneo sarebbe “la consapevolezza dello scarto inevitabile che si è creato fra visione e conoscenza” [Canova, 38], in grado di determinare un nuovo rapporto con il suo spettatore. Il francese Laurent Jullier [1997, 38], non a caso, attribuisce alla “postmodernità filmica” quei connotati di “immersività” e “pluri-sensorialità”, definendo quanto chiama “film-concerto” il prodotto di evoluzione dall’immagine-traccia baziniana verso “l’immagine-sensazione”, che “è, forse, inscritta fin dall’inizio, in nuce, nel dispositivo cinematografico”. Priorità del presunto cinema postmoderno sarebbe un particolare dialogo che il film instaura col suo spettatore, “caratterizzato in primo luogo da segnali espliciti di frammentazione, dispersione, da processi sociali e culturali di *assemblage* e *dissemblage*”, riscontrabili anche nell’eterogeneo panorama mediale, e da “modalità

---

<sup>39</sup> Oltre all’assunto di Bordwell, che fonda la narrazione essenzialmente su legami causali, modello del nostro studio è stato il concetto di “causalità” centrale nella strutturazione narrativa del presupposto teorico di Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, New York 1992. Branigan definisce una serie di forme aggregative non-causali o “meno causali” della narrazione, cui il nostro studio si riferirà per elaborare la propria teoria.

comunicative finalizzate alla costruzione di rapporti con il pubblico sempre più connotati nella direzione di una predominante autoriflessività”. Volendo sintetizzare, la ricerca di costanti e variabili avrebbe reso il fenomeno cinematografico “postmoderno” un regime rappresentativo auto-referenziale, sistematicamente citazionista, variamente intertestuale e in grado di coinvolgere lo spettatore in una sorta di globale immersione pluri-sensoriale [Armentano, 2006]. La crisi delle forme, evidentemente, non poteva non coinvolgere quei limiti che la forma decidono e fondono. Declina la fine del testo, si annuncia la fine dei testi (come forme narrative). Crisi può significare tematizzazione, consapevolezza, sovversione, ribaltamento delle convenzioni: ed è questo lo scenario prevalente della modernità [Aprà, 2004; Cherchi Usai, 1992; Tomasovic 2004]. Ma non è esattamente una crisi, quella che investe i limiti del testo nell’epoca contemporanea. Piuttosto che venire sabotati essi sembrano elusi, non si incrinano ma si corrodono, si vanificano, fino a non essere più percepiti. Eppure, si ribatte, proprio le forme di occultamento a cui sono sottoposti possono rivelarli. Sono stati soprattutto i teorici della fine a confrontarsi con una delle più vistose conseguenze della crisi che ha attraversato le forme narrative: il declino della fine (dell’autorità necessaria a stabilire una fine), l’ostinato rifiuto di una conclusione [Re 2003, 105] che però, ora diventa, rintracciare un tropo e poi colmare gli interstizi (nella serialità post-network). Sembrano “apparentemente” elusi. Ad uno sguardo ravvicinato nelle forme seriali contemporanee abbiamo la moltiplicazione delle procedure di chiusura. Il livello micro ha ancora forti connotazioni narrative, ma contemporaneamente ha la forza di cancellarle per la “fissione” del suo canone, in cui il nucleo di un elemento decade in frammenti di minori dimensioni. Come vedremo, non è vero che i finali non sono più percepiti: forse vero al cinema (i.d. film come *Inception*) completamente contrario il procedimento nella serie. Il finale si solidifica e diventa un momento topico. Un momento di aggregazione e celebrazione, completamente distante dagli atteggiamenti post-moderni. Il progressivo processo di sfilacciamento e dilatazione che subiscono ne provoca, per contrasto, come un’implicita messa in evidenza: paradossalmente, la loro apparente scomparsa ha l’effetto di risollevarne la questione del loro significato e della loro funzione significativa [Re 2004, 108]. Ecco perché secondo noi, è necessario il declino dell’autorità: solo questo declino dell’autorità fa emergere la funzione acroamatica del finale e si pone nella sua funzione far produrre altro, far commentare altro. Produrre sia istituzionalmente che nel *fanon*. Da queste intuizioni e analisi, si ipotizzano almeno quattro declinazioni essenziali del concetto di fine: la fine *materiale*, la fine come finalità-senso (fine *tematica*), la fine come compimento stilistico e discorsivo (fine *formale*), la fine come *percezione del fruitore* (fine *pragmatica*). Da questa distinzione, emerge un aspetto cruciale del problema: lo studio deve avvenire all’interno di un quadro metodologico necessariamente



eterogeneo, perché eterogenee sono le questioni che sia *implicit* [Abrams, 1994; Bernardi 1982; Carlini 1992; Dulac 2004] ed *explicit* sollevano.

Ma quello che ci interessa, è che questa eterogeneità è in grado di farci uscire dall'apparente impasse teorica, e farci trovare soluzioni alternative a quello svuotamento di senso a cui inizi e fini sembrerebbero destinati. Se l'adesione allo schema narrativo canonico poteva avere senso nella struttura del cinema classico, un congegno perfetto, non può più essere usato, neppure per *viam negationis*, nel momento di rifacimento interno delle forme audiovisive.

### *Moltiplicazione, dilatazione*

Secondo Lotman, "ciò che non ha fine non ha neanche senso". Se in finale aperto appartiene al regno della non-finitezza narrativa, esistono altri casi in cui ci troviamo a moltiplicazione e/o elusione. La dilatazione è senza dubbio una peculiarità dell'opera seriale come scrive Casetti [1984], poiché "gli elementi vengono tenuti il più a lungo possibile, procrastinandone continuamente la fine", ciascuna unità è insomma costretta all'ipertrofia; il problema è però vedere se tutto ciò produca un effetto di ridondanza o se non rappresenti un arricchimento del film. La dilatazione diventa sicuramente è senza dubbio una peculiarità dell'opera seriale come scrive Casetti, poiché "gli elementi vengono tenuti il più a lungo possibile, procrastinandone continuamente la fine", ciascuna unità è insomma costretta "all'ipertrofia"; il problema è però vedere se tutto ciò produca un effetto di ridondanza o se non rappresenti un arricchimento del film. La dilatazione diventa sicuramente elemento enfatico e ridondante nel finale molteplice o ritardato, nel quale tutto deve e comunque risolversi, anche se in una durata a volte eccessiva o attraverso una continua serie di chiusure e aperture a catena, che rimandano l'appuntamento con il finale. Mentre la dilatazione "acquista una diversa valenza nell'epilogo infinito del serial televisivo e del sequel cinematografico" [Casetti 1984].

Inoltre, come vedremo successivamente, l'aumento della possibilità di gestione del flusso cinematografico (nuovi media e testi ancillari) tratta esplicitamente temporalità, la visualizzazione di un film/franchise che lavora su una delocalizzazione delle fruizione. Una estensione della sua esplorazione della temporalità condizionale [Cameron 2008].

Come, allora, le tematiche del tempo modulare si estendono oltre queste opere e nel *mediascape* circostante? Dopo tutto, la modularità sintagmatica di questi film è probabilmente superata da una modularità molto più letterale intertestuale che li fa estendere su più piattaforme media. Anche se ci limitiamo alla immediata rete di testi ancillari del cinema, le varietà di modularità formale sono schiacciati. In primo luogo, versioni DVD consentono agli spettatori di sfogliare scene tagliate e finali alternativi, in modo che le possibilità narrazione secondarie si aprono lungo la storia "ufficiale". Come osserva Carol O'Sullivan, i finali alternativi possono alterare il film a livello molecolare, attivando le "storie mancate" che stanno

dietro il manufatto della pellicola come qualcosa di solo apparentemente monolitico (2006) [Cameron 2008, 170].

La prima scossa al finale inteso come gesto autoriale e gesto di una "poetica" postmoderna, si affermano in una pratica come quella delle edizioni "director's cut", che svuota di senso qualsiasi riferimento al film che non sia inteso come un prodotto intersezione di diversi comparti e diversi linguaggi [King 2002, 111]. Per Timothy Corrigan, a seguito delle vicende di *auteurism* nel 1970, il commercio dell'autorialità è un fenomeno in cui il regista è "rimaterializzato", come un agente di una performance commerciale del business di essere un autore [King 2002, 115]. La storia del director's cut, nella sua forma attuale, è generalmente fatta risalire alla "special edition" di Spielberg di *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, una re-edited, re-release che è apparso tre anni dopo, e presto ha sostituito, l'originale. Il director's cut di *Blade Runner* (1982), a lungo atteso dai fan, è apparso nel 1992. Hanno seguito, il Coppola 'restaurato' *Apocalypse Now Redux* (2001), insieme con le versioni DVD di film che spesso includono extra come scene tagliate (come la sequenza di 'ragno a piedi' da L'esorcista, disponibile a partire dal 1999 e, successivamente, tra cui nei riedizione del 2000) e finali alternativi. Pensiamo a *Blade Runner*, che secondo King "was undoubtedly 'improved'". L'eliminazione della voce-over e del finale posticcio e la sequenza portarono a delle domande sullo stato umano di Deckard [King 2002,112].

L'oggetto di studio sembra essere fiaccato da quella stessa idea che portava Christian Metz a dire che "a film is difficult to explain because it is easy to understand" [Metz; Elsaesser e Buckland 2002, 2]. Lo stesso tipo di idea sembra permeare l'approccio al finale. Ma andando oltre l'intuitività che porta a rispondere sul finale, come possiamo studiarlo? Una volta superata l'ingenuità delle prime intuizioni si comprende come sia necessario posizionare lo stesso oggetto su più piani analitici e di volta in volta, acquisire dei risultati per comporre, non una storia dei finali, ma una storia della rifunzionalizzazione della fine. Il concetto di rimediazione, di rilocazione, soprattutto, hanno portato ad una nuova concezione e rifunzionalizzazione del testo. Le narrazioni cinematografiche modulari rappresentano l'incontro tra la linearità e non-linearità, narrazione e database, la memoria e l'oblio, l'ancoraggio temporale e la deriva temporale, la simultaneità e la successione e il caos e l'ordine. I termini in questo elenco non sono semplici opposti, e le trattative tra di loro assumono diverse forme. Tutti questi film tentano di conciliare diversi modi di strutturare il tempo. In questo senso, servono come una summa sullo status e il valore della narrazione nell'era digitale. Ogni film suggerisce un limite alla capacità narrativa di mediare la nostra esperienza del mondo, anche se ogni recupera anche narrazione, in un modo o in un altro. Nel frattempo, la progressiva diffusione di strutture narrative modulari suggerisce, da un lato, che il pubblico è ora confortevole con tali articolazioni complesse. D'altra parte, l'irta temporalità di questi racconti

suggerisce una ansia residua per quanto riguarda gli effetti della mediazione temporale, che è tracciabile attraverso una varietà di generi e cinema nazionali. [Cameron, 2008]. Abbiamo notato, come una storia del finale, dal punto di vista del cinema classico, del genere, e anche dei tentativi post-moderni non sia soddisfacente per farci comprendere le vere rifunzionalizzazioni. Entriamo ora, in altro argomento del capitolo, sperando di introdurre concetti, ovviamente già noti, ma farli reagire in una maniera nuova e provare a comprendere che cosa ci sia alla base della forma seriale come la forma della contemporaneità e soprattutto come essa reagisca all'idea di finale.

### *L'ipertesto*

Più che l'analisi della forma seriale, dunque, troviamo più proficua un'analisi sull'ipertesto (un suo posizionamento storico e una breve ricostruzione) che si pone come un tentativo di rifunzionalizzazione che incide sulla percezione dei finali. Quando nel 1992, uscì il libro di Landow sugli ipertesti, il concetto sembrava dirompente. Oggi non ha più la portata dell'inizio, ma in un certo senso, quasi pionieristicamente, è la riconfigurazione del testo attivata dall'ipertesto che ci ha condotto dove siamo ora.

Secondo Landow, il cambiamento nel paradigma ha iniziato ad aver luogo nella scrittura di Jacques Derrida [1971] e di Theodor Nelson, di Roland Barthes [1997] e di Andries van Dam. Nelson e Van Dam lavoravano nell'ambito della computerizzazione e dell'informatica, Derrida e Barthes nel campo della letteratura e della teoria letteraria. Tutti e quattro, come molti altri studiosi [Landow 1991, 1997, 2005; Szegedy-Maszak 1987] che hanno lavorato sull'ipertesto e sulla teoria letteraria, sostenevano che era necessario abbandonare questo sistema concettuale basato su un'idea di centro, margine, gerarchia, linearità e rimpiazzare questi con concetti più consoni al tempo in cui viviamo, come multilinearietà, nodi, link, network, reti. Questa impostazione è stata presa in carico dal film postmoderno, ma nella sua forma più problematica.

Come si evince dal discorso di J. David Bolter [2002], l'ipertesto sembra però avere un legame diretto con le teorie postmoderniste. Egli afferma infatti che l'ipertesto incarna le teorie postmoderne di testo aperto, ovvero che quello che è innaturale per la carta diventa naturale nel mezzo elettronico [Landow 1991, 3]. Dobbiamo però ammettere che legare l'ipertesto alle teorie postmoderne può essere un problema. O meglio, individuare nel postmoderno uno degli inneschi della riconfigurazione e rifunzionalizzazione, può incidere sul pensiero dei testi seriali.

Infatti esattamente come per le opere mondo e per il testo seriale si mettono in evidenza gli esempi storici.

Ma andiamo con ordine:

la storia del concetto può esser fatta iniziare in *S/Z*, in cui Roland Barthes descrive un'idea della testualità che precisamente coincide con quella che

diventerà l'ipertesto (elettronico) - ovvero un testo composto da blocchi di parole (o immagini) collegate tra loro da percorsi multipli, catene, binari in una testualità aperta e non finita descritta nei termini di nodi, link, web, path.

In this ideal text the networks [reseaux] are many and interact, without any one of them being able to surpass the rest; this text is a galaxy of signifiers, not a structure of signifieds; it has no beginning; it is reversible; we gain access to it by several entrances, none of which can be authoritatively declared to be the main one; the codes it mobilizes extend as far as the eye can reach, they are indeterminable; the systems of meaning can take over this absolutely plural text, but their number is never closed, based as it is on the infinity of language.

Come Barthes, anche Foucault concepisce il testo in termini di rete e di link. Ne *L'archeologia del sapere* [1967], Foucault parla di

frontiers of a book are never clear-cut [...] [I]t is caught up in a system of references to other books, other texts, other sentences: it is a node within a network, [a] network of references

Come la maggioranza degli strutturalisti e post-strutturalisti, Barthes e Foucault descrivono i testi, testi fatti di parole. La parola ipertesto, è stata coniata nel 1960 da Theodor Nelson e si riferisce soprattutto alla forma elettronica, una radicale nuova tecnologia di comunicazione. Come spiega Nelson, per ipertesto s'intende una scrittura non sequenziale - che si ramifica e permette al lettore di fare delle scelte. Così concepito, l'ipertesto è una serie di blocchi di testo collegati da link che offrono percorsi differenti [Murray, 91]. Già il concetto di intertestualità poneva le basi per un discorso sui margini del testo e sulle costruzioni dei finali. Il concetto di intertestualità e la ponendo attenzioni alla multivocalità e alla decentralizzazione. Barthes [1997], Foucault [1967], and Bachtin [1975], Derrida [1971] usano i termini link, collegamento, rete, nodo che invocano l'intertestualità. Ma Derrida, in contrasto con Barthes che enfatizza il concetto della non-linearità, enfatizza l'apertura testuale e l'irrilevanza della distinzione tra dentro e fuori del testo. [Landow 1991, 8] Dall'enfasi posta da Derrida sulla discontinuità viene la concezione dell'ipertesto come un vasto assemblaggio, quello che Landow chiamava *metatext* e che Nelson chiamava *docuverse*. [Landow 1991, 9]. Derrida impiega la parola montaggio proprio pensando al cinema, che egli percepisce come un'alternativa alla stampa. Ulmer [1985] evidenzia che "the gram or trace provides the "linguistics" for collage/montage" (267), e cita l'uso che Derrida fa della parola montaggio in *Speech and Phenomena*:

The word 'assemblage' seems more apt for suggesting that the kind of bringing-together proposed here has the structure of an interlacing, a weaving, or a web, which would allow the different threads and different lines of sense or force to separate again, as well as being ready to bind others together

Per portare ancora più in là la teoria di Derrida sull'ipertesto, si potrebbe anche sostenere che questa testualità *montage-like* mette in primo piano il processo di scrittura e rigetta una fallace trasparenza [Landow 1991, 9]. Ma non vogliamo legare la serialità contemporanea a questi studi. Riteniamo che, però, essi giochino un ruolo fondamentale. Un ruolo che spesso li ha portati ad essere visti come i referenti teorici primari, sottovalutando altri tipi di fattori e concentrandosi ancora sull'idea di opera e di autore. Però la cornice più produttiva è quella che riassume Thais E. Morgan. Morgan in "Is there an intertext in this text? Literary and interdisciplinary approaches to intertextuality" [2008, 1-40], suggerisce che l'intertestualità intesa come analisi strutturale dei testi in relazione al più largo sistema delle pratiche di significazione o uso dei segni nella cultura passa dall'attenzione nei confronti della triade autore/opera/tradizione a quella costituita da testo/discorso/cultura. Nel fare ciò l'intertestualità rimpiazza il modello evuzionista della storia della letteratura con un modello sincronico e strutturale della letteratura come sistema di segni [Landow 1991, 10]. E' importante tenere a mente questa idea di evoluzione. Con una nuova tripartizione serie/discorsi/culture che mette in gioco un dinamismo ancora più complesso.

L'effetto più lampante di questo cambio strategico è quello di liberare il testo dal determinismo psicologico, sociologico, storico e aprirlo ad una infinita serie di relazioni come evidenzia Derrida [1993] in *Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences*, il processo o la procedura che egli chiama decentralizzazione ha giocato un ruolo essenziale nel cambiamento intellettuale.

Derrida non afferma che l'idea di un centro ideologico o intellettuale sia una cattiva idea di per sé, ma afferma in risposta a Serge Doubrovsky "I didn't say that there was no center, that we could get along without the center. I believe that the center is a function, not a being — a reality, but a function. And this function is absolutely indispensable" [271].

"All hypertext systems permit the individual reader to choose his or her own center of investigation and experience" [Landow 1991, 13].

Secondo Vannevar Bush [Landow 1991, 13] l'ipertesto libera i lettori e i fruitori dall'essere confinati in un inadeguato sistema di classificazione e ci consente di seguire la nostra naturale inclinazione nei confronti delle associazioni di idee, più che degli indici. Nel processo di riconfigurazione del testo, un altro esempio pioniere può essere rintracciato nella poesia di Lord Tennyson, *In Memoriam*. Questa fornisce un'esemplificazione di ciò che Benjamin [1969, 237]

the history of every art form shows critical epochs in which a certain art form aspires to effects which could be fully obtained only with a changed technical standard, that is to say, in a new art form [Landow, 45].

Nella riconfigurazione della pratica di scrittura e lettura, il memex è una riconfigurazione prima dell'avvento digitale che introduce link, binari di lettura privilegiati. Questi nuovi elementi, a loro volta producono la concezione di un testo flessibile, personalizzabile, aperto - e forse vulnerabile - alle esigenze di ogni lettore. Essi producono un concetto di testualità multipla, dal momento che nei Memex il testo si riferisce a (a) unità di lettura individuali che compongono un tradizionale "lavoro", (b) le opere intere, (c) serie di documenti creati da sentieri, e forse (d) coloro che si sono battuti senza documenti di accompagnamento. [Landow 1991, 17]. Il finale sembra connesso alla linearità, ma con questa rifunzionalizzazione avvenuta nei '90 (con l'appoggio di tentativi pionieristici) si è implementata quella che Derrida chiamava una nuova forma di gerarchia (*hieroglyphic writing*) che può evitare alcuni dei problemi impliciti e inevitabili nel sistema di scrittura occidentale. Derrida sostiene che l'inclusione di immagini sia un tentativo di uscire dalle costrizioni della realtà. Gregory Ulmer [1985] sostiene che però, nel corso dei secoli, tutto ciò che ha opposto resistenza alla linearità è stato soppresso [Landow 1991, 43].

In questo frame, il testo si frammenta, si atomizza (in *lexia*) e queste unità di lettura, prendono vita propria, diventano autonome, perché dipendono meno da quello che è venuto prima [Landow 1991, 52]. Questo ha distrutto non il concetto di testo, ma alcune convenzioni d'uso associate ad esso. E inoltre, anche riconfigurare le nostre aspettative nei suoi confronti [Landow 1991, 53]. Il portato innovativo dell'ipertesto, che abbiamo voluto approfondire in questa lunga digressione, ha il pregio di mettere in luce il processo di riconfigurazione del testo in base alle potenzialità d'uso. Una riconfigurazione, se avviene, avviene attraverso l'uso. E' questa la forza della riconfigurazione. C'è da considerare che spesso siamo dinanzi ad una terminologia che si contraddice o che può sembrare obsoleta. Anche questo è un problema da affrontare nel momento in cui si decide di riconfigurare "fine". Se dobbiamo per forza parlare di testi, non è assolutamente detto che essi trattengano le connotazioni del passato.

Secondo i teorici dell'ipertesto, il concetto (e l'esperienza) di inizio e fine implica linearità (anche se abbiamo già visto esempi della storia che smentiscono; vero è che però la forma teleologica si afferma come principale). Cosa accade a inizio e fine in una forma di testualità che non è più governata dalla linearità? Se riteniamo che l'ipertestualità possieda una sequenza multipla più che un'assenza di linearità e sequenzialità, allora dobbiamo supporre che vi siano più entrate e più uscite. Ricordando il lavoro di Said [1975] sugli *incipit* e sugli *explicit*, si potrebbe intendere che, al contrario della stampa, l'ipertesto offre almeno due diversi tipi di inizi. Il primo riguarda il *lexia* individuale, il secondo la loro raccolta in un metatesto [Landow 1991, 58]. Se gli ipertesti complicano l'inizio perché cambiano la concezione del testo e permettono una lettura su diversi livelli, cambia anche il senso della fine. I lettori non solo scelgono diversi punti per concludere, ma possono continuare ad aggiungere ed estendere. Come

sottolinea Ted Nelson, uno dei primi esploratori del termine: "[t]here is no Final Word. There can be no final version, no last thought.

Qui, e in molti altri punti, sembra che concezione di Bachtin abbia anticipato l'ipertesto.

[F]or Bakhtin 'the whole' is not a finished entity; it is always a relationship. Thus, the whole can never be finalized and set aside; when a whole is realized, it is by definition already open to change (Problems, XXXIX) [Landow 1991, 59]

Questa nuova forma di testualità ci costringe a rivedere la nozione di testo, e come sostiene Derrida

is henceforth no longer a finished corpus of writing, some content enclosed in a book or its margins but a differential network, a fabric of traces referring endlessly to something other than itself, to other differential traces 20 [Landow 1991, 59]

I materiali ipertestuali, che per definizione sono *open-ended*, espandibili e incompleti, pretendono che sia rivista la nozione di testo. Se si mettesse un lavoro da sempre considerato completo in forma ipertestuale, questo immediatamente risulterebbe incompleto. Gli ipertesti ridefiniscono non solo gli inizi e la fine, ma anche i bordi e le facce [Genette 1981, 147] e non a caso parleremo di interfacce.

Ciò coincide con il tentativo di scardinare un feticismo che è ancora più pericoloso del culto dell'autore, ovvero il culto dell'opera chiusa, concepita come completa. [Landow 1991, 60]. Quello che Derrida [1979] descrive come: "a sort of overrun [...] that spoils all these boundaries and divisions" (Living On, 83). [Landow 1991, 61]

La dissoluzione ipertestuale della centralità, rende il mezzo che si avvale di struttura ipertestuale un modello di una società conversazionale. Ovvero, come sostiene Richard Rorty nella sua "edifying philosophy":

the point of which "is to keep the conversation going rather than to find objective truth" [1979, 377]

L'ipertesto nasce proprio per combattere l'ipostatizzazione dei testi, delle descrizioni privilegiate. L'esperienza base del testo, delle informazioni toglie il confine del potere all'autore e lo dirige verso il lettore, in una maniera diversamente gerarchizzata [Landow 1991, 70] e lo conduce verso quella dimensione conversazionale che lo inserisce nel discorso vivo, nella nuova acroamatica. La fine in questo quadro richiede comunque un minimo grado di chiusura tematica e formale. Ricœur usa il termine "seguire" (follow) spiegando che il passaggio è dalla lettura all'atto del seguire.

to follow a story is to move forward in the midst of contingencies and peripeteia under the guidance of an expectation that finds its fulfillment in the "conclusion" of the story.

“Follow”, oltre ad essere un termine così importante nell’ecosistema mediale e sociale contemporaneo, è il motore della nuova acroamatica.

Questa conclusione fornisce alla storia un *end point*, un punto che a sua volta fornisce il punto di vista dal quale la storia può essere vista nel suo insieme, come un tutto unico. In altre parole, per comprendere una storia è necessario prima comprendere: “how and why the successive episodes led to this conclusion, which, far from being foreseeable, must finally be acceptable, as congruent with the episodes brought together by the story” [Landow 1991, 112]. Questo tipo di discorso può essere valido se lo si spoglia dal senso di *retrospective patterning* come era inteso da B.H. Smith. Ma vediamo il primo fattore di riconfigurazione.

### *Ergodica*

Uno degli elementi più rifunzionalizzanti, in questa seconda impalcatura teorica, è il concetto di *ergodica*. La letteratura ergodica (dal greco *ergon* “opera” e *odós* “via”, “percorso”), è un termine coniato da Espen J. Aarseth nel suo libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* [1997]. Questo tipo di letteratura, a differenza di quella tradizionale che si basa su una lettura diacronica (dal greco “attraverso il tempo”: *dia* e *chrónos*), cioè storica o sequenziale, che segue un ordine di tempo, richiede un intervento attivo del lettore, che si sceglie un suo percorso personalizzato, giungendo ad esiti imprevedibili. La letteratura ergodica è quella legata all’ipertesto.

Gonzalo Frasca [2003], sulla scorta di studi precedenti, soprattutto quello di Espen Aarseth [1997] sostiene ad esempio che “it is easier to try to apply narratology, which most researchers are already familiar with, than starting from scratch from a whole approach. [...] Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses” Come più volte è stato osservato, la struttura non-narrativa e navigabile di videogiochi<sup>40</sup> “cinematografici”, confermerebbe la sempre più frequente omologia tecnica e formale tra sistemi filmici e digitali [King 2002; Tong Wee, Cheng Chye Tan 2002]

Mentre la letteratura “classica” richiede al lettore un approccio di due tipi: uno meccanico, attraverso il movimento degli occhi e il girare le pagine, ed uno interpretativo; la letteratura “ergodica” richiede uno sforzo in più: quello della scelta, enfatizzando il ruolo attivo del lettore.

Come esempio di letteratura ergodica è stato citato e mostrato il libro *Composizione n. 1* di Marc Saporta, del 1962, in cui solo la prima e l’ultima pagina sono stabilite, mentre per il resto il libro è composto da un centinaio di pagine non rilegate che il lettore può mescolare a piacere come carte da gioco e ricavarne ogni volta una storia diversa. La componente del gioco,

---

<sup>40</sup> Considerando il medium videoludico, come Gonzalo Frasca, un modello simulativo, Bittanti scrive: “Se è pur vero che cinema e videogame presentano affinità estetiche, non andrebbe dimenticato che il loro “codice genetico” è considerevolmente differente. Mentre il primo racconta delle *storie*, il secondo è uno *spazio narrativo*. Un film è la rappresentazione di un’unica possibilità narrativa, mentre il videogame è la simulazione di innumerevoli possibilità d’azione, esplorazione, sperimentazione”. Bittanti, 2006, 135.



infatti, è fondamentale nella letteratura ergodica [Librisenzacarta, 20-07-2008].

È stato indicato fondatore ante litteram della letteratura ergodica Laurence Sterne, che con il suo romanzo *Vita e opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo* ha scardinato i parametri della letteratura tradizionale. Il romanzo, infatti, non segue l'ordine temporale della vicenda narrata, ma procede per associazione di idee; il primato dell'eroe viene meno, poiché Tristram appare solo nel IV libro e scompare nel VI (il romanzo è in nove volumi); c'è un pagina completamente nera e l'autore inserisce anche alcune riflessioni sulla grafica del testo; tutto ciò proprio con l'intenzione di smascherare ogni presunzione di realismo della letteratura. Prima ancora di Sterne, antenati della letteratura ergodica sono stati individuati nei libri di Rabelais *Gargantua e Pantagruel*. Tra i libri ergodici è stata citata l'eccentrica silloge di Raymond Queneau *100 000 000 000 000 di poesie*, che permette a chiunque di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti, partendo da un numero di dieci. Questo in ragione del fatto che Queneau ha scritto dieci sonetti con le stesse rime e con una struttura grammaticale tale che ogni verso dei singoli sonetti è intercambiabile con ognuno degli altri nove situati nella stessa posizione. Infatti, le pagine del libro sono formate da una serie di striscioline svolazzanti su cui è riprodotto il verso di un sonetto, di modo che, alzando a sua discrezione le striscioline, il lettore crea il suo personale sonetto. Per ciascun verso si avranno così dieci possibili scelte indipendenti e siccome i versi di un sonetto sono 14, si avranno (10 alla quattordicesima) 100.000.000.000.000 di sonetti diversi (cioè, quattordici volte  $10 \times 10$ , tante quanti sono i versi di ciascun sonetto).

Calcolando 45" per leggere un sonetto e 15" per cambiare la disposizione delle striscioline, per otto ore al giorno e duecento giorni all'anno, se ne ha per più di un milione di secoli di lettura. Oppure, leggendo tutta la giornata per 365 giorni l'anno, si arriva a 190.258.751 anni più qualche spicciolo (senza calcolare gli anni bisestili e altri dettagli) [Queneau, 1981, pp. 50-51].

Altri esempi di letteratura ergodica sono stati individuati nei testi: *La vita, istruzioni per l'uso*, di Georges Perec [1978] e, *Casa di foglie* di Mark Danielewski [2005] (originariamente scritto per il web, poi pubblicato anche in versione cartacea). Dagli esempi fatti se n'è dedotto come la letteratura ergodica sia eccentrica e soprattutto sperimentale, legata alla dimensione del gioco e alle scelte imprevedibili e volubili del lettore, che costruisce lui stesso la storia, sempre che una storia ci sia e sia possibile costruirla, stando alle obiezioni che possono facilmente essere mosse nei confronti di questo irregolare modo di scrivere. Senza dubbio, come è stato detto nella discussione, nella letteratura ergodica è presente un'importante componente legata al caso, dietro al quale però c'è un grande lavoro di costruzione (come nei sonetti di Queneau). Si procede per "prototipi", c'è il

gusto dell'invenzione e della novità continua. Novità sperimentali che sono precipitate anche nelle forme più diffuse e, abbandonando la sperimentazioni sono diventate importanti fattori per una nuova concezione del testo (e.g., *Watchmen* di Alan Moore).

### *III parte*

#### *Dialettica fine/permanenza*

Inauguriamo la terza parte del secondo capitolo. Abbiamo, finora, ricostruito la storia del concetto e delle sue analisi, ma gli spunti più fecondi vengono dalla seconda parte, dagli studi sulla rifunzionalizzazione.

Ci occupiamo ora di una particolare questione, ovvero la comprensione della dialettica fine/permanenza. Se il percorso intrapreso in questo capitolo è stato:

1. la classicità del cinema
2. il superamento della forma classica nel film postmoderno
3. l'avvento dell'ipertestualità

queste tre fasi attraverso modifiche e cambiamenti ci condurranno al *transmedia storytelling* e all'*ecosistema*. Il processo è quello di continua definizione e superamento: trasversale a questi movimenti di rifunzionalizzazione, la *permanenza* dei contenuti. Quello che è necessario alla nostra argomentazione è la ricostruzione del senso della fine in un ambiente in cui ceppi di materiali preesistenti sono sempre ripresi, rimodulati, rifatti. Come, dunque, questa continua riconfigurazione del materiale ci permette di portare il discorso sul senso della fine e del finale su un altro livello (non più legato alla teleologia)? Come riusciamo a implementare la griglia teorica che abbiamo prodotto finora?

La maggior parte della produzione creativa sottosta a modalità di costruzione che avvengono per *derivazione*, per *parallelo* e per *ecosistema*. Per ora le costruzioni di cui ci occuperemo (anche al di fuori della serialità televisiva) sono le prime due. In cima posizionamo il concetto di canone (da forma dell'attenzione a principio di compatibilità) e all'interno di esso notiamo la stratificazione dei seguenti fattori che progressivamente conducono alla sistemazione ecosistemica.

Il percorso che vogliamo fare è questo:

nel momento in cui la maggior parte della produzione avviene secondo modalità di derivazione e/o parallelo, il concetto di fine/finale per comprendere come essere fruttuoso al di là della teleologia, si deve rifare al concetto di adattamento. In esso, vedremo che si passa da una modalità tipicamente riflessiva (sul cardine della fedeltà) ad una rifrazione (sul cardine della presenza). In questa dimensione di produzione creativa basata ancora sulla derivazione (e anche, ma in maniera minore sul parallelismo), le modalità di permanenza sono a carico della forma del *multiplo* e della *serie*. In questo quadro, il concetto di canone si pone come forma d'attenzione al testo (come classico) ma inizia ad essere una forma di compatibilità produttiva (come nei *comics*). Ma questo tipo di costruzione

vacilla nel momento in cui, dalla modalità di costruzione per derivazione si passa sempre di più a quella in parallelo (il transmedia più strutturato) e verso l'ecosistema. Qui alla fedeltà, subentra la memoria e la dialettica fine/permanenza non si basa più sull'analisi dell'adattamento ma su i tre fattori chiave: *mito*, *mito a bassa intensità* e *ring composition*.

Dopo aver ripercorso le principali teorie e i principali studi, ci siamo soffermati sulla riconfigurazione del testo più radicale del '900 che ha modificato il modo in cui sono intesi i finali e ha inaugurato nuovi usi e inediti modi di costruzione dei mondi narrativi. Nel discorso che intendiamo fare [la spiegazione del depotenziamento del finale e contemporaneamente l'attaccamento al *retrospective patterning* dall'altro] risulta centrale una griglia teorica composta dalla dialettica tra questa nuova riconfigurazione e una delle pratiche di produzione creativa e culturale più note e più sfruttate: ovvero l'*adattamento*. Abbiamo precedentemente notato come Thais E. Morgan [1980], suggerendo che l'intertestualità intesa come analisi strutturale dei testi in relazione al più largo sistema delle pratiche di significazione o uso dei segni nella cultura, passi dall'attenzione nei confronti della triade autore/opera/tradizione a quella costituita da testo/discorso/cultura e come nel fare ciò l'intertestualità rimpiazza il modello evoluzionista della storia della letteratura con un modello sincronico e strutturale della letteratura come sistema di segni [Landow 1991, 10]

Così inteso e inserito in questo framework, il lavoro sull'*adaptation* ci serve per comprendere il nesso tra *fine* e *fidelity* che ha per molto tempo scosso l'impianto dell'adattamento ed è stato alla base del *retrospective patterning*. Ora, spostandoci dalla "riflessione alla rifrazione", siamo più liberi nei confronti di alcuni segmenti e la fine, in alcuni casi, può essere riconfigurata attraverso il riferimento ad altri testi che lo hanno reso intellegibile. Se abbiamo cercato di comprendere come l'ipertesto sia la prima mossa della riconfigurazione che subirà ulteriori riadattamenti e re-ingaggi con l'idea di *transmedia* e *ecosistema narrativo*, dobbiamo ora comprendere la seconda parte dell'equazione: ovvero la permanenza, il lavoro sulla fine e sul finale in un ambiente dominato dalle relazioni tra testi. Nella sua forma più basilare iniziamo a introdurre il concetto di permanenza attraverso l'idea di adattamento. Come un discorso teorico sul finale si pone in un ambiente dominato da una altissima percentuale di adattamenti? Che cosa c'è in gioco nella dialettica fonte/adattamento? E come la si supera (perché non adatta all'ecosistema contemporaneo)? Come si passa dall'idea di adattamento da una fonte all'idea di materie prime letterarie come *database*? E come si pone e dove si pone la fine in questo tipo di discorso? Questo discorso è per noi centrale perché ci permette di evitare anche il continuo fraintendimento nell'idea di transmedia e nella sua continua retrodatazione. Quello che vogliamo fare, dunque, è far ruotare questa terza parte del capitolo intorno a questo particolare fulcro: dato per acquisito che all'interno dei generi le chiuse, le chiusure hanno conosciuto delle forme di codificazione e ritualizzazione che compongono uno dei primi elementi

della *mitologia a bassa intensità* [Ortoleva, 2009] e che il cinema è inteso come relazione (adattamento come relazione), il lancio per comprendere i meccanismi di permanenza è un approfondimento del concetto di adattamento: che cosa succede con il continuo adattamento e ripresa ciclica di canoni di opere? Iniziamo a comprendere, come si possa ricostruire la storia del senso della fine attraverso la riconfigurazione del materiale pre-esistente. Il nesso tra *adaptation* e *fidelity* è un tassello nel grande e vasto argomento della fine/finale che per molto tempo ha scosso l'impianto dell'adattamento, ma vedremo che non è esattamente vicino al *topic* della ricerca. Eppure, spostandoci dalla "riflessione alla rifrazione", siamo più liberi nei confronti di alcuni segmenti e la fine, in alcuni casi, può essere riconfigurata attraverso il riferimento a altri testi che lo hanno reso intellegibile.

La bibliografia sull'argomento è molto vasta [Phillips 1980; Klein e Parker 1981; S. Horton e Margretta 1981; Conger e Welsh 1980] ma vorrei iniziare questo discorso con un riferimento allo studio intitolato *Reflection to Refraction: Adaptation Studies Then and Now* di Mireia Aragay [2005], un lavoro che ci permette di rompere il nesso bi-direzionale tra fonte e copia e introdurci nel più complesso ambiente del cinema e della televisione contemporanea. Questo lavoro tenta di superare e di criticare gli studi precedenti; attraverso una ripresa delle maggiori analisi sull'argomento, Aragay tenta di porre in gioco una rinnovata base di partenza. Rintracciando ancora taciti affidamenti e focus formalisti sul binario fonte letteraria/adattamento cinematografico, Aragay tenta una lettura che inserisce una massiccia dose di fattori contestuali e intertestuali.

Partendo dalla distinzione che attua Geoffrey Wagner [1975] tra i tre modi d'adattamento (trasposizione, commento e analogia), Aragay nota come la suddetta distinzione, se pensata per difendere gli adattamenti dalle accuse di infedeltà, ha l'effetto contrario di mettere in primo piano la validità teorica e pratica fortemente limitata di ogni modello che si basa sulla centralità della fonte letteraria o dell'originario, qualunque essa sia [Aragay 2005, 16]. Lo studio di Maurice Beja, *Film and Literature* (1979), fluttua tra l'apparente desiderio di sfidare il primato della letteratura e il criterio di fedeltà. Una delle domande principali del suo lavoro era "What relationship should a film have to the original source? Should it be "faithful"? Can it be? To what?", [1979, 80]. Di conseguenza, mentre Beja cerca di rigettare l'idea di "tradimento" nell'idea distrattamente moralistica [81] e denuncia l'uso del criterio di fedeltà a discapito di adattamenti che vanno intesi come realizzazioni indipendenti [1979, 88], invoca - nonostante tutto - il vago e nebbioso concetto dello "spirit of the original work" al quale un adattamento deve comunque essere fedele [81-83], e si domanda (in un modo molto datato e moralistico), "What types of changes are proper or not, desirable or not?" [83]. Il suo pregiudizio formalista e l'implicita difesa della superiorità della letteratura (canonica) nei confronti della pellicola diventa evidenti quando afferma:

The feeling is that truly first-rate works of written literature will be the most difficult to adapt, since they are the ones in which form and content have already been perfectly matched, so that any attempted disjunction between them is bound to produce problems [...] consequently filmmakers should avoid adaptations of major works of literature in favor of less imposing—or even mediocre—ones [1979, 85].

Come sostiene Cardwell è necessario liberare gli studi sugli adattamenti dal binario fonte/adattamento [2002, 49]. Scritto nel 1980, il libro di Dudley Andrew, *The Well-Worn Muse: Adaptation in Film History and Theory* porta definitivamente gli studi dell'adattamento su un livello superiore, rigettando le istanze *medium-specific* [Bluestone 1957] che “ultimately condemn[s] adaptation] to the realm of the impossible” [Andrew 1980, 12]. Andrew parte da una delle argomentazioni di Cohen [1979, 3-4] e Cardwell [2002, 48-9] che si riferiscono a ‘Dickens, Griffith and the Film Today’ (1944) di Sergeij Eisenstein, dove quest'ultimo sostiene che i romanzi di Dickens preconizzano i metodi di montaggio di Griffith [Andrew 1980, 14-18].

Il libro di Andrew sottolinea come, ancora, il discorso sull'adattamento non riesca ad avanzare, poiché legato all'idea di fedeltà [1980, 12]. Quattro anni dopo, recensendo una serie di libri appena pubblicati, Christopher Orr riporta l'ingombrante presenza della questione della fedeltà nel discorso sull'adattamento [Orr 1984, 72]. Orr, apre i suoi discorsi sull'adattamento indicando i modi in cui si può superare l'idea di fedeltà che impoverisce l'intertestualità filmica riconducendo il film ad una fonte singola e ignorando gli altri testi, gli altri discorsi, gli altri codici e gli altri linguaggi che hanno reso il film tale [Orr 1984, 72-3].

I discorsi sull'adattamento sembrano ricalcare i discorsi fatti sui testi che non hanno chiusura narrativa e nonostante la loro impostazione vengono fruiti come se fossero testi a detonazione finale e questo fraintendimento non solo non fa partire il *retrospective patterning*, che svilisce l'esperienza precedente, ma ne altera l'intera fruizione. Il problema sembra essere speculare. Nei testi complessi, il finale viene impropriamente usato come momento di “resa dei conti” che ha il compito di risemantizzare l'intera storia e ne “annulla il piacere”. Lo stesso tipo di incongrua analisi viene operata quando si rende il nesso *fedeltà/adattamento* come l'unico in grado di spiegare la relazione tra i due testi (soprattutto in relazione al finale). In questo modo si annullano gli studi sull'interdiscorsività, che basandosi sulla moltiplicazione del registro e del linguaggio, depotenziano e rendono inutile l'idea di fedeltà. Orr sfida il discorso sulla fedeltà riferendosi a Barthes e alla sua visione post-strutturalista del testo come “a tissue of quotations drawn from the innumerable centres of culture” [Barthes 1988, 170].

#### *Dalla fedeltà alla presenza*

Il campo dell'adattamento ci ha permesso di capire come spostarci dalla fedeltà alla presenza e successivamente questo tipo di percorso introduce il discorso della perdita della matrice narrativa: per comprendere la

costruzione dei testi nell'ambiente contemporaneo è necessario indagare diverse modalità di permanenza (il superamento della riflessione/fedeltà verso la rifrazione/presenza) e introdurre il concetto di canone come garante di plausibilità.

Un primo interessante spostamento da fedeltà a permanenza è quello effettuato da Ellis [1982, 3]. Nella costante riproposizione di materiale [Budra, Schellenberg 1998; Sturrock 1998] giace l'idea della memoria più che della fedeltà, da tenere viva e da rinnovare. Che cosa accade alla fine della serie? L'adattamento dissipa la memoria del testo originale traducendola nel binomio memoria/presenza. Questo primo binomio introduce una prima spiegazione al nostro titolo, ovvero *Nothing ever ends*. Ellis non ritiene necessariamente che lo spettatore debba conoscere il testo di partenza; l'angusta nozione di fedeltà è rimpiazzata dalla estremamente più produttiva, nozione di adattamento di successo, ovvero quell'adattamento che è ben calato in un insieme di altri testi (e che consente il rinnovamento) [Orr 1984, 73].

La transizione da *memoria/fedeltà* a *memoria/presenza* è ciò che ci conduce a comprendere come un lavoro (letterario, cinematografico) non sia isolato e non offra sempre la stessa lettura. Esso continua ad avere effetti ben oltre la "sua vita". Non ha una essenza senza tempo, ma ha un'essenza senza tempo solo in virtù della sua capacità di reazione (alla maniera chimica) con altri elementi.

Nelle parole di Hans Robert Jauss, un oggetto letterario non è un oggetto che vive autonomamente e offre la stessa visione a ogni lettore in diversi periodi. Non è un "monument that monologically reveals its timeless essence" [Aragay 2006, 23].

La capacità di reazione con altri testi in diversi periodi è un dato estremamente rilevante negli *adaptation studies* poiché permette un riplasmare del testo in contesti differenti. Nei '90 il lavoro di Jean I. Marsden [1995] introduce un altro importante tassello nella pratica di riscrittura della *reazione*. Secondo Marsden, il lavoro originale è perpetuato e diventa irrilevante [Marsden 1995, 2-3], poiché alla *memoria come fedeltà* si sostituisce la *memoria come presenza*. L'adattamento inizia così ad essere visto come un processo di infinita rinegoziazione del testo. Una delle più importanti monografie dedicate all'adattamento è quella di Brian McFarlane *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* [1996]. Il libro di McFarlane è indubbiamente uno dei più importanti tentativi di cancellare il primato della fedeltà come criterio per leggere gli adattamenti. Ripercorrendo il modo in cui il post-strutturalismo svuota la nozione di fedeltà, McFarlane accusa la nozione di aver per troppo tempo oscurato il vero cardine del problema, ovvero l'idea di *trasferimento* [1996, 10-23] e di *relazione*. Inoltre, se comunque la narratologia rimane uno strumento valido per alcuni aspetti dell'adattamento filmico, un approccio esclusivamente narratologico lascia fuori fattori intertestuali e contestuali [Stam 2005, 41]. L'idea di adattamento deve essere inserita in un'idea più

complessa che riguarda i cicli produttivi e di consumo, le routine delle industrie culturali e la necessità di perseverare e cementare il binomio memoria/presenza [Naremore 2000, 10]. Robert Stam, nella curatela di Aragay, prende in prestito il concetto di dialogismo di Bachtin per proporre una idea produttiva dell'adattamento. Questo è il punto che risponde ad uno dei livelli della fine in cui le procedure di ripresa, le routine delle industrie culturali, la formazione del culto, la preservazione della memoria impattano in maniera significativa sui mondi che resistono e non finiscono perché *eternamente ripresi*. Per rimanere nel solco di questa ipotesi, ciò che Robert Stam propone è porsi nella direzione non solo dello sfruttamento di materiale preesistente, ma risponde all'esigenza di memoria e costruzione della memoria tramite avvicinamento e manipolazione. "L'infinito processo di riciclo, di trasformazione e di tramutazione" [2000, 66] ha il compito di ridimensionare tutto l'impianto originale/copia che sottostava a questi studi con processi di *debunking*. Robert B. Ray [2000, 45] ricorda, con una formula stringata ma efficace, quanto gli originali sono originali? [Cattrysse 1992, 67]. Anche e soprattutto quando si parla di classici, il problema è ricostruire le interpretazioni e le influenze che lo abitano [Aragay, 26]. Nel tentativo di evitare la tendenza che (soprattutto) nel discorso sui classici può portare alla rivendicazione della superiorità della fonte letteraria è importante sottolineare, come fa Marsden [1995, 6-7], che la relazione tra l'interpretazione dell'originale e l'interpretazione del suo ipotetico adattamento deve essere portata avanti non con l'idea della causa-effetto ma in un'ottica additiva e di congiunzione. Si prendano i principali adattamenti cinematografici shakesperiani del '70 e degli anni '80 del novecento (l'*Henry V* di Kenneth Branagh nel 1989) che hanno riplasmato lo stesso campo dei studi dei testi shakesperiani. Ci si è spostati da un'analisi *text-based* ad un'analisi che prendeva in considerazione le altre relazioni sia con altri campi della cultura che della storia del cinema [Hodgdon 2002, VI].

Per quanto riguarda il campo degli adattamenti austeniani, esempio preso da Aragay e ci è utile nell'ottica della permanenza tramite il multiplo, essi rivelano un'altra significativa congiunzione, con una pausa dal 1986 (anno dell'ultimo adattamento di *Northanger Abbey* da parte della BBC) al 1995, quando uscirono due miniserie, rispettivamente *Persuasion* e *Pride and Prejudice* e due film *Ragazze a Beverly Hills* (*Clueless*, Amy Heckerling 1995) e *Ragione e sentimento* (*Sense and Sensibility*, Ang Lee 1995) per poi essere seguiti più tardi da altre due versioni di *Emma* (nel 1996), *Mansfield Park* di Patricia Rozema (1999), il lungometraggio Bollywood *I Have Found It* (2000), che adatta *Sense and Sensibility* e il film in stile Bollywood di Gurinder Chadha *Bride and Prejudice* (2004). Tutti questi si pongono come adattamenti *post-heritage* che riflettono le riletture fatte negli '80 e nei '90. Come W. B. Worthen nota, lungi dal reiterare il testo, la performance lo ricostituisce [1998, 97]. Un atto di memoria e un atto ricreazione, che richiama il passato nella forma del presente e implica - non

il poter rifare un testo antecedente - ma il potenziale per costruire la natura trasformativa della trasmissione e della memoria [1998, 101]

In such a model, the metamorphic process of adaptation is not linear but cyclical, 'memory works both ways, forwards and backwards', and 'there can be no real return to origins' since 'film adaptation changes the books films adapt' [Elliott 2003, 230-1].

Il modo in cui la produzione culturale può costruire l'autorità di un riferimento attraverso l'adattamento rende importante il processo di "surrogation" [Worthen 1998, 1104]. Questo ha indotto a pensare che nel tentativo di "togliere di mezzo" l'autore, la critica letteraria abbia mitizzato il testo con una 'forceful personality of its own', come afferma Lehmann [2001, 4-8]

[t]his has led to the argument that there is something in the text that exceeds the text, inciting 'repeated inquiries into and identification with a body of work', a claim that signals not the return to/of the tyrannical Author/owner, but rather a search for a redefined concept of authorship" [Lehmann 2001, 2].

Sono consapevole che questi esempi qui portati possono rientrare nelle *vast narratives* [Harrigan, Wardrip-Fruin, 2009] più che negli universi narrativi veri e propri. Ma sembra che l'analisi dell'universo debba condursi per *viam negationis*. E dunque, quello che gli universi narrativi non sono è che non si presentano come multipli.

Il passaggio che vogliamo dunque delineare è quello che porta ad andare oltre all'idea di adattamento. Il nostro approccio alla fine come momento che inaugura pratiche nostalgiche necessita di una digressione nel senso di memoria e trasmissione della memoria (nel terzo capitolo). Nel saggio "Ephemeral Art: Telling Stories to the Dead" [O'Neill, 2011] si esplora la possibilità degli oggetti di raccontare una storia, l'oggetto che è sia il soggetto della storia e la forma di raccontare. Il processo di decadimento in generale e il processo di decadimento del raccontare (come diremo in seguito, con Dick "questi mondi che perdono pezzi"), come l'effimero entra in relazione con la nostra volontà di permanenza? La digressione sull'adattamento (che comprendiamo non essere in linea e porsi quasi come un passo indietro dal punto di vista teorico) è in realtà, un momento in cui si nota una sensibile rifunzionalizzazione del concetto di fine/finale. L'adattamento ci permette infatti, in un'ottica intertestuale, di capire che tipo di relazione si struttura nella la riproposizione del materiale preesistente, dinamica principale delle industrie mediali e nelle sedimentazioni.

Indagando queste modalità di permanenza, siamo davanti a dei processi che sempre di più riguardano la perdita di una matrice narrativa e la volontà di disperdere "l'originale". Se vogliamo ricostruire il percorso che ci porterà fino all'ecosistema narrativo, dobbiamo indagare le diverse modalità di permanenza. Per ora, ricordo che stiamo indagando le modalità di permanenza in una modalità per lo più di derivazione. Nella costruzione per



derivazione è importante porre al centro lo slittamento tra riproposizione come *memoria/fedeltà* (non più adatto a rappresentare l'orizzonte contemporaneo) alla riproposizione come *memoria/presenza*. Dalla prima modalità di costruzione ci sposteremo sempre di più verso modalità di costruzione in parallelo (prime forme di transmedialità). All'interno dell'idea di costruzione per derivazione è possibile riscontrare alcuni passaggi che ritroviamo anche nei momenti successivi (non ci si libera mai del tutto del concetto di fedeltà e del concetto di finalismo). La stratificazione di tutti questi fattori (giunti a dei diversi gradi di rifunzionalizzazione) ci potrà condurre ad una sistematizzazione ecosistemica. Partiamo dalla polisemia del concetto di canone.

### *Canone e forme dell'attenzione*

Iniziamo con un primo fattore. Quello della relazione tra il canone e le forme dell'attenzione. Esso è infatti, una delle principali cause alla base delle permanenze. L'ingresso di un'opera in un canone la rende immediatamente suscettibile a cambiamenti superficiali che non intaccano il suo *kernel*. Kermode in *Forms of attention* [1985] parla di canoni, che negano la distinzione tra conoscenza e opinione, che sono strumenti di sopravvivenza costruiti per essere a prova di tempo, non *reasonproof*, e che sono naturalmente decostruibili. La loro difesa non può più essere effettuata dal potere istituzionale, non può più essere obbligatoria, anche se è difficile capire come il normale funzionamento della comprensione istituzionale possa essere gestito senza di loro [78]. Kermode analizza questa connessione in tre parti. In un primo capitolo esplora il ripristino di Botticelli al canone dei grandi pittori dopo un lungo periodo di oblio. Il suo punto è che il processo di rientro di Botticelli a favore di base mette a nudo questioni di formazione del canone [1985, IX]. L'idea al lavoro nel secondo capitolo è che tutti i commenti su testi canonici variano di generazione in generazione, perché deve soddisfare esigenze diverse, e che il testo canonico si dimostra in sé canonico con l'essere in grado di resistere agli assalti interpretativi mutevoli, senza mai sembrare esaurito [1985, X].

Il processo di selezione del canone può essere molto lungo, ma, una volta che si è concluso, le opere all'interno forniranno normalmente il tipo di lettura che richiedono per poter mantenere la loro immediatezza in qualsiasi momento, cioè, per mantenere la loro modernità.

Ben presto acquisiscono virtuale immunità alle modifiche testuali, in modo che i cambiamenti necessari siano tutti interpretativi, e ogni interpretazione è disciplinato dal pregiudizio. Di conseguenza, la necessità di rimanere moderni impone alle opere scelte trasformazioni grandi quanto quelle che possono aver subito "redactions precanonical". Sono inesaurevolmente piene di sensi solo in parte a disposizione di ogni lettura precedente, e l'influenza cumulativa della tradizione su nuove letture è incostante e parziale. Ogni verso è occultamente legato, in modo da essere ricercato, con tutti gli altri, il testo è un sistema mondiale. E poiché il lavoro canonico

è fisso nel tempo ma applicabile a tutti i tempi, ha qualità figurali che non possono essere rilevate, salvate in un momento opportuno in futuro. Le interpretazioni possono essere considerati non come incrementi moderni, ma piuttosto come le scoperte di significati originali fino a quel momento nascosta, [Kermode 1985, 75]. Nella nostra analisi sul finale inseriamo dunque la questione di come la formazione del mito (e delle narrazioni che si ritengono mitiche) si rapporti al concetto di finale. La prima risposta che fornisco riguarda il concetto di memoria e ricordo nostalgico. Proprio a questo proposito, un saggio di Hunt [2011] ripercorre questo nesso tra la rimembranza nostalgica la *fan culture* e la reiterazione affettiva nella storia dell'industria. In questo articolo, infatti, Hunt esplora due usi centrali della memoria narrativa nella cultura cinematografica dei fan: in primo luogo, le riviste dei fan riciclano e ribadiscono storie popolari di cinema, con dettagli estesi, aneddoti e storie di produzioni che servono per fissare certi testi come canonici, di culto o di un film classico mentre la nostalgia legittimante si pone come una modalità di lettura, in secondo luogo, i film sono storicamente posizionati in termini di un appello ai fan tramite la nostalgia come l'attivazione delle storie personali e affettive della ricezione piacevole della pellicola. Egli inoltre, esamina i vari modi in cui le riviste commerciali discorsivamente utilizzano la nostalgia nella loro mediazione tra i testi, le istituzioni e il pubblico dei fan. Al tempo stesso esplora anche in questo modo che la nostalgia risuona nell'ambito delle attività e dei discorsi di tifosi come si relazionano con la pellicola. La retorica della nostalgia e del viaggio compiuto insieme è affrontata, per esempio da Robert Allen [2010] nel saggio "Perpetually beginning until the end of the fair: The paratextual poetics of serialised novels" in cui si ricorda il caso dei lettori vittoriani che invece di consumare la narrazione nel formato più tradizionale di un romanzo in tre volumi, aspettavano. Questa attesa, però, era tutt'altro che passiva. Dalle pagine di recensioni alle cartoline fuori dalle vetrine, si "spargeva" la discussione. Questo è il nocciolo che ha creato il tipo di esperienza di lettura socializzato e legame tra autori e lettori (con le dovute differenze). Sia Dickens e Thackeray nelle loro prefazioni offrono il saluto ai lettori come se fossero amici che hanno viaggiato insieme, la retorica di intimità instaura un tipo di relazione emotivamente sincera con i suoi lettori. Tuttavia, se consideriamo paratesto non tanto come concetto spaziale, ma come trasformazione temporale in cui frammenti di testo contribuiscono ad una trasformazione della durata da *chronos* in *kairos*, le nozioni di chiusura non possono non solo possono essere soddisfatte, ma diventare centrali.

#### *Perdita della matrice narrativa*

La matrice narrativa che era alla base della costruzione per derivazione induce a valutare la permanenza come fenomeno che avviene o attraverso il multiplo o attraverso la serie. Solo questo approfondimento ci permetterà di passare dalla riflessione alla rifrazione e di introdurre il concetto di canone (come inteso nel fumetto e non nell'accezione precedente).

Il concetto di *fedeltà/presenza* ci serviva per comprendere la permanenza e il modo di rapportarsi al materiale esistente.

Il concetto di adattamento/fedeltà è visto al di là del contenutistico e solo come elemento che modella la morfologia del finale. Diciamo che il nesso adattamento/fedeltà ci ha permesso di introdurre il concetto di permanenza e di capire come esso (l'adattamento) sia una forma di permanenza attraverso il multiplo e la serie creata *ex-ante*. Questo tipo di strutturazione della permanenza valuta la stessa durata anche in termini di fedeltà. Ora, invece usciamo dalla permanenza tramite il multiplo e entriamo nella permanenza tramite la serie: un franchise più che ventennale come *James Bond*, non si allarga ma persiste, dura ma non cambia, si riconfigura in base ad un canone generato *ex-ante*, in cui il *type* non è nemmeno rintracciabile nei romanzi di Fleming ma in un mix di percezione del canone stesso e di compatibilità degli elementi con la formula. In questa idea di canone non si collezionano i lavori più rappresentativi rispetto all'idea originale, ma in base alle stesse coordinate che il canone ha costruito nel corso del suo sviluppo. Ciò porta a interessanti questioni circa la plausibilità (e non più la fedeltà) e le due saghe fantascientifiche più controverse sono *Star Trek* e *Guerre stellari*. Si ricorda anche la serie *Warcraft*, il cui canone è spesso soggetto a cambiamenti, a volte anche profondi, all'uscita di ogni nuova opera.

#### *Universi che si azzerano*

Se il canone passa dall'essere una forma dell'attenzione ad una forma di garante della compatibilità, rendiamo conto ora di due importanti eventi che ci permettono di capire la modalità di costruzione e di evoluzione in questo nuovo ambito produttivo: *Crisi sulle terre infinite* e *The New 52* che nella vastità dei discorsi sul fumetto mettono in luce la loro interessante posizione su espansione e allargamento.

I fumetti sono il luogo di enorme diversità, di innovazione e di sperimentazione, con un ricambio di storie altissimo e un costante inserimento di personaggi nuovi ma soprattutto mettono in scena una continuità che è difficile rintracciare in altri luoghi della produzione creativa. Essi sono il vero referente della serie televisiva statunitense post-network. *Star Trek*, uno dei più longevi franchise della televisione americana, risale alla metà degli anni 1960. I film di James Bond, attualmente il più lungo franchise nel cinema americano, risalgono ai primi anni 1960. *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, e *Capitan America* sono stati più o meno pubblicati con continuità dagli anni Trenta o dagli anni Quaranta. Decenni che vedono riconfigurazioni e variazioni nel modo in cui vengono interpretati i personaggi, drammatici cambiamenti negli stili, operazioni di *re-branding* e *rebooting*. Nonostante questo movimento costante dell'infrastruttura, ci si può allontanare e poi tornare dopo decenni ed essere reintrodotti ai protagonisti senza troppi sforzi [Kovacs 2010;

Berninger 2011]. Le procedure d'ingresso e la capacità di accogliere i lettori sono sempre ben funzionanti.

It is often this hope of rekindling something we once felt that draws us aging comic fans back to these titles. [...] When I remember my personal history of comics, so much of what I remember are iterative events, the routine patterns that surround comics consumption, rather than specific storylines or particular life experiences. [Jenkins, 2007; 67]

Ma cerchiamo un esempio specifico. *Crisi sulle Terre infinite* (*Crisis on Infinite Earths*, nota semplicemente come *Crisis* o anche *Crisi*) è uno dei primi crossover nel mercato fumettistico statunitense. Diviso in 12 numeri, è stato pubblicato dalla DC Comics nel 1985 (primo numero ad aprile, ultimo nel marzo dell'anno successivo) come primo tentativo di mettere ordine in una “elefantiaca e confusa continuity” [Wikipedia/CrisisOnInfiniteEarth; Thomas 2011]. Tale compito venne affidato a Marv Wolfman, sceneggiatore, e George Pérez, disegnatore. *Crisi sulle Terre Infinite* è una tabula rasa della propria storia editoriale, sovrappopolata di terre parallele e versione alternative degli stessi personaggi. L'obiettivo era la realizzazione di una storia che portasse tutti i personaggi pubblicati dalla DC Comics in cinquant'anni all'interno di una *continuity* che non prevedesse l'esistenza di realtà alternative.

Come sappiamo, i principali supereroi della DC Comics sono nati durante la golden age ('30 e '40) e durante gli anni cinquanta essa subì una profonda crisi e molte testate furono costrette a chiudere, salvo *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*). Sul finire del decennio furono reintrodotti molti degli eroi nati durante la *golden age*, ma con una nuova identità ed un nuovo costume. Il primo a subire questo processo di rinnovamento fu *Flash*, il secondo a portare questo nome. A seguire vennero rinnovati anche *Lanterna Verde*, *Freccia Verde* ed *Aquaman*, oltre ai tre eroi classici (*Superman*, *Batman* e *Wonder Woman*): era il prologo alla *silver age*, che si fa iniziare con *l'Uomo Ragno* e i *Fantastici Quattro*. In questi azzeramenti si originò la pratica dell'interazione tra il personaggio della “silver age” con quello della “golden age”. Durante la storia edita su *The Flash* n. 123, in Italia sul n. 20 di “Super Albo Nembo Kid”, Barry Allen incontrò Jay Garrick superando la barriera dimensionale che separava le due Terre e iniziando, così, una [...] puntuale convenzione: la riunione annuale dei supereroi delle due Terre per affrontare *Crisi* [Wikipedia/DcComics]. Con gli anni, la DC Comics acquisì numerosi altri universi editoriali, e quindi altre possibili Terre sulle quali far interagire i nuovi ed i vecchi eroi. I cross-over interdimensionali (noti anche come *team-up*) si moltiplicarono e le variazioni possibili nella vita degli eroi divennero sempre più difficili da gestire. *Crisis* doveva concludersi con il decimo capitolo e con l'esplosione che doveva azzerare completamente la *continuity* per ricominciare effettivamente dall'inizio: un nuovo mondo, nuovi eroi, nuove origini, pur restando con gli stessi nomi. La soluzione fu far restare in piedi un unico

universo con un'unica Terra, ma con incongruenze. Molti degli eroi delle Terre parallele, intrappolati in quest'unica Terra, portano il ricordo della Crisi appena passata. Ciò rese il *post-Crisis* difficile da gestire. Già fu molto complessa l'operazione di coordinazione delle serie in un editore che, a differenza della Marvel Comics, non prevedeva la figura del supervisore capo, ma ancor più difficile fu imporre ad alcuni sceneggiatori di abbandonare alcuni archi narrativi per ricominciare effettivamente da zero [Wikipedia/DcComics]. Infatti non tutti gli autori rinnovarono effettivamente i personaggi loro affidati. Non si riuscirono però a cancellare del tutto molte delle incongruenze della precedente continuity<sup>41</sup>, mentre altre se ne aggiunsero. A tale inconveniente si tentò di dare una soluzione (o quantomeno un argine) con l'altro cross-over cosmico, *Ora zero* (1994).

La casa editrice necessitava di una maggiore semplificazione del suo universo narrativo in maniera da poter attrarre nuovi e più giovani lettori. Alla realizzazione della storia, però, parteciparono, con vari aspetti differenti, Roy Thomas, esperto di continuity, in particolare di quella di Terra-Due e degli eroi Golden Age, Peter Sanderson, appassionato lettore dell'universo DC che fece la maggior parte del lavoro di ricerca storica, che venne completato da Robert Greenberger quando Sanderson passò alla Marvel Comics per fare un lavoro simile anche con quell'universo fittizio. Qualche anno dopo, nel 2005 con *Crisi Infinita*, sequel di *Crisi sulle Terre Infinite*, risistemò parzialmente il proprio multiverso. Superata la *Crisi Infinita*, si decise per un nuovo e più drastico riassetto: il super-reboot, innescato dall'evento editoriale *Flashpoint*<sup>42</sup> (maggio 2011), che ha dato vita a ben 52 nuove serie, le *New 52* (dal 2011). Il reset, il cui primo artefice è Geoff Johns, non ha però colpito tutti allo stesso modo e i personaggi in maggior salute, come Batman e Lanterna Verde hanno continuato la propria vita quasi come non fosse successo nulla, mentre altri sono più o meno ripartiti da zero, *Superman* e *Wonder Woman* inclusi, in una reinvenzione generale del proprio mito. Con *The New 52*, la D.C.Comics ha annullato tutti i suoi titoli, rilanciando 52 nuove serie con nuovi #1 e spazzando via la maggior parte della *continuity*. L'iniziativa ha avuto grande successo sul breve periodo e anche a un anno di distanza. Con *The New 52* (in italiano i nuovi 52), la DC Entertainment nel 2011 decise di rilanciare tutte le serie dell'Universo DC a fumetti della DC Comics, della etichetta

---

<sup>41</sup> Una soluzione che suona come una scusante per un evidente errore di *continuity* è quella dell'ipertempo. L'ipertempo, introdotto con Il Regno, è, semplicemente, una sorta di campo che permea l'universo DC e presenta tutte le variazioni possibili all'universo principale (ovvero tutte le storie mai scritte, *elseworlds* inclusi). A volte può succedere che il flusso dell'ipertempo interferisca con quello del tempo normale e quindi avvengono eventi apparentemente inspiegabili, ovvero i classici errori di continuity. L'idea, così messa, però non ottenne grande seguito ed è stata scarsamente utilizzata, preferendo, invece, aggiornare periodicamente le origini dei personaggi, riscrivendo alcune storie e calandole in contesti storici più vicini ai lettori. In questo senso sono state concepite storie come Robin: Anno Uno, Vittoria oscura, Superman: Rinascita. [fonte: Wikipedia/Crisis]

<sup>42</sup> Nel maggio 2011, inizia la miniserie dell'evento DC: *Flashpoint*, scritta da Geoff Johns: da questo crossover l'Universo DC esce completamente formattato, in uno dei Reboot fumettistici di maggior successo della storia editoriale americana. [wikipedia/GeoffJohns]

Wildstorm Productions e di parte dei personaggi della Vertigo. L'operazione è un reboot di tutte le storie e avventure dei supereroi e personaggi di contorno che hanno popolato le pubblicazioni DC Comics dal 1935 ad oggi [Wikipedia/New52].

I numeri #1 delle 52 serie vengono tutti esauriti con prenotazioni anticipate e la DC distribuisce delle seconde edizioni di tutte le serie, arrivando in taluni casi ad una terza e quarta ristampa. Il titolo di maggior successo è *Justice League* di Geoff Johns e Jim Lee che si piazza stabilmente in testa alle classifiche di vendita e vi rimane per diversi mesi consecutivi (supera le 200 mila copie vendute). In seguito alla chiusura delle 6 serie sopracitate, la DC lancia prontamente altre sei nuove serie mensili dimostrando di essere decisa nel mantenere sul mercato la distribuzione mensile di 52 collane. Le nuove serie vengono pubblicizzate come *The Second Wave of DC Comics* ed escono lo stesso mese con data di copertina luglio 2012.

La Marvel si trova in difficoltà a controbattere gli ottimi dati di vendita dell'evento *The New 52* e dal canto suo, con l'iniziativa *Marvel NOW!* (dal 2012) [Wikipedia/MarvelNOW!] ha allestito la ripartenza dal numero #1 di oltre venti testate e dunque ideale punto di aggancio per nuovi lettori. Non si tratta di un reboot, perché tutte le avventure precedenti continuano essere valide nella storia del personaggio, ma ogni serie (anche diverse la cui numerazione non è stata azzerata) prevede un taglio nuovo e di rottura rispetto al passato. La Marvel, in quest'idea di espansione e dilatazione, usava invece spesso il *What If?*. Per molti anni, infatti, *What If?* è stato il titolo di una collana speciale. E il *What If* è un punto importante di connessione con il concetto di PW che vedremo nel terzo.

#### *Dialettica fine/permanenza nella produzione con modalità oltre la derivazione*

I fattori che caratterizzano la dialettica in un momento di complicazione delle forme di produzione (abbandono della semplice modalità di produzione per derivazione) sono:

1. Il concetto di mito
2. la sua resa a bassa intensità
3. l'importanza dell'anello

Il primo fattore della dialettica *fine/permanenza* è il concetto di mito. Quello che vogliamo capire in questa sede è la sua relazione alla espansione e alla trasmissibilità e trasmissione della narrazione mitica. Il nodo analitico è rappresentato da questa mutazione: durante le narrazioni mitiche la statura mitica del personaggio non veniva intaccata (se si narrava la storia di Eracle, le azioni del personaggio rimanevano tali) nonostante si potesse aggiungere intorno una serie di proliferazioni periferiche (sotto il regime dell'eccentrica) che allargavano sì il mondo, ma non intaccavano la linea principale (già nota) al pubblico. Qui, il pubblico apprezzava la già nota

storia di Eracle, nonostante la conoscenza del finale, per la costruzione dell'episodio satellitare, per l'abbellimento della zona periferica. Ciò ci fa capire come, la dialettica *Episodes/Incidents* espandesse sì il mito, ma nella sua forma più esterna. La linea madre, nel momento di ripresa ciclica (stiamo concentrandoci sul modo di trasmissione della narrazione mitica) non era mai sottoposta ad espansioni. Ma nonostante ciò, la trasmissibilità del mito prevedeva che si traesse giovamento dall'ascolto della stessa storia per il processo di cesellamento dato dall'*ékphrasis*. Questo tipo di trasmissione del mito si traduce nelle narrazioni contemporanee. Come?

Nel romanzo, la condizione che caratterizza il personaggio è proprio quella del non sapere a cosa si va incontro (anche i fruitori) e la maggior parte dei lettori viene attirato dalla impossibilità di comprendere che cosa accadrà (ciò è mitigato dal genere). Questa idea, che secondo Eco, fa parte del modo in cui avviene la trasmissione nell'ambito del romanzo, ha riportato le narrazioni ad un livello più finalistico. Questo finalismo, adatto al romanzo e al cinema classico, si è spostato nelle narrazioni seriali (ma in parte). Esse, più che guardare al romanzo guardano al mito. Nelle narrazioni seriali a composizione ecosistemica esiste una linea matrice che dona una statura mitica (ovvero immutabile anche se in espansione) alle coordinate canoniche che fondano l'universo. Lo spostamento è dunque dall'attesa verso le azioni del personaggio (facilmente pensabili in ottica finalistica) all'attesa verso il comportamento dell'intero sistema-mondo, fatto di relazioni tra personaggi e ambienti (possibili grazie alla "mitizzibilità" del canone). Gli universi seriali possono attuare questo spostamento grazie alla loro discendenza dagli universi del fumetto; essi infatti, non sono più costruiti solo per espandere le linee periferiche (in un regime di continua ripresa e riproposizione), ma sono costruiti per espandere le linee narrative principali attraverso il ricorso all'idea di canone inteso come principio di *produzione compatibile*. Prendiamo in considerazione "Il mito di Superman" di Umberto Eco, da *Apocalittici e integrati* [1964, 219-261]. Il discorso sulla permanenza e sul finale (ma soprattutto sulla duratività) parte dall'assunto iniziale con con Eco parla della "innegabile connotazione mitologica del personaggio" e da questo si sviluppa alla ricerca delle strutture narrative attraverso le quali il "mito" viene quotidianamente o settimanalmente offerto al suo pubblico. La differenza che rintraccia Eco è nel modo di trasmissione; egli infatti non accomuna il modo di trasmissione di Superman con quello delle figure tradizionali quali gli eroi della mitologia classica. Questo tipo di impostazione per comprendere come si struttura e dove guarda la "trasmissione" è funzionale al nostro discorso sulla permanenza. Per quanto riguarda la mitologia classica:

L'immagine religiosa tradizionale era quella di un personaggio, di origine divina o umana, che nell'immagine rimaneva fissato nelle sue caratteristiche eterne e nella sua vicenda irreversibile. Non era escluso che dietro al personaggio esistesse, oltre che un insieme di caratteristiche, una storia: ma la storia si era già definita secondo

uno sviluppo determinato e veniva a costituire la fisionomia del personaggio in modo definitivo [222].

In altri termini, una statua greca poteva rappresentare Ercole o una scena delle fatiche di Ercole; in entrambi i casi, nel secondo più che nel primo, Ercole veniva visto come qualcuno che aveva avuto una storia e questa storia caratterizzava la sua fisionomia divina. Comunque la storia era avvenuta e non poteva più essere negata. Ercole si era concretato in uno sviluppo temporale di eventi, ma questo sviluppo si era concluso e l'immagine simboleggiava, col personaggio, la storia del suo sviluppo, ne era la registrazione definitiva e il giudizio.

Il personaggio dei fumetti nasce invece, secondo Eco, nell'ambito di una civiltà del romanzo. Il racconto in auge presso antiche civiltà era quasi sempre il racconto di qualcosa già avvenuto e già conosciuto dal pubblico che non pretendeva di sapere qualcosa di assolutamente nuovo, ma di sentir raccontare in modo piacevole un mito, ripercorrendo lo sviluppo conosciuto del quale ogni volta poteva compiacersi in modo più intenso e ricco. Le varie aggiunte e gli abbellimenti romanzeschi non mancavano, ma non intaccavano la definitività del mito narrato. Non diversamente funzionavano i racconti plastici e pittorici delle cattedrali gotiche o delle chiese rinascimentali e controriformistiche. Si narrava, spesso in modo drammatico e mosso, il già avvenuto. Nelle narrazioni seriali contemporanee, l'espansione non avviene solo nelle linee periferiche ma anche nel nucleo centrale grazie al canone che agisce come motore di produttività e garante di plausibilità.

La tradizione romantica offre invece un racconto in cui l'interesse principale del lettore viene spostato sull'imprevedibilità di quello che avverrà, e quindi sull'invenzione dell'intreccio, che viene a porsi in primo piano. La vicenda non è avvenuta prima del racconto; avviene mentre si racconta, e convenzionalmente l'autore stesso non sa cosa succederà.

Secondo Eco, questa nuova dimensione del racconto viene pagata con una minore "mitizzabilità" del personaggio (nel caso della serialità, ci spostiamo ad una minore mitizzabilità del personaggio ad una maggiore mitizzabilità dell'universo resa possibile dal canone come principio di compatibilità, e.g. *Doctor Who*, *Il Trono di Spade*). Il personaggio del mito incarna una legge, e deve in una certa misura essere quindi prevedibile, non può riservarci sorprese, se non nelle periferie; il personaggio del romanzo vuole essere invece un uomo come tutti noi, e quello che potrà accadergli è altrettanto imprevedibile di quello che potrebbe accadere a noi. Il personaggio assumerà così quella che Eco chiama "un'universalità estetica, una sorta di compartecipabilità, una capacità di farsi termine di riferimento di comportamenti e sentimenti che appartengono anche a tutti noi, ma non assume l'universalità propria del mito, non diventa il geroglifico, l'emblema di una realtà soprannaturale, perché esso è il risultato della resa universale di una vicenda particolare" [226]. A questo punto, che tipo di statuto ha



invece il personaggio mitologico del fumetto? E con esso, che tipo di statuto ha il personaggio delle serie post-network? Esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive, e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile (ed è quello che accade per la figura di *Superman*); ma poiché è commerciato nell'ambito di una produzione "romanzesca", deve essere sottoposto a quello sviluppo che è caratteristico, come abbiamo visto, del personaggio del romanzo. Questa doppia spinta individuata da Eco rimane anche nella duplice spinta rimasta anche nelle narrazioni seriali.

Il canone qui non è più nel senso classico del termine, ma si apre a dinamiche di produttività che prendono dai *comics* (abbiamo visto i reboot di DC Comics e Marvel). Per risolvere una situazione del genere si hanno compromessi di vario tipo, il caso di *Superman* è emblematico perché con esso ci troviamo di fronte all'esempio limite, il caso in cui il protagonista ha in partenza e per definizione tutte le caratteristiche dell'eroe mitico, trovandosi nel contempo immesso in una situazione romanzesca di stampo contemporaneo. Eco definisce Superman come qualcosa che

deve dunque rimanere inconsumabile e tuttavia consumarsi secondo i modi dell'esistenza quotidiana. Possiede le caratteristiche del mito intemporale, ma viene accettato solo perché la sua azione si svolge nel mondo quotidiano e umano della temporalità. Il paradosso narrativo che i soggettisti di Superman devono in qualche modo risolvere, anche senza esserne consci, esige una soluzione paradossale nell'ordine della temporalità [230]

La doppia spinta la si ritrova nel modo di permanenza dei ceppi narrativi serializzati che contemporaneamente riescono a rispettare alcuni principi della trasmissione sia del mito che del romanzo (allargamento tramite *ékphrasis*, allargamento in base ai principi del canone).

Una di queste possibilità di allargamento grazie ai principi del canone parte da un discorso sulla temporalità come struttura della possibilità, ovvero il problema:

del nostro muoverci verso un futuro, avendo alle spalle un passato; e sia che questo passato venga visto come blocco rispetto alla nostra libertà di progettare (progetto che ci impone in definitiva di scegliere ciò che siamo già stati), sia che sia inteso come fondamento delle possibilità a venire, e quindi possibilità di conservazione o mutamento di ciò che si è stati, entro limiti determinati di libertà, ma pure sempre in termini di processo e di operatività progrediente e positiva [...] [230].

In *Superman* entra dunque in crisi una concezione del tempo, si frantuma la struttura stessa del tempo, e ciò "non avviene nell'ambito del tempo di cui si racconta ma del tempo in cui si racconta". Come abbiamo visto prima nella storia della DC e le sue successive riaccensioni, le storie in "altri universi" erano espedienti tipici e frequentati. Le storie si sviluppano così in una sorta di clima onirico - del tutto inavvertito dal lettore.

## Sostiene Eco:

Avviene quindi che a lato delle storie di Superman si raccontino le storie di Superboy, vale a dire di Superman quando era ragazzo, o di Superbaby, e cioè Superman da piccolissimo. Che a un certo punto sia apparsa in scena anche Supergirl, una cugina di Superman anch'essa scampata dalla distruzione di Krypton, e che quindi tutte le vicende concernenti Superman vengano in un certo modo "ridette" per tener conto anche della presenza di questo nuovo personaggio che non era stato menzionato fino ad ora, si dice, perché viveva sotto mentite spoglie in un collegio femminile, attendendo la pubertà per poter essere presentata al mondo; ma si torna indietro a raccontare in quali e quanti casi essa, di cui non si era detto nulla, si fosse tuttavia trovata presente a molte delle avventure in cui avevamo visto coinvolto il solo Superman. Si immagina, attraverso la soluzione di viaggi nel tempo, che Supergirl, contemporanea di Superman, possa incontrare nel passato Superboy e giocare con lui; e persino che Superboy, superata per puro incidente la barriera del tempo, si incontri con Superman, e quindi col se stesso di molti anni dopo. Ma poiché anche un fatto del genere potrebbe compromettere il personaggio in una serie di sviluppi capaci di influenzare le sue azioni successive, ecco che, finita la storia si insinua il sospetto che Superboy abbia sognato, e si sospende l'assenso a quanto è stato detto [231]

Su questa linea la soluzione più originale è indubbiamente quella degli *imaginary tales*, quel "what if" che sviluppa la storia in tutte le sue implicanze drammatiche ma alla fine si avverte: "badate, questa era una storia "immaginaria" che in verità non si è verificata" [232].

Gli *imaginary tales* sono frequenti, e così gli *untold tales*, vale a dire i racconti che concernono avvenimenti già raccontati, ma in cui "si era trascurato di dire qualcosa", per cui li si ridice sotto un altro punto di vista, scoprendone aspetti laterali.

In questo bombardamento massiccio di avvenimenti che non sono più collegati da alcun filo logico e non sono più mutuamente dominati da alcuna necessità, il lettore, naturalmente senza avvedersene, smarrisce la nozione dell'ordine temporale. E gli accade di vivere in un universo immaginativo in cui, a differenza di quanto accade nel nostro, le catene causali non siano aperte (A provoca B, B provoca C, C provoca D e così via all'infinito) ma chiuse (A provoca B, B provoca C, C provoca D e D provoca A), e non abbia più senso quindi parlare di quell'ordine del tempo in base al quale descriviamo abitualmente gli accadimenti del macrocosmo [233].

Secondo Eco [258], Superman si sostiene come mito solo se il lettore perde il controllo dei rapporti temporali e rinuncia a ragionare in base ad essi, abbandonandosi così al flusso incontrollabile delle storie che gli vengono dette e mantenendosi nell'illusione di un continuo presente. Poiché il mito non è isolato esemplarmente in una dimensione di eternità ma, per essere partecipabile, deve essere immerso nel flusso della storia in atto, questa storia in atto viene negata come flusso e vista come presente, immobile.

Gli universi seriali che guardano al fumetto si espandono non solo allargando le linee periferiche (come accadeva al mito dove lo statuto

mitico apparteneva al personaggio ed era immutabile) ma si espandono anche nelle loro principali dal momento che il canone si è trasformato in principio produttivo (i.e., senza un canone forte non si potrebbero creare gli *imaginary tales* e i *what if?*). Nel momento della ripresa ciclica, della permanenza e della ripresa, dunque: se il mito aveva l'espansione solo a livello periferico (o prevedeva una continuazione) e il romanzo era teleologico, il fumetto unisce le due (l'espansione della linea del personaggio con retaggio teleologici e l'espansione della linea del mondo). Le narrazioni seriali ecosistemiche, in diretta discendenza dalla dinamiche dei *comics* si comportano alla stessa maniera, grazie alla mutazione dell'idea di canone come principio produttivo (alla base della plausibilità delle espansioni sia lato *corporate* che lato *grassroots*).

#### *Mito a bassa intensità*

Ma quale aura mitica prendono in prestito le narrazioni che, non sono mitiche, ma vengono fruite come tali? Come afferma Roland Barthes in *Miti d'oggi* [1975, 191] il mito non può "essere un oggetto, un concetto, un'idea: bensì un modo di significare, una forma". E ancora

il mito non si definisce dall'oggetto del suo messaggio, ma dal modo in cui lo proferisce [...] Tutto dunque può essere mito? Sì, a mio avviso, perché l'universo è infinitamente suggestivo. Ogni oggetto del mondo può passare da un'esistenza chiusa, muta, a uno stato orale [192].

Per avvalorare la nostra tesi sulla riscoperta dell'acroamatica, citiamo *Il secolo dei media*, in cui Ortoleva delinea i tratti di una antropologia della ridondanza [2010, 72]. Lo studioso cerca di tracciare un quadro antropologico delle trasformazioni prodotte da una comunicazione ubiqua, multipla e ridondante. Per capire che cosa caratterizza la comunicazione, Ortoleva distingue le seguenti categorie

- i processi legati alla *banalizzazione* di forme espressive e situazioni comunicative un tempo riservate a occasioni e soggetti relativamente rari;
- i processi legati alla *ripetizione* spesso cumulativa e ossessiva di alcuni simboli;
- i processi (che definiamo *immersivi*) legati alla compresenza di diversi media in uno stesso momento e in uno stesso spazio e allo sviluppo di interfacce interattive;
- i processi legati all'*invasività* dei media anche in spazi e forme che in precedenza non ne erano toccati;
- i processi legati al mutare del rapporto tra corpo umano e tecniche del comunicare [2010, 73]

Ortoleva si preoccupa di mettere a fuoco una classe di processi legata alla frequente ripetizione di uno stesso messaggio nel sistema dei media: la pura e semplice potenza cumulativa [79] e il più ovvio dei processi di ripetizione, l'iterazione serializzata (Ortoleva riporta come esempio della famosa foto di Nick Ut e della foto di Frank Rosenthal, e il suo porsi immediato come ideogramma). Quello che è interessante notare è una peculiarità della cultura contemporanea e in particolare novecentesca: il formarsi e il sedimentarsi di quella che possiamo chiamare una *mitologia a bassa intensità*. A differenza dei miti classici, a ripetersi è la formula, anziché la singola storia: sono le situazioni e i tipi anziché i nomi e i personaggi [Ortoleva, 2010, 82]. Nella mitologia a bassa intensità, basata sull'accumulo ripetitivo degli atti di consumo, ciò che cambia la valenza della ripetizione è la fisionomia del fruitore: *bricoleur*, produttivo, come nella mitologia classica c'era sempre spazio per il narratore orale che si appropriava del mito prestandogli le proprie parole. È un fruitore che colma le lacune del racconto, le integra con "la competenza fatta di decine di storie simili già viste, di abitudini già acquisite" [83]. Questi effetti sono alla base della dialettica tra fine/permanenza in cui l'accumulo e l'abitudine formano ripetizioni e formule mitiche. La bassa intensità mitica è dunque spostata verso la formula mitica (che ormai è un mix tra i due modi di trasmissibilità che abbiamo evidenziato a partire da Eco). Ciò richiama molto l'approccio di Fiske [1989] sui testi che consentono la produzione. Ma il livello è qui duplice. Ortoleva infatti pensa all'estremo approdo della mitologia a bassa intensità e lo rintraccia nel reality televisivo, "dove è la vita stessa che acquista un senso nel conformarsi agli standard cento volte ripetuti, non tanto dall'esperienza come tale, ma quanto dalla narrazione televisiva già vista" [82]. Per la formazione della nuova acroamatica (in cui il dialogo vivo crea e arricchisce l'argomento) è necessaria precisamente la dinamica tra visto/non visto che induce alla produttività (dialogica). Secondo Fiske [1989, 104-106], alcuni testi della cultura popolare (tra i quali anche i film e le serie tv) sono più concordi alla produzione di significati complessi. Fiske identifica questi prodotti come "testi produttivi" cioè adatti alla produzione popolare poiché sono sprovvisti di una fine definita e chiusa, integrano al loro interno dei buchi narrativi sufficientemente ampi affinché un nuovo testo ne possa colmare il vuoto, e sono contraddistinti da una naturale polisemia in grado di contenere virtualmente una molteplicità di significati eccedente qualsiasi possibilità di controllo. L'apertura e l'ambiguità semantica e i "finali socchiusi" fanno sì che i testi diventino degli stimolatori di senso e di piacere in grado di produrre soluzioni consone all'ideologia dominante e alle industrie culturali, ma allo stesso tempo lasciando emergere prospettive di lettura e usi non previsti dei testi proposti. Le mancanze narrative acconsentono da un lato ai fruitori di inserirsi nel testo colmando la lacuna attraverso un lavoro di interpretazione, ma contestualmente, si rivelano utili accorgimenti per innescare narrazioni multilineari e multicanale basate sulla logica della

serializzazione. In questa seconda accezione il film diventa un oggetto in continua estensione: in potenza continuamente espandibile e rinnovabile, e in grado di canalizzare fasce di pubblico da una piattaforma a un'altra.

Attraverso la mitologia a bassa intensità abbiamo la seguente caratteristica:

1. *Produttività*. Attraverso la produzione di testi derivati (*fan fiction, fan art, fan movies*) da altri testi appartenenti alla cultura popolare, i fan smettono di essere un'audience e diventano parti rilevanti nella determinazione dei significati dei testi e della loro circolazione. Questa forma di azione ha conseguenze su due livelli. Per prima cosa, si assiste a una ridefinizione dei ruoli e delle posizioni di produttori e consumatori. Attraverso queste dinamiche di dialogo, i produttori hanno l'occasione di testare con più efficacia le aspettative delle audience. Inoltre, le competenze diffuse, le tecnologie *prosumer* e la *mentorship* informale che caratterizza le community di fandom, hanno facilitato la circolazione di contributi generati dal basso. L'uso di un testo risulta prioritario rispetto alle possibili interpretazioni: si passa da una "produttività semiotica" a una "produttività testuale". In secondo luogo, le pratiche di fandom fluidificano le presunte distinzioni tra cultura alta e cultura bassa mettendo in crisi le tradizionali gerarchie culturali.

La mitologia a bassa intensità non richiede, dunque, alcuna forma di fede, solo la sospensione volontaria dell'incredulità: una fede poco impegnativa per un mito sempre uguale ma anche sempre un po' nuovo. Accanto ai miti a bassa intensità, l'effetto-ripetizione si fa sentire in un campo, che è decisivo quanto poco notato: quello delle abitudini. Ortoleva tratteggia un cambiamento decisivo per comprendere cosa accade nella riconfigurazione del finale; lo studioso parla di come la ripetizione può sostituire in pochi anni abitudini secolari, "può costruire essa stessa abitudini, di comunicazione e di vita, può diventare la pietra angolare della comunicazione e della vita stessa" [84]. Con l'effetto che al culmine di questo processo di deritualizzazione nascono nuove forme di ritualità: cerimoniali fondati non tanto sulla condivisione di valori, tanto sul radicarsi "magari effimero ma dilagante, di abitudini comuni" [84]. Culti dedicati a oggetti sempre diversi, ma basati su modelli sostanzialmente ripetitivi che però si spostano in diverse temporalità. Quella tra *chronos* e *kairos* che vediamo nel dettaglio.

### *Thinking in circle*

Dopo il mito e la bassa intensità, dobbiamo aggiungere alla nostra griglia interpretativa, quel discorso sulla temporalità che Kermode fa nel suo *The Sense of Ending* [1972]. Questa costruzione di una griglia si compone di diversi riferimenti e cerca di rintracciare dei pattern all'interno del processo attraverso cui noi intendiamo la costruzione della narrativa; anche perché come ne parlava Kermode

make considerable imaginative investments in coherent patterns which, by the provision of an end, make possible a satisfying consonance with the origins and with the middle [17].

Si tratta di un luogo comune giustificabile osservare che la mente umana sembra essere essenzialmente "alla ricerca di pattern", e che un processo fondamentale attraverso il quale ordiniamo le nostre percezioni è attraverso la costruzione di narrazioni. Allo stesso tempo, esaminando questa relazione nel contesto di diverse idee di durata, come le nozioni di *kairos* e *chronos* utilizzate da Frank Kermode, si può suggerire un quadro teorico per unire la fruizione della storia a diversi modelli di temporalità. La metafora dell'orologio di Kermode permette di riconcettualizzare in termini temporali, concentrandosi sui momenti di produzione testuale e di ricezione testuale.

Ciò significa che, a differenza del gap temporale disorganizzato tra il *tock* e *tick*, il gap temporale tra *tick-toc* è "caricato di durata significativa" [45]. Kermode fa una analogia tra il suo *tick-toc* e ciò che noi chiamiamo trama, suggerendo che ciò che è comune ad entrambi è "un'organizzazione che umanizza il tempo dandogli forma" [45].

Inoltre, è grazie alla comprensione di questo tipo di processo che si può cominciare a dare un senso al rapporto tra testo e paratesto. Mentre queste categorie sono certamente meno stabili di quanto Genette presuma [1981], esse sono ontologicamente interdipendenti, connesse l'una all'altra nello stesso modo in cui il *tick* e *tock* di Kermode sono differenziati, e contemporaneamente definiti, da "un particolare tipo di mezzo" [45].

Questo "mezzo" è l'elemento chiave di qualsiasi senso di trama, perché è "depurato della cronicità semplice" e trasformato da "semplicemente successivo" ("simply successive") a qualcosa di intimamente interessato con il passato e il futuro. In altre parole, "ciò che era *chronos* diventa *kairos*" con Kermode che definisce quest'ultima come "un punto nel tempo pieno di significato, caricato di un significato che deriva dalla sua relazione sino alla fine" [47].

Che forme prende questo intervallo? Perché il ricorso all'anello?

Se abbiamo parlato di modo di costruzione per derivazione, e poi per parallelo (le prime forma di transmedia), con l'influsso delle *ring composition* possiamo avvicinarci sì alla costruzione ecosistemica ma contemporaneamente comprendere le eredità di dimensioni arcaiche che impattano in maniera considerevole sulla costruzione dei nuovi modelli.

Vogliamo non considerare gli universi come anelli, ma vogliamo inserire nella griglia di analisi questo importante "retaggio" che, nella sua forza, ci permette di comprendere dove sia situato il senso e pone un ulteriore tassello alla nostra obiezione alla teleologia e alla comprensione dei diversi livelli di permanenza.

La studiosa a cui ci riferiamo per comprendere l'eredità di questa forma e che cosa ci dice sulla formazione dei cicli, è Mary Douglas, antropologa

che, tra gli altri fondamentali scritti, ha prodotto molti studi seminali relativi alla interpretazione biblica con particolare attenzione ai generi rituali. In *Thinking in Circles*, si basa su alcuni dei suoi lavori precedenti, tra cui *In the Wilderness* [1993] e *Levitico come letteratura* [1999]. Nel suo libro *Thinking in Circle*, si occupa di *ring composition* definendole come fondamentalmente dei chiasmi complessi. Spiega che la distinzione principale tra un chiasmo semplice (per esempio, AB-B'-A 'o ABCD-C'-B'-A') e una composizione ad anello è che in quest'ultima, la sezione centrale (D) rafforza la retorica e temi del quadro esterno (A e A '). Tali composizioni ad anello si trovano in tutta la letteratura antica del Mediterraneo orientale (come l'*Iliade*) e anche in "moderne" composizioni (come il *Tristram Shandy* di Sterne, e a ben guardare anche in *Harry Potter, Lost, Alias*). Douglas esplora i passaggi più piccoli come il racconto dell'Eden (Gn 2-3), il sacrificio di Isacco (Gen 22), il racconto di Balaam (Nm 22-24), ed esplora più testi, come l'intero libro dei Numeri. In realtà, la sua analisi della struttura del libro dei Numeri è il contributo più importante di questo lavoro. Douglas afferma che le composizioni ad anello sono diffuse in tutto il mondo, non solo in alcuni posti derivanti dal Medio Oriente. È una costruzione di parallelismi che deve aprire un tema, svilupparlo, e avvolgersi intorno ad esso portando la conclusione di nuovo all'inizio. "Sembra semplice" afferma Douglas, ma, "paradossalmente, la composizione anello è estremamente difficile per gli occidentali da riconoscere. E questo per me rimane un mistero" [2007, X]. Apparentemente, "quando gli studiosi occidentali percepiscono i testi come farrinosi, è perché non riconoscono questo metodo di costruzione" [X]. Mary Douglas ha così introdotto un particolare: l'importanza nella *ring composition* è nel mezzo.

Un lettore che legge un anello come se fosse una composizione lineare retta mancherà il significato [X].

Questa indicazione induce a pensare ad un parallelismo. Di solito chi affronta in maniera lineare la composizione a universo ne mancherà il significato. Non ho la certezza che i nostri universi seriali si comportino come degli anelli, servirebbe l'analisi specifica e approfondita. C'è però, un fattore "anello" blando che è immediatamente riconoscibile, ed si rintraccia nel tentativo di far coincidere la fine con l'inizio (pensiamo a *Lost* o *Alias* ai loro finali di serie che usano l'anello non come struttura compositiva ma come figura retorica e stilistica). Se non si percepisce l'anello e il suo nodo centrale che fa da *turning point*, il testo viene gravemente frainteso, la composizione viene classificata come carente nella sintassi [2007, X]. Ma cosa si intende esattamente per anello? E perché inseriamo questo contributo analitico al nostro cammino verso la definizione di fine negli universi seriali?

Prima di tutto, l'anello si caratterizza per una scrittura "frontonale" (pedimentale) che significa una scrittura che arriva fino a un punto centrale, fa un giro, poi va giù, passo dopo passo dall'altra parte, come ad ampia frontoni sulle porte. "Frontonale", un altro nome per il chiasmo, si applica solitamente a pezzi brevi di scrittura, mentre la Douglas lo usa per testi più o meno lunghi. Una delle caratteristiche che emerge è che nell'anello "la fine è diversa dal completamento, la prima è difficile, e impossibile il secondo" [2007, XII].

Questo tipo di differenza e problema ricalca in maniera molto convincente quel oscillamento tra *overdesign* e *lacuna* negli universi narrativi (che tornerà nel capitolo successivo) in relazione al finale. Ci interessa perché nelle parole della Douglas, l'anello è un dispositivo di inquadratura il cui criterio minimo prevede che la fine si unisca all'inizio. Il collegamento tra un punto di partenza e fine crea un involucro che contiene tutto ciò che c'è tra le frasi di apertura e la conclusione e la regola per chiudere l'anello conferisce al lavoro unità, ma provoca anche tutti i problemi che un altro insieme di regole è stato progettato per risolvere [2007, 1]; per questo motivo ci sembra un modello da tenere in considerazione.

Quello che ha in mente Douglas quando si riferisce alla *ring composition* è la grande scala, la versione "blow up" della struttura pedimentale. Esattamente come la scalabilità che vedremo essere un criterio base per la costruzione degli ecosistemi narrativi (e il suo "mezzo").

La versione micro può dipendere da ripetuti *cluster* di parole chiave per il riconoscimento della struttura (una sorta di ridondanza narrativa come accade nell'*overdesign* dei mondi narrativi). La macro-composizione deve organizzare versi interi e paragrafi prima in un ordine e poi di nuovo in ordine inverso (la struttura speculare di molti episodi/interfaccia in cui le azioni sono rovesciate). Ma c'è da attestare che le composizioni di grandi dimensioni costruite in questo modo non hanno avuto buona ricezione in Occidente. La forma, infatti, ha avuto una storia di incomprensione e di disprezzo [2007, 3]. E la serialità, nella sua organizzazione sia per parallelismo o ecosistema, se non vista con alcune particolari caratteristiche, può essere poco apprezzata (nel caso dell'ecosistema, ma lo affronteremo dopo, è il fattore "atmosfera" e debolezza di alcuni particolari nessi causali che viene additata come debole non riconoscendo che i meccanismi non rientrano nel finalismo ma nella costruzione ad anello, o nella sua trasmissione più blanda).

Roman Jakobson [1983] ha descritto il parallelismo come "un sistema di corrispondenze stabili" nella composizione e l'ordine degli elementi a diversi livelli: la *ring composition* è parallelismo con una differenza importante. Si basa sul parallelismo nel senso immediato poiché una sezione deve essere letta in connessione con un'altra che è parallela perché riguarda situazioni analoghe o antitetiche [Douglas 2007, 6]. Ma esattamente come il passaggio dalla costruzione in parallelo alla costruzione per ecosistema, un anello è molto più interessante di una



successione di parallelismi che sono semplicemente disposti consecutivamente. Secondo Mary Douglas, il più importante passaggio nella costruzione è il caricamento del messaggio principale sulle strofe centrali. Riporta la Douglas “molti lettori moderni sono delusi e anche infastiditi da tali ripetizioni e goffaggine apparente”. L'accusa che si muove è la mancanza di una struttura coerente (proprio perché anche l'anello non è, ovviamente, lineare e sequenziale) e la struttura episodica è vista come mancanza di coerenza profonda [2007, 8]. Attaccato con accuse tipo "ripetizione", "goffaggine", "episodica", la denuncia della incoerenza è all'ordine del giorno in chi non riconosce questa struttura millenaria.

La novità è quindi una organizzazione altamente complessa di carattere stratificato con rapporti multipli, i cui modelli sono impostati all'inizio del testo da una piccola unità (per esempio, un prologo o il primo capitolo) che si ripete, con varianti testuali, in unità maggiori tutto il testo. Questo anticipa un'altra caratteristica che è quella della sazietà (*repletion*), fondamentale per gli anelli. La variante dell'anello ereditata negli universi seriali contemporanei si compone attraverso la ridondanza. Ma la maggior parte della produzione applica moderni standard letterari, concentrandosi su trame, temi e personaggi. Raramente, secondo la Douglas, si mostra interesse per la macro-struttura di un testo lungo. Quando si dice qualcosa a proposito del parallelismo (che però non è nemmeno il *quid* dell'anello) riguarda pezzi molto brevi, poche righe. E invece di essere percepito come un ritorno alle origini bibliche, vengono additati con i termini “disordine e caotico, con dispregiativi come disordinati, maldestro” [10]. Lo studioso Weightman [in Douglas, 2002] lo menziona chiamandolo "sconnesso", “un oceano senza strade”, “privo di una rigida cornice” [2007, 10]. Tra speculazioni sull'origine di questo complesso sistema retorico, un'opinione comune è che si tratta di momenti pre-letterari in cui la struttura pedimentale era necessaria alla memoria dei bardi. Ma Douglas è più preoccupata a sottolineare la funzione *esegetica* della composizione dell'anello. “Essa controlla il senso, limita ciò che si dice, e così facendo espande significati lungo i canali che ha scavato” [11]. La struttura traccia delle coordinate per l'espansione, dunque. Esattamente come la “bibbia transmediale” scava le possibilità per l'ecosistema.

Ring composition is not poetry but it puts syntactic-like restrictions on the writer. It is worth pausing to reflect on why restraints are necessary. [2007, 12]

Un altro dei suoi vantaggi è che si tratta di una forma di gioco, dà il piacere di un gioco per il compositore e il lettore. “The more the story is already familiar, the more the sense of surprise at the density of meaning that is packed into this form” [12]

E ancora

If ring composition is really rooted in our universal mental heritage, why do we have to have all this explained? Why do we ourselves not compose ring structures all the time? and everywhere? Parallelism has had a universal distribution over the globe, so why does it feebly give way to other compositional forms? Why do the old-fashioned rings no longer make sense? More directly to my theme, why do ring compositions get so badly treated by Western scholars? And going back a step further, why are ring compositions so difficult for us to read? [2007, 31]

Se vogliamo essere più precisi su ciò che rende un testo un anello, dobbiamo comprendere che la definizione è frustrata dalla grande varietà di strutture ad anello, alcune abbastanza libere, alcune molto severe. Sappiamo già che una composizione anello si riconosce poiché il finale, tornando indietro, corrisponde all'inizio. Da questa funzione deriva il nome "anello", ma ci sono altre caratteristiche di composizione. Prima di tutto, l'importanza del *mid-turn*. Il *mid-turn* è scritto perché abbia corrispondenze sia con il prologo che con il finale. "Quando l'intera poesia o un libro si raccoglie al centro, e di cui ancora una volta, alla fine, il risultato è una composizione ben integrata" [33].

Proprio perché l'importanza sta nel mezzo, la fine che coincide con l'inizio si pone in un registro diverso "non narrativo". La chiusura formale per essere *anello* sarebbe un requisito facile. Ma la svolta e la chiusura con ritorno all'inizio si pongono come nella più comune regola per qualsiasi composizione: un inizio, un centro e una fine. Ma, la chiusura non è l'unica condizione, né tantomeno la principale, per un anello. In sostanza, la composizione *anello* è una doppia sequenza di analogie [2007, 34] che rendono la fine difficile, ma la chiusura ancora più ostica. Se questa è la base per identificare l'anello, possiamo affermare che alcune sue derivazioni e discendenze si sono posizionate all'interno dell'ecosistema. L'allontanare la fine come momento decisivo rafforza l'importanza delle chiusure non narrative e la loro necessaria presenza nelle composizioni complesse contemporanee. Ma vediamo le regole che Douglas individua per costruire un anello.

1. Esposizione o prologo: è necessario suddividere il testo in due metà: Se la fine sta per unirsi all'inizio della composizione a un certo punto è necessario che compia una svolta verso l'inizio. La convenzione disegna una linea immaginaria tra la metà e l'inizio, che divide il lavoro in due parti, la prima, in uscita, la seconda, di ritorno. In un lungo testo è importante accentuare la svolta per timore che il lettore frettoloso la perda, poiché se ciò avvenisse, il resto delle corrispondenze accuratamente bilanciate verrebbe perso.
2. Sezioni parallele, ovvero indicatori per marcare le scene singole.
3. Carico centrale: la svolta dell'anello è equivalente al termine medio, C, che è il termine centrale di un chiasmo, AB/C/BA. Di conseguenza, la maggior parte del resto della struttura dipende da una ben marcata svolta che dovrebbe essere inconfondibile. Un indizio che il centro è stato

raggiunto è dato dall'utilizzo di alcuni degli stessi gruppi di parole chiave che sono stati trovati nell'esposizione. Poiché anche il finale si accorda con l'esposizione, la svolta mediana tende ad essere in accordo con entrambi. Quindi il pezzo è densamente interconnesso.

4. Anello nell'anello: questa pratica rende la forma ad anello ideale per le narrazioni che incorporano altre storie. Per esempi di anelli all'interno di un anello, bisogna fare riferimento alle storie dello scudo di Achille nell'Iliade, di Balaam nel libro dei Numeri, e Isacco nella Genesi (che sono in linea con l'*ekphrasis*, una sorta di apertura e sospensione digressiva, un allargamento delle periferie testuali).

5. Chiusura a due livelli: con l'adesione con l'inizio, il finale segnala inequivocabilmente un senso di completamento. È riconoscibile un adempimento della promessa iniziale, si ritorna all'inizio del processo tramite un ordinamento inverso. Ma ciò non produce una chiusura ferma.

La sezione finale segnala il suo arrivo alla fine usando alcune parole chiave dall'esposizione. Ripetizioni verbali indicano che la prima e l'ultima sezione corrispondono in altri modi. All'esposizione iniziale deve corrispondere il finale. La chiusura dell'anello implica una chiusura degli eventi narrativi? Se è così, è la chiusura definitiva? La serie di anelli può portare la sensazione di essere catturati in anelli successivi senza fine. Tutte le prospettive possono essere fissate alla fine, come erano annunciata all'inizio. Inoltre: "In some cultures it may be usual for the story to have shown transformations along the way, so that after the end more transformations may be expected. By the end of Numbers many subplots have opened, developed, and ended" [40]. La struttura ad anello stessa, dunque, suggerisce una cosmologia di eterno ritorno, o potrebbe suggerire finale e di rinnovamento [2007, 40].

The ring structure itself may suggest a cosmology of eternal return, or it could suggest ending and renewal. [2007, 40]

L'impressione generale è che l'anello sia una forma letteraria che è utile alla riflessione e che stabilisce una visione a lungo raggio.

### *Non sono anelli*

Non si può sapere se un anello chiuso offre una filosofia di chiusura e un finale fisso, o se il cerchio è visto come parte di una serie ciclica che torna sempre allo stesso posto. Il mito dell'eterno ritorno può essere adottato per essere di conforto e di stabilizzazione, ma può essere visto come una trappola frustrante. In alternativa, è ugualmente possibile per ogni finale l'apertura su un nuovo anello, una filosofia di rinnovamento e rigenerazione. Jakobson suggerisce che una serie di convenzioni *auto-generanti*, con variazioni locali, provocano l'emergere spontaneo di composizioni ad anello. L'altra ipotesi è che l'anello sia una forma particolarmente letteraria complessa che una volta scoperta sia stata

ritenuta così soddisfacente che si è propagata per diffusione alle diverse regioni. Dal momento che Douglas afferma che la speculazione riguardo un sistema auto-generante guadagna un sostegno inedito, anche perché ci sono nuove costruzioni letterarie che quasi raggiungono forma di anello senza operare su una tradizione precedente, il richiamo e riferimento agli ecosistemi sembra calzante. L'idea di Douglas è che si comincia con la volontà di portare un testo al suo inizio prima di chiuderlo e nel tentativo di fare una chiusura "raccordo", appaiono problemi elementari, ai quale ci può essere solo un numero fisso di soluzioni. Questo spiegherebbe perché continuano ad apparire costruzioni letterarie dello stesso tipo in tutto il mondo e i generi si sedimentano su alcune possibilità (i.e., nascono dei tropi di "ritorno alle origini").

Un modo per verificare e sostenere la speculazione sarebbe quella di studiare i *quasi-anelli* della scrittura moderna. Se ci si può aspettare che racconto poliziesco esemplifichi la forma ad anello perché inizia con una domanda (*whodunit*) e termina con una risposta ad essa, dobbiamo invece considerarla una struttura erotetica più che un anello, in cui è la fine e l'inizio che sono importanti, mentre nell'anello l'importanza è nel centro (esattamente come negli ecosistemi narrativi. Centro inteso come svolgimento, non come gerarchia predeterminata). Ma abbiamo bisogno anche di guardare fuori, perché una struttura che è tenuta insieme da un luogo centrale fortemente segnato, con una organizzazione interna di rami paralleli, preferibilmente alternando il personaggio, e le due serie organizzate inversamente. Si potrebbe pensare che questo genere si presti alla composizione ad anello in quanto attua una ricostruzione passo-passo del delitto ad un certo punto dopo la metà. "Seguendo questa regola Agatha Christie ha composto storie che sono *quasi* conformi alla forma ad anello" [2007, 74] [...] "Uno che sembra superficialmente come un anello risulta, per esempio, però solo un insieme di paralleli".

*Il ritratto di Elsa Greer* (Five little Pigs), per esempio: tutto il libro ha una macro-struttura parallela. Venti capitoli sono meticolosamente abbinati a due a due, ma non c'è sviluppo, hanno a che fare ogni volta con lo stesso unico evento.

Nessun anello antico sarebbe così monotono. Vero che il finale si unisce con l'inizio, ma in realtà non lo ha mai lasciato. Non c'è metà curva, la composizione non è divisa in due metà, tutto è accumulato al fine; il concetto anello non è capito. La struttura è un dispositivo di controllo della trama, ma è troppo meccanica [...] e non è un anello. [75]

Invece, secondo Mary Douglas, il *Tristram Shandy* svela una struttura particolare. I riferimenti incrociati si trovano ad essere attenti, e suggeriscono una struttura generale che è stata messa insieme a poco a poco.

Quanto più il libro cresceva, quanto più sarebbe potuto diventare sbilanciato e selvaggio, e tanto più l'autore avrebbe cercato il modo di legare le due metà insieme. Così ha un'esposizione e poi collega le due aperture dei due libri (il 2 e il 6) con un parallelismo lungo ed elaborato e fa la stessa per i due finali del libro 5 e 9. Dopo di che è facile coinvolgere i volumi restanti nel pattern elaborando parallelismi. Infine, il *latch* è un finale brillante, collegando con il volume 1, fa quello che gli studiosi della Bibbia chiamano *inclusio*, un involucro contenente tutto il libro [2007, 99].

Una volta che la struttura ad anello è stata spiegata come un sistema di parallelismi, le narrazioni *puzzle* prendono una nuova piega. Ma come mai sono comunque così difficile da riconoscere? [2007, 125].

Per l'autore che vuole comporre un anello perfetto il finale è prescritto. Le regole che ha rintracciato Douglas, leggendo finali di diverse composizioni ad anello, sono tre:

1. Il finale deve evocare l'inizio, esso dovrebbe chiudere l'anello toccando i temi che sono stati aperti dall'*espositio*, utilizzando alcune delle stesse parole.
2. Aver seguito la prima regola, automaticamente rievoca il mid-turn, che è stato progettato per collegarsi con il finale nonché con l'inizio.
3. Si può fare una doppia chiusura, utilizzando l'opzione del "chiavistello". (*latch*). In questo caso, il finale si sdoppia: prima conclude la storia poi nel finale secondo imposterà il testo nel suo complesso in un contesto più ampio, "less parochial, more humanist, or even metaphysical" [135].

Il terzo punto sembra rievocare la doppia costruzione negli anelli spuri che si rintracciano negli ecosistemi narrativi in cui, il finale con chiusura narrativa lascia poi lo spazio al finale con chiusura d'atmosfera.

Inoltre, i finali non sono tutti felici, ci sono i fallimenti, le sconfitte e la morte. "Non c'è da stupirsi che molti cercano di rinviare la fine" [2007, 135].

Nessuna meraviglia che il finale sia così importante per la composizione di un anello lungo: è possibile collegare tra loro tutto ciò che c'è nel testo, è possibile la creazione di coerenza per il tutto. Quando la fine di una composizione avvolge tutto ciò che esiste, "il tutto è dotato di un potere speciale" [137]. Questo spiega perché l'anello ha un finale formale, ma non dice il motivo per cui è poi andato in disuso in così tante civiltà.

Ricordo che Douglas vorrebbe capire perché la composizione ad anello è caduta in disuso, e anche perché ora abbiamo problemi a riconoscere gli anelli. Insieme a questa storia della scomparsa, Douglas cerca di comprendere perché (e se) le composizioni ad anello abbiano ricominciato ad emergere dopo un lungo periodo di abbandono in alcune forme ibride. La cosa interessante che individua Douglas è che sono riemerse nel tipo sbagliato di civiltà. La composizione anello è scomparsa poiché la sua "pienezza" estrema ha un rovescio della medaglia. Ad alcuni può sembrare troppo architettato. Porta via una parola, modificare la pronuncia di un'altra e la convenienza è compromessa. Riportando le discussioni del

postmodernismo, Douglas comprende lo sfaldamento dei confini e la fuga dai finali formali [2007, 142].

Se questo è vero, può spiegare alcune delle attuali difficoltà nella lettura di queste ben delimitate, ben strutturate composizioni. Ma d'altro canto, l'estrema pianificazione dell'ecosistema contemporaneo lo fa assomigliare all'anello composto anche da un livello di libertà che proviene dalle dinamiche di mito e romanzo che abbiamo visto in precedenza.

If we are indeed in a period that prefers open-ended solutions, then we ourselves might risk going a step further in open-endedness. We could try questioning the popular idea that postmodernism is a unique state, experienced only by the generations that have reacted against the certainties and confidence of the Renaissance. If we are in such a period we can also be open to the thought that we are not unique, and that the explanation for the disappearance of ring composition in various regions was the result each time of recurring states of mind very similar to our own. We can try the idea that postmodern uncertainty and skepticism are examples of a cultural undercurrent that surfaces when the pillars of a local modernism are shaken and the old system is coming to grief. [2007, 143].

Ciò che nota ancora Mary Douglas è la difficoltà nello scrivere la fine delle tendenze per la composizione di anelli senza riconoscere la più grande moda attuale contro la chiusura in generale. Nel capitolo "chiusura e Anti-chiusura nella poesia moderna", Barbara Herrnstein Smith afferma che i nostri poeti contemporanei sembrano "riflettere una preferenza generale per la coltivazione intenzionale delle qualità espressive di chiusura debole: anche quando il poesia è finalmente chiuso, il "click" della serratura viene soffocato. Così come in tutta l'arte contemporanea, l'anti-chiusura è un impulso riconoscibile e "riflette supposizioni sul cambiamento circa la natura dell'arte stessa" [2007, 145].

Se una cultura è davvero pesantemente contro i confini, regole, e chiusure in quanto tale, la forma ad anello potrà risultare troppo formale, artificiale, meccanica. Invece di essere dato per scontato come una cosa normale, l'idea stessa di chiusura è percepita come ambigua.

Instead of being taken for granted as a normal thing, the very idea of closure is felt to be ambiguous. Is it not better to remain open? Smith describes a postmodern tendency toward anti-closure in all the arts and humanities. It is true. Our own is an example of a culture averse to artistic and poetic closure. Modern painting should not have a finished look, modern music avoids closure, postmodern literature exemplifies the trend by keeping suspense alive, leaving all possibilities open [2007, 146]

Questa dialettica articolata in questa maniera ci conduce verso atteggiamenti fruitivi nostalgici e "predisposti" alla conservazione.

Quello che si attesta è un passaggio da un processo preciso, scandito da inizio, progresso e chiusura, ad un processo in cui la mutazione, la ripetizione e la serialità sono fondamentali. Passando così, attraverso l'anello, dalla traiettoria dell'evento. La permanenza attraverso la

costruzione del mondo nel capitolo successivo (un mondo che passerà prima da forme transmediali e poi passerà a forme ecosistemiche) avrà un retaggio del *circle*; un *circle* residuale ma il cui sedimento è ancora funzionante. Il momento finale diventa così *residuo e arcaismo*: pensiamo alla fine di *Lost* - un intero mondo che residualmente adotta questo espediente aprendosi e chiudendosi sullo stesso battito di ciglia del protagonista (a livello locale, ma comunque è da segnalare questa continua tensione tra i due poli) che come dice Douglas è veramente connaturato al pensiero.

#### *Verso il transmedia*

Abbiamo specificato le diverse sfaccettature che può avere la dialettica tra fine e permanenza. Essa, nelle sue impalcature complesse, è quella che ci permette di capire il passaggio da film e romanzi *self-contained*, in cui la creazione di un *storyworld* è unica per quel particolare libro o film [Mittell 2007, 163] a universi persistenti e *not self-contained*. Nella permanenza attraverso il multiplo, ci sono serie continue di libri o sequel dello stesso film, ma in genere ogni singola voce della serie è a sé stante (i.e., *James Bond* e film). Storicamente, le narrazioni serializzate del XIX secolo davano vita a romanzi *stand-alone*, testi che erano di solito pubblicati come narrazioni singole che tendevano al completamento (e poi, se permanevano nei circuiti delle industrie culturali, lo facevano per *derivazione*). Per la televisione, questa tendenza si inverte: le eccezioni sono le narrazioni *stand-alone*, (i made-for-TV-movies o le serie antologica che offrono un nuovo *storyworld* con ogni nuovo episodio, come *Ai confini della realtà*). La maggior parte narrativa televisiva offre *storyworlds* in corso, che presentano opportunità e limiti specifici per la creazione di narrazioni avvincenti e non sono contenuti in un unico mezzo. Questa differenza è alla base del passaggio dal multiplo al *transmedia* (in cui, nello stesso modo secondo cui l'anello si trasmette corrotto, spesso la costruzione del mondo prende atteggiamenti da "multiplo", o meglio è letta come tale).

## PARTE II - FORME E STRUTTURE

### CAPITOLO III

#### THIS IS NOT THE END - ARCHITETTURA DEL TESTO SERIALE. DAL TRANSMEDIA ALL'ECOSISTEMA

ARGOMENTO PRINCIPALE: Cambiamenti mediali, Architettura del testo, Universi/Ecosistemi<sup>43</sup>/Mondi, Orientamento/Traiettorie.

OBIETTIVO: Dopo aver considerato l'opera mondo come antesignano, indaghiamo e ripercorriamo la storia che ha condotto dal transmedia all'ecosistema narrativo [Pescatore, mimeo; Pescatore e Innocenti, 2011; 2012]. Per compiere questo passaggio ci occuperemo prima dei cambiamenti industriali e delle riconfigurazioni mediali e successivamente delle impostazioni dei contenuti. Ricostruzione del concetto di Possible World e aggancio con il modello ecosistemico. Ci occupiamo di serie televisive nel periodo cosiddetto Post-Network Era [Lotz, 2007].

KEYWORD: convergenza, *transmedia storytelling*, *overdesign*, *negative capability*, riproposizione, migrazione, ecosistema, architettura dell'informazione

Se la modernità aveva già messo in crisi l'esistenza, la forma, la funzione e il senso stesso del limite, con la crisi dei finali e l'ipertesto, è la contemporaneità che con più forza ne rifiuta l'idea stessa: i limiti deflagrano o si sfaldano fino a dissolversi, e i testi, non finiscono e non cominciano più. Se la nozione stessa di testualità si rivela inadeguata e viene sostituita dalla nozione di transtestualità che sembra più adatta a descrivere i rapporti tra testi, non è immediatamente vero che non si ha chiusura. Essa, infatti, subisce una moltiplicazione. Se teoria ha preso atto da tempo dell'incapacità della nozione di limite di rendere conto della testualità contemporanea [Re 2003, 107], assistiamo ad una compresenza dello sfaldamento del limite e l'uso sistematico della chiusura infratestuale. Ma il nostro discorso partendo dalle opere mondo e rifunzionalizzando il concetto di finale fa assumere alla nozione di limite una funzione *fatica*. Ha senso parlare di limiti, a questo punto. Il limite, la soglia, ha ancora importanza. Entriamo ora nella seconda parte del nostro elaborato. Non siamo più nella parte "Storia" ma nella parte chiamata "Strutture/Forme" e l'uso di questi due termini come sinonimi è spiegato da Eco in *Opera Aperta*.

---

<sup>43</sup> Le ricerche sull'ecosistema narrativo sono portate avanti dal gruppo *Media Mutations* del Dipartimento di Arti Visive, Performative e Mediali dell'Università di Bologna, di cui l'autrice della tesi fa parte. Sono ricerche condotte nell'ambito dei seminari dottorali e convegni internazionali dell'anno accademico 2010-11, 2011-12 e 2012-13. Il gruppo di ricerca è condotto da Guglielmo Pescatore, da Veronica Innocenti e Claudio Bisoni. Per quanto riguarda la citazione delle fonti: le fonti maggiori sono quelle di Guglielmo Pescatore e Veronica Innocenti, alcune ancora in fase di pubblicazione.



Useremo però talora, come sinonimo di forma, anche il termine struttura: ma una struttura è una forma non in quanto oggetto concreto bensì in quanto sistema di relazioni, relazioni tra i suoi diversi livelli (semantico, sintattico, fisico, emotivo; livello dei temi e livello dei contenuti ideologici; livello delle relazioni strutturali e della risposta strutturata del ricettore,). Si parlerà così di struttura anziché di forma quando si vorrà mettere in luce, dell'oggetto, non la sua consistenza fisica individuale, bensì la sua analizzabilità, il suo poter esser scomposto in relazioni, in modo da poter isolare tra queste il tipo di rapporto fruitivo esemplificato nel modello astratto di un'opera aperta. Ma si riduce una forma a un sistema di relazioni proprio per mettere in luce la generalità e la trasponibilità di questo sistema di relazioni: proprio cioè per mostrare nell'oggetto singolo la presenza di una struttura che lo accomuna ad altri oggetti. [Eco 1965, s.p]

Eco, sottolineando il sistema di relazioni diverso ci aiuta a intravedere una griglia. Il sistema di relazioni è quello che caratterizza la forma seriale che, in ottica *end-oriented*, è caratterizzata da particolarità diverse (ad un triplice livello: di costruzione, di ricezione e di permanenza).

Intendiamo porre all'inizio del discorso sul *transmedia* una precisa definizione del concetto di apertura legata al concetto di relazione (di cui parleremo anche in seguito con l'ecologia di Bateson). Ciò che intende Eco per apertura è un *modello basato sull'idea di struttura di un rapporto fruitivo*. Assumendo come principio fondamentale l'idea di "struttura di un rapporto fruitivo", in Eco rintracciamo le basi del primo fattore di rifunzionalizzazione del concetto di fine nella narrazione seriale e nell'ecosistema narrativo (di cui, a breve, daremo le coordinate).

Continua Eco, che si ha come un progressivo disossamento dell'oggetto, prima per ridurlo a uno scheletro strutturale, quindi per scegliere, in questo scheletro, quelle relazioni che sono comuni ad altri scheletri. In ultima analisi quindi la struttura vera e propria di un'opera è ciò che essa ha in comune con altre opere, ciò in definitiva che viene messa in luce da un *modello*. Così la "struttura di un'opera aperta" non sarà la struttura singola delle varie opere, "ma il modello generale che descrive non solo un gruppo di opere ma gruppo di opere in quanto poste in una determinata relazione fruitiva coi loro ricettori" [Eco 1965, s.p] (contrassegnata dal *transmedia* e dall'ecosistema narrativo).

In conclusione andranno tenuti presenti i due punti:

- a) il modello di un'opera aperta non riproduce una presunta struttura oggettiva delle opere, ma la struttura di un rapporto fruitivo; una forma è descrivibile solo in quanto genera l'ordine delle proprie interpretazioni, ed è abbastanza chiaro come così facendo il nostro procedimento si discosti dall'apparente rigore oggettivistico di certo strutturalismo ortodosso, che presume di analizzare delle forme significanti astraendo dal gioco mutevole dei significati che la storia vi fa convergere.
- b) il modello di opera aperta che abbiamo così ottenuto è modello assolutamente teorico e indipendente dall'esistenza fattuale di opere definibili come aperte. [Eco 1965, s.p]

E a proposito di modelli di apertura, ancora Eco in *Lector in Fabula* [1979, III], soprattutto per l'impossibilità di applicare il modello strutturalista:

Quando nel 1962 pubblicavo *Opera Aperta* mi ponevo il problema di come un'opera d'arte da un lato postulasse un libero intervento interpretativo da parte dei propri destinatari, e dall'altro esibisse caratteristiche strutturali che insieme stimolavano e regolavano l'ordine delle sue interpretazioni. Come ho appreso più tardi, facevo allora senza saperlo della pragmatica del testo; [...] affrontavo un aspetto, l'attività cooperativa che porta il destinatario a trarre dal testo quel che il testo non dice (ma presuppone, promette, implica ed implicita), a riempire spazi vuoti, a connettere quello che vi è in quel testo con il tessuto dell'intertestualità da cui quel testo si origina e in cui andrà a confluire. Movimenti cooperativi che, come poi ha mostrato Barthes, producono e il piacere e - in casi privilegiati - il godimento del testo. In verità non ero interessato a riflettere su questo godimento (che risultava implicito dalla fenomenologia che tentavo delle esperienze di "apertura") e mi preoccupavo piuttosto di stabilire cosa, nel testo, stimolasse e regolasse a un tempo la libertà interpretativa. Cercavo di definire la forma o la struttura dell'apertura. Per quanto maneggiassi concetti semantici e informativi, uniti a procedimenti fenomenologici [...] non avevo strumenti sufficienti per analizzare teoricamente una strategia testuale. [...] Ma se la scoperta dei metodi strutturali mi apriva una strada, me ne chiudeva un'altra. Infatti era dogma corrente, in quella fase della vicenda strutturalista, che un testo andasse studiato nella propria struttura oggettiva, quale appariva nella propria superficie significante. L'intervento interpretativo del destinatario era messo in ombra, quando non era decisamente espunto come impurità metodologica.

Il fatto che si pensi all'opera aperta come a un modello significa che si è ritenuto di poter individuare in diversi modi di operazione una comune tendenza operativa, la tendenza a produrre opere che, dal punto di vista del rapporto di consumazione, presentassero similarità strutturali. Proprio perché astratto, questo modello appare applicabile a diverse opere che su altri piani [...] sono diversissime [Eco 1965, s.p]

Come avevamo indicato con Moretti nel primo capitolo, come forma e eredità della forma, questo tipo di sensazione di impoverimento rimane anche nei mondi complessi contemporanei. La crescita delle potenzialità combinatorie fa sembrare i momenti di soluzione come delle rinunce. O meglio, trasforma la chiusura in un *momento*. Il passaggio dalla forma meccanica alla complessità è un passaggio che è avvenuto con cifre simili nel discorso sulla serialità. Da estensione nel tempo a doppia estensione nello spazio e nel tempo, da paratassi a interazione (attraverso la nozione di *transmedia storytelling*). Con forma meccanica possiamo intendere le prime forme seriali (i primi *serial film*) ma è con il termine complessità che si ha il senso del seriale come cifra del contemporaneo e anche del depotenziamento totale del senso di fine/finale (anche in un universo come quello di *Harry Potter* in cui il testo si carica per una detonazione conclusiva).

Abbiamo diviso la tesi in due blocchi. La prima parte - Storia - ha messo in campo l'idea di opera mondo - orizzonte nel quale possono avvenire eventi.

Il secondo - parlando di procedure di finale al cinema - ha affrontato, nella sua seconda parte - il nesso tra fine e materiale preesistente.

Ovvero, perché alcuni mondi narrativi sembrano non avere fine? E se anche la raggiungono sono ritenuti aperti?

Queste domande ci hanno indotto a costruire, nel capitolo precedente, la dialettica fine/permanenza e scoprire che essa nel momento di costruzione per derivazione, è diversa dalla dialettica nel momento in cui si passa alla costruzione per parallelo o per ecosistema.

Abbiamo comunque distinto le seguenti modalità:

1. il multiplo, l'iterazione dell'uno sotto l'egida della riflessione (e.g., gli innumerevoli adattamenti dei romanzi della Austen) e
2. permanenza attraverso l'accumulo e l'iterazione sotto l'egida ancora della riflessione per una composizione del canone (e.g., James Bond)
3. permanenza attraverso un particolare tipo di serie, ovvero sotto l'egida della rifrazione: dato un set di regole fondamentali, le possibilità combinatorie si moltiplicano.

Nella terza categoria possiamo rintracciare gli ecosistemi narrativi. Nelle prime due, troviamo degli universi persistenti, degli universi duraturi ma non delle *opere mondo* (i cui effetti di mondo hanno ricadute sulla modalità di produzione e di fruizione). Nella terza troviamo, come grande differenza, il darsi nella loro incompletezza che li rende diversi.

Tutti e tre le categorie possono però spiegare la loro grande capacità di durare (e di non crollare a pezzi). Grazie a questa griglia teorica, la dialettica tra *fine e permanenza* è stata analizzata alla luce di due discorsi

1. il mito a bassa intensità e le mitologie rinnovate
2. l'importanza della composizione ad anello.

A questo vanno aggiunti alcuni fattori economico-industriali che modellano senza alcun dubbio il rapporto ecosistema/fine e che sono vitali nella stesura dei due capitoli successivi (le prime due saranno qui affrontate, il punto 3 e 4 saranno l'ossatura del 4).

1. struttura dell'assetto televisivo
2. concetto di Heritage nelle sue sfumature dedicate alla memoria e alla persistenza
3. *Remix Culture*
4. aspetti bricolanti del dopo la fine
  - a. lato industria (generificazione)
  - b. lato spettatore (remix, uso, commento, immersione)

Abbiamo detto che, in quest'epoca di peritesti espansi, il lettore/spettatore può decidere dove cominciare e finire, collocando l'inizio e la fine sulla base di una propria, personale "strategia di fruizione" [Re 2003, 111].

Ci occupiamo ora, direttamente di transmedia, e da questo punto di osservazione citeremo alcune peculiarità degli studi televisivi<sup>44</sup> (statunitensi, tranne il caso del *Doctor Who*), ma subito iniziamo a concentrarci sulla serialità nella sua parte più transmediale. Come campo d'indagine, all'interno delle produzioni seriali, ci occupiamo di serie televisive nel periodo cosiddetto "Post-Network Era" (dai primi duemila ad oggi) [Lotz 2007; Miller 2009].

Dopo aver considerato l'opera mondo come antesignana dell'universo seriale, indaghiamo e ripercorriamo la storia che ha condotto dal *transmedia* [Jenkins 2006, 2010, 2011; Bordwell 2010; Mittell 2010;] all'*ecosistema narrativo* [Pescatore, mimeo; Pescatore e Innocenti, 2012]. In chiusura del secondo capitolo, avevamo già introdotto brevemente il concetto di *transmedia storytelling*, il modo di organizzazione narrativa che ha rifunzionalizzato in maniera ampia l'idea stessa di narrazione, spostandola verso l'idea di estensione spaziale, articolazione temporale e delocalizzazione e sfrangiamento della fruizione. Il concetto di *transmedia storytelling* sembra essere dunque, alla base di cambiamenti di assetti sia nell'ambito della produzione creativa [Sconce 2004; Kompare 2005; Seles 2010; Lotz 2007; Evans 2011], sia nell'ambito della cultura dei fan [Lewis, 1992; Caldwell 1995; Hills 2002] e della cosiddetta *remix culture* [Manovich 2010; Rose 2012]. Quello che vedremo in questo capitolo sono le caratteristiche principali del *transmedia* per comprendere come questa modificazione dell'assetto di narrazione e produzione abbia impattato sul concetto di fine e finale. Abbiamo notato, come, già nel secondo capitolo, due modalità di permanenza ci parlano di diverse modalità di costruzione. Abbiamo rintracciato nella dialettica fine/permanenza, anche nei momenti di costruzione transmediale, il fattore *ring composition* [Douglas 2007]. Questo ci permette di comprendere cosa spinga all'appassionarsi a testi noti, già noti, ripresi, adattati, rivisti, conosciuti. La ricostruzione del concetto di *Possible World* (PW) [Doležel 1998] sarà l'ultimo riferimento per l'approdo al modello ecosistemico. Possiamo, dunque, considerare la fine/finale da un duplice punto di vista:

1. allestimento di questi mondi è talmente pervasivo che bisogna rinegoziare la dialettica testo/fine poiché non sono testi con chiusura narrativa come intesa da Carroll [2007] (oppure paradossalmente) sono testi pieni di chiusure narrative. Essi, infatti, contemporaneamente hanno sia chiusure narrative che chiusure non narrative. Non sono testi a detonazione finale; e leggerli in questa maniera, come direbbe Douglas, significa non capirli. Il paradigma olistico dell'ecosistema narrativo rinegozia e risolve alcune delle questioni.
2. allestimento di questi mondi è talmente pervasivo che bisogna indagare cosa avviene dopo la loro chiusura. E che tipo di *nostalgia*, *memoria* e

---

<sup>44</sup> Non ci occuperemo delle posizioni degli studiosi britannici e del cosiddetto Gruppo Birmingham.

*eredità* c'è in gioco [Kompere, 2005]. Vedremo come l'assetto industriale sia fondamentale per inaugurare e incentivare pratiche d'uso che (nel capitolo 4) definiremo come *circolari, permanenti, mitiche, estese*.

Il nostro topic di ricerca, che già si basa su una doppia impalcatura teorica (opere mondo e *ékphrasis* e fine/permanenza) va per cui nuovamente scardinato e vanno ricercate le risposte alla domanda "Che cosa rappresenta la fine fine nei mondi seriali?" su più livelli. Prima di tutto, guardando alla costruzione dell'Heritage nella televisione statunitense, si comprende come alcune dinamiche di ri-circolazione e ri-uso siano già attestate dall'inizio delle trasmissioni televisive. Inoltre, il topic appare subito duplice poiché coerentemente con la domanda "che cosa rappresenta la fine fine nei mondi seriali?" si ha la domanda "come questi mondi vengono costruiti per durare?" [Dick, 1978].

Dalla frase di Dick emerge una potenzialità, il senso bricolante che hanno questi testi e che avallano pratiche di uso "per natura instabili".

Non "accontentandosi di un mondo narrativo di taglia ridotta", gli ecosistemi narrativi esplorano il più possibile l'estensione spaziale, l'articolazione temporale e le sfaccettature sociali" [Bandirali e Terrone 2013, 33]. Tracciano un orizzonte condiviso - il mondo narrativo - sul quale potranno avvicinarsi innumerevoli storie. Tale allestimento immersivo ha una forza di attrazione e coinvolgimento che poi porta a modalità di permanenza anche dopo la fine della serie.

La serialità (nella sua era network che va dal 1952 a metà degli anni Ottanta) ci interessa come prima forma di costruzione del database delle *rerun* [Kompere, 1995] e per lo sfruttamento di un ciclo narrativo seriale su più livelli dell'attenzione televisiva [*rerun, syndication*<sup>45</sup>]. E' subito poi chiaro che con queste premesse di transmedialità in nuce, sia più facile concepire l'universo narrativo e le sue implicazioni lato economico/testuale/partecipativo.

Il percorso che dunque ci proponiamo di fare prevede queste tappe intermedie:

---

<sup>45</sup> La syndication è la modalità contrattuale diffusa nell'emittenza televisiva statunitense e impostata, quindi, sulla presenza o meno di contratti di affiliazione di più emittenti a una parent network company. Sulla base di tale parametro, la syndication - cioè la modalità di vendita dei contenuti (programmi o più spesso pacchetti di programmi) - è distinguibile in tre tipologie: -First-run syndication, ovvero la programmazione che in Italia definiremmo "in diretta", "live", la possibilità da parte di un'affiliata di programmare per prima un prodotto - e con i vantaggi che ne conseguono. -Off-run syndication, ovvero la vendita di programmi - da mandare in onda secondariamente - ad altre emittenti affiliate (se si resta nel territorio statunitense) o a emittenti anche facenti parte di un altro network (nel caso del mercato internazionale). Il vantaggio sarà qui quello di sfruttare un programma già rodato o comunque il brand della parent network company di riferimento che mise in onda il programma in prima. -Public Broadcasting Syndication (PBS) che si sviluppa in realtà in un solo tipo di programmazione - il canale PBS per l'appunto - che si autofinanzia sulla base delle donazioni degli utenti garantendo agli stessi una programmazione educativa. In USA è la programmazione più vicina al nostro concetto di servizio pubblico.

- caratteristiche della serialità televisiva contemporanea statunitense (post-network era)
- studi sulla televisione (in particolare legando alcuni aspetti dell'assetto alle ricadute nell'uso e nella costruzione del patrimonio condiviso)
- transmedia. Uso storico del termine e uso improprio del termine.
- serialità (intesa come espansa e orizzonte di comportamento)
- ecosistema narrativo (che trasforma il transmedia ancora di più e lo porta verso organizzazioni di architettura dell'informazione).

Per rispondere al tentativo di definizione di forma e struttura del testo transmediale iniziamo ad approfondire alcune delle caratteristiche così come sono strutturate in *Serialità in nuce* [Pescatore, mimeo].

Secondo Pescatore, gli aspetti relativi ai radicali cambiamenti che sta subendo il panorama mediale sono più illuminanti rispetto agli approcci, tipicamente umanistici, che guardano alla storia del fenomeno o al suo valore estetico. Egli introduce alcuni punti di riconfigurazione e poli del cambiamento particolari che spianano la strada per la comprensione del *transmedia* e del suo successivo passaggio al "modello ecosistemico".

A partire dagli anni '80, abbiamo assistito ad un mutamento che ha coinvolto l'ambito dei media e il settore dell'entertainment, modificando gli assetti delle industrie culturali, che hanno assunto un peso rilevante nell'economia di molti paesi comportando profonde ristrutturazioni (aggregazioni, fusioni, *merge-mania*). Un altro fattore propulsivo di cambiamento è stato quello dell'innovazione tecnologica che ha esercitato una pressione su tutto il comparto, "in particolare attraverso la digitalizzazione dei contenuti, le nuove forme di circolazione legate alla diffusione di Internet, il radicarsi di modalità di fruizione multi-piattaforma e il mutamento delle forme testuali, come alcuni esempi che si pongono nella direzione di forme brevi o modulari. Inoltre, si è registrato un forte aumento delle risorse destinate alla pubblicità, alle operazioni di marketing, per garantire la visibilità dei prodotti e la fidelizzazione del consumo, utilizzando spesso strategie non convenzionali" [Pescatore, mimeo]. Questo tipo di ristrutturazione, oltre a sconvolgere la parte hardware dell'industria ha impattato anche sulla sua parte software. I flussi mediali subiscono delle riconfigurazioni grazie alle loro rinnovate capacità di adattamento. Continua Pescatore elencando alcune particolari caratteristiche:

- 1) la relazione mediale viene sostituita sempre più dalla relazione seriale e la continuità viene garantita dal principio seriale. Come vedremo in seguito, non si guarda la televisione, ma "si seguono dei programmi". Da questo tipo di nuova impostazione che revisiona l'impostazione *push/pull*, si può trarre un'altra conseguenza
- 2) i sistemi mediali si stanno trasformando in sistemi di consegna e la questione della distribuzione diventa anche una questione di logistica;

3) quelli che una volta erano i formati medial (il film, l'episodio televisivo, lo show live) stanno diventando contenuti che devono essere modulari, interoperabili, scalabili [Pescatore, mimeo; Pescatore e Innocenti, 2012]

4) modularità, interoperabilità e scalabilità riguardano i dispositivi di fruizione e le piattaforme tecnologiche, ma anche e soprattutto la situazione di fruizione e la tipologia del fruitore. Ad esempio un prodotto seriale deve soddisfare l'interesse del fan che lo fruisce in maniera assidua, ma essere appetibile anche per un fruitore più occasionale e soprattutto permettergli di entrare in qualunque momento nell'universo della narrazione. Un prodotto seriale che non mi permetta di cominciare a guardarlo dalla XX puntata probabilmente ha dei problemi, perché non può rinnovare il suo parco utenti;

5) questo rende necessarie forme di catalogazione dell'informazione narrativa, di ricerca e sintesi. Queste forme di ricerca e sintesi contestuale possono essere a carico del produttore (i.e., i *previously*, i brevi riassunti contestuali all'inizio di ogni episodio) o a carico delle comunità dei fruitori (i.d., i vari wiki dedicati agli universi seriali e i *recap* sui siti);

6) le narrazioni seriali con queste caratteristiche creano degli universi permanenti, che dunque durano nel tempo, moltissimi anni (a differenza del film tradizionale il cui universo termina con la fine della proiezione). Questi universi permanenti possono essere non solo esperiti, ma anche integrati dall'attività dei fruitori (*fanfiction*). Dunque le forme seriali, abbattendo l'unicità dell'oggetto narrativo rendono possibili modelli di produzione narrativa *bottom-up*;

7) per questo le relazioni tra forme di produzione *top-down* e *bottom-up* sono al centro della pratica mediale, del dibattito ad essa relativo (si pensi ad esempio alla questione della proprietà intellettuale e del *fair use*), e fondamentali nella definizione dei modelli di diffusione e profittabilità dei contenuti (si pensi alle pratiche di *crowdsourcing* e *crowdfunding*).

I punti messi in evidenza da Pescatore sono i puntelli per la costruzione di una essenziale e rinnovata visione dei contenuti che fruiamo e la loro produzione. Il lato più industriale e le sue ricadute nella gestione e delivery si pongono come sempre più urgenti e un frame slegato da queste questioni risulta irrimediabilmente parziale. Inoltre, *fanfiction*, *fan filmmaking*, *community-building/interaction*, *hacking*, si pongono come principali modalità di fruizione, come strati necessari durante e dopo la fine della serie (anche se vedremo, con la distribuzione e la circolazione è semplicemente fuori produzione, ma non finita). Ricordiamo che John Fiske [1987] già incoraggiava gli analisti della televisione a considerare tre differenti livelli di testo: il programma, i testi secondari generati dalla stessa industria dell'intrattenimento "studio publicity, television criticism and comment, feature articles about shows and their stars, gossip columns, fan magazines, and so on," e i testi prodotti dagli stessi spettatori. [Fiske, 1989, 319]. Infatti, un altro punto programmatico (8) individuato da Pescatore: che "gli universi seriali siano permanenti, e oltre che fruibili siano cercabili,

navigabili e modificabili dalle *audiences* interagisce profondamente col modo in cui la nostra cultura organizza la relazione tra universi narrativi e universo reale di riferimento” [Pescatore, mimeo]. In questo frame, gli universi narrativi diventano realtà additive (non alternative), forme di realtà aumentata. Secondo Pescatore, il paradigma degli ARG (Augmented Reality Games [Montola, Stenros, Waern, 2009], giochi in cui interagiscono parti del mondo reale e parti fiction, spesso legate alle serie) può diventare un modello generalizzabile delle forme di relazione tra realtà e finzione.

Un *alternate reality game* è una narrazione interattiva che usa il mondo reale come piattaforma, coinvolgendo più media ed elementi da gioco per raccontare una storia. Gli *alternate reality games* sono campagne altamente “esperienziali”, una specie di caccia al tesoro che mescola interattività ed *entertainment*, realtà e mondi virtuali. Queste nuove forme di intrattenimento cross-mediale rappresentano un vero e proprio medium innovativo, che mescola elementi tradizionali ed elementi collegati ai mondi virtuali, ai videogiochi. Gli ARG prendono la sostanza della vita di tutti i giorni e la intrecciano in narrative che aggiungono significato, profondità e interazione al mondo reale. Il contesto di queste storie si interseca continuamente con l’attualità, ma si sviluppa velocemente e si slaccia dai fatti, qualche volta di discosta completamente dal reale o lo deforma grossolanamente –rimanendo, però, inevitabilmente interconnesso.

L’esperienza più nota e meglio riuscita è rappresentata da *The Lost Experience* (2006). Questo tipo di alternate reality game scavalca la logica del *tie-in* e si situa un gradino più in lato nella scala di integrazione della narrazione su differenti media.

The LOST Experience (for the show Lost). ABC joined with Channel 4 in the UK and Australia's Channel 7 in promoting a revamped web site for The Hanso Foundation. The site was focused on a fictitious company, prevalent in the storyline of the TV series, and the game was promoted through television advertisements run during LOST episodes.

*The Lost Experience* aiuta a coinvolgere il pubblico (spettatore/coautore) e a rinforzare le relazioni tra la serie televisiva e gli altri *entertainment* in modo che il pubblico passi dalla condizione di semplice “lettore” a quella di coautore/fan. *The Lost Experience* è comparso nel momento in cui il pubblico desiderava di essere più coinvolto nella storia. Gli autori hanno iniziato a disseminare lungo l’interno della storia, l’interno del testo indirizzi web nel corso degli episodi. Cercheremo, più avanti nella discussione, di cementare questa intuizione con un ricorso all’additività tipica dei PW. Ultimo punto, che utilizzeremo come lancio per l’integrazione di un altro punto di vista, quello dell’IA (Information Architecture) è la funzione del transito, del ponte. Prosegue Pescatore: 9) l’integrazione tra universo reale e universi finzionali rende fondamentale la questione del transito da un sistema di riferimento all’altro. La questione delle interfacce riguarda direttamente i contenuti e l’esperienza mediale.



### *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*

Avendo posto questi punti programmatici all'inizio della trattazione, cercheremo man mano di approfondirli. Per prima cosa, la questione che salta agli occhi immediata è quella dell'ergonomia e design delle forme narrative, quella progettazione di interfacce oggi al centro del panorama mediale. Per questa costruzione delle interfacce, risalendo la corrente, incontriamo un altro concetto importante. Ovvero, questi mondi narrativi sono ben costruiti. Come si procede? Se la domanda “che cosa rappresenta la fine nei mondi seriali?” appare la principale, essa è legata a doppio filo con “come questi mondi vengono costruiti per durare?” [Dick, 1978].

Ma andiamo con ordine. Nel 1978, Philip K. Dick, scriveva “How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later”:

It is my job to create universes, as the basis of one novel after another. And I have to build them in such a way that they do not fall apart two days later. Or at least that is what my editors hope. However, I will reveal a secret to you: I like to build universes which *do* fall apart. I like to see them come unglued, and I like to see how the characters in the novels cope with this problem. I have a secret love of chaos. There should be more of it. Do not believe—and I am dead serious when I say this—do not assume that order and stability are always good, in a society or in a universe [Philip K. Dick, 1978]

Nelle parole di Dick, anche nella sua propensione verso la disgregazione e la sparizione, si nota che non è la stabilità data dall'ordine quella che fornisce la sicurezza agli universi narrativi. Infatti la sua propensione verso l'entropia e la dissoluzione è proprio funzionale alla stabilità stessa. Se la tendenza nascosta di Dick era quella di “unglere” i suoi mondi, noi vedremo come nella logica dei possibili narrativi tipica del transmedia, il principio dello scollamento sia sempre presente ma che esso sia connotato da una resilienza ed elasticità alle scosse di diverso tipo (scosse che sono assorbite se concepite in compatibilità con il canone).

Sviluppando in questo capitolo la logica dei possibili narrativi con l'aiuto, nella prima parte, di parole chiave come *transmedia storytelling* e *immersive world*, articoleremo la dialettica fine/permanenza con le dinamiche industriale e con le dinamiche più vicine al *fandom* e ai *textual poachers* (che dilatano e depotenziano la fine).

Henry Jenkins [2007], a questo proposito, ha enfatizzato il ruolo di una cultura convergente piuttosto che di una tecnologia convergente, che ha comportato significative mutazioni, sia dal lato della produzione – orientandosi verso la realizzazione di contenuti multi-canale – sia da quello della fruizione (una sempre più complessa delocalizzazione della fruizione, connessa ad una parziale marginalizzazione dei luoghi tradizionali della fruizione stessa [Pescatore, 2011; Casetti 2008, 2012]).

La logica del *transmedia storytelling* così come teorizzato da Henry Jenkins è espansione, recupero ed esplorazione della trama su altri media. Attraverso il web, per esempio, è facile modificare testi, immagini e video. La galassia del *fandom* fruisce di esperienze di intrattenimento o tra media diversi (*transmedia entertainment*) o all'interno di un singolo universo narrativo (come quello di *Harry Potter* o *Star Wars* per quanto riguarda il cinema).

Come afferma Henry Jenkins [2006], il web ha portato alla luce e ha contribuito a diffondere il lavoro delle comunità dei fan che era confinato nelle nicchie di appassionati. Questo è il punto in cui la narrazione, intesa come processo prima a senso unico, poi biunivoco, si affranca del tutto dall'aver un unico centro d'irradiazione per svilupparsi in diverse strade. Mutuando il termine dalla definizione ormai consolidata sul blockbuster cinematografico data da Justin Wyatt [1994, 4], inoltre, potremmo definire queste narrazioni come *high concept*, ma anche questa definizione ora vacilla (poiché più vicina ad una produzione per parallelo). Un'nozione che possiamo tenere in mente per dare solidità teorica alla frase di Dick è quello di *televisuality*, usato da John Caldwell [1995], con un'accezione che non si ferma allo studio delle sole serie televisive, ma che definisce la televisualità come una delle peculiarità, dal punto di vista sia economico che strutturale.

Martha Nochimson [2003], nel suo studio sui *Soprano's* ha fatto scivolare il termine da un uso più largo, ad un universo più mirato come quello della narrazione nelle serie serializzate. Infatti definisce:

Televisuality, a term that I use here to indicate the aesthetic capability of television. I rather think that televisuality may be discussed in terms of the unprecedented ability of television to produce virtually endless visual, serial narratives, both fictional and non-fictional, and that the hallmark of great television is its ability to probe and extend this capacity.

La dilatazione narrativa che contraddistingue l'organizzazione dei climax nelle trame, è un aspetto della *televisuality*, e la struttura tensiva che si riscontra nei *Soprano* (1999-2007) può essere traslata anche ad altre trame:

It is this same seriality that flattens the traditional plot conflict in the genre to a quotidian shape. Because of its extension into time, the series does not require that all conflicts rise toward an explosive, decisive climax. [...] And that is the *televisuality* of which I speak. These hanging threads produce a thoroughly indeterminate look at the gangster's brutality conveyed through the multitude of prisms constructed by a televisual use of narrative, available to the movies only when it imitates television at its peak of achievement.

La televisione, operando, nel tempo, lungo i grani delle strutture narrative fonda e costruisce al meglio le sfumature e le ambiguità nella narrazione.

Oggi, all'interno delle macro-categorie delle serie televisive, tendiamo a differenziare, come già notato in precedenza, quattro tipi di narrazione seriale: episodico, seriale, serie serializzata e ecosistemica e guardare una serie televisiva si pone come un'esperienza distribuita e diversificata, che genera una partecipazione e consumi ulteriori. E' più vicina all'esperienza di vivere un mondo, vivere il mondo del programma più che semplicemente seguire una *storyline*. La narrazione non ha più un singolo centro d'irradiazione [Pescatore e Innocenti, 213, 2], ma tende a svilupparsi su strade differenti e i tradizionali strumenti dell'analisi narrativa (semiotica, narratologica), che considera la storia come qualcosa di orientato e con una direzione precisa, anche se complessa e labirintica, non sono più in grado di restituire e dare conto di tutte le forme complesse della narrazione seriale. Cerchiamo ora, ripercorrendo la storia del transmedia (la cui forma principe è la serie serializzata), di individuare i fattori per la costruzione di un mondo che duri e di farli reagire insieme nel modello ecosistemico. Quello che ci proponiamo di fare è una storia della *relazione transmediale*, della *durata* e dell'*espansione*, e, come vedremo, della creazione di quel senso di *heritage* e *legacy* indispensabile per la duratività e la rifunzionalizzazione della fine.

#### *Uso storico del termine transmedia e uso contemporaneo.*

Abbiamo concluso il secondo capitolo con l'adattamento e il concetto di permanenza; lo riprendiamo qui, riportando alcuni punti focali del dibattito tra David Bordwell e Henry Jenkins [AcaFan, 2009] che ci consente di inquadrare il transmedia<sup>46</sup>, delineando che cosa esattamente esso non è (ovvero, capendo la differenza tra usi storici del termine e non). Il transmedia si pone come in evoluzione: riportiamo alcuni snodi: nel settembre del 2009, Bordwell, che nel suo articolo "Now leaving from platform 1 [on transmedia storytelling, 19-8-2009], Observations on Film Art" cerca di tratteggiare un'estetica del transmedia. la cui origine può arrivare fino all'inizio della storia delle narrazioni. La Bibbia, l'epica omerica e altre storie classiche distribuite e rese in spettacoli teatrali, pitture lungo i secoli. E poi film, radio e tv che hanno creato le loro versioni di queste storie quasi originarie. Tutta quella che noi abbiamo, per molto tempo, chiamato zona dell'adattamento è una questione, secondo Bordwell, di storie che passavano attraverso i media. Questo concetto, affrontato nel capitolo precedente, appare qui pronto per essere la base teorica su cui far lavorare il concetto di transmedia.

Ma questa sorta di fraintendimento sul concetto di adattamento e vicinanza al *transmedia storytelling* induce Bordwell a chiedersi che cosa rende quest'idea tradizionale e radicata di nuovo affascinante e seducente.

---

<sup>46</sup> Rimandiamo all'articolo "Storytelling sans frontières? On Adaptation, Remaking, Intertextuality, and Transmediality" per una copertura bibliografica completa <http://filmstudiesforfree.blogspot.it/2009/11/storytelling-sans-frontieres-on.html>

Queste narrazioni transmediali creano una esperienza più complessa di quella che può essere fornita da un unico testo. Questo perché ci sono diffusioni di personaggi e di trame lungo diversi testi e se non si è seguito un particolare approfondimento lungo una piattaforma si ha una fruizione imperfetta. Bordwell prosegue affermando che si possono seguire le storie di Conan Doyle senza aver visto *Sherlock Holmes: soluzione sette per cento* (*The Seven Percent Solution*, Herbert Ross, 1976) o *La vita privata di Sherlock Holmes*, (*The Private Life of Sherlock Holmes*, Billy Wilder, 1970). Questi pastiche/continuazioni sono delle escursioni che illuminano della trama, della storia originale. Ma il nodo e la contrapposizione tra i due studiosi è proprio nella posizione secondo cui, invece, non si riesce ad apprezzare la trilogia di *Matrix* a meno che non si abbia consapevolezza delle storie principali che si sono dispiegate nei videogiochi, nei fumetti e nella serie di cortometraggi raccolti in *The Animatrix* [Bordwell, 2009].

Ciò che anche lo stesso Jenkins in “The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)” [AcaFan, 2009] afferma, è che il *transmedia storytelling* non inizia con *Matrix*. Per esempio, Jeff Gomez, della Starlight Runner Entertainment, riporta, sullo stesso blog di Jenkins, che spesso si ricorre al termine *mitologia* per descrivere la struttura della narrazioni transmediali e che spesso si adotta anche un termine molto noto nell’industria, un termine gergale, che però è indicativo di un particolare atteggiamento, ovvero “Story Bible”, che descrive questa documentazione che poi organizza la *continuity* [AcaFan, 2009]. Avere consapevolezza dei diversi termini impiegati può aiutare a comprendere che cosa sia in gioco in questo profondo processo di ristrutturazione e riconfigurazione; sia per chiarire la nozione di testo che per chiarire la dialettica tra fine e permanenza. Queste metafore che spesso utilizziamo pagano un tributo riferendosi alle prime narrazioni ramificate e enciclopediche. Quando Jenkins riprende il concetto di mitologia, così come inteso da Gomez, noi possiamo rintracciarlo già nell’idea dei giochi da tavolo come D&D o nei libri nei Tolkien che sono chiaramente concepiti prendendo in prestito i modelli mitologici e folkloristici. Jenkins, inoltre, afferma che anche la scrittura di C.S. Lewis contiene molti spunti sul valore di raccontare dei dettagli che poi contribuiscono a formare e rimpolpare il mondo narrativo e proprio indicando che i fan avrebbero di sicuro apprezzato un’organizzazione già transmediale. Con un espediente retorico, Jenkins immagina di poter intrattenere una conversazione sull’origine di questo concetto, includendo altri scrittori che fondano le principali narrazioni transmediali prima del transmedia stesso. Jenkins include L. Frank Baum che ha dispiegato il mondo del *Mago di Oz* su una serie di piattaforme mediali. Quello che noi oggi leggiamo come una serie di romanzi<sup>47</sup> che nutrono e affollano *Il Mago di Oz* ha preso vita da una serie di

---

<sup>47</sup> Nel 1990, Baum e Denslow pubblicarono *Il Meraviglioso Mago di Oz*: apprezzato dalla critica, il Mago di Oz fu anche bestseller per ben due anni consecutivi. Sulla scorta di questo successo, Baum realizzò negli anni successivi ben tredici romanzi ambientati nel Paese di Oz. [Wikipedia]

cortometraggi della stessa casa di produzione di Baum, da musical e da fumetti. Da questa lunga serie di testi scaturisce l'elaborazione e la fondazione di una mitologia. Infatti, si potrebbe anche sostenere che questo tipo di slittamento su diversi media, fornisce al libro una leggera e stravagante incoerenza (cambiamenti radicali nel tono). Come primi esperimenti vanno, comunque, attestati per la capacità e il tentativo di costruzione di mitologia coerente. Un altro ipotetico personaggio alla base di questa nuova idea di pre-transmedia è Cordwainer Smith. Jenkins parla dello scrittore di *sci-fi*, una sorta di viaggiatore nel tempo che ha sviluppato una mitologia complessa e ben intersecata che connette decine di *short-stories* pubblicate su diversi magazine e anche ha specificatamente descritto molte delle sue storie come "versioni" o "installments" di una narrazione che il lettore si presume possa capire perché ha già incontrato su una gamma di precedenti incarnazioni mediali. Attraverso questi tre scrittori, i momenti contemporanei del transmedia sono stati, diciamo così, acuiti e percepiti in maniera più vivida. La consapevolezza della presenza di autori che fanno parte dell'immaginario comune e che hanno dispiegato le loro storie su media differenti, ha permesso di rivitalizzare e completamente riconfigurare quello che, precedentemente, abbiamo definito come il campo degli adattamenti, quella dialettica tra fine e permanenza che ora cambia completamente di valore. Ovvero, se prima era semplicemente un passaggio dal "old media when they were new", oppure un trasporto delle storie dal un mezzo all'altro, adesso cambia qualcosa. Certamente bisogna capire qual è la spinta che sta sotto al *transmedia entertainment* e che lo riconfigura e cambia l'idea che ci sia solo una trasposizione da un mezzo all'altro. Ma questo chiama in causa due grandi fattori:

- l'intera riconfigurazione del sistema mediale contemporaneo
- la spinta, all'interno della riconfigurazione del sistema mediale, della cultura partecipativa e della cultura del fan

Tolkien, Lewis, Baum e Smith hanno, sì, anticipato il modello della fiction contemporanea iniziando a costruire dei mondi sparpagliati, episodici, e intrecciandoli tra di loro per la costruzione di una mitologia nella maniera più classica, ma i loro tentativi vanno distinti da quelli contemporanei. Facendo capire che l'idea di riassettaggio da parte del fruitore è una parte importante, per esempio. Alcuni degli esempi avanzati da Bordwell sembrano essere "simply adaptations of works produced in one medium for performance in another platform" [AcaFan, 2009].

Qui Jenkins cerca fare una distinzione tra il fatto che un singolo adattamento sarà certamente "transmediale", ma non sarà un esempio di *transmedia storytelling*, perché sta semplicemente ripresentando una storia già esistente in un altro mezzo, piuttosto che l'espansione e il commento e la glossa del mondo finzionale. Questa distinzione è il passo avanti rispetto

a quella intrapresa nel capitolo 2, rispetto alle diverse modalità di permanenza che occorrono anche attraverso l'adattamento.

Bisogna inoltre ricordare, come già attestato nel secondo capitolo, che ogni adattamento può aggiungere qualcosa, fa delle aggiunte; ma esse possono essere lette sotto la lente del concetto, fuorviante, di infedeltà, o possono rappresentare una comprensione additiva "additive comprehension". Questa prima importante differenza, significativamente, riforma e rimodella la nostra comprensione di quello che è accaduto nella storia originale. [AcaFan, 2009]. Quello che è utile alla comprensione di questa riconfigurazione è la distinzione tra estensioni al *kernel* della narrazione e adattamenti che spostano il contenuto da un medium ad un altro, pur comunque aggiungendo elementi; non nell'ottica di una riconfigurazione, ma nell'ottica di un'aggiornamento nel modo in cui Eco parla di trasmissione del fumetto a metà tra mito (immutabilità del mito e espansione della periferia) e romanzo (ottica più finalistica). A proposito di quella che Jenkins definiva come una riconfigurazione del sistema mediale che spinge verso la cultura partecipativa, Bordwell nota come un altro fattore sia rappresentato dall'idea che questi contenuti ancillari e immersivi sembrano essere disegnati non tanto per complicare o completare il mondo disegnato, ma soprattutto per consolidare la "lealtà" a quel tipo di proprietà finzionale e anche per reclutare fan nel partecipare alla diffusione degli stessi; è una sorta di sinergia potenziata, l'idea di *brand loyalty* portata al massimo all'interno di questa più ampia riconfigurazione dell'entertainment. [Observation on film art, 2009].

Infatti, una delle caratteristiche che si delineano e che contraddistinguono il sistema mediale contemporaneo è la rinnovata idea di fedeltà [Pescatore, mimeo], non più al mezzo ma al contenuto che contempla le espansioni purché ortodosse rispetto al canone. Per esempio, ricordando quello che affermava Jeff Gomez [Jenkins, 2009], si cerca di comprendere come l'universo finzionale debba sì, mantenere la sua integrità, che si preserva proprio grazie all'implementazione attraverso la narrazione distribuita volta ad incrementare e arricchire il seguito dei fan e le relative vendite. Infatti, nella riconfigurazione dell'entertainment che stiamo cercando di ripercorrere, il nodo più cruciale che si rintraccia, e che anche secondo Bordwell rappresenta la vera notazione illuminante di *Cultura Convergente*, è l'importanza data alla dimensione dell'economia affettiva. L'economia affettiva diventa il vero motore che fa proliferare il transmedia, un cambiamento nella logica di fruizione che rende fondamentale l'idea di costruzione di mondo e di espansione. E' da comprendere come l'economia affettiva sposta sempre di più l'inizio dell'attesa di una storia, l'inizio della consapevolezza della presenza di una storia, (l'*hype*, in termini promozionali, trascinando l'idea di fine verso la creazione, il dialogo, il *bricolage*, nuove forme di supporto come il caso di *Veronica Mars* e il finanziamento su Kickstarter) e ovviamente sposta anche il confine della sua conclusione. Questo è infatti possibile grazie ad una sorta di

congiuntura tra l'economia affettiva e quella che alcune ricerche [Trendwatching, 2013] chiamano *expectational economy*.

Per esempio, uno dei casi che cita Bordwell è il caso di *District 9* (id., Neill Blomkamp, 2009) in cui le estensioni transmediali erano state pubblicate prima dell'uscita del film per agevolare l'immersione nel cuore della narrazione. Questo tipo di immersione avviene o attraverso testi promozionali che vengono creati dalla corporate sia "esperimenti" fatti dalla fanbase. A questo proposito, Frank Rose, nel suo *Deep Media* [2011], parla dell'espansione del testo di *Mad Men* (2007- ) attraverso la creazione da parte degli utenti di falsi account Twitter dei personaggi della serie che interagivano tra loro. Questi testi, questi esperimenti testuali si comportano come dei "filler", dei riempitivi che mantengono viva l'attesa nel cosiddetto *hiatus* tra i mid-season o tra una stagione e l'altra.

Il caso di *Mad Men*, però, come molti esperimenti sul *transmedia entertainment*, rivela la miopia che spesso, nonostante le basi di partenza del discorso e del rinnovamento, coglie le produzioni; la contemporanea richiesta di *engagement*, il conseguente uso e riuso, e la richiesta di allontanamento perché l'*engagement* non è avvenuto nei binari della lecita (così definita) manipolazione. Attraverso questi esempi, riconosciamo una esperienza stratificata, i cui strati più profondi di *engagement* sono ancora visti come minacce per l'apparato proprietario. Quello che sostiene Bordwell è che, attraverso questi esempi, si comprende che solo pochi lungimiranti imprenditori che comprendono le potenzialità del transmedia (economia affettiva e manipolazione), sono aperti all'idea che la buona riuscita di un mondo finzionale transmediale è la possibilità di essere "hackerato", di essere dirottato verso qualcos'altro. Questo, secondo Jenkins e secondo Bordwell, ha la potenzialità di riconfigurare l'intera area dell'intrattenimento che ha per base un'idea di serialità e costruzione di narrazione distribuite, simili ad un mondo, che come motore ha una spiccata idea di economia affettiva e il suo relativo sfruttamento.

Si nota come si è, tutt'ora, a dei livelli di transizione e negoziazione; i casi di cui parla Frank Rose, i casi di "cease and desist" di cui parla Jenkins, i diversi attriti che costellano i rapporti tra *corporate* e utenti, parlano di un'evoluzione che si deve ancora compiere. Ma anche i casi più fallimentari sono d'insegnamento perché ci fanno comprendere come modellare l'idea dell'esperienza transmediale e successivamente quella ecosistemica, quella che richiede un alto livello di *hackeraggio*, deve permettere al consumatore di manipolare le informazioni che sono disperse lungo le diverse piattaforme ma anche semplicemente sedimentate nella propria dieta mediale in una maniera diversa che è quella della riconfigurazione dell'*entertainment*, molto vicina all'idea di *modding* con il materiale preesistente, molto vicino a come si usano gli oggetti di design, a come si *customizzano* i vestiti dopo l'acquisto. Un *modding* stimolato dall'economia affettiva. Queste storie transmediali, universi seriali, ecosistemi narrativi sono e devono essere manipolabili e contemporaneamente classici; molti di

essi, nonostante il rinnovamento, prendono vita dai concetti di *genere* e di *formula* e rinnovano il concetto di *mitologia*, a bassa intensità, come abbiamo avuto modo di avanzare nel secondo capitolo.

Questa struttura di fondo che parla di valenze dell'economia affettiva, non solo va vissuta, esperita e manipolata, ma va anche conservata in delle maniere nuove (passaggio all'idea di testo-rete).

Attraverso questa riconfigurazione sia sta entrando in un nuovo fenomeno che ci permette di ipotizzare alcuni possibili esiti. Ciò che nota Bordwell è che non tutti i franchise possono generare una devozione profonda e su larga scala. Si chiede, però, se questo non riguarda solo una precisa categoria di film. Sono pochi quelli che riescono a imporsi rispetto al numero totale di film prodotti e sono quelli che rispettano le regole produttive dell'*high concept*: *Matrix*<sup>48</sup>, *Harry Potter*<sup>49</sup>, *Il Signore degli Anelli*<sup>50</sup>, *Star Wars*<sup>51</sup>, *Star Trek*<sup>52</sup>, e molte serie televisive tra cui *Lost* (2004-2010), *Game of Thrones* (2011- ), *Battlestar Galactica* (1978-1979; 2004-2009). E' molto difficile pensare di far diventare il transmedia una pratica ordinaria: "there could be a lot of expensive flops if people tried to promote such things" - afferma Bordwell [Observation on film art, 2009].

Sia Bordwell che Jenkins sono d'accordo sul fatto che non tutti i mondi finzionali debbano diventare dei franchise transmediali; nonostante questa evidente e naturale selezione, l'approccio transmediale permette a tutti i prodotti cinematografici e televisivi un diverso assetto rispetto a un decennio fa. L'impulso di base dietro a ogni buon lavoro transmediale è formato da due fattori riconducibili alla più ampia rilettura del sistema mediale e al relativo ri-modellamento dei sistemi di distribuzione dei contenuti creativi [Pescatore, mimeo].

- *world building*

- *serialità*

---

<sup>48</sup> Il franchise di Matrix è così composto: *Matrix* (*The Matrix*, The Wachowski Brothers, 1999); *The Matrix Reloaded* (*Matrix Reloaded*, The Wachowski Brothers, 2003); *The Matrix Revolutions* (*Matrix Revolutions*, The Wachowski Brothers, 2003).

<sup>49</sup> *Harry Potter e la pietra filosofale* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001); *Harry Potter e la camera dei segreti* (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Chris Columbus, 2002); *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004); *Harry Potter e il calice di fuoco* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005); *Harry Potter e l'Ordine della Fenice* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007); *Harry Potter e il Principe Mezzosangue* (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2008); *Harry Potter e i Doni della Morte* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, David Yates, 2010, 2011).

<sup>50</sup> *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello*, (*The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring*, 2001); *Il Signore degli Anelli - Le due Torri*, (*The Lord of the Rings - The Two Towers*, 2002); *Il Signore degli Anelli - Il ritorno del Re*, (*The Lord of the Rings - The Return of the King*, 2003).

<sup>51</sup> *Guerre stellari, (IV: A New Hope*, 1977); *Guerre stellari - L'Impero colpisce ancora (V: The Empire Strikes Back*, 1980); *Guerre stellari - Il ritorno dello Jedi (VI: Return of the Jedi*, 1983); *Star Wars: Episodio I - La minaccia fantasma (I: The Phantom Menace*, 1999); *Star Wars: Episodio II - L'attacco dei cloni (II: Attack of the Clones*, 2002); *Star Wars: Episodio III - La vendetta dei Sith (III: Revenge of the Sith*, 2005)

<sup>52</sup> *The Original Series* (1966–1969); *The Animated Series* (1973–1974); *The Next Generation* (1987–1994); *Deep Space Nine* (1993–1999); *Voyager* (1995–2001); *Enterprise* (2001–2005).



Questi due fattori stanno rimodellando l'approccio alla costruzione dell'intrattenimento e il modo in cui lo si fruisce e infatti ciò ci permette di capire come ci sia una sorta di rivalsa da parte di tutti quei mondi finzionali che erano stati "emarginati" perché più concentrati sulla creazione di ambienti complessi che sul racconto di storie. [AcaFan, 2009]

Un romanzo come *Snow Crash* [Stephenson, 1992] arriva ad essere quasi incoerente nel suo finale, ma comunque ci restituisce un mondo che può essere esplorato in molti suoi dettagli; molto di più rispetto a quello che avrebbe potuto fare una semplice narrativa [Pescatore mimeo; AcaFan 2009; Rose 2010].

Il *world building approach*, il tentativo di costruire mondi e non solo storie è riscontrabile in molti lavori chiusi e non seriali e transmediali. Jenkins, parlando di *Gangs of New York* (id., Martin Scorsese, 2002) scorge l'impulso del *world building* in tutti quei momenti in cui è quasi più importante la l'allestimento del background che i protagonisti. "In some scenes, I was more interested in the extras than the protagonists" [AcaFan 2009]

Questa affermazione, veloce ma incisiva, è una parte fondamentale nel processo di riscrittura della narrazioni che si sta sviluppando e a cui stiamo assistendo. Anche perché, l'interesse verso gli extra rispetto che alla storia normale, ravviva l'idea del *nothing ever ends* e del finale come un momento estremamente dipendente dalla caratteristica dell'*overdesign* [Johnson, 2009] che possiamo tradurre come abbondanza di dettagli, l'opulenza e la dovizia con cui vengono sviluppati i particolari che costruiscono lo *story-world* (come vedremo alla fine di questo capitolo e nel 4, ciò è possibile grazie ad una interazione graduale tra il modo in cui si scrivono le storie e il campo dell'architettura dell'informazione [Rosati 2010; Pescatore e Innocenti, 2013]).

Si delineano allora due altri importanti fattori da inserire nel framework per la comprensione del rinnovato senso del finale e del rinnovato senso di costruzione del mondo (che, come dice Dick, "non perde pezzi") . Essi si rintracciano nell'*overdesign* e nella *negative capability* (non alla maniera di Keats, però).

L'*overdesign* è il fattore principale per la costruzione di un media franchise; in una serie come *Battlestar Galactica* si rintracciano degli eccessi narrativi e un *overflow* di informazioni narrative e/o atmosfere e anche di dettagli casuali (i cosiddetti *throwaway details*) che ci convincono che gli eventi che sono rappresentati in realtà si sviluppano in un mondo che è ricco e complesso quanto il nostro. Il concetto di *overdesign*, dunque non solo ristrutturata l'idea di fine ma ristruttura la stessa idea d'episodio che si pone appunto come *interfaccia* [Pescatore mimeo; Pescatore e Innocenti 2012; 2013] che si apre su un mondo, i cui confini sono sempre diversi (come vedremo nel 4, dove inizia e dove finisce l'episodio nel momento in cui tutta la serie è resa disponibile su Netflix? quanto conta l'idea di maratona nella ristrutturazione del concetto di visione?).

L'entertainment transmediale poggia sul concetto di *world-building* ma anche sul concetto di *storytelling* più tradizionale. L'*entertainment* contemporaneo si delinea come un costante bilanciamento dei due (serie altamente serializzate, infatti, contengono piccole risoluzioni a livello locale, piccoli archi narrativi che si completano nel giro di pochi episodi all'ombra dello storyarc madre: *Sons of Anarchy* (2008 - ), *Boardwalk Empire* (2010- ), *The Killing* (2010 - ), *Breaking Bad* (2008 - ). Le pratiche transmediali fanno leva sulla curiosità e la volontà dell'audience di esplorare un mondo altamente dettagliato e di immergersi in una mitologia precisa e fatta su misura (con il giusto grado di rimando archetipico alle maggiori "storie già conosciute"). La mitologia rinnovata, ovvero il grado con cui un personaggio incarna e rispecchia e modifica un vecchio archetipo o si presenta come la mescolanza inedita di archetipi conosciuti motiva e spinge all'*engagement* con contenuti che devono essere anche rintracciati su diversi media. Progetti come *True Blood* (2008 - ), per esempio, hanno usato e fatto molto leva su ARG<sup>53</sup>, pratiche di *defictionalization*<sup>54</sup> e gli ormai classici *webisodes*; questa combinazione di funzione sia *promozionale* (l'arrivo ultimo all'acquisto del prodotto, del suo merchandising) che *espositiva* (si sovrappone un mondo finzionale al nostro e si creano degli angoli di cortocircuito) è alla base, secondo Derek Johnson, del concetto di *overdesign*, il marchio necessario per il *transmedia engagement*. L'*overdesign* emerge come un nuovo tipo di collaborazione, sorge dal dialogo tra artisti che lavorano sullo stesso universo, tra quelli che lavorano sulla "mother ship", il franchise primario, per mantenere le locuzioni che usa Johnson, e quelli che lavorano sull'estensioni mediali sia promozionali che espositive, sui contenuti virali (dai *flash-mob* all'*ambient marketing*). In questo nuovo sistema, anche le figure professionali cambiano e i direttori artistici assomigliano agli sceneggiatori e viceversa; essi lavorano insieme per creare un mondo "credibile" (ovvero, che una volta stabilite le sue regole interne sia coerente ad esse) e per maneggiare al meglio un flusso

---

<sup>53</sup> Uno dei primi casi ad usare l'implementazione di un ARG fu Heroes: "NBC followed suit in January of 2007, beginning an ARG for its hit Tv series Heroes launched through an in-show reference to the website for Primotech Paper, a company from the show, which turned out to be real. Text messages and emails led players who applied for "employment" at the site to secret files on the show's characters. Heroes 360 Experience" [acafan, 2007]

<sup>54</sup> In the summer of 2009, the HBO online store launched the new soft drink Tru Blood, based on the synthetic blood substitute featured in the popular HBO drama True Blood, the substance that allows vampires to "come out of the coffin" and live among humans. On True Blood, this beverage satisfies the vampire's hunger for human blood, in theory if not always in practice. The description of Tru Blood on the HBO store site (<http://store.hbo.com>) boasts that the synthetic blood beverage on the show has been "de-fictionalized and emerges into reality as a delicious blood orange carbonated drink." While the Tru Blood featured on the show attempts to mimic the look, taste, and texture of human blood, the defictionalized Tru Blood wisely resists that mode of imitation, focusing instead on creating an exact replica of the Tru Blood bottle. The conversion of the textual Tru Blood into extratextual Tru Blood replaces substance with style, capitalizing on the fashion for vampires by defining vampirism as fashion. The HBO store markets a network of fantasies (or fangtasyes, to adopt one of the show's favorite puns), presenting the defictionalized Tru Blood for consumption in venues remote from the show's fictional location – the seedy, supernatural swamp of Bon Temps. The secular form of transubstantiation offered by the defictionalized Tru Blood will likely be enjoyed most frequently by affluent consumers and devoted fans, consumers who can afford not only to subscribe to HBO but also to buy Tru Blood for \$4/ bottle plus \$8 for shipping, a steep price for a soda. [Patti, 2010, In Meda Res]

costante di informazioni (una delle figure più interessanti ai fini del nostro discorso è la presenza dei “controllori della continuity”).

Ma come si costruiscono questi mondi? Che cosa significa concepire non più un testo ma un universo? (voglio ribadire che spesso è chiamato testo, con un errore di tipo logico, come intende Bateson gli errori legati a principi dormitivi, ma è una scorciatoia priva di qualsiasi connotazione teorica). Come l’idea di universo ha alterato il processo di concettualizzazione, produzione, promozione che era già complessa nel momento della produzione cinematografica classica? Quali nuove capacità sono emerse (sia a livello professionale che a livello fruitivo)? E dal momento che l’audience pretende un grado di complessità e precisione molto alta come, lato produzione, si gestisce questa “sete di informazioni” “sete d’atmosfera”? Inoltre, come si gestisce la richiesta da parte degli spettatori di avere sempre qualcosa di nuovo (sia informativo che ambientale) in ogni testo relativo al franchise principale? C’è un modello da seguire per capire che compito hanno le estensioni mediali che ospitano contenuti “ancillari” rispetto alla “mother ship”? Come si progetta l’esplorazione in questo *overdesign*?

La costruzione del mondo significa che gli eventi sono una parte di quello che si sviluppa nel mondo; quello che noi consideriamo le estensioni nelle nuove narrazioni sono esempi di *overdesign* che aggiungono una *texture* alla nostra esperienza completa [Ron Moore, 2009; AcaFan 2009]. Queste estensioni possono aggiungere qualcosa di cruciale allo sviluppo della narrativa, aggiungono e impattano sulla nostra comprensione estetica globale. Non tutti i lavori diventano transmedia, anche nel lavoro filmico normale era già riscontrabile lo star dietro a storie labirintiche e incastonate in scatole cinesi; da sempre il cinema ha sviluppato l’idea di *detection* in ambienti narrativi complessi con stratagemmi complessi. Questa è una delle continuità tra l’organizzazione precedente delle storie e ciò che si sta allestendo oggi. Non è convincente la definizione *lean-back/seat-forward* che divide i sostenitori del transmedia, come se solo grazie al *transmedia storytelling* sia riscontrabile l’attività del pubblico; è cambiata la valenza della stessa, i modi in cui in cui essa avviene (la trasmissibilità di cui parla Eco). Per quanto riguarda l’idea di *overdesign*, una caratteristica che ci avvicina all’ecosistema narrativo, Bordwell fa la distinzione, già affrontata, tra *story* e *plot* - la storia come ricostruzione dei frammenti che il plot dissemina. Se prendiamo questa distinzione di base nello strutturare le informazioni, il *transmedia storytelling* semplicemente espande lo scopo di questo processo, permettendoci di continuare a collezionare e assemblare indizi nel dispiegamento del film. Ma ora, in una cultura ramificata e soprattutto *networked*, questo processo di collezione delle informazioni, di test delle ipotesi, di continuo processo di interpretazione/valutazione prende una dimensione sociale più profonda. Questo si pone come il secondo fattore di riconfigurazione non solo dell’intrattenimento tutto ma anche degli esiti stessi del nostro rapporto tra un oggetto narrativo e le

pratiche di permanenza, di revisione, di eredità e memoria. Non è qualcosa che accade esclusivamente nelle due ore in cui guardiamo un film, ma è qualcosa che facciamo insieme, uniamo le risorse, creiamo la parte più importante di quello che è possiamo chiamare “lavoro dei fan”. Non tanto il lavoro dei fan che produce delle opere derivate, ma soprattutto la logica *hypersocial* descritta da Mimi Ito [2010] che riguarda il media mix giapponese, l’idea di un più profondo dialogo con altri utenti o con l’opera stessa. Questa idea di *hypersocial* ha dei momenti in cui le barriere tra finzione e realtà sono molto labili, come accade negli *Alternate Reality Game* dove la caccia al tesoro diventa la forza motore dell’esperienza di intrattenimento.

Come scrive Bordwell “No narrative is absolutely complete” [Observation on film Art, 2009]; l’intera storia non è mai del tutto detta, ci sono degli intervalli, i personaggi vagabondano e ci portano fuori dalla nostra comprensione, ci sono cose che accadono fuori schermo, oltre lo schermo. Jenkins suggerisce, come già aveva intuito John Fiske [1992] che in questi varchi, in questi interstizi, in queste lacune il testo madre possa essere riempito da testi ancillari generati o dai creatori o dai fruitori.

Ci sono, inoltre, dei precedenti che hanno sfruttato questo tipo di impostazione. Lo studioso Geoff Long [Jenkins, 2009], ha per molto tempo sostenuto e promosso l’idea della “negative capability” (usata in maniera diversa rispetto al romantico Keats) che deve farci capire come le lacune nella narrazione sollecitino la creazione di altre forme di contenuto, speculazione e anticipazione. C’è un legame molto forte tra le lacune e l’*overdesign* riguardo al processo di distribuzione delle informazioni. L’idea di Derek Johnson sul processo di *overdesign* deve essere messa a reagire, proprio come in chimica, con il concetto di “negative capability” poiché solo questa unione lascia lo spazio aperto per spiegazioni, speculazioni e allargamenti. Ovviamente la *negative capability* ha senso solo in un mondo altamente strutturato, altamente disegnato come quello di cui parla Johnson. Questo significa che, per esempio, molti sceneggiatori, produttori, l’intera industria cinematografica, televisiva e di videogames conoscono questa particolare e produttiva tensione che c’è tra la *negative capability* e l’*overdesign*. Alcune lacune infatti, non devono essere colmate, devono calibrare bene il tempo che lasciano alla speculazione costante. Nell’economia delle informazioni narrative, appena la lacuna viene colmata ne deve sorgere un’altra, per fornire alla *texture* il suo stesso battito vitale. Quando alcuni di questi misteri sono risolti, quando sono risolte le connessioni narrative più di fondo (come alla fine di *Harry Potter*, per esempio), deve comunque rimanere spazio per l’esplorazione del mondo. Questa esplorazione che è possibile solo se il grado di *overdesign* e il grado di *negative capability* dimostrano il giusto bilanciamento (nel caso di *Harry Potter* la chiusura delle connessioni è pressoché totale, ma l’alto tasso di *overdesign* dispiegato lungo tutto lo *storyworld* permette che il mondo non perda pezzi, non vada in frantumi, non si spenga dopo la fine

della produzione). Inoltre, secondo Bordwell, lo *storytelling* chiama in causa la nozione di controllo. Nella narrazione lo spettatore è comunque forzato ad intraprendere alcune particolari strade:

Storytelling is crucially all about control. It sometimes obliges the viewer to take adventures she could not imagine. Storytelling is artistic tyranny, and not always benevolent [Observation on Film Art, 2009].

Secondo Jenkins, in questa affermazione di Bordwell, la parola chiave è proprio “a volte”. Secondo Jenkins, la maggior parte delle opere precedenti alla ondata della transmedialità erano basate sul controllo (ma sbilanciato da un lato). In un film di Hitchcock, non solo egli modellava la sequenza degli eventi e il modo in cui si dispiegavano le informazioni, ma giocava anche con la gerarchia della conoscenza dei fatti tra gli stessi personaggi e modellava il punto di vista del film. Film come *Il sospetto* (*Suspicion*, 1941) e *Giovane e Innocente* (*Young and Innocent*, 1937), inoltre, sono stati usati per capire come il finale era strutturato come poco plausibile. In un’ottica che non può più essere usata per le narrazioni seriali.

Prima ancora di questa riconfigurazione dell’*entertainment* che ha visto da un lato economia affettiva, come motore che ha riconfigurato gli assetti industriali e dall’altro, dal lato della scrittura, questa tensione tra *overdesign* e la *negative capability*, avevamo degli esempi che lavoravano nella direzione del *world building*. Secondo Jenkins, sono molti i film che vedono in azione l’*overdesign* e la restituzione della texture del mondo piuttosto che lo *storytelling*.

E’ ovvio che nonostante questo tipo di costruzione è difficile che un film così costruito (Jenkins cita i film di Tim Burton) inauguri processi di *engagement* come un franchise seriale (dal *Doctor Who* a *Trono di Spade*). Ecco che ritorna quell’intuizione sviluppata nel primo capitolo che vedeva l’accostamento degli universi narrativi alle opere mondo così come studiate da Moretti. Jenkins afferma che

[B]ut if we shift media, I would argue that works like *War and Peace* or *Moby-Dick* or Dante’s *Inferno* are much more invested in world-building than storytelling and that their authors seemed content to stop their novels dead in their tracks for pages on end as we wander through their fictionalized geography, trying to map its contours or understand the connections between scattered events [AcaFan, 2009]

Un tipo di atteggiamento che abbiamo già visto all’opera nell’analisi di Moretti, quando abbiamo individuato nell’opera mondo un solido precedente d’intenzione degli ecosistemi contemporanei; più che lo *storytelling*, più che la stringente logica narrativa, l’erotetica come base del racconto, così come la descrive Carroll, abbiamo un girovagare in una geografia finzionale disegnata la cui *texture* è ben presente. Questo tipo di impostazione ci porta a avanzare un’idea; per quanto riguarda il *transmedia storytelling* questo tipo di libertà deve essere rispettata dai *gatekeeper* e

deve essere lasciata aperta, poiché una delle parti interessanti in questo processo di riformulazione è che ci deve essere lo spazio per l'apertura verso forme di interpretazione, verso quel "canone" che permette la creazione. Ma iniziamo un approfondimento economico.

*Television is bigger than tv. Cosa ha portato al transmedia?*

Il libro di Horace Newcomb, pubblicato nel 1974, *TV: The Most Popular Art* può essere visto come il testo fondante dei *television studies* statunitensi. E' scritto esplicitamente contro il tono sprezzante e altezzoso delle tesi della cultura di massa. Newcomb separa in maniera molto attenta la televisioni in generi, descrivendola prima di tutto e soprattutto come un medium testuale. Nel fare ciò, egli limita il cosiddetto modello estetico e cerca di collegare l'estetica della televisione al suo ruolo culturale. Newcomb fu, infatti, il primo ad esaminare la televisione nel suo porsi essenzialmente come un medium "formulaico". Ma non usò questo termine in una maniera meramente peggiorativa e cercò di argomentare come la formula tipica della televisione rileva il modo in cui il mezzo drammatizza le questioni sociali e culturali in una maniera "digeribile" [Kompere 2005, 121]. Durante gli anni '70, studiosi inglesi come John Fiske, Stuart Hall, John Hartley, Raymond Williams, e il gruppo di Birmingham<sup>55</sup> hanno avanzato approcci più critici alla cultura popolare. Il loro lavoro combinato ad una concezione ampiamente riconosciuta nei margini marxisti include la *content analysis* e l'etnografia [Kompere 2005, 123; Gorton, 2009; Hartley, 2007]. Nel 1983 l'antologia *Regarding Television* [Kaplan, 1983] si pone come una collezione chiave nella storia della televisione americana, proprio per il suo indicare come questi nuovi approcci che venivano dagli studi britannici si stavano facendo largo anche al di là dell'oceano. Sono raccolti saggi che esemplificano dei nuovi approcci critici e teorici alla televisione commerciale, molti di questi si pongono ancora come studi imprescindibili nella composizione di una base di analisi. L'introduzione di Ann Kaplan, ad esempio, cerca esplicitamente una separazione dalla scuola di comunicazione di massa: "This book aims to correct the one-sided disciplinary approach to television by offering articles written largely by people trained in film and in the humanities" [Kaplan 1983, XIII]. In uno di questi saggi, William Boddy revisiona la letteratura televisiva disponibile e trova una colpa non solo nell'approccio delle comunicazioni di massa, ma anche in quella crociata estetica dei '50 e dei '60 che sopravvalutavano l'idea di *quality television* [Jankovich e Lyons 2003; McCabe e Akass, 2007; Dasgupta s.d.] E soprattutto cercando di fare eco a questo comportamento decostruzionista, Boddy [1993 e 2004] chiama in

---

<sup>55</sup> I *Cultural Studies* costituiscono un particolare indirizzo di studi sociali che ha origine in Gran Bretagna come ampliamento del settore della critica letteraria verso i materiali della cultura popolare di massa. La loro data di nascita viene fatta risalire all'uscita dei lavori di Raymond Williams (*Culture and society*, 1958) e Richard Hoggart (*The Uses of Literacy*, 1957). L'indirizzo si consolida successivamente come corrente definita nell'area culturale britannica intorno al Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) dell'Università di Birmingham, fondato dallo stesso Hoggart nel 1964.

questione le forme più stabili degli studi sulla televisione e cerca un nuovo focus sulle questioni che sono state per tempo accantonate che sono quelle storiche e culturale

[The] new cultural critics recognize the social contradictions within the prevailing uses of media, and with them the grounds for cultural intervention [Boddy 1983, 61]

I contributi recenti dalla teoria sociale, dalla storiografia e dell'analisi testuale "offer hope for a theory of television worthy of the name". [Boddy 1983, 61].

Il nostro approccio ricalca e abbraccia alcuni dei modelli che si sono avuti nell'ultimo decennio e che hanno cercato di spiegare il cambiamento a cui stavamo assistendo. Termini come "convergenza", "sinergia", "multi-piattaforma", "360 degree commissioning" [Thompson, 2006; Strange, 2007], "second shift aesthetics" [Caldwell, 2003], "overflow" [Brooker, 2004] e "media matrix" [Curtin, 2009] si riferiscono allo sfruttamento che l'industria televisiva ha fatto delle tecnologie più che all'idea di televisione stessa.

In *Transmedia television audiences, new media, and daily life* [2011], Elizabeth Evans sottolinea come l'avvento della televisione digitale abbia lanciato un numero considerevole di canali in un crescente numero di case e abbia, a sua volta, portato a nuove organizzazioni di contenuti. Internet, poi, è diventato un luogo chiave per l'*engagement* per tutti i media televisivi, dai materiali broadcast ai *webisodes* ai più differenti tipi di *UGC*. Anche il comparto della telefonia mobile si è evoluto fino a comprendere le connessioni internet e integrare diversi media player. Le tecnologie, i contenuti e gli spazi dedicati alla cosiddetta "trasmissione televisiva" sono molto più numerosi che quelli che erano presenti alla fine del secolo scorso o agli inizi degli anni Duemila. Evans sostiene che la migliore definizione del cambiamento sia ancora da attribuire alla definizione di Jenkins di *transmedia storytelling* [2003, 2006, 2009, 2012] ma ammette che le diverse etichette partono dallo stesso assunto di taglio industriale: "television is now bigger than the TV" [2011, 1].

Il concetto di transmedialità, che è evidente nel modello di Jenkins e a cui abbiamo dedicato proprio l'inizio di questo capitolo, funge da punto di partenza per comprendere l'espansione dell'esperienza televisiva su internet e sulle piattaforme mobili all'inizio del ventunesimo secolo.

Nella sua essenza, il termine transmedialità descrive la sempre più popolare pratica industriale di usare molteplici tecnologie mediali per presentare delle informazioni che riguardano un unico universo finzionale attraverso una vasta gamma di forme testuali differenti. Questa descrizione non ci aiuta a comprendere che cosa realmente si indica con questo termine, questo compito è affidato ai nomi delle pratiche come *franchise*, *merchandising*, dei *sequel* e in generale tutto quello che rientra nella larga categoria di marketing audiovisivo. Secondo Evans, cambia la maniera attraverso cui si presenta il transmedia: il *transmedia storytelling* è, infatti,

la distribuzione ed *engagement transmediale*. La prima identificata da Jenkins come l'integrazione di testi molteplici per creare una narrazione così grande che non può essere contenuta in un solo medium [2006, 95]; è il caso in cui abbiamo delle serie televisive che hanno delle estensioni (e.g., l'ARG di *Lost*, il gioco di *24*). L'ultima considera i cambiamenti nella distribuzione e nelle pratiche di ricezione, come nel caso in cui una serie di contenuti siano resi disponibili simultaneamente su molteplici piattaforme. Questo verrà esplorato da noi in seguito, quando parleremo di televisione online e dei nuovi servizi di streaming e/o downloading. Internet, inoltre, è diventato lo spazio per l'espansione delle narrative televisive e per la trasmissione diretta di contenuti (i.e., il caso *Netflix*). Nel 2004, William Boddy [136] scriveva che, nonostante un decennio di previsioni apocalittiche e utopiche sulla vita nell'era post-televisiva [Olsson e Spigel, 2004; Jenkins, 2006; Lotz, 2007; Ross, 2008; Turner e Tay, 2009], gli effetti del riallineamento tecnologico-industriale sulle pratiche di visione e di *advertising* sono ancora incerti. Già nel 2005 si diceva che nei successivi sei anni gli studi si sarebbero concentrati sulla cosiddetta "post-television era" [Lotz, 2005]. Per esempio, è ancora poco affrontato, anche secondo Evans, l'impatto che questo cambiamento ha avuto sulle pratiche di fruizione più o meno sedimentate, all'interno e all'esterno degli Stati Uniti. Come è noto, uno dei problemi in questo panorama riguarda la gestione della *transmedialità* stessa da parte della corporate nei secondi mercati. Si può fare esperienza dell'ARG? Si può avere accesso ai *mobisodes* e ad alcuni contenuti web? Non sempre. Questi casi sollevano dei problemi di diversi livelli di transmedialità legata alla territorialità e la fruizione spesso monca dell'ecosistema nei mercati secondari (solo dal punto di vista della fruizione di contenuti ancillari *corporate*).

Se la maggior parte di questi studi si è concentrata sul cambiamento negli Stati Uniti, è importante considerare l'impatto e l'ondata di cambiamento che ha inaugurato anche in Italia. Non tanto nella produzione e nella programmazione, ma per ciò che riguarda le abitudini di consumo. Come ha spiegato Lotz nel suo sesto capitolo, l'impatto del DVR e degli apparecchi di *time-shifting* hanno permesso di inaugurare nuove modalità e abitudini di visione sempre più orientate verso quello che Pescatore e Innocenti hanno chiamato "media community", anche in un mercato secondario come il nostro.

Come ha sostenuto Sonia Livingstone [2004, 3], le ricerche dei nuovi media sono un mix di empirismo e domande teoriche e data la natura dell'oggetto in questione, richiedono una continua investigazione che tenga conto della produzione, della circolazione e della interpretazione dei testi, del comportamento e delle attività delle audience che, come abbiamo visto, possono essere strutturate per la creazione di oggetti derivati ma anche – ed è forse questo il fattore che permette loro di essere così immersive – per l'arricchimento della dimensione *hypersocial*. Il termine usato da Mimi Ito, testimonia una dimensione che viene innescata da questi testi e che si



concretizza in un maggiore dialogo sui testi, sulle atmosfere, sulle logiche di spiegazione narrativa.

Se è possibile osservare che il nuovo assetto televisivo industriale offre, sempre di più, varie forme di *engagement*, è anche necessario riscontrare il livello di partecipazione di questi cambiamenti. Proprio per questo, la distinzione tra la produzione dei fan e l'immersione in un ambiente *hypersocial* è una differenziazione che vogliamo portare avanti, poiché ci permette di comprendere come anche i bassi livelli di creazioni di contenuti derivati o l'assenza completa siano, in realtà, una forma molto forte di legame affettivo con un contenuto.

La transmedialità ha sollevato una serie di questioni riguardo non solo gli studi televisivi, ma anche, un'intera analisi sulla riconfigurazione del settore dell'*entertainment*: un'intera riconfigurazione del media landscape, una forte ibridazione con altri tipi di linguaggi (il linguaggio del videogame che è entrato a far parte dello stesso linguaggio televisivo), la disponibilità dei contenuti su piattaforme diverse, la disponibilità di downloading e di *streaming*, l'adattamento di nuove piattaforme per ricevere e mandare questo tipo di contenuti audiovisivi. Ciò ha condotto all'emersione di momenti di transmedialità che sfruttano una gamma di tecnologie e di piattaforme per i contenuti televisivi "mettendo in luce, l'importanza continua del comprendere che cosa è coinvolto nell'idea di televisione" [Evans 2011, 3].

L'emersione delle tecnologie digitali ha portato ad una crisi, come afferma Uricchio [2009, 25], ovvero, il *digital turn* ha accelerato il cambiamento a quella che era una distinzione, quasi ontologica, tra i media dell'*establishment* e i nuovi media, con una serie di implicazioni per i media tradizionali. Se la televisione sta cambiando, di sicuro è cambiato il modo di guardarla; e solo considerando questo assunto centrale, potremo capire i come cambiamenti sul discorso della fine sono i cambiamenti del rapporto con le narrazioni seriali nella loro interezza. Proprio come Evans usa il termine medium come combinazione di testo, tecnologia e industria [2011, 4], noi dobbiamo intendere il concetto di universo nella stessa stratificazione e all'interno di ogni componente mettere in luce il fattore di discontinuità e continuità. Uno dei problemi del medium è che è stato studiato da una sempre diversa varietà di prospettive disciplinari, ognuna delle quali produce la sua idea di televisione [Frith 2000, 34].

Abbiamo delle teorie chiave che hanno dominato la comprensione della televisione, come quella del *flusso* di Raymond Williams [1974], il *segmento* di John Ellis [1992], il *supertext* di Nick Browne [1984, citato in Brunsdon, 1998], e la "viewing strip" di Newcomb e Hirsch [2000], che sta tra queste diverse posizioni. E sebbene siano tutte figlie di una visione della televisione come medium broadcast, sono anche legate agli effetti che questo tipo di impostazione ha sul contenuto.

La distinzione tra contenuto e tecnologia è alla base della analisi di Roger Silverstone [1994, 79], riguardo alla doppia articolazione.

the cultural value of such a machine as the television lies both in its meaning as an object . . . and in its content [Silverstone, Hirsch and Morley, 1992].

E sebbene il modello della doppia articolazione di Silverstone suggerisca un equilibrio tra la definizione di mezzo televisivo come tecnologia e come contenuto, i *television studies* e gli *audience studies* hanno sempre diviso queste due concettualizzazioni [Evans, 2011, 12].

Ci sono studi che si concentrano sull'impatto della tecnologia sul *fandom* [Hobson, 1982; Ang, 1985; Jenkins, 1992; Fiske, 1992; Tulloch e Jenkins, 1995; Reeves et al. 1996; Abercrombie e Longhurst, 1998; Hills, 2002] che costruiscono l'oggetto della televisione come un contenuto, focalizzandosi e concentrandosi su che cosa questa tecnologia permetta ai fan di fare con i testi (sia che si distribuisca in *fan fiction*, sia che faciliti delle discussioni, come sostiene Baym, [2000], Pullen [2004], Hills, [2002] o che permetta ai fan di diventare fan ancor prima dell'uscita [Chin e Gray, 2001; Evans, 2011; 4] in un'ottica di *pretail*). Altri si concentrano [Bacon-Smith 1992], attraverso il caso del VCR e il *fandom* di *Star Trek*, su come il contenuto sia alterato attraverso una modalità diversa di *delivery* [1992, 126], sostenendo che quell'idea di offrire un'esperienza di visione che è quasi contraria al pattern episodico tradizionale, si ponga come un'alternativa che connette ogni episodio in una rete in cui gli episodi con un livello di ambiguità nella loro trama sembrano presentare nuove connessioni ad una visione secondaria.

Questo ci permette di comprendere come l'apporto dell'economia affettiva, l'importanza della seconda visione sia un topic su cui c'è da lavorare, soprattutto per quella polarità tra *overdesign* e *negative capability* che è alla base della volontà e del desiderio di seconda visione e di ritardo nell'abbandono di un mondo. Nell'impostazione di Bacon-Smith, il testo televisivo e la televisione si fondono per una accresciuta e potenziata idea di visione. Evans, in riferimento a questo tipo di impostazione, accorda importanza alla comprensione del tipo di tecnologia che si ha a disposizione ed è consapevole che a seconda della tecnologia si potrà cambiare il livello di immersione nella storia, ma sottolinea

Television fans are fans of programmes, not TV sets or video recorders. [...]  
[A]udiences are not engaging with technology without content [Evans 2011, 5].

Questo ci riporta all'impostazione per punti che avevamo indagato con le analisi di Pescatore [mimeo].

Se una molteplicità di contenuti è disponibile attraverso stessa fonte tecnologica e il tradizionale contenuto televisivo è anche disponibile in altro posto, allora in quel caso, i fattori tecnologici della televisione come medium e il ruolo che giocano nella comprensione dell'audience devono essere riconosciuti. In particolare, deve essere interrogata quella

connessione quasi mai contestata tra l'idea di televisione e l'idea di *broadcasting* che invece ora è da scardinare. La televisione infatti, appare anche su piattaforme che offrono forme di ridistribuzione del contenuto televisivo facendo, per alcuni versi, dimenticare la provenienza [Evans 2011, 6].

Ci sono dei processi più complessi che si stanno svolgendo industrialmente e che stanno modificando la dieta mediale dei consumatori, allestendo delle pratiche di visione che sconvolgono la vecchia definizione di ciclo di vita del prodotto (nonostante negli Stati Uniti, l'importanza data alla costruzione del patrimonio era ed è uno dei tasselli principali che ha anche guidato questa nuova evoluzione in *testo-database*).

Quando Henry Jenkins [2006] offre un modello ancora più acuto riguardo l'idea di convergenza, individua una convergenza che include il flusso dei contenuti, la cooperazione tra le molteplici industrie mediali e il comportamento nomade delle audience mediali che andrebbero in qualsiasi punto pur di ritrovare l'esperienza di intrattenimento che cercano. Questo approccio non ignora la rilevanza della convergenza tecnologica, ma al posto di posizionarla all'interno di una matrice di processi, la include in un livello diverso, poiché al centro troviamo la rinnovata idea di comportamento dell'utente. Infatti afferma, “[c]onvergence occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others” [2006, 3].

C'è da estendere questo approccio questo tipo di convergenza funziona all'interno delle diete mediali dei consumatori. Come sostiene Helen Wood [2007, 493], è possibile iniziare una ricerca della relazione dello spettatore con la televisione sia come testo che tecnologia, per comprendere le valenze dell'*engagement* che sia separato dall'uso sociale e dall'immersione e riconfigurazione di una sfera pubblico/personale finzionale [Evans 2011, 7]. Wood sostiene che quello che va tenuto in considerazione, all'interno della macro-categoria della partecipazione, sono i processi di rito e le istanze comunicative personali, il modo di relazione individuale, in un contesto *hypersocial*.

Inoltre, discussioni più recenti hanno iniziato ad aprirsi alla complessità di quello che significa televisione valutando l'impatto delle tecnologie digitali nella televisione statunitense.

William Boddy [2004, 14, 143–149] ha esplorato lo sviluppo del *product placement* come risposta all'affermarsi di tecnologie (VCR) che hanno permesso allo spettatore di saltare i break pubblicitari. Sebbene si concentri sulle tecnologie della produzione, della distribuzione della televisione statunitense, Amanda D. Lotz, di cui ci occuperemo successivamente, esamina i testi che portano “i segni” della trasformazione [2007, 216]. Ella sostiene che alcune serie come *Sex and the City* (1998-2004), *The Sopranos*, *Lost*, *Mad Men* possono esistere solo grazie a questo cambiamento industriale e tecnologico. Nessuna di queste serie sarebbe potuta esistere nella cosiddetta *network era* ed esse non solo

illustrano il cambiamento nella produzione ma mostrano come sia siano create delle opportunità nelle storie che sono ben diverse da quelle disponibili nell'era network.

Sharon Marie Ross [2008] nel suo articolo "Beyond the Box: Television and Internet" esamina le relazioni tra la televisione e internet attraverso il concetto di partecipazione e i cambiamenti nelle relazioni di potere (reali o immaginari) tra gli spettatori, i produttori, e il network di trasmissione [Evans 2011, 7]

La ricerca di Ross dimostra come Internet è stato portato dentro i testi televisivi e come i *pattern* di visione, lo schema di visione, dopo questo ingresso è cambiato (attraverso analisi di alcune fan-community); si pensi al sistema di voting di programmi come *American Idol*, la narrazione puzzle di *Lost*, avvicinano gli utenti alle community online.

The internet as a technology is shown to shape not only fans' relationship to a text, but also the way the industry interacts with fans and the kinds of texts they create. [Evans 2011, 8]

Per usare la terminologia di Livingstone, la ricerca in questo libro del 2011 è esplicitamente legata a quei momenti in cui l'uso di una particolare tecnologia incontra la ricezione di un particolare testo televisivo [2004, 10].

Da una parte, è importante capire come differenti forme testuali formino questo testo transmediale che funziona e lavora collettivamente per formare un intero stilistico e narrativo coerente. Dall'altra parte è importante considerare come le tecnologie individuali offrono diversi tipi di *engagement*.

Sebbene non si voglia adottare un determinismo tecnologico, queste tecnologie hanno determinate capacità che possono condurre a degli esiti riguardo al modo di organizzazione dei testi. In più, le audience avranno delle differenti aspettative che sta in quel momento, gestendo l'intrattenimento. Più che facilitare la partecipazione dell'audience il *transmedia storytelling*, è stato di recente usato per espandere il mondo finzionale di una serie al di là, e dopo, gli episodi televisivi. Questo concetto di *fictional world* da espandere è la chiave per la caratteristica testuale del *drama*, come sostiene Jeffrey Sconce [2004]. La televisione contemporanea statunitense, dice Sconce, è devota da più di vent'anni ad un incremento dell'attenzione e alla creazione e al mantenimento di sempre più complessi universi narrativi. Una forma di *world-building*, di costruzione di mondo, che ha permesso e inaugurato una nuova forma di narrazione e anche un nuovo livello di *engagement* con l'audience.

Television, it might be said, has discovered that the cultivation of its story worlds (diegesis) is as crucial an element in its success as is storytelling. What television lacks in spectacle and narrative constraints, it makes up for in depth and duration of character relations, diegetic expansion, and audience investment. A commercial series that succeeds in the U.S. systems ends up generating hundreds of hours of

programming, allowing for an often quite sophisticated and complex elaboration of character and story world [2004, 95].

Secondo Sconce, un'affermazione tipica che si faceva nei confronti della televisione, è che la sua mancanza di spettacolarità, era compensata da meccanismi di duratività e durabilità, da espansioni ed esplorazioni diegetiche, relazioni tra personaggi, investimento dell'audience. Alcune serie, alcune delle quali in programmazione, hanno, invece, generato una sofisticata e complessa elaborazione di relazioni tra personaggi e allestimenti di mondi. Una serie televisiva costruisce un mondo narrativo in cui, potenzialmente, centinaia di episodi possono essere situati. I personaggi che abitano questo mondo sono collegati agli eventi degli episodi; il *drama* invita ad una particolare forma di *engagement* con la sua audience che è basata sull'interazione con il mondo finzionale che poggia, come abbiamo definito poco sopra, sull'oscillazione tra *overdesign* e *negative capability*.

John Caughie, nel suo libro *Television Drama* [2000], avanza la teoria dello sguardo drammatico. E descrive le *drama series* come dei programmi che usano un processo di mediazione convenzionato da diventare invisibile [2000, 111]. La camera lavora per portare l'audience in questo mondo in maniera naturale. Come dimostreremo successivamente, questo tipo di *engagement* è stato descritto attraverso la teoria dell'immersione, soprattutto con lo studio di Frank Rose [2012]. Se la convergenza digitale ha prodotto una proliferazione di contenuti mediali, distribuiti su differenti piattaforme e nella forma ideale, il *transmedia storytelling* confluisce in un'estetica *bigger and deeper than real*: le migliori narrazioni possibili su tutte le piattaforme possibili. Secondo Christy Dena [2005, 2007, 2012], assistiamo ad una distruzione del vecchio concetto di narrazione e si delinea un tipo di racconto che è *ludocinematico*. Assistiamo alla differenza che si delinea tra i *tie-in* del passato (intesi solo come traini che sfruttavano l'ambientazione e lo stile ma non intrecciavano segmenti di plot o recuperavano lacune narrative) e tra la cosiddetta scrittura transletteraria (*transliteracy writing*). Prima di *24*, *Lost*, *Heroes* (2006-2010), *Fringe* (2008-2013), *Mad Men*, *Game of Thrones*, i mondi narrativi o i brand erano estesi e sfruttati lungo le varie piattaforme senza una precisa condotta strategica (vedremo un caso di mutazione con *Doctor Who*). Non intendevano essere parte dell'esperienza narrativa primaria. Lo scopo di questo discorso è duplice: esplorare cos'è cambiato nell'oggetto (entertainment) dai *tie-in* (marketing) del passato, dalle forme più ingenuie di transmedialità alle forme più complesse di *deepmedia*.

#### *Transmedia Television*

Sebbene la televisione appaia sempre più slegata dalla televisione stessa, facendo dimenticare la provenienza, a livello produttivo le distinzioni sono ancora importanti (anche per le successivi ridistribuzioni) [Evans 2011, 6].

Il concetto di *transmedia storytelling* e il concetto di universo narrativo espanso sono emersi dall'industria televisiva all'inizio del Duemila. Questo concetto deve essere posizionato tenendo presente gli usi storici del termine e anche alle altre pratiche multi-piattaforma che già conosciamo: adattamento, *spin-off*, *sequel*, *prequel* e altre. Capire come il *transmedia storytelling* operi nella più ampia idea di ridefinizione di narrazione, autorialità e temporalità, è quello che ci condurrà all'abbandono del termine e all'abbraccio dell'approccio ecosistemico. Il *transmedia engagement* è quella capacità di guardare e di saper gestire la dislocazione della fruizione, ed è ovviamente facilitata grazie agli accordi della distribuzione transmediale.

Giova anche ricordare la varietà di interfacce che il pubblico ha a disposizione:

- la prima messa in onda
- *rerun* (che preconizzano queste pratiche di visioni che annullano la fine)
- *syndication*
- dislocazione sui siti degli stessi network
- dislocazione su Hulu, Netflix
- download (legale e illegale)

David Barney osserva che le tecnologie digitali sono diventate l'infrastruttura della vita quotidiana [2004, 178]. Questa presenza costante, domesticata, della televisione nel mezzo del quotidiano era già da tempo una questione nota agli studiosi, su cui si è molto ragionato e che ora ha anche perso la sua portata analitica principale.

Ma la differenza è che non s'impone più come mezzo centrale nella quotidianità nel suo essere flusso, ma si pone come centrale nella quotidianità nel suo essere slegata dal mezzo "schermo televisivo" e di instaurare pratiche affettive e di *engagement* molto strutturate. All'interno dell'ottica del rimodellamento dell'esperienza rientra dunque questa accezione di quotidianità televisiva che si libera dal mezzo e che si radica nella ricerca di programmi (la de-istituzionalizzazione della fruizione porta da un lato, ad un allontanamento nei confronti del mezzo ma dall'altro porta, contro-intuitivamente ad un consumo enorme di prodotti televisivi) in cui è necessaria una mappatura delle differenti pratiche di visione e di gestione della dieta mediale.

Come abbiamo visto, il dibattito intorno alla possibile definizione di *transmedia storytelling* è nato intorno all'inizi del Duemila. Teorizzato da Jenkins intorno al 2003 [2003, 2006], il *transmedia storytelling* espande quella idea di mantenere e modellare sempre più complessi universi narrativi, come nelle parole di Jeffrey Sconce "crafting and maintaining ever more complex narrative universes" [2004, 95] e posizzarli ovunque. Un concetto che è diventato centrale nel momento in cui sono emerse nuove forme tecnologiche. In un certo modo, però, abbiamo visto, l'etichetta *transmedia storytelling* è una definizione impropria. Tutte le pratiche che

possono essere definite transmediali riguardano la possibilità di raccontare delle storie distribuite, ma come sostiene Gray [2010], richiamando il lavoro di Genette [1997], già la narrazione classica è costruita in maniera stratificata (un libro, un film) e può distendersi su più media. Abbiamo già cercato di dirimere l'obiezione che Gray muove, ricostruendo il dibattito tra Bordwell e Jenkins sull'uso storico del termine transmedia (in cui noi possiamo inserire dalla Bibbia alla Divina Commedia) [2009b; Bordwell, 2010] e l'uso contemporaneo dello stesso (la narrazione nasce come distribuita e non si distende successivamente) che chiarisce la differenza tra adattamenti e le operazioni transmediali (come abbiamo analizzato nel secondo capitolo, l'adattamento è uno dei primi tasselli che portano all'idea di riconfigurazione di materiale pre-esistente e anch'esso ha in comune con l'idea di transmedia la volontà di allungare ed estendere la memoria di una determinata narrazione).

La differenza tra l'uso storico del termine e l'uso contemporaneo, è inoltre, nella sofisticata e complessa impalcatura narrativa che il marketing dell'audiovisivo sa mettere in atto: dalle procedure di *franchise*, al *merchandising*, alla *defictionalization*, al *branding* più vasto, tutto ciò concorre a creare la definizione contemporanea di transmedia che gioca non solo con permanenza e memoria, ma anche con estensione, economia affettiva e economia dell'attesa.

Nonostante queste differenze sostanziali, alcuni studiosi continuano ad anticipare la nascita del transmedia, svuotandolo della sua portata innovativa e trovando nelle vecchie forme dell'adattamento e in una traduzione mediale, i prodromi della contemporanea fisionomia testuale (si ricordino i lavori di Pearson su la Bibbia come testo transmediale o all'opera di Shakespeare). Noi preferiamo pensare a testi del genere come materie prime di rimaniolazione e permanenza nell'ottica della permanenza/memoria, permanenza/presenza, non della permanenza/fedeltà o permanenza/aggiornamento.

Questo rimanda agli studi di Bennet su *James Bond*, [Bennett and Wollacott, 1987] o *Batman* [Pearson e Uricchio, 1991; Brooker, 2000] che sono personaggi già costruiti su una vasta matrice mediale, la cui origine è già un mix di riferimenti transmediali. Il passaggio per comprendere al meglio la permanenza di questi testi e dunque lo svuotamento dell'idea di fine è il passaggio che faremo dall'ottica transmediale a quella ecosistemica. Solo in ottica ecosistemica, quelli che sembrano delle continue riaccensioni di un materiali pre-esistente saranno considerate, olisticamente, come parte dello stesso universo e simultaneamente presenti alla memoria e alla presenza e permanenza mediale.

Qui l'idea di *transmedia storytelling* indica un altro tipo di creazione: un coerente mondo finzionale che è direttamente disponibile su diversi formati, come indica la posizione di Geoffrey Long. È essenziale, dunque, non solo comprendere le differenze nel termine stesso ma mappare le differenze tra l'uso storico del termine e l'uso contemporaneo del termine [Evans 2011,

20]. Questo ci rimanda alle questioni che abbiamo cercato di districare nel capitolo precedente e che riguardavano il nesso tra le diverse modalità di permanenza, di trasmissibilità del fumetto tra mito e romanzo. Il discorso che stiamo cercando di ricostruire coinvolge le definizioni di transmedia e le sue evoluzioni e i suoi rapporti con altri processi narrativi e industriali per offrire un modello evolutivo che identifica continuità ma soprattutto le discontinuità nell'organizzazione che porteranno all'ecosistema.

Cosa ci dice, finora, questo discorso per quanto riguarda la ristrutturazione dell'idea di fine?

Questo discorso comporta una scissione: da un lato, per quanto riguarda l'idea del *nothing ever ends*, questo continuo rifarsi ad una sorta di database di storie deve essere letto non con la dialettica *memoria/fedeltà* ma *memoria/presenza*, che prosegue e tiene viva la presenza nei cicli industriali, con complesse definizioni merceologiche che incidono sulle diete mediali. Dall'altro, una domanda s'impone. Questi mondi, che non nascono da adattamenti precedenti ma si danno contemporaneamente su più luoghi, che fine mettono in gioco? E perché, nonostante la delocalizzazione della fruizione, la centralità della produzione televisiva risulta ancora "una finestra" principale? In realtà, vedremo che in tutti i casi, il risultato è quello di una idea costante di rinnovamento della memoria, archivio, costruzione, *heritage*, patrimonio condiviso. Uno dei passaggi per lo spostamento da *transmedia* a ecosistema è quello del triplice ripensamento del concetto di *narrazione* (nel suo lato produttivo), *fruizione* e *temporalità*. Per esempio, la serie della BBC *Doctor Who*, che è in produzione dal 1963, si distende su una significativa porzione della televisione britannica e si è adattata al panorama in mutazione [Evans 2011, 20] e funziona adesso come ecosistema, poiché attraverso la creazione ben pianificata di un'esperienza stratificata, non usa i testi ancillari solo per pratiche promozionali.

### *Transmedia Marketing*

Quando abbiamo parlato della distinzione del termine transmedia nella sua accezione storica e nella sua accezione contemporanea, il caso del *Doctor Who* (1963-1989; 2005 -) chiarisce il fatto che, nel transmedia contemporaneo, i testi ancillari non sono delle mere promozioni e soprattutto che lo sfruttamento del ceppo mitico di personaggi non è solo nell'ottica di un rivitalizzazione della presenza. La differenza sta nel fatto che, se prima l'*ékphrasis* era intesa come espansione della periferia, ora, l'espansione riguarda sia la periferia che il *kernel*. Il primo uso del termine transmedia è da attestare nella pratica promozionale. Lo ritroviamo in Marsha Kinder [1991] Mary Celeste Kearney [2004]. Kinder usa il termine per descrivere la relazione tra film, televisione, game e giocattoli nel segmento dedicato all'infanzia; associa il transmedia alla creazione di un supersistema costruito intorno ad una figura o a un gruppo di figure. Va a specificare quest'idea del supersistema, riconoscendo che la costruzione di



un singolo oggetto culturale poi vada su diversi formati [1991, 122; Evans 2011, 21]. La motivazione dietro questa idea è la connessione all'interno di un preciso sistema economico di Hollywood. Perché un contenuto transmediale diventi un supersistema, devono “undergo a sudden increase in commodification, the success of which reflexively becomes a “media event” that dramatically accelerates the growth curve of the system’s commercial success” [123].

Il successo di quello che poi diventerà un *media-event* accelera la curva di crescita di questo sistema commerciale. Il *transmedia storytelling*, per Kinder, assume le forme di un discorso intorno alle nuove forme di *merchandising* e di marketing che sempre più si avvicinano all'idea di esplorazione del mondo, esplorazione di un brand con diversi valori; anche questo è un altro tassello che compone la vasta idea di economia affettiva, base per la creazione di strutture narrative complesse. Uno sfruttamento di una narrazione con valenze mitiche, di quel ceppo di caratteri ad intensità mitica.

Kerney, invece, collega questo sconvolgimento radicale nell'industria creativa e suggerisce di guardare all'origine storica della pratica che ha poi permesso, dopo essere stata acquisita, di evolversi nella loro mutazione transmediale. Kerney cerca di articolare questo sviluppo multi-piattaforma, come lo sfruttamento che consiste in costanti adattamenti dello stesso oggetto, in modo che ci sia una promozione della stessa reputazione del testo che si pone come una fonte di intrattenimento sicura [Evans, 2011; 21]

Il modello di Kerney è ancora evidente nell'industria dell'intrattenimento, poiché si parla di produrre nuovo intrattenimento basato su proprietà e ceppi già noti e consolidati (attraverso *sequel*, *reboot*); queste pratiche multi-piattaforma hanno l'*engagement* ad un livello differente: sia il modello dell'*overflow* [Brooker, 2004, 2005] sia il modello della *second-shift aesthetic* [Everett e Caldwell, 2003] che esaminano il ruolo dei siti internet in relazione al comportamento dell'audience. Per Brooker [2004: 572; 2005], gli episodi televisivi diventano il trampolino di lancio per iniziare una collezione di momenti addizionali che si connettono attraverso il sito web. Nel 2004, uno dei primi esempi, Caldwell riporta il caso della serie *Dawson's Creek*. Dopo aver guardato il programma c'è lo spostamento per avere qualcosa di più o anche solo per il *merchandising*. Questo tipo di esempio, basato su una delle serie cult a cavallo dei Novanta e Duemila (1998-2003), è identificato come una delle *second shift aesthetic*. Caldwell scrive, al posto della composizione testuale lineare, che era quella tipica del supertesto e della teoria del flusso, la sinergia tv/sito deve essere assimilata per poi destreggiarsi (Caldwell scrive nel 2003) tra le varie connessioni testuali e i vari confini dispersi.

Caldwell sostiene che le strategie di programmazione “have shifted from notions of network program ‘flows’ to tactics of audience/ user ‘flows’”. [2003, 136]

E' questa la chiave per comprendere il passaggio dalla permanenza indagata nel secondo capitolo e quello che dovrà inaugurare la permanenza in questa nuova dimensione.

Ovvero, se nel secondo capitolo ci siamo interessati del concetto di permanenza tramite il multiplo o la serie, ritrovando solo movimenti di riaccensione ed espansione, ora (anche attraverso all'apporto del fumetto e del concetto di canone) possiamo indagare la permanenza come intende Caldwell: permanenza attraverso una dispersione, un nuovo tipo di flusso, una nuova idea di manipolazione e *bricolage*. Sembra che si stiano iniziando a realizzare, dunque, le intenzioni dell'opera mondo. Nel capitolo sul cinema, nella seconda parte, abbiamo indagato una sorta di transmedialità di senso storico, una transmedialità impropria e inconsapevole. Ora, sulla scorta di Sconge e Caldwell abbiamo meglio chiaro la differenza tra la permanenza e l'espansione e l'universo narrativo e la durata (dispersione).

Questa è una sorta di prima impostazione delle pratiche transmediali. Il programma televisivo, in queste fasi, viene ancora considerato il punto principale e primario di engagement; con i testi non *television-based*, che siano digitali o no, indispensabili in una maniera superflua, ancora considerati in una maniera esclusivamente promozionale.

Con il caso del *Doctor Who*, per esempio, riusciamo a capire la transizione: dal momento in cui la serie è stata lanciata nel 1963, è stato possibile avere a disposizione una serie di materiale addizionale connesso con l'episodio televisivo. La novellizzazione delle storyline del programma offriva un adattamento di alcuni materiali in diversi medium. Numerosi romanzi e storie radiofoniche che offrivano nuove storie dell'universo del *Doctor Who*, condividendo personaggi, tratti generici, attraverso adattamenti [Chapman 2006, 26]. Questi adattamenti funzionavano come transmedia per espandere il mondo del *Doctor Who*, ma il paragone con le forme più recenti di transmedialità del *Doctor Who*, dimostrano che c'è stato un grande cambiamento.

Prima di tutto il ruolo di questi testi era promozionale, puntavano alla fruizione della sola serie. Come descrive James Chapman, la BBC usava questi elementi transmediali per mantenere vivo l'interesse nella serie che era stata inizialmente cancellata (nel 1989). Gli *spin-off* assicuravano che il brand fosse tenuto in vita nell'immaginazione pubblica, mentre si permetteva calibrare le produzioni culturali nella prospettiva di una ripresa della produzione.

Gli elementi non *television-based* sono visti da Chapman in funzione primaria di promozione del brand o quella dell'assicurare che l'audience si ricordi del *Doctor Who* anche nei momenti di cancellazione o sparizione dagli schermi. In maniera simile, i quattro anni che hanno preceduto il rilancio della serie (nel 2005), la BBC ha mandato in onda dei *webcast animated* all'interno del sempre più popoloso ambiente web. E sebbene questi drammi radiofonici, questi *webcast* potevano offrire un'espansione al

mondo finzionale erano comunque separati, ancillari e secondari rispetto alla serie televisiva. Non c'era integrazione tra il programma e altri elementi transmediali. Come Alan McKee fa notare nel suo studio sugli elementi transmediali del *Doctor Who* e sui suoi fan nei tardi anni '90, c'era una mancanza di intesa su cosa costituisse il reale, canonico, autentico *Doctor Who* [Evans 2011 20-25]. Questi elementi servivano per mantenere l'interesse vivo in una community che era comunque già interessata mentre lo show era *off-air*. Agivano da sostituti per la primaria fonte testuale e comunque nel momento in cui la serie televisiva ha ripreso la produzione, questa relazione con le altre forme era cambiata con l'applicazione del termine transmedia [Evans 2011, 24-27].

### *Il transmedia rigenerato del Doctor Who*

Quando la nuova serie fu ripresa nel 2005, appariva come una matrice coerente di testi distribuiti lungo una gamma di tecnologie mediali che funzionavano all'unisono per fornire un'esperienza intenzionalmente multi-piattaforma. Oltre ai nuovi romanzi, e ai nuovi giocattoli, la BBC produceva videogiochi, contenuti mobile e i cosiddetti "web.sites narrative enriched" che espandevano l'universo lontano dallo schermo. I siti sono da lungo parte delle strategie di marketing più ampie per i programmi televisivi e come nota Neil Perryman, il programma era già parte dell'identità online della BBC prima che la serie fosse rimessa in produzione, ponendosi come componente chiave della parte del sito dedicata alla *cult television*. [Perryman 2008, 25]. Per cui anche questo statuto di culto fa pensare ad uno sfruttamento della mitologia e il suo ciclo di vita.

Se i siti precedenti includevano informazioni basiche, <http://www.whoisdoctorwho.co.uk/>, creato dalla Bbc per il primo episodio del 2005, permetteva di raccogliere informazioni sul misterioso Doctor. Durante la stagione il sito si espandeva dando notizie e spunti e potenziali minacce che avrebbe poi dovuto affrontare nella narrazione televisiva. Il sito funziona per estendersi nel mondo reale, per allargarsi nel mondo reale. [Evans 2011, 24]. Jason Mittell [2004; 2006] spiega e sostiene che lo scopo è quello di oscurare i confini tra una storyline che sta per emergere e la realtà, in una sorta di nebbia. Mittell, inoltre, si chiede quanto il potenziale piacere dato in questi momenti è dato dall'ambiguo *merging* della realtà e della finzione.

Dopo lo speciale natalizio, in cui è introdotto decimo dottore, l'audience era invitata a partecipare alla narrazione attraverso un episodio interattivo (il tasto rosso del telecomando, tasto rosso per entrare nel mosaico) con un'altissima qualità da videogioco. Uno dei primi esempi di questo approccio, per esempio, è dato dallo spydrama *Spooks* (2002 - 2011) il cui formato viene poi replicato dal *Doctor Who*. L'elemento finale in questo testo transmediale è che alcuni dei contenuti erano anche resi per il telefono cellulare e insieme alla seconda stagione, la Bbc offriva delle clip chiamate *Tardisodes* [Evans, 2011; 25-30].

### *Transmedia economy*

Ma quali sono i cambiamenti economici strutturali che poi portano a questo nuovo tipo di *engagement*? Quali sono stati i transiti dal vecchio al nuovo scenario.

L'ascesa e la caduta della network television si può sintetizzare in questi termini: negli anni '60 e '70, era presente un oligopolio sancito e regolato dal governo che ha permesso alla NBC, CBS e ABC il controllo sul 90% dell'audience televisivo. L'avvento di una nuova programmazione e di nuovi sistemi di delivery (negli '80) tra cui la *cable television*, DBS, il pay per view e il vcr rompono gli schemi dell'oligopolio e aprono a nuovi canali (HBO, CNN, MTV, VHI, The Discovery Channel, Cinemax, USA Network, BET, Nickelodeon, American Movie Classics, Lifetime, the Sci-Fi Network, Bravo, ESPN, FOX Sports Net, the History Channel, Home and Garden Television) [Caldwell, 2004; Lotz, 2005]. Questi passaggi sono la prova che l'audience di massa si è sbriciolato in nicchie e questo sbriciolamento verosimilmente ha fatto collassare l'idea del controllo *top-down* del *broadcaster* in una maniera che ha pubblicamente favorito i diversi gusti del pubblico americano. Come risultato di questo cambiamento, iniziato nell'era Reagan-Bush, ma è continuato nelle sue due successive amministrazioni, le regolamentazioni governative hanno poi dissipato le Federal Trade Commission e le Fcc sono rientrate nei ranghi per permettere all'industria dell'intrattenimento di lavorare in una maniera diversa. [Caldwell 2004; Hesmondhalgh, 2008] in un momento di *merge-mania*. Successivamente, quando è cresciuta la *merge-mania*, la Sony comprò la Paramount che deteneva i diritti del franchise di *Star Trek* e successivamente alimentò il lancio della UPN che poi perse la sua affiliata (Chris-Craft/uPN) in una vendita alla News Corporation che deteneva la prima competitor di UPN, la Fox Network. [Caldwell, 2004; Hesmondhalgh, 2008], Viacom, una volta una compagnia a bassa syndication ma poi a capo di MTV, Nickelodeon prese controllo della CBS nel 2001. Capital Cities vendette la ABC alla Disney, la quale successivamente, diversificò la compagnia creando ESPN ESPNI, ESPN2, and ESPN Classic Sports, the California Angels, and Go.com. La Time-Warner si fuse con la CNN che includeva "Sports Illustrated programming and print franchise and the massive feature and prime-time production arm of Warner Bros" che sviluppò il Time Warner Cable ed insieme crearono la madre di tutte le fusioni: la conglomerazione nel 2000 di Aol e Time Warner [Caldwell, 67; Hesmondhalgh, 2008]

Il ritorno ad un'integrazione verticale era così visto:

While some hand-wringing greeted the implications of a renewed form of "vertical integration" long absent since the 1949 Paramount decrees (where a single corporation was prohibited from owning and controlling each stage of the media cycle —from production, to distribution, to exhibition and broadcast), the new mega-conglomerates like AOL Time Warner reestablished and legitimized vertical integration with a vengeance. [Caldwell, 2004; 67]

Quest'idea di una nuova forma di integrazione verticale riesce, a differenza del passato, a districarsi nel regime della diversità e questo gusto democratico che doveva essere preservato dall'oligopolio precedente.

However, rather than dispersing taste niches and community viewpoints across competing channels, the new conglomerates have mastered the ability to include this diverse pantheon of tastes and perspectives *within* components or "tiers" of the very same conglomerate. [Caldwell 2004, 68]

Da questo breve riepilogo siamo dunque in grado di affermare che, una considerevole quantità di fondamentali trasformazioni nell'industria, nell'economia e nella tecnologia hanno alimentato in maniera molto ampia la volatilità delle narrazioni televisive spingendole verso assetti distribuiti e distribuibili differenti. Dal momento che la diffusione di nuove tecnologie, come via cavo e il videoregistratore prendeva sempre più terreno, il broadcast si ampliò e si regolò, attraverso la continua crescita delle stazioni indipendenti, lo sviluppo della quarta, quinta, sesta, e settima network nazionale commerciale (Fox, UPN, WB, e Pax), e l'erosione e la rimozione finale delle *Fyn-Syn rules* (vedi p.320) e delle regole di accesso Prime Time (PTAR). Dal momento che la deregolamentazione ha continuato senza sosta, le forze industriali già antagoniste si sono riunite: gli studios di Hollywood si sono fusi con i network broadcast (ad esempio, Viacom del 2000), network hanno investito pesantemente nelle reti via cavo (ad esempio, della NBC joint venture Bravo, CNBC, MSNBC, e Court TV), e distributori off-net sono diventati colossi aziendali (ad esempio, Viacom) [Kompore 2005, 132-136]. La costruzione della convergenza digitale e la perpetuazione della stessa come evento inevitabile, esito di tutta la produzione industriale e culturale, riguarda due cose:

1. definisce il modo in cui quello che noi chiamavamo *estetica* in realtà ha molto a che vedere con questioni industriali e tecnologiche in cui si fondono e si celano diversi fattori, dall'integrazione verticale alla conglomerazione.
2. Il commercio ha sostenuto con forza l'idea del digital *multiplexing* (anche *la social tv*) e la riproposizione dei contenuti, il *multiplexing*, il branding, lo stunting, forniscono delle contromisure non solo economicamente avanguardistiche per contrastare l'ansia riguardo alle condizioni precarie che contraddistinguono i periodi di cambiamento e transizione [Caldwell 2004, 68-70].

Le pratiche testuali di permutazione e di aggregazione calzano a pennello in quest'idea di produzione di un capitale culturale flessibile che richiede delle nuove competenze in ambito digitale. Infatti, la parte che noi

sviluppiamo riguarda “il genio” della televisione; il suo genio sta nella diversificazione del concetto di *persistenza* [Caldwell 2004, 68].

The genius of television's persistence as the dominant art form of the second half of the twentieth century was its ability to produce and exploit a set of quantitative and qualitative economic conditions that in turn fueled two fundamental components in the production of a networked, globalized culture: First, the creation of branded entertainment content marked by distinction (through the consolidation and intensification of capital in the entertainment industries); and second, the perpetuation and maintenance of a vast and reliable system of consumerism and global merchandizing [Caldwell 2004, 70].

Il “genio” della persistenza della televisione come forma dominante della seconda metà del ventesimo secolo e oltre, è proprio l'abilità di sfruttare un set di condizioni qualitative e quantitative che di volta in volta alimentano due componenti fondamentali nella produzione di una cultura ramificata, *networked* e globalizzata. Da questo dobbiamo estrarre delle costanti che si instaurano nelle pratiche d'uso.

Date queste nuove dinamiche, le forme di media delivery e di convergenza televisione/internet hanno anche un impatto nelle forme testuali televisive e nella riconfigurazione del loro ciclo di vita (la prima grande riconfigurazione del *ciclo di vita* si può far risalire all'era network, la seconda alla post-network era). Nel corso di questo capitolo e nel prossimo, infatti, grazie alla nozione di archivio capiremo quanto questa organizzazione impatti sulla consistenza della permanenza, prima che su una mitizzazione dell'universo narrativo.

Secondo Caldwell, che si è a lungo occupato nei suoi studi, della *second-shift aesthetic*, sebbene abbiamo definito questa epoca come post-network e *post-television*, la televisione come istituzione e come piattaforma primaria di lancio dei programmi (che poi circolano nelle maniere più disparate) ha dato prova di un'altissima resilienza nell'adattarsi ad una serie di cambiamenti molto forti dal punto di vista economico, strutturale e culturale. Quando Caldwell parla di proliferazioni di forme nella televisione indica una strada fatta di cambiamenti industriali che si concentrano intorno all'aggregazione, alla riproposizione di contenuti.

Descrivendo il modo in cui molte culture della produzione hanno mediato delle instabilità economiche-culturali, Caldwell cerca di porre l'attenzione su un cambiamento, che questa volta deve coinvolgere soprattutto chi fa analisi, che deve andare dall'idea di estetica – che ha contraddistinto gli studi precedenti – alla nozione di *performance*. Ovvero, una parola che rimanda sia al lato industriale che alla sua ricaduta culturale e dell'uso. Da questo inoltre, spostarsi verso l'idea di *distributed cognition*, ovvero come la televisione emerge da una rete vasta ma instabile di razionalità industriali. Nel fare ciò, Caldwell intende dimostrare l'importanza di una serie di attività molto vaste che egli chiama “critical industrial practice”. In più quest'idea di lavorare sulle *critical industrial practices* anima una serie di cambiamenti

industriali che portano con loro delle ricadute nell'uso e si spostano verso tattiche di

1. migrazione dei contenuti
2. aggregazione
3. riproposizione dei contenuti

Per comprendere le mutazioni della coppia TV/.com, delle sinergie tv/web e del multichannel branding e anche il soffermarsi sull'idea di convergenza da parte dei professionisti, gli studiosi devono fare attenzione alla cultura della produzione in una maniera che comprende politica, economia e cultura. Le instabilità in gioco ora – relazioni, accordi, obsolescenza tecnologica– rendono quella che è nota come la “prima minaccia alla televisione” (quella di HBO, CNN e MTV) nulla al confronto [Caldwell 2004, 43]. All'interno di queste instabilità è evidente il gioco tra le competenze/incompetenze critico industriali e le interazioni professionali. Egli infatti afferma:

Studying television's "production of culture" is simply no longer entirely convincing if one does not also talk about television's "culture of production." [Caldwell 2004; 43]

Lo slittamento che ci interessa sta proprio in questo movimento che inaugura diverse “culture della produzione”. In questo c'è tutto lo spazio per la diffusione e l'affermarsi delle potenzialità di racconto e di nuova e diffusa oralità innescata dall'universo seriale. Pensiamo al *fandom* da un particolare punto di vista: alla congiunzione tra *rerun* e sviluppo di dialogo. Molti spettatori, accademici e non, stanno sviluppando il loro metodo personale per comprendere la nuova televisione, la cosiddetta “anytime era” e costruire il proprio personale patrimonio televisivo. Identificandosi come fan, questi spettatori producono una vasta varietà di testi intensivi e organizzati e pratiche che ruotano attorno ad alcune particolari serie. Mentre è nota la storia di fan-club promossi lato corporate, gli spettatori, già dai tardi '60, hanno iniziato ad organizzarsi, spesso in atteggiamento di difesa contro i PTB, i network che trasmettevano (o non trasmettevano) la loro serie [Caldwell 2004; 43]

Inoltre, le repliche televisive allestite sotto la forma di “daily reruns” incentivava, su larga scala, l'intera idea di *fandom* televisivo (portandolo anche a livello dialogico, che è quello che ci interessa di più in un'ottica di “addizione” del testo alla nostra realtà di riferimento). Le repliche permettevano agli spettatori di vedere lo stesso episodio molte volte, con una cadenza regolare, incoraggiando lo sviluppo di discorsi e conoscenza incentrata su una particolare serie. La nostra idea è che si sviluppi una acrobatica rinnovata. Come si afferma in questo articolo “Soap operas and the history of fan discussion” [Ford, 2008], è importante capire la traiettoria assunta dall'aggregazione intorno ad un determinato contenuto

For decades, fans of U.S. soap operas have formed social networks surrounding their shows, and they did so even before the concept entered the vernacular. Soap fans, who started on a geographically local scale and built their communities through grassroots efforts, have found a variety of venues to connect with one another over the past several decades. This study looks at the pre-Internet development of these social networks to show how that trajectory relates to the current online community of soap opera fans. [...] Soaps' longevity (the youngest U.S. soap is more than 20 years old) and frequency (all U.S. daytime soaps are daily) make them crucial texts in demonstrating how the roots of fan social networks in a pre-Internet era helped shape that fandom's transition onto the Internet, and they also illustrate the continued evolution of these networks as fans move online.

L'esempio più illustre di questo tipo di pratiche di visione è il fandom che gravita intorno a *Star Trek*, che si originò nel 1967 con 69 lettere indirizzate alla NBC per rinnovare la serie [Kompere, 125].

Sebbene non tutti questi tentativi andarono a buon fine - alla fine la serie fu cancellata dopo tre stagioni - essi furono la base, il fondamento per uno dei fandom più radicati, costruiti e floridi dell'intera industria seriale. La serie cancellata, infatti, divenne una vera e propria hit nella *off-network syndication*, incoraggiando la formazioni di club locali sparsi su tutta la nazione e la prima "first phenomenally successful conventions based around the series<sup>56</sup>" [Kompere, 126].

Come descrive Henry Jenkins in *Textual Poachers* [1992], le community di fan assumono un atteggiamento intraprendente nei confronti della televisione, producendo lavori creativi, opere derivate ispirate dall'universo narrativo, e incoraggiando un senso di comunità basato sull'apprezzamento e la comprensione di una serie particolare.

Jenkins, inoltre, sostiene che la partecipazione all'interno di un fandom altera significativamente il modo in cui è strutturata la relazione con la televisione e il significato che uno spettatore trae dal suo contenuto" [1992, 268- 280]

Mentre Jenkins avverte che queste formazioni eccezionali non sono indicative di tutto il comportamento delle audience, e che ogni fandom ha le sue caratteristiche, Kompere ritrova un minimo comune denominatore: egli suggerisce che questo tipo di pratiche siano state il valore aggiunto alla complessiva costruzione storica del patrimonio ("heritage") televisivo dai settanta in poi, dando una mano ad una legittimazione della televisione (e soprattutto della televisione passata) in una miriade di modi all'interno di un medium estremamente significativo.

L'ecllettismo e la polisemia del fandom e la progressiva appropriazione pubblica di un universo narrativo, già nei settanta, sono indicatori del livello

---

<sup>56</sup> Come racconta Kompere: "The first such convention, held in New York in January of 1972, has acquired suitably mythical status amongst media fans in general. Over three thousand people attended (more than six times the projections), discussing the series, buying merchandise, and listening to presentations from Star Trek's creators and actors, as well as from particularly active and prominent fans. This event, though greeted with bemusement to horror from the mainstream press, initiated the recognition of television fandom as an active cultural practice, and expanded the acceptable (or at least, possible) ways to be a television viewer" [Kompere, 130].



di ingresso della televisione in uno status socio-culturale ben diverso rispetto ai sessanta, e l'acquisizione di un suo personale senso di *heritage* e il suo personale modo di preservazione [Kompere 2005, 125-130].

In ultimo, come afferma Pescatore, nelle diverse mutazioni del mediale c'è la questione degli *arcaismi*. "I processi di mutazione hanno come conseguenza, a volte, quella di portare nei "vecchi media", nei media di più lunga tradizione, e quindi nel cinema, forme arcaiche, che ritornano a forme di rappresentazione-spettacolo, perdendo caratteristiche delle *forme medial*i compensando in *forme di spettacolo*" [Pescatore, 2011, MM3]. Questo tipo di distinzione ci permette di cogliere al meglio la differenza tra il funzionamento di un medium e quello di uno spettacolo: sempre più quelli che sono stati definiti come *media* stanno recuperando una dimensione fortemente spettacolare. Questa intuizione è quella che permette (e che useremo) per capire perché nelle serie, le nicchie di audience recuperano forme di visione che spostano il tempo da *chronos* a *kairos* (e inoltre, come oggi forma presentazionale e spettacolare presenta un lato di tradizione acroamatica che qui si recupera in pieno)

Questo slittamento ci fa comprendere, per esempio, tutte le nuove tattiche di culture della produzione che poi danno vita a strategie di memoria, nostalgia, permanenza e manipolazione. Ciò richiama il concetto di ipersocialità di cui parla Mimi Ito, qui leggibile come un'avvento di una nuova e pervasiva oralità intorno alle narrazioni, possibile grazie alla rete sociale e tecnologica in cui siamo immersi (versante acroamatico).

E mentre molti teorici speculavano sull'opposizione polare tra media *push* e media *pull* (digital-media), pochi riconoscevano un trend che a Caldwell [45] appariva cristallino: la televisione ha cercato per molto tempo di porsi come un medium *pull*. Soprattutto quando si è conglomerata moltiplicando le offerte e moltiplicando le possibilità di de-istituzionalizzazione della fruizione, l'etichetta di *pull* è sembrata anche adatta all'assetto televisivo. Internet, provocatoriamente, dice Caldwell, nel suo schieramento di advertsing massiccio mi sembra più *push* che *pull* (la provocazione può essere accettata solo in quanto utile a far capire quanto la televisione è riuscita davvero a ribaltare la sua posizione e passare da *push* a *pull*).

A questo punto, emergono 5 elementi che hanno guidato queste instabilità istituzionali e economiche che comprendono questioni riguardo la conglomerazione, i cambiamenti nell'idea di lavoro e i cambiamenti nella pubblicità.

1. una testualità sempre più ancillare, fatta di riproposizione e di migrazione di contenuti (*repurposing, migrating content*).
2. una testualità conglomerata, testi convergenti e siti ben integrati alla narrazione (*Tv/dot-com sites*).
3. una testualità del marketing, l'idea del *branding*.
4. una testualità di programmazione (*stunting, sweeps*).
5. una testualità rituale data da appuntamenti personalizzati [Caldwell, 2004, 45-50]

La prospettiva di una infinita espansione multicanale (già nell'80 e '90) ha cambiato il modo in cui le case di produzione ragionavano sulla fisionomia che doveva avere il prodotto televisivo. Durante l'era network, i programmi televisivi "TV shows aired, reran, and came and went in a descending temporal sequence defined by their initial air-date hyped by a major network" [Caldwell 2004, 47] (da quella partiva la curva per le riprogrammazioni). Le *rerun* e gli accordi di syndication per le *second run* semplicemente permettevano ai produttori di racimolare il valore della serie in altri modi di distribuzione che erano fuori dal prime-time e dai network. Vedremo con Kompare come anche questo momento si ponga come imprescindibile per definire la televisione. Quello che la *cable-television* negli anni '80 e internet da fine '90 hanno dimostrato è che la vera posta in gioco non era quella data iniziale di programmazione ma erano i diritti di syndication. Con le attività dotcom che influenzarono e attaccarono i network, la lezione della syndication fu ulteriormente evidenziata (idea che ha a che fare con le ricadute nell'uso), e si pensò che una "endless ancillary afterlife" [Caldwell, 47] era possibile per tutti gli show. Se non era in off-prime-time allora lo era nelle forme digitali, se non era in una parent corporation allora era in una sussidiaria [47].

Ci sono almeno 4 cambiamenti che negli affari economici e nelle pratiche discorsive che le media-corporation hanno iniziato a svolgere:

Questi quattro cambiamenti hanno incoraggiato la volatilità della forma televisiva, l'estensione e mutazione dei programmi e la complessa definizione merceologica dell'afterlife.

1. la cosiddetta *shelf-life*. La data di scadenza di uno show, o di una serie diventa sempre più importante per i detentori dei diritti e per il network stesso. Le possibilità della syndication e della distribuzione estera sono sempre nella mente dei produttori ed *executives*. Infatti, ora, sono in molti ad auspicare un approccio diverso per lo sviluppo "simultaneo" di serie che vanno oltre ai confini nazionali. Lotz, sullo stesso punto ancora sostiene che dal 2006 in poi, l'apertura di una serie di finestre di distribuzione fornisce non solo nuovi strumenti promozionali per raggiungere il pubblico, ma anche la creazione di opportunità di reddito e nuove possibilità di ammortizzare fallimenti (già possibile con lo sfruttamento delle library, esemplare il caso di *MASH*, un prenditutto nella syndication). [Lotz 2007, 123]
2. Studios e case di produzione iniziano pubblicamente a riferirsi ai loro archivi come alla loro eredità, la loro *legacy*. "No longer simply backlot warehouseers of old program masters, prints, tapes, and dupe negs, studios like Universal and Warner Bros, hired professional archivists even as they remastered everything in the vaults for the new ancillary uses" [Caldwell 2004, 47].

3. la FCC allenta le *Fyn-Syn Rules* che avevano messo un tetto ai numeri degli show che un network poteva avere in syndication (regole che proteggevano i produttori indipendenti) sino alla loro completa sparizione. I network usano la loro posizione di gatekeeper per avere un maggiore controllo su questi diritti.
4. due altri paradigmi hanno iniziato ad eclissare la tradizionale importanza dei network broadcast, come campione di valore: le possibilità di guadagno della migrazione di contenuti e la riproposizione.

Quello che viene evidenziato da Caldwell è che lo shift retorico che riguarda il parlare delle produzioni non più come programmi, ma come contenuti evidenzia la centralità, nelle pratiche industriali, della riproposizione che non è semplice riprogrammazione. Il termine contenuto libera i programmi dall'idea della durata annuale e della logica network e suggerisce che i programmi sono quantità da estrarre, ridistribuire sia internazionalmente che internamente, su streaming o sul VOD. Si sta diffondendo il vangelo dei “repurposing content” e “migrating content” [47] che instaura una diversa retorica della fine.

The old media corporations—defined historically by the entertainment experience of the screen, the narrative, the star, and the genre—now work to calculate, amass, repackage, and transport the entertainment product across the borders of both new technologies and media forms. [Caldwell; 49]

Come afferma Pescatore, il sistema mediale, dunque, ricalca le trasformazioni già avvenute in diversi mercati, sia delle merci che finanziario [2011].

Stiamo vivendo una rivoluzione pari a quella che ha riguardato il mercato delle merci al momento dell'introduzione dei container [Levinson, 2010]. Dalla loro introduzione, il mercato delle merci non è più un mercato di oggetti ma una logistica: non conta più tanto cosa produco ma dove e in che modo lo faccio arrivare da un punto all'altro. Il problema non si pone più da un lato strettamente ed essenzialmente mediale, ma implica sempre più una prospettiva logistica [Pescatore, 2011].

Inoltre, sempre per lo scopo del “migrating content” nella sua versione “multiplexing” più che focalizzarsi sullo scopo della conversione all'HD, gli *executives* hanno visto nella banda larga la possibilità di sviluppo.

These ancillary channels promise to further engage and activate the audience, thereby bringing more of the viewer-user's dollars back to the programming source [Caldwell, 50]

I vari siti dimostrano la complicata strategia per cui la televisione continua ad estendere la sua forma come forma consolidata e unica nel commercio dell'intrattenimento.

I siti con maggiori risultati sono quelli che mantengono alto l'*engagement* anche dopo molto tempo che l'episodio è andato in onda e richiedono una espansione della nozione di testo come programma. Quelli che riescono a fare ciò seguono almeno queste sei strategie [Caldwell, 50]:

1. "characterized" proliferations of the text;
2. "narrativized" elaborations of the text;
3. "backstory" textuality;
4. "metacritical" textuality;
5. technological augmentations;
6. merchandising augmentations.

Queste sei forme di elaborazione della testualità (sotto l'egida della proliferazione e dell'aumento) sono nell'ottica di una narrativizzazione più complessa. Per quanto riguarda il punto 6, possiamo pensare 360-degree "virtual tour", i siti *hoax*, (e.g., per *Heroes* il sito Papertech, per *Lost* il sito Oceanic) e ai pensi ai casi di *defictionalization*. La convergenza tra tv e sito rappresenta un modello per comprendere le pratiche industriali di mutazione, migrazioni e aggregazione dei contenuti.

Un'altra questione relativa alle forme del mutamento, soprattutto nel binomio sinergico tv/web, è il superamento dei media di massa. I nuovi media (media digitali e Internet) non hanno l'assetto delle forme tradizionali medialità che si strutturano intorno a modelli *broadcast*, (trasmissione avviene da uno a molti e chiunque, in linea di principio, è libero di fruirne). I media digitali, invece, non sono disponibili a tutti ma, anzi, creano nicchie, *enclave*, creano comunità e *social network*, che hanno caratteristiche ben diverse da quelle che contraddistinguono l'idea di massa, anche nel caso in cui si tratti di fenomeni che riguardano milioni di persone [Pescatore, 2011]. Inoltre, è una peculiarità dei media digitali, la valorizzazione delle nicchie e gli ambiti limitati di fruizione stanno assumendo sempre più rilevanza anche economica. Come spiega Chris Anderson [2010] nella sua analisi dei meccanismi cosiddetti "coda lunga", questi sistemi di nicchia, il contrario dei sistemi di massa, sono in realtà modelli di *business* fortemente remunerativi. Proprio in linea con questo passaggio dal *broadcast* al *narrowcast*.

Dal 1985 fino al 2005, Lotz sostiene che la televisione statunitense si è reinventata per competere in questo ambiente, rompendo alcune leggi che erano ben consolidate. Questo periodo di transizione ha creato grande instabilità tra i produttori e i consumatori, ma proprio questo momento così instabile si sono create importanti novità. A metà degli anni Duemila l'industria era all'apice di un cambiamento radicale; le trasformazioni televisive si spostavano da pochi *early adopters* ad un audience più considerevole. I nuovi utenti diventano dominanti e il ruolo della televisione iniziava a cambiare. Nonostante i cambiamenti industriali, la televisione rimane una tecnologia la cui vasta espansione, il numero di network, lo

streaming “non ha diminuito il modo tradizionale in cui la televisione è tuttora vista” [Lotz 2007, 5].

Le nuove tecnologie hanno liberato l'idea della televisione come *place-based* e domestica, hanno liberato il controllo del come e quando vedere, ci sono stati dei cambiamenti distributivi e sono cambiati alcuni modi di produzione e anche la profittabilità che i produttori possono avere dagli show. [Lotz 2007, 5] ma ciò nondimeno, la sua classicità rimane rilevante.

Come già accennato, Lotz, attua una divisione tra “era network”, [Barnouw, 1990; Brown, 1971; Bedell, 1981; Auletta, 1992. Boddy, 1993; Spigel, 1992; Beth 1992; Lipsitz 1992], “transizione multi-channel” e “era post-network”. L'era network ha permesso che si delineasse una certa idea di esperienza televisiva, che si scrivessero le regole d'ingaggio con il mezzo.

Gli usi che l'era network ha radicato come norme rendono la televisione quello che è, nonostante i cambiamenti. La transizione multi-channel (metà '80 – inizio Duemila) è un'epoca in cui diversi sviluppi hanno gradualmente iniziato a sovrapporre alla tradizionale esperienza televisiva una nuova forma di uso. Gradualmente, dato che i cambiamenti erano tali che l'industria poteva ancora comportarsi come se fosse ancora in piena epoca network.

During these years various developments changed our experience with television, but did so very gradually—in a manner that allowed the industry to continue to operate in much the same way as it did in the network era. [Lotz 2007, 8]

L'ultimo periodo (dal 2006 a oggi) si distingue dal precedente, perché c'è un cambiamento nelle regole competitive e le operazioni nuove dell'industria sono diventate troppo pronunciate e non si riesce a

What separates the post-network era from the multi-channel transition is that the changes in competitive norms and operation of the industry have become too pronounced for old practices to be preserved; different industrial practices are becoming dominant and replacing those of the network era.

<b>PRODUCTION COMPONENT</b>	<b>NETWORK ERA</b>	<b>MULTI-CHANNEL TRANSITION</b>	<b>POST NETWORK ERA</b>
Technology	Television	VCR Remote control Analog cable	DVR, VOD Portable devices (iPod, PSP) Mobile phones Slingbox Digital Cable

PRODUCTION COMPONENT	NETWORK ERA	MULTI-CHANNEL TRANSITION	POST NETWORK ERA
Creation	Deficit Financing	Fin-syn rules, surge of independents, end of fin-syn conglomeration and co-production	Multiple financing norms, variation in cost structure and aftermarket value; opportunities for amateur production
Distribution	Bottleneck, definite windows, exclusivity	Cable increases possible outlets	Erosion of time between windows, and exclusivity; content anytime, anywhere
Advertising	:30 ads, upfront market	Subscription, experimentation with alternatives to :30 ads	Co-existence of multiple models— :30, placement, integration, branded entertainment, sponsorship; multiple user supported-transactional and subscription
Audience Measurement	Audimeters, diaries, sampling	People Meters, sampling	Portable People Meters, census measure

tabella delle tre ere indicate da Lotz

Ci sono delle pratiche industriali che hanno già soppiantato quelle dell'era network che sopravvivevano nella transizione multi-channel. Già negli anni '60, le convenzioni della network era erano in piena operatività: avevamo programmi limitati, forniti dalle affiliate locali, da tre network nazionali che dettavano i termini della produzione con gli studiosi. Il network offriva questi programmi originali, l'*advertising* era già venduto a pacchetti nei programmi all'inizio della stagione, c'erano delle forme (ancora rudimentali) di rilevazione dell'audience e quest'ultimo non aveva nessun controllo e doveva scegliere tra un menù abbastanza limitato. Il networking è economicamente necessario, perché i costi della produzione andavano spalmati su una vasta scala, dice Lotz; questo permetteva di raggiungere delle economie di scala molto vantaggiose. Il network recuperava i costi per la creazione dei show televisivi molto costosi [Lotz, 2007; 9-10].

Networking was economically necessary because of the cost of production and the need to amortize costs across national audiences. Achieving economies of scale, networking recouped the tremendous costs of creating television programming by producing one show, distributing it to audiences nationwide, and selling advertising that would reach that massive national audience. Gathering mass audiences through a system of national network affiliates enabled networks to afford “network quality”

programming with which independent and educational stations could not compete.  
[Lotz 2007, 10]

Alla fine, riuscendo a racimolare un'audience di massa con tempi diversi, poteva permettersi di produrre i cosiddetti "show di qualità".

Nell'era network, la televisione è predominante in una maniera non-portabile e domestica, "even by 1970, only 32.2 percent of homes had more than one television [Lotz 2007, 10; McCarthy, 2001. Spigel, 2001, 60-103].

Negli anni '70, in cui solo il 32% possedeva due televisioni, la *network-era* sponsorizza, allestisce, diverse forme di engagement per l'audience. Gli spettatori hanno già una possibilità di comprendere diversi tipi di pratiche, che già erano state assimilate con la radio e poi vengono qui riprese.

The network era featured very specific terms of engagement for the audience regardless of the broader distinctions in how the industry created that programming or how the business of television operated. Viewers grew accustomed to arbitrary norms of practice—many of which were established in radio—such as a limited range of genres, certain types of programming scheduled at particular times of day, the television "season," and reruns. These unexceptional network-era conventions appeared "natural" and "just how television is" to such a degree that altering these norms seemed unimaginable. However, adjustments in the television industry during the multi-channel transition revealed the arbitrary quality of these practices and enabled critics, industry workers, and entrepreneurs to envision radically different possibilities for television. [Lotz 2007, 12]

Gli spettatori televisivi sono cresciuti con l'idea di genere, alcuni tipi di programmi, alcuni programmi disponibili ad alcune ore del giorno; si è abituato il pubblico ad una organizzazione fatta di stagioni e di re-run. Queste convenzioni, nella network-era appaiono proprio connaturate al mezzo, poiché il mezzo si è modellato in questa maniera e cambiarle sembra inimmaginabile [Lotz 2007, 12]. Però, ora, in un'epoca post-network si sovrappongono usi diversi. Con l'arrivo delle tecnologie che era iniziato alla fine dell'era network, la transizione multi-channel ha completamente alterato l'esperienza televisiva. Lotz afferma che le pratiche stabilite nella network-era durano anche nella transizione multi-canale e durano anche ora nella post-network era, ma nascono già erose.

Iniziando dal 1980, l'industria televisiva ha fatto esperienza di due cambiamenti: le nuove tecnologie la produzione basata su nuove regolazioni governative che hanno forzato i network a rinunciare ad una parte del loro controllo e la nascita dei *cable-channel* e di altri nuovi network. Il lancio di canali con abbonamento, canali *ad-free*, e l'inizio nuovi metodi di misurazione (Nielsen People Meter) ha creato e plasmato una nuova esperienza e anche una diversa idea di programmazione. [Lotz, 2007, 12]. Nell'introdurre le differenze tra la transizione multi-canale e la post-network era, è molto utile fare una distinzione e stabilire alcune differenze: la modificazione delle pratiche industriali che ha introdotto

cambiamenti nel modo di visione. Per esempio, nel momento in cui cresceva la creazione di nuovi broadcaster,

As competition arising from the creation of new broadcast networks, such as FOX (1986), The WB (1995) and UPN (1995), expanded viewing options, a rapidly growing array of cable channels also drew viewers away from broadcast networks—so much so that the combined broadcast share, the percentage of those watching television who watched broadcast networks, declined from 90 to 64 during the 1980s [Lotz 2007, 14]

In più, nonostante l'arrivo di nuovi broadcaster nel 1990, gli spettatori continuavano a cambiare, a spostarsi dal prime-time broadcast al cable. I broadcast network (ABC, CBS, FOX, NBC, The WB, e UPN) raggiungevano una soglia del 58% e solo il 46% alla fine del 2005, poiché la distribuzione alternativa forniva una nuova abbondanza [Walker, Bellamy, 1993]. Nel 56% nel 1990 avevano la *cable* e satellite, nel 2004 arriva all'85% [Lotz, 2007; 14; Nielsen Media Research, 2003].

Lo sviluppo di questa nuova tecnologia che ha incrementato il controllo a favore dei consumatori ha anche facilitato la rottura dell'esperienza network dello spettatore. Già con la disseminazione della tecnologia VCR già si iniziava a introdurre l'idea di selezione nella fruizione ma anche un concetto duplice, importante sia per chi produce che per chi fruisce, che è quello della *library* [Caldwell, 1995; Wasser 2001; Mullen 2003; Lotz, 2007, 2009]. Per molti, la disponibilità di *cable* e VCR (e poi TiVo) ha significato un cambiamento totale nella fruizione di contenuti mediali. Come spiega Webster [1989], i new media forniscono una programmazione che è diversa ma correlata ai vecchi canali e rendono i contenuti disponibili differenzialmente.

Questa moltiplicazione della programmazione, secondo Lotz e Webster [1989], ha portato ad un radicamento della frammentazione dell'audience polarizzata su alcune tipi di visione [Lotz 2007, 14].

La crescita di network e canali ha cambiato la competizione dell'industria. Se prima c'era bisogno di contenuti generalisti, ora devono essere profilati su specifiche nicchie [Lotz 2007, 14].

Le nicchie iniziarono ad essere targhettizzate con canali come Espn, CNN e MTV. Questa segmentazione così precisa, ha reso molto allettante la dialettica tra produttore e *advertising*. Nella metà degli anni '90, i canali *cable* riuscivano a generare una serie di introiti tali da permettersi produzioni che avevano il taglio broadcaster (per investimento economico).

The ability of cable channels to succeed with smaller audiences made broadcasters' mission difficult as viewers chose the most satisfying program over that which was least objectionable. Yet the cable channels were also simultaneously constrained by their much smaller audiences and related lower advertising prices. [Lotz, 2007; 14]



A questo si aggiungono altri fattori: la proliferazione di schermi dalle diverse dimensioni (da schermi di 2-3 pollici agli schermi IMAX e tra questi due poli si posizionano tutte le misure intermedie) contribuiscono a rendere più complesso il panorama di riferimento, in cui l'unica forma istituzionale (anche quella televisiva) lascia spazio ad una serie di forme e formati di schermo differenti [Pescatore, 2011]. Come secondo fattore, le produzioni, non avvengono più secondo le modalità tradizionali ma in forme quanto mai diversificate, come nel caso delle cosiddette "produzioni dal basso".

Come terzo fattore, la conglomerazione. Secondo Caldwell, nel suo saggio nel libro di Spigel [2004, 42], la televisione non ha sempre assunto quella posizione centrale nei *digital media* perché ha saputo destreggiarsi e controllare le instabilità portate dalle nuove tecnologie e dalle nuove pratiche. La transizione verso il digitale ha creato delle ansie e una serie di risposte abbozzate da parte dei broadcaster. Sentivano che una delle loro principali dottrine, che aveva reso l'industria produttiva e redditizia e remunerativa stava iniziando a vacillare. Le tecnologie digitali stavano minacciando la storica fonte di guadagno, la gallina dalle uova d'oro, che aveva fatto la fortuna della televisione statunitense: ovvero la pratica industriale della *syndication*.

Secondo Caldwell, va chiarificato il concetto di *syndication* spesso confuso con il *rerun* e questa leggera confusione si lascia sfuggire il vasto numero di programmi venduti direttamente sia sul mercato interno che sul mercato internazionale. Questi diritti di *syndication* sono stati per molti anni al centro di accordi o anche di rotture di accordi nelle negoziazioni e nello sviluppo della televisione. [Caldwell 2004, 42]

L'avvento della competizione, riguardo alla *cable television* e con il fiorire di tecnologie digitali, continua a minacciare il posto e il valore dei diritti della *syndication* nell'industria statunitense. Come vedremo successivamente, ora è sotto minaccia, ma per anni (come *Kompare studia*) è stato l'assetto industriale che ha permesso l'instaurarsi di quelle pratiche di economia affettiva che incidono sul nostro discorso nel loro essere sistemi di consegna di contenuti "passion pieces".

A differenza della prima generazione di fruitori analogici che minacciavano lo status quo delle tariffe pubblicitarie con il VCR e le prime forme di *time-shifting*, il cosiddetto *digital-media-browsing* significa, in più, che non solo il controllo editoriale è nelle mani degli utenti, ma anche che è immediatamente distribuibile ad altri (i.e., pirateria) L'industria della *syndication*, deve ancora, nuovamente, reinventarsi, per assicurarsi anche la profittabilità, così come i pubblicitari devono reinventare le strategie per il modello di pubblicità a 30 secondi [Caldwell 2004, 43].

#### *Transmedia e world building. Differenze*

In questo panorama così complesso dal punto di vista delle infrastrutture e dell'economia del settore, che differenze si pongono tra una serie transmediale e una serie che supera anche questo tipo di impostazione?

Se la serie transmediale è ancora legata all'impostazione produttiva per derivazione o parallelo, da che cambiamenti si riconosce una serie ecosistemica?

Che differenze ci sono? Ancora una volta ci si preoccupa di stabilire i punti di rifunzionalizzazione. Come abbiamo visto nel corso di tutta la trattazione, il dialogo tra testi, la rete di influenze è una costante; una delle prime operazioni da compiere è cogliere le differenze tra l'orchestrazione storica del dialogo tra testi e l'orchestrazione contemporanea. Il modo in cui si dialoga, la struttura del dialogo stesso, la struttura del testo rifunzionalizzano il concetto di narrazione, spostandolo verso una permanenza che diventa sedimentazione. Che differenza ci può essere tra la permanenza del multiplo e serie e la permanenza dell'ecosistema?

La prima è quella che abbiamo ritrovato nel secondo capitolo, quando abbiamo parlato di dialettica tra adattamento e varianti sull'*unicum* o serie vaste ma autonome [Mittell].

La seconda è questa rete intricata di testi, microtesti, universi che condividono tra loro solo alcuni elementi ormai sedimentati ma innovano sulla base di essi. Per certi aspetti queste componenti transmediali dimostrano quello che ha osservato John T. Caldwell sui testi secondari [2006, 102] e sui testi ancillari che persistentemente cercano di viaggiare verso il testo principale televisivo.

Qui Caldwell chiama in causa il modello delineato da John Fiske [1987] e sviluppato poi da Jostein Gripsrud [1995] che identifica 'primary' texts as television programmes, 'secondary' texts as publicity and popular criticism and 'tertiary' texts as those created by viewers [Fiske, 1987: 117; Gripsrud, 1995: 130; Evans, 2011; 27]

Possiamo ritenere che per passare da transmedia a ecosistema, la definizione di cosa sia "secondario" e "terziario" sia da ridefinire, nondimeno è necessario affermare che vi è una forma di attrazione verso una possibile gerarchizzazione (il testo televisivo forma dominante anche in ambito ecosistemico). Questo tipo di movimento tra testi di diverso tipo è da tenere in considerazione, anche perché si pone come il movimento attrazionale verso il testo matrice che porta alla proliferazione post-franchise e alle conseguenti operazioni di remix, omaggio e generificazione, mix di differenti universi.

La combinazione di differenti universi, la stratificazione di "primario" e "secondario", chiama in causa il concetto di culto. Secondo Eco:

in order to transform a work into a cult object, one must be able to break, dislocate, unhinge it so that one can remember only parts of it, irrespective of their original relationship with the whole [...] Its addressee must suspect that it is not true that works are created by their authors. Works are created by works, texts are created by texts, all together they speak to each other independently of the intention of their author [Eco 1989, 211]

Nel senso bricolante del culto, però, dobbiamo distinguere una gerarchia dei differenti testi (primari o secondari).

Allo stesso tempo, infatti, i testi primari che stanno alla base dell'ecosistema, non sono testi primari nel modo in cui sono testi primari *Torchwood* (2006–) o *The Sarah Jane Adventure* (2007–2011) che sappiamo essere degli *spin-off*. Sia che questi programmi esistano all'interno dello stesso universo narrativo, come per *Doctor Who*, sono basati su personaggi secondari<sup>57</sup> e occasionalmente contengono una narrazione (*overlapping material*). Hanno una identità distinta rispetto alla serie originale ed è possibile guardarli senza vedere quello di partenza ma fanno parte dello stesso universo.

Ognuno di questi costruisce il proprio *mini-verso* all'interno del più largo universo principale. Se già gli elementi transmediali non implicano il raccontare lo stesso evento in media diversi, ma nuove storie dello stesso universo da diversi punti di vista, gli approcci “deepmediali” e ecosistemici spostano l'asse verso quello strato aggiuntivo di cui parlavamo in precedenza. Come fa notare Long, ridire una storia in un media diverso, è adattamento, ma usare molteplici media per modellare una singola storia è *transmedia*. (ciò è alla base della rifunzionalizzazione). Però, gli elementi transmediali del *Doctor Who*, non sono primary text, ma non sono neppure secondary text. E ciò rinforza il nodo argomentativo di Caldwell secondo cui, la nozione di cosa sia compreso all'interno di uno show televisivo stia diventando sempre più complesso.

Quello che è particolarmente notevole in questi sviluppi, è questo senso forte di integrazione e di coerenza tra diversi elementi individuali.

Il senso dell'integrazione è evidente attraverso le tre caratteristiche del *Doctor Who* transmediale: la narrazione, la temporalità e l'autorialità. [Evans 2011, 28] Queste tre caratteristiche appaiono in maniera diversa nei testi transmediali, ma la loro combinazione, la loro presenza combinata offre la chiave per capire quando i testi diventano transmedia, più che funzionare come testi legati solo alla promozione.

Attraverso un aggancio al vastissimo universo del *Doctor Who* (ricostruzione parziale), possiamo scorgere una differenza che ci permetterà in seguito di rifunzionalizzare. Se prima ci siamo occupati di adattamento e permanenza, ora finalmente possiamo occuparci di mondo narrativo/dispersione/sedimentazione. Con questo atteggiamento si supera sia la nozione di transmedialità più “classica” e i retaggi intertestuali che si porta dietro. Alcuni concetti possono ancora essere validi a patto che essi siano inseriti in questa nuova cornice. La nostra digressione su intertestualità e ipertestualità nel capitolo precedente deve fungere da chiarificatrice per lo scenario contemporaneo allestito su queste costanti di dispersione mediale e attrazione testuale (i media divergono, i contenuti

---

<sup>57</sup> Captain Jack Harkness (John Barrowman) e Sarah Jane Smith (Elisabeth Sladen).

convergono come dice Jenkins). Come afferma Pescatore [Pescatore, 2011]:

a fronte di questo cambiamento, definito *deistituzionalizzazione*, abbiamo un kit di strumenti, alcuni dei quali più utili di altri: innanzi tutto, l'idea di intertestualità e intermedialità ha bisogno di una precisazione: la questione non riguarda in primo luogo le forme intertestuali ma la forma mediale, ovvero ciò che si sta modificando, prima ancora delle forme testuali. Altri strumenti a nostra disposizione sono rappresentati dai concetti di ri-mediazione [Bolter e Grusin, 2002] o, più recentemente, di ri-locazione [Casetti, 2008], che partono dal presupposto che nei media, come in un racconto di Edgar Allan Poe, nessuno e niente muore mai per sempre, qualcosa ritorna sempre in un modo diverso.

La questione della *deistituzionalizzazione* richiede, per essere compresa al meglio, un approccio più radicale. S'intuisce il bisogno di sostenere un'idea diversa secondo la quale i sistemi mediali stanno diventando dei sistemi di delivery, cioè dei sistemi di consegna, atti a far girare, consegnare e far arrivare a un terminale un determinato contenuto.

#### *High concept serial*

Siamo partiti indicando le fasi storiche, i momenti in cui alcuni lavori potevano già dirsi transmediali. Ma per entrare nella peculiarità del secondo uso, quello contemporaneo, abbiamo già introdotto diversi fattori (*overdesign, negative capability, deepmedia*). Per capire al meglio la logica di questo tipo di narrazioni (che complicano la strada dal transmedia all'ecosistema) introduciamo anche la definizione di *high concept movie* e poi usarla, come guida, per parlare delle narrazioni seriali.

Secondo Justin Wyatt, la caratteristica fondamentale di un *high concept* è lo stile, il look riconoscibile, ben definito e di impatto. L'*high concept* è un prodotto caratterizzato dalla grande vendibilità, adatto ad essere esperito su diversi supporti e venduto sui mercati interni e stranieri. Dal punto di vista industriale, ciò significa pertanto passare da un prodotto medio e da un rischio calcolato ad operazioni a rischio estremamente alto, che accentrano la gran parte delle risorse disponibili. La struttura modulare dell'*high concept* fa sì che questo possa essere frammentato e riproposto in differenti contesti ludici o di intrattenimento e rende possibile la frammentazione, lo spostamento ed la diversificazione della fruizione.

In questo contesto, l'*high concept serial* dà una risposta globale ed esauriente ad una domanda di entertainment divenuta matura ed estremamente differenziata [Pescatore e Innocenti, 2008, 2012].

Per il progetto 24, per esempio, il sistema delle grandi conglomerate che dialogano tra loro per impostare, realizzare e far espandere un prodotto, ha fornito aggregazioni mirate allo sviluppo, alla realizzazione del prodotto (in una logica che è tra il parallelo e l'ecosistema): come l'accordo con la conglomerata Sony e la sua costola che opera nel settore video-ludico attraverso la Sony Computer Entertainments impegnata nella produzione e

nella distribuzione della console PlayStation per lo sviluppo del videogioco ispirato alla serie, ovvero *24 The Game*.

In *24* la contaminazione transmediale è più forte che in altri casi poiché il videogioco si propone di colmare una lacuna narrativa a cavallo tra la seconda e la terza stagione. In *24*, uno dei casi a cui faremo di più riferimento nel corso della tesi, il nostro caso principe, domina sia la logica del *transmedia storytelling* che la logica dello *spin-off* (i *mobisodes* e i *webisodes* *The Rookie* non confluiscono nella serie madre-matrice):

Tale fruizione diversificata genera un'esperienza profonda che sollecita ulteriore consumo. Con *24:The Game*<sup>58</sup>, la serie trasferisce alcune delle sue informazioni su un altro mezzo, mentre con gli altri esperimenti di *promotional campaign* siamo più nel campo dello *spin-off* o dell'adattamento. Anche per la logica dello *spin-off* si può parlare di matrici di narrazione che si sviluppano in modo relativamente autonomo su più piattaforme e ricevono dalla serie matrice influssi e soprattutto indicazioni di atmosfera e ambientazione. Una volta considerate le serie tv come *franchise*, ovvero il prodotto che nasce in ambiente transmediale, la loro particolarità è determinata dalla durata prolungata nel tempo, che permette di sfruttare un'onda molto più lunga se comparata al prodotto cinematografico. Avere a disposizione un prodotto come *24* (che ha avuto 8 stagioni, dal 2001 al 2010) permette di mantenere vivo nel tempo l'interesse per l'intera serie (con modalità che vedremo in seguito) Questi prodotti si pongono nel mercato come dei veri e propri *long seller*, dei franchise più sostenibili nel tempo, rinfrescabili ad ogni lancio di stagione e come vedremo, con un *afterlife* piena di complesse definizioni merceologiche. Definire le serie come franchise, significa far riferimento ad un insieme di artefatti culturali, ad un intreccio di narrazioni che viaggiano su canali differenti e che subiscono cicli di consumo regolati da precise pratiche di mercato e di consumo che programmaticamente usano la fine come momento topico per l'audience.

Il nodo per comprendere l'uso contemporaneo del termine *transmedia* e non cadere in fraintendimenti è il ricorso al punto 8 e 9 di cui parla Pescatore [mimeo], in cui la convergenza diventa un'addizione di mondi finzionali, uno scompaginamento del mondo finzionale e quello di riferimento. Se la narrazione transmediale rappresenta il principale esempio di convergenza, uno show televisivo, del tutto assimilabile ad un brand, che si snoda lungo un panorama transmediale, e usa tecniche appropriate e pertinenti al modo in cui sono sviluppati i videogame. Il punto principale di questo *deepmedia entertainment* è proprio la ricerca di un'immersione e di una connessione, di una possibilità di esplorazione. In

---

<sup>58</sup> Proprio come è accaduto per *Enter The Matrix*, l'effetto *cross-over* cercato da *24*, che ha sviluppato un ramo narrativo solo su *24:The Game* non ha sortito effetti del tutto positivi. *24:The Game* partecipa alla logica della narrazione *cross-over* dei franchise, come d'altro canto i *mobisodes* che accennano agli eventi del quarto giorno, ma senza fornire informazioni o dettagli e il *webisodes* *The Rookie* che sfrutta l'ambientazione alla *24*.

una delle prime operazioni di deepmedia, Jesse Alexander, produttore esecutivo di *Alias* (2001 - 2006), *Lost* and *Heroes* affermava:

These big media companies are looking for new ways to exploit their properties. ARGs. Comics. With *Heroes*, we connect all the things we do with the brand, it's connected to the show. The comic book is part of the canon of the show, it has value. That's why we need the huge team, there has to be enough people to generate that content [Acafan, 07-2007].

Moltissime compagnie vogliono esplorare questo nuovo modo di intrattenimento, strutturalo e serializzarlo in modo da creare una vera e propria catena prototipica che si estenda anche oltre il finale.

Ancora, come scrive Henry Jenkins in *Convergence Culture*:

The extension, synergy, and franchising that are pushing media industries to embrace convergence have long been a part of these narrative worlds in one fashion or another, so that these marginalized texts have a lot to offer for informing other media producers [153].

Quello che rende diverso l'*immersive story world* è la mole di backstory, (la bibbia usata dagli sceneggiatori) talmente profonda che poche persone possono scandagliarla nella sua profondità (infatti, come ricorda Pescatore al punto 7, sono molto importanti le enciclopedie costruite dai fan). I fan più veterani possono servire come memoria storica, ma nessuno di loro può del tutto ricomporre tutto il puzzle. I siti forniscono le trame precedenti, nell'ordine di riassumere le principali linee-guida narrative che si sono sovrapposte durante gli anni. Questo punto, è fondamentale per la costruzione della *legacy*, per la costruzione di quel senso di *heritage* che non conosce *finale* e che semplicemente s'immette in un ordine di consumo diverso.

Portare a galla storie passate rilevanti e inserirle nel nuovo flusso della narrazione, rappresenta quello che molti fan considerano come l'arte di creazione all'interno dell'*immersive worlds*.

By this term, I mean that these properties have a serial storytelling structure, multiple creative forces which author various parts of the story, a sense of long-term continuity, a deep character backlog, contemporary ties to the media property's complex history, and a sense of permanence [AcaFan, 2-05-2007]

L'arte degli *immersive story world* spesso risiede nel saper collegare eventi che provengono dal ricco passato dell'universo narrativo di riferimento nella narrazione contemporanea.

Ma per capire bene a che cosa ci riferiamo quando parliamo di *immersive story worlds*, è importante esaminare ogni caratteristica della sua categorizzazione. Jenkins li definisce così:

Over time, seriality has become a conscious part of creating immersive story worlds, and strong utilization of quality serial storytelling was not a requirement of any of these media forms in their infancy but rather the way in which creators constructed these worlds over time [AcaFan, 2-05-2007]

L'*immersive world* genera una distinta nicchia di sviluppo dei fan che si rinforza, ma allo stesso tempo soffre del fatto di essere considerata come qualcosa di contorno e fornisce quello spazio particolarmente ricco di interazioni tra il testo e quella comunità vibrante che critica, ricarica, mantiene e riempie le lacune delle discussioni ufficiali.

Questi mondi sono molto più maturi rispetto ai soliti contenuti trans-mediali, ai contenuti *user-generated*, e alle discussioni online dei forum. Si prenda ancora il caso degli ARGs e la *defictionalization*.

Dunque, la creazione tra il transmedia e l'ecosistema usa il testo in maniera del tutto molecolare, come fosse una materia prima utile in più parti. Una materia prima che si presta a differenti posizionamenti all'interno del panorama cross-mediale. Il problema che pongono questo tipo di espansione è il loro sfruttamento nei mercati secondari. Se la *defictionalization* di brand fittizi come Oceanic Airlines è raggiungibile da qualsiasi parte del mondo, la vera e propria caccia al tesoro o alcune estensioni, sono precluse ai mercati secondari. Questo tipo di costruzione impone un ragionamento sulle pratiche distributive (dei prodotti ancillari. Un problema serio che riguarda gli accordi. Ricordiamo che tra i capi discussi nello sciopero degli sceneggiatori del 2007-2008 c'era anche "compensation for "new media", "content written for or distributed through emerging digital technology such as the Internet") [Wikipedia].

L'altro passaggio necessario da transmedia a ecosistema è inoltre nel concetto di fandom. Gli studi sul fandom sono diventati centrali nell'analisi della televisione, soprattutto perché le variegate attività del fan indicano come inadeguata qualsiasi formulazione del pubblico come un ricettore passivo di messaggi testuali. Nell'influente lavoro di Jenkins, precedente a *Convergence Culture, Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, lo studioso sostiene che la televisione implica un particolare modo di ricezione.

Fan viewers watch television texts with close and undivided attention, with a mixture of emotional proximity and critical distance. Fans are willing to criticise what they regard as unsatisfactory or illogical features of their favourite programs, particularly character and story arcs [1992, 102]

In questa ottica, i fan contribuiscono a estendere l'*hyperdiegesis* o a contraddire il meta-testo della serie da loro scelta.

While fandom may begin with textual analysis, it often proceeds far beyond the program itself to sustained social and intellectual engagement with other fans. They will challenge television networks over programming decisions. Fan communities impart interpretive techniques and traditions to new members. Fan communities also

operate as alternative social networks with their own specialised cultural and economic practices that are often based on reciprocity rather than competition and commercialism [1992, 109]

Ma mentre il lavoro di Jenkins (e in generale tutti gli studi accademici sul fandom) ha dimostrato l'intensità dell'attaccamento del fan al proprio programma preferito e ha spiegato l'ermeneutica delle loro attività di lettura, non è ancora certo se questa definizione di fandom possa essere utile per una più ampia definizione di telefilia. Matthew Hills, nel suo *Fan Cultures* [2002], ricognizione del fan e della teoria del fan, analizza le condizioni nel corso dei decenni: da vittima dell'esplosione del capitalismo sino ad arrivare ad interpretazioni meno rigide e più positive, considerando lo sviluppo dei new media come una possibilità di nuove forme di fruizione e di visione. La transmedialità, dunque, gioca con l'idea centrale della costruzione di un mondo finzionale, nei termini che Matt Hills ha definito come *hyperdiegesis*, [2002, 137] oppure quella che è creazione di un vasto e dettagliato spazio narrativo, solo cui una frazione è direttamente vista o incontrata all'interno del testo. Con questi momenti di *transmedia storytelling*, le nuove piattaforme mediali sono usate per fornire accesso a delle parti del testo che non sono disponibili attraverso l'episodio televisivo. Secondo Evans, i punti chiave per considerare l'*audience engagement* in questi mondi finzionali transmediali sono

- i tentativi per cui separate tecnologie lavorano all'unisono per offrire una diegesi coerente
- i tentativi di offrire multipli punti d'accesso per inaugurare una fruizione stratificata [Evans 2011, 11]

Deve essere anche sottolineato che, all'interno di questo discorso pulsa la questione della cosiddetta *quality*. Come afferma Robert J. Thompson, la *quality television* è più facile definirla per *viam negationis* [1997 (1996), 13]. La differenza è notoriamente spiegata dal tropo, ovvero una complessa narrazione resa in quella che Robert Nelson chiama una multi-straded 'flexi-narrative' [1997, 24], una narrazione stratificata, oppure, come afferma Caldwell uno stile visuale preciso [Caldwell, 1995].

Le conseguenze di queste differenze stanno nel fatto che il *quality drama* è visto come "qualcosa" che induce una particolare forma di engagement. Come Jankovich e Lyons sottolineano, la televisione contemporanea è stata testimone dell'emersione della "must-see" television [Gillan 2011], degli show che non erano solo una parte del flusso abituale di programmazione, ma, attraverso il design narrativo e la conseguente risposta delle audiences sono diventati "essential viewing". Questi programmi sono stati spesso definiti come degli appuntamenti, distinti da una visione appassionata, ma diversi dall'idea di appuntamento che definisce il medium-palinstesto della network era. [2003, 2] "They are not



seen as part of the seamless flow of televisual images that Raymond Williams discusses” [Thompson, 1974].

La differenza è che questo tipo di programmi, come sostiene Martin McLoone [1996 92; Evans, 2011, 12], fa un tentativo di sollevare questi programmi dal flusso e conferire loro uno status particolare. Per esempio per Jacqueline Furby e Deborah Jermyn, *24* si è elevato sopra le altre forme televisive. David Chamberlain e Scott Ruston etichettano *24* come un nuovo di *drama*, poiché lo stile sfida e estende lo spazio di quella che una volta si chiamava *quality television* [Chamberlain and Ruston, 2007: 24; Evans 2011, 12]. Robin Nelson, per esempio, include nella sua disamina alcuni *high-end drama* etichettandoli come *quality-popular* [2007: 2]. La controversa etichetta, dunque, nelle analisi di questi studiosi, si è rivelata come una etichetta non più qualitativa e impegnata, ma come l'assicurazione di un *engagement diverso e stratificato* e un “must see” (*24*, infatti, usando la vecchia definizione di *quality*, non rientrerebbe nella categoria). Il fatto che ci siano, secondo alcuni studiosi tra cui Evans, questi esperimenti nella transmedialità proprio da quelli che una volta sarebbero stati definiti *quality drama* fa capire come l'etichetta sia in realtà una etichetta vuota e semplicemente segnalatoria di un'organizzazione differente.

Tutto quello che riguarda la possibilità di schemi di visione inediti incoraggiati da complesse narrative, è quello che fornisce lo status di *quality*, come una categoria merceologica, per posizionarsi come prodotti *high-end*.

The sense of distinction, of being ‘better’ than regular television fare, associated with such series allows transmedia services to emerge with a built in reputation. [Evans 14]

Questo senso di distinzione, questo senso di diversità rispetto alla media televisiva, è dato dal fatto che c'è un investimento maggiore che permette una composizione più complessa che fa crescere la reputazione.

What do audiences particularly value about ‘quality’ drama, and to what extent are these values transferred onto new media platforms? How do audiences respond to the literal expansion of fictional worlds onto multiple platforms? To what extent does transmedia engagement alter how they watch traditional televisual content? [Evans 13]

### *Era post-network*

La scelta e il controllo che gli spettatori hanno guadagnato nella transizione multicanale si espande nella post-network era. Uno dei capisaldi dell'organizzazione era che i programmi erano disponibili per un certo determinato periodo su un determinato canale. Anche prima entravano in un circolo che li rendeva disponibili in più maniere, ma la disponibilità era

comunque soggetta a strategie palinsestuali e dettata dalla programmazione network.

Nell'era post-network, la televisione è predominante sì, ma in una maniera diversa: cambiano le fisionomie della sua predominanza.

L'idea di esperienza nell'era post-network è quella attuata in un regime d'abbondanza. Le distinzioni post-network non vogliono suggerire la fine o l'irrilevanza o la fine dell'impostazione del network. Questo è un concetto che va ben specificato e a cui tutti gli studi sembrano allineati.

Such constraints are not part of the post-network television experience in which viewers now increasingly select what, when, and where to view from abundant options. The post-network distinction is not meant to suggest the end or irrelevance of networks—just the erosion of their control over how and when viewers watch particular programs. In the early years of the post-network era, networks and channels have remained important sites of program aggregation, operating with distinctive identities that help viewers find content of interest. [Lotz, 2007; 15]

Nei primi anni della post-network era, i network e i canali erano siti di aggregazione che aiutavano i fruitori a trovare quello che volevano. L'era post-network era, che al suo interno è molto frastagliata si sta radicando e le tecnologie che erano emergenti si stanno affermando come usuali. E' presente una produzione che sviluppa e espande il concetto di programmazione, c'è la crescita di diverse strategie di advertising (dal *placement* al *branded entertainment* che erodono le potenzialità dello spot a 30 secondi, ma il suo dominio, comunque, appare incontrastato), e degli avanzamenti nelle tecnologie non solo per aumentare l'esperienza, ma di supportarla con altri contenuti ancillari. A differenza dell'esperienza più o meno uniforme dell'era network, alla fine della transizione multicanale erano presenti diverse modalità di visione ora esplose in una quantità massiccia di diversi comportamenti, che devono essere mappati sia dal punto di vista industriale, per migliorare l'offerta e dall'altra il contenuto deve essere capace di distribuirsi. Una chiave di lettura è quella dell'affermarsi delle cosiddette "control technology" che hanno stabilito modi individualizzati per rapportarsi con il contenuto.

Lotz trova in questo cambiamento due fattori che non sono immediatamente riconducibili all'assetto televisivo e che hanno contribuito significativamente a cambiare l'era post-network.

- il computing e lo shift generazionale [Negroponte 1985; Howe e Strauss, 1995; Ito et al., 2008]

Come abbiamo già accennato, il proliferare di diversi tipi di schermo nella nostra vita quotidiana e la pervasività degli stessi hanno già cambiato l'esperienza della visione, appiattendolo quell'idea di push and pull, sovvertendola quasi, arrivando a far funzionare, paradossalmente, la televisione come un medium *pull*. [Lotz, 2007; 17] Inoltre:

This integration has occurred concomitantly with the growth in home computer ownership, which rose from 11 percent in 1985 to 30 percent in 1995 and reached equilibrium by 2003—growing only 2 percent by 2005 from 65 to 67 percent. [Lotz, 2007; 17]

Secondo la ricerca “The Home Technology Monitor: Spring 2005 Ownership and Trend Report” [2005], molti membri del nuovo pubblico, non hanno mai conosciuto una casa senza *cable*. I membri più anziani della generazione dei *digital natives* sono coloro che hanno portato alla luce i difetti dei modi di distribuzione del materiale creativo, facendo esplodere con il download illegale le miopie delle industrie culturali, arroccate su posizioni poco flessibili circa l’approvvigionamento. Ma già i membri più giovani di questa generazione, dice Lotz, sono coloro che già crescono con alta percentuale di consumo “legale”, possibile solo grazie ai cambiamenti industriali che lo permettono, disintermediando le filiere, abbassando i costi e abbracciando il cosiddetto “anywhere time” (i.e., *Netflix, Hulu*).

Il teorico Dan Harries [2002] conia la parola di *viewsing* – fondendo l’idea “vecchio media” del vedere e l’idea “nuovo media” dell’usare (che distingue i media analogici da quelli digitali). Coniando il *vsare*, pensa a come queste due pratiche si siano fuse. Un altro fattore che fortifica il passaggio verso la *post-network era* (e anche la *post-post-network era*) è lo shift generazionale. Le nuove generazione che approcciano la televisione hanno delle aspettative completamente diverse per quanto riguarda le norme e le modalità di uso e di consumo. Jason Mittell, in uno dei suoi articoli [2006], fa un’introduzione dal tono familiare: se chiedeva ai suoi figli che cosa fosse per loro la televisione, non aveva come risposta “la programmazione” ma “l’hard drive”, ciò che è contenuto nel TiVo. Questo è il passaggio che conduce all’agnosticismo mediale, che facilita lo shift nell’era *post-network*. Per riassumere, l’era *post-network* è non lineare e non si riesce ancora a definire poiché le pratiche precedenti si sono rinnovate associandosi e avvicinandosi ad altre nuove pratiche.

Post-network television is primarily non-linear rather than linear, and it could not be established until dominant network-era practices became so outmoded that the industry developed new practices in their place. The gradual adjustment in how viewers use television, and corresponding gradual shifts in production practices, have taken more than two decades to transpire, which is why I distinguish this intermediate period as the multi-channel transition [Lotz 2007, 19].

Un importante precursore dell’era *post-network* si è avuto alla metà del 2004. Dall’atteggiamento di ritardare la disponibilità dei contenuti si passa ad avere più contenuti disponibili. Nella storia delle tecnologie medialì, Brian Winston illustra come le industrie già esistenti, hanno cercato, per anni, di insabbiare le potenzialità della nuova tecnologia perché non erano ancora in grado di sopportare una scossa. La reticenza che Brian Winston [1998, 6] identifica, viene poi soppiantata da necessità sociali, che hanno

portato ad avere nuove capacità tecnologiche [Lotz, 2007; 20]. La risposta dei consumatori, l'arrivo di You Tube, ha forzato i *mogul* ad immaginare una nuova era e anche ad affrontare quei competitor che avevano una visione più fresca e riuscivano a prevedere i cambiamenti.

As suggested by the duration of the multi-channel transition, this industrial reconfiguration often produced unanticipated outcomes and developed haphazardly. [Lotz 2007, 20]

Quelli che hanno dominato l'era network hanno cercato di soffocare alcune volte le modalità più innovative, poiché erano trincerati in un'idea di business alla vecchia maniera e non hanno compreso la potenzialità dietro alla possibilità di comandare il cambiamento. Invece, dei grandi *maverick* (i.e., TiVo) si sono connessi con il nuovo modo di pensare, hanno forzato e piegato il cambiamento industriale (o meglio, hanno dato vita a industrie che ascoltavano le pratiche di visione inedite). Alla fine continueremo ad analizzare questi cambiamenti attraverso la lente di come la televisione è stata impostata nell'era network e di come da quella primaria impostazione sia cambiata: Lotz afferma che, l'industria si può ridefinire, l'esperienza si può ridefinire, ma il nostro senso intuitivo di ciò che chiamiamo televisione rimane intatto.

We have, and will continue to process coming changes through our existing understandings of television. We will continue to call the increasingly large black boxes that serve as the focal point of our entertainment spaces television—regardless of how many boxes we need to connect to them in order to have the experience we desire or whether they are giant boxes or flat screens mounted on walls in the manner once reserved for art and decoration. The U.S. television industry may be being redefined, the experience of television viewing may be being redefined, but our intuitive sense of this thing we call television remains intact—at least for now. [Lotz 2007, 21]

Nelle sue analisi, Lotz, prende un particolare tipo di televisione: nonostante il discorso che abbiamo fatto che ci porterebbe a sancire la morte della *prime-time television* in favore di una *anytime television*, il *prime-time programming* è ancora la forma dominante. Forma dominante che viene estratta dal flusso: l'era post-network elimina le gerarchie palinsestuali che avevano modellato l'era network (*time-based*), ma lo status di *prime-time programming* rimane e non indica lo slot di programmazione, ma il budget e la produzione che c'è intorno allo stesso programma.

Come etichetta rimane, ma la forma non è più canonica (nello stesso modo in cui si assiste al ripensamento del formato spot a 30 secondi). Come abbiamo visto negli studi di Bordwell e di Jenkins, questa complicazione del panorama ha significato poi, dal punto di vista dell'organizzazione del testo, un cambiamento nel concetto stesso di transmedialità.

Nel report *It's (not) the end of the TV as we know it. Understanding Online Television and Its Audience*, Sheila Seles, [2010] sostiene che non c'è traccia del così temuto sorpasso dell'online video sulla televisione.

In un report recente, il Leichtman Research Group (LRG) [2009] ha stabilito che "8% of adults who watch video online strongly agree that they now watch TV less often, while 75% strongly disagree". Inoltre, LRG [2009] ha stabilito che solo il 3% di chi guarda video online sarebbe favorevole a disconnettere la propria televisione e passare ai video online. Nel 2008, il numero era al 4%. "TV is here to stay, but it has to make room for new technologies" [Seles 2010, 4].

L'adozione di nuove tecnologie non avviene repentinamente, ma si snoda su fasi. Come spiega Noshir Contractor [2010], di solito abbiamo tre fasi per capire lo stadio d'avanzamento di un'adozione tecnologica

1. Il primo stadio è la *sostituzione*. Qui, la nuova tecnologia è vista come un rimpiazzo per la vecchia. La email, per esempio, era considerata, nella sue fasi iniziali, come un ricambio e una sostituzione della comunicazione scritta fisica. In questa fase di sostituzione, l'email prende il posto della nota scritta, di cui ha le stesse funzioni. La televisione online potrà avere meno pubblicità, ma i contenuti sono esattamente quelli broadcast. Se si perde un episodio in televisione, lo si può recuperare sul proprio computer e avere una esperienza che grossomodo è uguale a quella precedente. Questo spinge Seles e Contractor ad prevedere che, il più ampio segmento della televisione online è comunque destinato a rimanere quello dedicato ai cosiddetti "catch-up viewers". Questi ultimi usano i contenuti online in sostituzione dei contenuti broadcast che non sono riusciti a vedere.
2. La seconda fase dell'adozione tecnologica è l'*allargamento*. Nel momento in cui la tecnologia diventa più facile da maneggiare e meno costosa, viene usata di più e raggiunge anche i "ladders". La pervasività è data anche dall'allargamento della funzione che la tecnologia incentiva: se prima spedivamo una lettera al giorno, o non spedivamo nulla, ora arriviamo a quasi 25 mail al giorno.
3. Il terzo stadio dell'adozione tecnologica è la *riconfigurazione*. A questo livello, vengono appresi i modi in cui si possono riconfigurare le attività

sull'*affordance*<sup>59</sup> della nuova tecnologia. L'adozione della online television sta, secondo Seles, tra la fase di sostituzione e la fase di allargamento.

Per comprendere il terzo stadio, è necessario esaminare il modo in cui le esperienze di visione si costruiscono sulla televisione broadcast e online. [Seles, 2010; 4]. Il transmedia appartiene alla seconda, l'ecosistema alla terza.

Per predire a cosa l'esperienza della televisione riconfigurata potrà assomigliare, Seles elenca le seguenti questioni che la televisione deve affrontare:

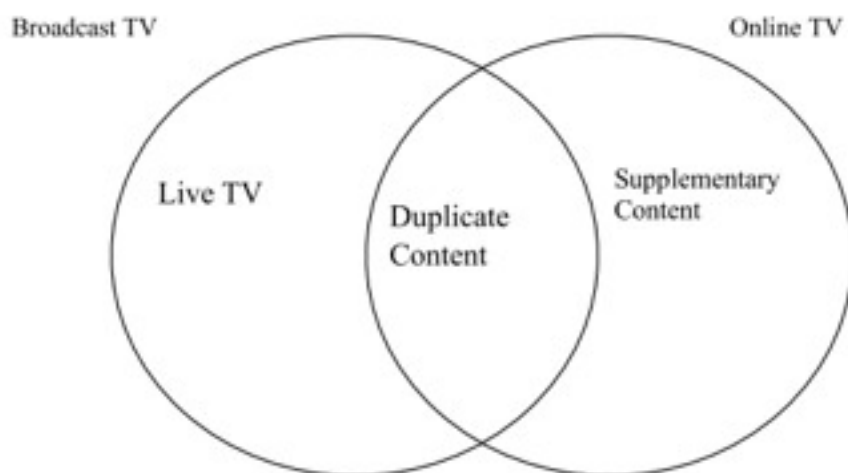
- Le strategie di programmazione e di palinsesto (*scheduling and programming*) devono adattarsi per abbracciare sia lo spazio broadcast (contraddistinto dalla scarsità e *network-controlled*) e l'abbondanza (user-controlled) dello spazio online.
- I contenuti online possono espandere l'esperienza narrativa della televisione broadcast e possono anche sostituirla nella visione. E', a questo punto, indispensabile comprendere il grado di interazione tra i contenuti supplementari (le estensioni) e i contenuti duplicati (visione in sostituzione).
- La comprensione dei comportamenti pratici e sociali che circolano intorno ai contenuti online potrà permettere a produttori, editori e pubblicitari una strategia più raffinata per raggiungere e soddisfare il proprio target. [Seles, 2010; 5]

Queste tre questioni, unite alle tre fasi di adozione di una nuova tecnologia, consentono di comprendere le strategie di programmazione e controprogrammazione, la costante produzione dei cosiddetti programmi *tent-poling* (sicuri, ad investimento sicuro) e le strategie di *hammocking* per il lancio di nuovi programmi o serie. Queste strategie, già note nell'epoca network, non vogliono qui essere analizzate nell'ottica della televisione di flusso, ma vogliono porsi come tasselli della dialettica più complessa tra *duplicate content/supplementary content*, in una articolazione che ci può far comprendere cosa sia coinvolto nel momento finale di una serie. Questo

---

<sup>59</sup> L'affordance è l'informazione presente sullo schieramento ottico che suggerisce a un essere umano le azioni appropriate per manipolare un oggetto. Ad esempio l'aspetto fisico di una caraffa d'acqua permette all'utilizzatore di dedurre le funzionalità anche senza averla mai vista prima. Il termine affordance può, in questo contesto, essere tradotto con "invito"; questo concetto non appartiene né all'oggetto stesso né al suo usufruttore ma si viene a creare dalla relazione che si instaura fra di essi. È una proprietà "distribuita". Il termine è stato introdotto nel 1979 dallo psicologo statunitense James Gibson nell'opera *Un approccio ecologico alla percezione visiva*. Più alta è l'affordance, più sarà automatico ed intuitivo l'utilizzo di un dispositivo o di uno strumento. Ad esempio, l'aspetto di una maniglia dovrebbe far intuire al meglio e automaticamente come la porta vada aperta: se tirata, spinta, o fatta scorrere (una porta che si apre automaticamente al passaggio ha una scarsa affordance, poiché è molto poco intuitivo il suo funzionamento). Tra gli oggetti con un'ottima affordance vi sono, ad esempio, la forchetta o il cucchiaino, strumenti che nel corso dei millenni sono stati affinati dall'uomo fino alla forma odierna, estremamente intuitiva e di semplicissimo utilizzo. Ogni oggetto possiede le sue affordance, così come le superfici, gli eventi e i luoghi. Ad esempio una superficie piatta possiede l'affordance di camminare sopra ad essa, una superficie verticale dà l'affordance di ostacolare un movimento o di blocco di un movimento. [<http://it.wikipedia.org/wiki/Affordance>]

terzo stadio è, inoltre, uno degli stadi che spiega il passaggio da transmedia a ecosistema.



*Tipi di contenuti tra la broadcast Tv e la online TV.*

Il concetto di flusso, non verrà approfondito per la ragioni che abbiamo espresso poco sopra. Ciò che ci interessa è il nesso tra scarsità e flusso e la sua capacità di trovare nella ridondanza delle *rerun* e della *syndication* gli albori di un concetto di archivio (statico).

Il passaggio dalla scarsità all'abbondanza non è solo un cambiamento nelle logiche del palinsesto o nelle logiche della programmazione e contro-programmazione; se nasce anche con quegli intenti, gradualmente diventa la causa scatenante di una corsa "all'archiviazione" che prende le forme più classiche e canoniche e anche si evolve nelle pratiche di remix più accentuate e smembranti (e.g., *supercut*, *recut*).

#### *Era dell'abbondanza e le nuove pratiche dell'archivio*

La televisione online e i servizi di video on-demand funzionano in un ambiente contrassegnato dall'abbondanza. Non affetta dalla scarsità dello spettro limitato della *linear broadcast television*, molti episodi sono disponibili allo spettatore. Idealmente, gli spettatori possono usare la piattaforma online (i.e., il sito del network, la piattaforma Netflix) insieme alla loro visione offline, per rivedere episodi che hanno perso, per rivedere episodi o per scoprire nuove serie. Dal momento che il contenuto è liberato dalla gabbia palinsestuale, le strategie di programmazione dei network non funzionano. Al posto di essere controllati da un flusso "network-imposed", il flusso dei contenuti online è controllato dallo spettatore (e questo richiede un ripensamento sull'intero sistema di ratings). Questo shift, come abbiamo già analizzato, è quello che John Caldwell chiama "second-shift media aesthetics"; un cambio nel modo di operare, un passaggio dalle strategie alle tattiche.

La modalità di visione nell'era dell'abbondanza mette in primo piano la funzione DVR che è il segmento più in crescita nell'ambito dei comportamenti spettatoriali. Nielsen riporta che nel quarto quadrimestre del 2008, il 28,9% delle abitazioni statunitensi possedeva un DVR<sup>60</sup> rispetto al 21,3% del quarto quadrimestre del 2007 [Seles 2010, 10]

Se la funzione del DVR è ancora quello di amplificare il lato palinsestuale della programmazione, il contemporaneo sviluppo del VOD, ricordiamo che nel 2012 Hulu aveva 1.5 milioni di abbonati [NextTv, 2012] permette di amplificare le potenzialità del programma che si sceglie di vedere, e dunque non il palinsesto ma il database.

Una ricerca del 2007, la cui definizione raggiunta è ancora valida, distingueva gli spettatori in tre categorie: *catch-up viewers*, *new viewers* e *repeat viewers*.

<b>catch-up viewers</b>	<b>New Viewers</b>	<b>Repeat Viewers</b>
As previously noted, the largest percentage of respondents (87%) reported having watched content online to watch an episode they missed on TV.	NBCU found that 35% of viewers had watched something online that they hadn't seen on TV before	Repeat viewers comprised the smallest segment of online audience, with 30% of respondents saying that they had gone online to re-watch an episode they'd already seen on TV. Similarly, nearly 40% of viewers used ABC.com to watch a re-watch an episode after seeing it on TV.

Tabella 1: categorie di visione

Come suggerisce anche il white paper "If It Doesn't Spread, It's Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace" [Jenkins, Green, Krauskopf, Li, 2009] i consumatori spingono (push) i contenuti nell'ambiente mediale ad alto tasso di *spreadability*. Il cambio tra *push* e *pull*, una riconfigurazione delle modalità di accesso e delle modalità d'ingresso cambia anche nel momento in cui, il contenuto (sia nella sua forma originale che nella forma derivata del remix) trova le vie di distribuzione sulle piattaforme di social media [Seles 2010, 7].

<sup>60</sup> Secondo il Nielsen, A2/M2 Three Screen Report [2010]: "Nielsen considers "TV in the home" as those viewing at least one minute in the measurement period. This, then, also includes DVR playback that happens while the program is still airing. Viewing is considered "Time-Shifted" if playback happens within 7 days of the program's original air-time".



Vogliamo concentrarci su una caratteristica della storia della tv che ci permette di continuare ad espandere il discorso iniziato alla fine del secondo capitolo sul concetto di permanenza (ora da noi collegato, attraverso questo approfondimento, ad un assetto industriale).

Nella dialettica testo/fine sappiamo che la parola testo si è già mutata fino ad assumere criteri di comportamento e funzionamento diversi. Nonostante ciò, permane una riottosità nel riconfigurare anche il secondo termine. Fine diventa *permanenza*, con diverse modulazioni a seconda della modalità di produzione (come visto nel secondo capitolo) con diverse modulazioni a seconda dell'assetto economico.

*Transizione al world building: dai meccanismi del plot all'architettura di serie*

Ciò che rimane da indagare, come già iniziato nel paragrafo *Transmedia e World Building: differenza*, è l'impatto che queste modificazioni strutturali hanno avuto sui contenuti. Jeffrey Sconce è uno degli studiosi che più si è concentrato sulla capacità di "costruire mondi" e nel suo saggio "What If?: Charting Television's New Textual Boundaries" [2004] è interessato al modo in cui la televisione statunitense ha gradualmente prestato attenzione - a partire dagli ultimi vent'anni - alla costruzione e al mantenimento ("to crafting and maintaining") di universi narrativi sempre più complessi, una forma di "world building" che ha condotto verso una gamma di nuovi modi di narrazioni che suggeriscono nuove forme di *engagement*.

La televisione, secondo Sconce, ha scoperto che la coltivazione del suo "story world" è un elemento cruciale nel suo successo come "storytelling".

La carenza di limiti e costrizioni narrative e un minor investimento negli effetti speciali è completamente bilanciata da profondità e durata delle relazioni tra personaggi, espansioni diegetiche e investimento dell'audience.

Una serie che si afferma nel sistema statunitense genera centinaia di ore di programmazione, consentendo una sofisticata e complessa elaborazione dei caratteri dei personaggi e dello *story world*.

Esse si sono dimostrate in grado di incorporare al loro interno forme linguistiche e temi che costituiscono il riflesso delle nuove esigenze spettatoriali. In questo panorama di convergenza culturale, l'esperienza di assistere ad uno show televisivo è in realtà veicolo di molti e più complessi significati. L'espansione del senso dello show oltre i confini tipici dell'episodio settimanale lo trasforma in una costellazione complessa di prodotti [Innocenti e Pescatore, 2008: 32], costituita anche dai suoi spin-off, dai fumetti ad essa ispirati, dai film che ne derivano, dai siti internet, dai videogiochi che ne ripropongono ambientazioni e personaggi permettendo al fan di agire in prima persona. In questo modo lo spazio di fruizione del prodotto si allarga a dismisura, coinvolgendo molti altri momenti della giornata dello spettatore, che può così continuare a far parte dell'universo narrativo anche al di fuori dei limiti dell'episodio televisivo [Innocenti e Pescatore 2008, 33].

Molte delle trasformazioni nella televisione si sono sviluppate per un “confronto” tra produttori e consumatori. E le trasformazioni tecnologiche ed economiche che abbiamo prima delineato erano necessarie per comprendere i passaggi nell’organizzazione del testo. Le serie, grazie a questo assetto, sono passate dal mettere enfasi sui meccanismi del *plot* all’*architettura di serie* [Grasso e Scaglioni, 2009]. Negli ultimi due decenni, le serie che hanno dato origine all’audience più coinvolto sono quelle che hanno saputo orchestrare un forte e complesso senso di “community” mentre lasciavano una certa frangia diegetica instabile atta ad ospitare eventuali elaborazioni testuali. Se Sconce si riferisce ai primi grandi casi come *Star Trek*, *Twin Peaks* (1990-1991), *Seinfeld* (1989-1998), *E.R.* (1994-2009), *Buffy* (1997-2003), *Friends* (1994-2004), *The X-Files* (1993-2002), *The Sopranos* e *The Simpsons* (1989 -), possiamo certamente espandere la sua corretta analisi alle serie dal 2004/2005 in poi.

Qualunque sia il genere o la logica narrativa, queste serie creano mondi che lo spettatore gradualmente inizia ad abitare insieme ai personaggi. La maggior parte di questi show, ha dato origine a siti web e libri che hanno soddisfatto i desideri dell’audience di padroneggiare i dettagli e la complessità dello *story world* [Sconce 2004, 95].

La frammentazione dell’audience (dovuta allo scenario appena descritto), la crescita della “reality television” e la concorrente riduzione di programmi *narrative-based* ha creato un ambiente composto sempre di più da “veicoli” narrativi specializzati, che hanno permesso a piccoli gruppi di audience di diventare il target privilegiato di programmi e produzioni e ha permesso un investimento nella narrazione.

Sconce afferma: “nonostante *Buffy* sia sopravvissuta a vampiri e demoni, non è sopravvissuta alle pratiche di programmazione del vecchio sistema a tre network - la sua audience era troppo specializzata, il suo nucleo diegetico troppo complesso” [95].

Se Sconce individua in queste serie ancora delle incongruenze che non permettono di essere comprese al meglio, egli - per superare questo momento di transizione - esplora il concetto di limiti testuali e individua la nascita e la crescita di un trend che fa emergere una nuova serie di domande:

- quali sono le relazioni del testo con le audiences?
- quali sono le procedure di costruzione del mondo?
- come si elabora questo mondo e come questa elaborazione si rapporta a quella doppia circolazione che abbiamo visto essere una caratteristica fondamentale economica?

Lo studioso risponde alle prime due domande individuando nella nascita di una forma narrativa che definisce *conjectural* [Sconce 2004, 95].

Con la nascita di una forma narrativa speculativa, contemporaneamente si assolvono le tre principali funzioni per garantire la permanenza e la durata della serie:

- maggiore coinvolgimento delle *audiences* possibile grazie all'apparato tecnologico che consente la moltiplicazione della visione
- maggiore struttura speculativa che appassiona anche il ri-circolo nella *syndication*
- maggiore struttura speculativa che consente l'accumulo per visioni estese, saltando la cadenza settimanale (che si associa a una fusione tra le diverse forme seriali).

Come hanno sostenuto Christopher Anderson [1994] e William Boddy [1993], la trasformazione dell'industria televisiva e dell'industria cinematografica negli anni '50, aveva condotto alla nascita e all'affermarsi di un formato particolare, quello *episodico* che permetteva vantaggi enormi (cast ricorrente, duratività crescente in *syndication*).

Il terzo formato narrativo televisivo (quello seriale) ha a lungo convissuto con la forma antologica e la forma episodica. La televisione seriale, discendente dalle soap-opera radiofoniche, è stata la base del broadcast in daytime per più di cinquant'anni. In questo caso, gli spettatori guardavano delle puntate (*installments*) settimanali o giornaliere di una storia che non aveva uno scopo di chiusura; si seguiva un gruppo di personaggi per anni o per interi decenni. Una forma che sia i broadcaster che i teorici hanno definito come una "in distrazione", una forma che postulava un'audience anch'essa distratta che aveva bisogno di uno sviluppo diegetico glaciale e immobile contraddistinto da una sostanziale ridondanza narrativa [Sconce 2004, 97]

Quando Newcomb [1974, 254] scriveva, a proposito del fatto che l'estetica *prime-time* fosse interamente nella forma episodica

With the exception of soap operas, television has not realized that regular and repeated appearance of a continuing group of characters is one of its strongest techniques for the development of rich and textured dramatic presentations.

questa consapevolezza che iniziò a farsi largo lungo gli anni '70 e '80, portò a quel quarto modo di narrazione che è oggi diventato dominante (partendo dai novanta). Questo quarto modo narrativo bilancia il trattamento episodico con un più esteso arco narrativo che richiede una progressione su più episodi. Già Newcomb e Anderson [1985], discutendo questo tipo di strategia in *Magnum, P.I.* a metà degli anni ottanta, la chiama "narrazione cumulativa" riferendosi all'abilità di "affastellare e agglomerare" diverse linee narrative e sfumature sia sul racconto che sulla crescita interna del personaggio.

Dagli anni '80, il fenomeno della serializzazione della serie ha ibridato i due formati pre-esistenti. Le due forme (quella episodica e quella soap) non sono scomparse. Nelle contemporanee serie serializzate, l'episodio mantiene un grado di autonomia abbastanza elevato, dato il suo incastonare dei piccoli *anthology plot* nei più distesi *running plot*. Questo riduce il rischio di atrofia della narrazione poiché si crea " un mondo

diegatico che cambia a più livelli e che è continuamente esplorato e celebrato dai fan”. [Innocenti e Pescatore 2008, 18-22].

Ogni “installment” [Sconce, 100] di *ER*, per esempio, rappresenta il paziente o la crisi della settimana specifica e conclusa all’interno dell’episodio che si intrecciano con archi di storyline che non ricevono sempre lo stesso approfondimento. Proprio come nel format serial, queste storylines cumulative spesso conducono verso risoluzioni potenti e ad effetto che di solito coincidono con gli episodi in onda durate gli “sweeps<sup>61</sup>” [Sconce 2004; 97]. Le tre serie più influenti a questo proposito (per quanto riguarda gli anni ’80) sono *Hill Street Blues (Hill street giorno e notte) 1981-1987*, e *St. Elsewhere (A cuore aperto 1982-1988)*, ognuna di queste ha contribuito a re-inventare i generi di lunga durata (detective, cop, medical drama) focalizzandosi meno sul trattamento episodico e dando più spazio allo sviluppo del *drama* che coinvolgeva anche una narrazione più privata. Questo formato divenne onnipresente nella televisione statunitense tanto che la forma episodica pura è ormai rarissima così come sono rare le forme di *anthology series*.

Da una parte, l’attestarsi di questa forma può essere spiegato solo con il ricorso all’analisi di Lotz sul modello economico che si andava delineando. Nell’era post-network, contraddistinta da competizione crescente e da audience esigenti, la narrazione cumulativa forniva la possibilità di un vantaggio anche nella seconda visione (o *rerun* o *syndication*).

Una volta in *syndication* e anche distribuite nella programmazione cinque giorni a settimana, questi elementi episodici permettevano allo spettatore di rivisitare sporadicamente la serie e anche guardare degli episodi fuori dal loro ordine di messa in onda. La narrazione cumulativa non ha solo cambiato il modo in cui gli spettatori guardano la televisione ma è anche cambiato chi la guarda. In termini demografici, storie “stand-alone” con uno *story-arc* più consistente hanno iniettato un’estetica più convincente, convertendo le modeste “tv series” (serie televisive) in quello che gli studiosi hanno poi chiamato “prime-time novel”. Questo cambio “cumulativo” nella sensibilità della narrazione può essere meglio capito facendo un paragone tra le due incarnazioni avute da *Star Trek*: quella durante l’era network e quella durante l’era post-network.

---

<sup>61</sup> Gli sweeps sono i periodi dell’anno (quattro, della durata di quattro settimane l’uno) in cui i network e gli sponsor concordano le tariffe pubblicitarie per un palinsesto; ciò significa che per essere nella condizione di strappare un buon prezzo i canali devono ottenere i migliori ascolti possibili — e il modo migliore per farlo è proponendo, in questi periodi, eventi eclatanti altamente pubblicizzati. Questo è un discorso che riguarda tutti i programmi, ma nello specifico delle serie significa che gli sweeps sono i periodi della stagione televisiva in cui, grossolanamente, “succedono cose” e su cui il network investe maggiormente in termini di denaro (ed è quindi il motivo per cui ci sono i bottle episode). Difficile fare esempi specifici dal momento che in ogni serie a un certo punto è “successo qualcosa”, diciamo solo che tra i più gettonati abbiamo la coppia con l’unresolved sexual tension che si mette assieme/si bacia/scopa (a seconda degli standard del canale), un personaggio che muore, un personaggio che ritorna, un mistero che viene svelato o la comparsata di una guest star più o meno enorme (e qui vale tutto: attore, cantante, presentatore televisivo, perfino un politico). Gli sweeps previsti per la stagione televisiva 2011-2012 erano: 27 ottobre – 23 novembre — in un certo senso i più grossi e rilevanti, perché a stagione televisiva appena avviata; 2 – 29 febbraio; 26 aprile – 23 maggio; 28 giugno – 25 luglio [fonte: serialmente.com]

Apparsa sulla NBC tra il 1966 e il 1969, lo *Star Trek* originale seguiva, in maniera episodica, le avventure di Kirk, Spock, e McCoy nel loro viaggio sulla USS *Enterprise*.

Come è noto [Bjo 1983; Jenkins, 1988, 1989; Wasser 2001; Kompare, 2005], il programma ha acquistato un'audience sempre più consistente nelle *rerun* che ha portato alla creazione di quella che, tuttora, è la community più vasta e attiva al mondo (basta pensare a come una sit-com contemporanea come *The Big Bang Theory* (2007- ) si rapporta a questo classico). Studiosi del fandom di *Star Trek* come Constance Penley [1997] e Henry Jenkins [1988; 1989; 2007] hanno documentato come i "Trekkers" si sono appropriati del materiale grezzo della serie originale e lo hanno elaborato fino a renderlo una narrazione estesa e intensa, un universo dettagliato ed elegante, coltivando una conoscenza dettagliata delle tecnologie contemplate in quel preciso universo (quelle contemplate dal canone, come abbiamo affermato nel capitolo due), degli presenze aliene esistenti, del bagaglio di trame e contemporaneamente hanno scritto fan fiction che integrava, espandeva l'originale confine diegetico. Sconce, guardando a questo impulso che abitava nei primi fan di *Star Trek*, identifica in questa propulsione la volontà di convertire i vincoli della narrazioni episodica in spunti per la creazione di un "serial world" più aperto e dai confini più porosi, anticipando il potere drammatico e il piacere delle narrazioni cumulative odierne di taglio ecosistemico.

Quando il franchise generò il suo primo spin-off nel 1987 *Star Trek: The Next Generation*, la serie soddisfaceva attivamente e corteggiava gli interessi che erano emersi nel fandom nei due decenni precedenti. *Next Generation* è un modello di disegno e concettualizzazione "cumulativa", che integrava le avventure episodiche con story-arc character-based, rispecchiando le trasformazioni che il fandom aveva apportato alle serie precedenti [Sconce, 2004, 98]. Giocando su questa forza, i "corporate architects" dell'universo *Star Trek* hanno tentato tentato lungo i vari sequel e i vari spin-off della serie originale di mantenere un senso di consistenza logica e di interconnessioni tra le serie singole. A questo proposito, i fan e i produttori hanno reso esplicita e portato alla luce una forma tipica per la caratterizzazione degli universi narrativi: la sutura implicita che viene ricucita dall'audience per il posizionamento coerente delle informazioni all'interno dell'universo.

Nell'era *post-network* (in cui i fattori economici, di programmazione, le pratiche e la demografia gioca all'unisono come abbiamo tentato di descrivere) la mossa della televisione verso la costruzione di mondi attraverso la narrazione cumulativa rappresenta una soluzione inedita "ad una vecchia controversia narratologica nella produzione seriale" [Sconce 2004, 98] che sposta la discussione dal transmedia all'ecosistema.

Se una serie si afferma per centinaia di episodi, deve dimostrare un lato conosciuto e familiare (fondato sulla ripetizione delle premesse e/o delle relazioni tra personaggi).

Inoltre, come afferma Sconce [2004, 100]

No one watched *Seinfeld* because they read *TV Guide* to see what would "happen" that evening in terms of plot; rather, they tuned in to see the four leads enact their typical functions and relationships (George = humiliation, Kramer = physical comedy, Elaine = irritation, Jerry = ironic commentary).

I programmi di questo tipo che sono stati spesso chiamati "amnesia television" e presentano dei protagonisti che non hanno memoria seriale, di quello che è accaduto negli episodi prima.

Indeed, if the castaways of *Gilligan's Island* had inhabited a cumulative or serial narrative, Gilligan would no doubt have been killed, cooked, and eaten by the fifth episode. [Sconce 2004, 100]

La differenza all'interno della ripetizione è una dinamica che si ritrova all'interno di tutte le narrazioni basate sui generi. Una serie televisiva, comunque, affronta una sfida unica. Più che produrre un'infinita variazione su una struttura comune (una teoria del genere che prende da Tom Schatz), la televisione deve produrre "parti" che ogni settimana incarnano il tutto mentre cercano, all'interno della ripetizione, possibilità di novità e di variazioni.

Le narrazioni cumulative, in generale, hanno introdotto modi più sofisticati per negoziare questo equilibrio, ma nel loro formato ibrido esse affrontano il rischio dei modi seriali e episodici mixati, anche se ne raccolgono i vantaggi. I pionieri del formato cumulativo (*M\*A\*S\*H\**, 1972-1983; *All in the Family* 1971-1979; *Magnum, P.I.* 1980-1988) gradualmente hanno trasformato i loro elementi seriali, anche se limitati, in strumenti per smussare l'"amnesia episodica" e che permettono di sviluppare *storyline* più complesse che oggi fioriscono e proliferano. Una delle più efficaci e ora ubiquitaria convenzioni per sviluppare questo tipo sperimentazione era la cosiddetta "reluctant romance", vera e propria spina dorsale di un programma che senza questo sarebbe episodico [Sconce 2004, 102].

La televisione apparirebbe, per cui, non più costretta a spiegare le variazioni narrative attraverso il codice di "realismo", afferma Sconce. Ma l'architettura della serie, il grado di sofisticatezza dello spettatore e il formato cumulativo hanno raggiunto il punto in cui la televisione può intraprendere e dedicarsi a delle storie che sono del tutto speculative e ipotetiche—sia per quanto riguarda i personaggi, che lo stile che la narrazione [107]. In effetti, questo tipo di discorso richiama anche *l'ékphrasis* di cui ci siamo occupati nel primo capitolo. Uno stratagemma che dilatando la descrizione dei dettagli depotenziava il cammino della narrazione; l'erotetica che sottostava alla progressione narrativa, inciampava in questi momenti descrittivi che cambiavano poi, la valenza dell'intero romanzo. Ora, negli universi seriali, la narrazione cumulativa sembra essere l'esito contemporaneo dell'*ékphrasis*, che non solo è il

segnale di una digressione, ma è il segnale di una possibile apertura su un altro “mondo”, ovvero sul *what if?*. Infatti, quella che abbiamo definito come “amnesia television” è un’etichetta che ritorna anche nella narrazione per spiegare i momenti di sogno, di allucinazione, di fantasticherie che spesso vengono usati come espediente narrativo per far comprendere cosa ci sarebbe stato nell’ “altra strada”.

Quello che poi si può fare mentre si percorre il *what if*, così come quando si fa fan fiction riguarda la questione del canone di compatibilità della narrazione con il sistema di riferimento.

Come i titoli *What If?* della Marvel Comics, in cui si seguivano linee narrative alternative rispetto a quelle stabilite nella library dei titoli.

What if a certain superhero's fiancée had not been killed? What if another hero's archvillain had survived and succeeded in his diabolical plan? [Sconce, 2004; 109]

Ogni numero esplorava una strada mai intrapresa, uno scenario puramente ipotetico presentato solo per lo stretto piacere intellettuale e narrativo del lettore coinvolto. Secondo Sconce, la televisione, dopo mezzo secolo di sviluppo, ha raggiunto la complessità narrativa del fumetto [Sconce 2004, 109]

Ma per quale motivo le audience ora sono favorevoli e ben predisposte a questo tipo di scrittura “conjectural”.

Possiamo avanzare sulla base delle letture affrontate finora tre possibili ragioni che hanno guidato la transizione:

- fattore economico e industriale (l’apparato poteva sostenere il “peso” di narrazioni più complesse, poiché esse circolavano in maniera diversa, permettendo doppie e/o triple visioni)
- demografico (come sosteneva Seles [2010], i *millennials* diventano consumatori e scompaginano le abitudini di fruizione, portandosi sempre di più verso la library e abbandonando l’idea di palinsesto).

Sebbene Sconce affermi che l’emersione di questo tipo di narrazione non può avere una precisa causa scatenante, la lettura e l’approfondimento economico che abbiamo tentato di fare porta invece nella direzione di una tabella di cause, di una individuazione di una serie di fattori che hanno portato a questo cambiamento.

Inoltre, e qui alcuni saggi del libro *Essays on a Medium in Transition* [2004] ci vengono in aiuto, l’abilità di alcuni programmi di far cadere il “realismo” e di innestare una mitologia puramente speculativa è uno sviluppo provocativo che solleva una serie di questioni riguardo la struttura dell’audience e la pervasività di tecnologie mediale che consentono al testo di riproporsi, di spezzettarsi cambiando la stessa struttura narrativa (in un’ottica che è chiara con il riferimento alla trasmissibilità a partire dal discorso di Eco sul mito). Nell’epoca della specializzazione dell’audience, gli spettatori pretendono di più dalla narrazione televisiva e la televisione

pretende di più da loro - *Buffy the Vampire Slayer*, per esempio, ricorda Sconce, ma noi possiamo ovviamente aggiungere il capostipite della nuova narrazione televisiva, ovvero *Lost*, è diventato così incredibilmente complesso che gli spettatori avevano bisogno di diversi tipi di *mappe*, wiki, strumenti d'orientamento.

Sconce parla, in maniera veloce, ma incisiva di due particolari fattori che noi riteniamo decisivi per la relazione/ingaggio con il testo: mitologia e mappa. La prima intuizione di Sconce si può ben chiarire facendo riferimento all'approfondimento già svolto tra mitologia a bassa intensità di Ortoleva. La seconda, l'idea di mappa, è fondamentale nella seconda parte di questo capitolo e nella prima parte del prossimo. Mappa è intesa non solo come strumento di navigazione per chi segue la serie nel suo svolgimento primario, ma anche e soprattutto nell'ottica di creazione di mappe per gli spettatori futuri, mappe per la memoria da capire con il frame dell'architettura dell'informazione (timeline). Infatti, a questo paradigma della permanenza aggiungerei l'idea di memoria: mitologia, mappa, memoria, dunque. Se la visione e la fruizione si snodano su questi tre importanti cardini, capiremo come viene, per la terza volta, rifunzionalizzata l'idea di fine. Per quanto riguarda la fine interna dello *storyworld* (quando i mondi iniziano a perdere pezzi?) si deve vedere agli influssi del sistema televisivo nel suo complesso. Per cui ciò che riguarda l'interno della serie dipende dall'esterno, e la memoria, la permanenza e la successiva possibile riattivazione dipendono dal grado di costruzione del mondo interno (meglio è costruito, meglio durerà. Anche se è stato cancellato dopo pochi mesi. Nonostante la breve vita, per esempio, *Firefly*, andato in onda da settembre 2002 a dicembre 2002, ebbe delle vendite importanti del DVS e anche dei premi (Emmy: Outstanding Special Visual Effects for a Series, 2003) e questo andamento positivo nel post-airing spinse alla realizzazione di un film e di alcuni *role playing game*. Visto che sono target di un sempre maggiore narrowcasting, i fan della "cumulative" television spesso spendono un grande quantitativo di energie sia rivisitando vecchi episodi sia speculando sulle future traiettorie delle *storylines*. Come hanno affermato Sara Gwenellin-Jones e Roberta Pearson [2000], il "metaverse" di una serie televisiva permette una intensità di investimento e una profondità d'immersione che va ben oltre ogni immersione data da altri mezzi tecnologici [Sconce 2004, 109].

Significativamente, questa immersione rende il dibattito "narratologico" sulle frontiere testuali della televisione di primario interesse (poiché, come si vede con *ARG* e *defictionalization* e pratiche di "esperienze ponte", la fiction si stratifica sul mondo reale, non le scorre semplicemente affianco).

### *Television studies 3.0. Commodification of textuality*

Dato questo impianto, è necessario dunque una riconfigurazione dello studio della serie televisiva, e del suo ultimo quarto tipo di narrazione, quella serie serializzata che si organizza non più come un testo ma come



un ecosistema. Questo tipo di organizzazione, porta diversi studiosi a incoraggiare una sorta di 3.0 dei *television studies*. [Miller, 2009; 145].

La triplice organizzazione

- infrastrutture
- testi
- temi

e la loro riconfigurazione ha portato l'industria ad un nuovo livello di gestione. Le infrastrutture riconfigurate riguardano le policy usate, la politica di distribuzione, l'architettura della rete di *delivery*. La riconfigurazione dei testi, riguarda il passaggio da programma a contenuto e il passaggio da testo a universo narrativo e ovviamente la loro programmazione (*rerun; syndication; VOD; streaming; acquisto online; distribuzione DVD*), la terza riguarda una sorta di agenda setting legata ai temi, a topic (ondata di genere vampiresco e/o soprannaturale: *Buffy; TrueBlood; The Vampire Diaries 2009 - ; Teen Wolf 2011 - ; Supernatural 2005- ; The Walking Dead 2010 -*), ondata del genere rinnovato della detection scientifica (il franchise *CS<sup>62</sup>, Bones 2005 -*) ben oltre il semplice cop-show).

Studiare oggi la televisione, in particolare le serie serializzate, richiede un lavoro su quella che Miller definisce come “commodification of textuality” [2009; 146], che suggerisce quella idea di logistica e di *delivery* [Pescatore 2010; Pescatore mimeo] in cui lo scambio globale dei contenuti della cultura e della comunicazione e “suburbanization of First-World politics, and the interplay between physical and visual power” [Hartley 1999: 13] portano alla nascita di un campo di studi che viene definito Television Studies 3.0, proprio per la sua natura altamente ibrida che non può, assolutamente, accettare il vecchio tabù (“old shibboleths” come li definisce Miller) che separa la politica economica dai *cultural e media studies*.

It must realize that “programs [do] not fall out of the sky” – so we must understand their material conditions of production [Lewis 1991, 23].

Il compito dei *television studies 3.0* è quello di riconoscere la specificità della televisione come apparato contemporaneamente culturale, economico e tecnologico. [Miller 2009, 146]. L'esperienza di guardare uno show televisivo è pervasiva e diventa il veicolo di molti altri significati. La direzione dello show si espande ben al di là dei propri bordi (quelli dell'episodio) a il programma è il risultato di una costellazioni di prodotti formati da *spin-off*, comic book, romanzi ispirati, siti (ufficiali e non), video giochi e merchandising che creano un ambiente che permette al fan di agire in prima persona.

---

<sup>62</sup> *CSI: Crime Scene Investigation 2000 - ; CSI: Miami 2002 - 2012; CSI: NY 2004 -*

Questa triplice griglia rigetta il formalismo e i suoi assunti che una lettura attenta può mettere al sicuro il significato,

because texts accrete and attenuate meanings on their travels as they rub up against, trope, and are troped by other fictional and social texts and interpreted by viewers [Attallah 2007].

Allo stesso tempo, dobbiamo comprendere che la televisione è situata tra “corporations, advertising, government, subsidies, corruption, financial speculation, and oligopoly” [McChesney 2009, 109]. L’engagement con l’audience e il “testo” deve essere supportato da una serie di condizioni sotto le quali il testo stesso è prodotto, fatto circolare, ricevuto, interpretato, giocato, visto, criticato. La televisione, inoltre, nella sua vastità, rappresenta uno spazio oltre altre sfere pubbliche e private ma tuttavia si sovrappone ad esse<sup>63</sup>, cambiandone i contenuti stessi del dialogo quotidiano.

La vita di ogni testo televisivo (macro-testo) è un passaggio spaziotemporale, ha una esistenza commerciale e affettiva lunghissima, rimaneggiata sia dal lato della produzione sia dal lato della fruizione, dalle istituzioni, dai discorsi, dalle pratiche - in breve, come afferma Miller, tutti i passaggi e i livelli che riguardano quello che di solito identifichiamo come il percorso-vita di una “materia prima” (all the shifts and shocks of a commodity) [Miller 2010, 148].

Spiega Jenkins:

With the amount of time these narrative universes have lasted so far, there is a feeling of fans that these media properties will long outlive the current creative forces in charge of their gatekeeping, that the product will continue to have an audience long after the current fan base is gone, even. This sets these three worlds apart from any other narrative universe I can think of, where a decade is often considered an amazingly long run for a television show and four or five movies is considered a feat for a movie franchise [Jenkins, 2007].

È importante enfatizzare come fa P. David Marshall nel suo *The New Media Book* [2002] quando scrive sul fenomeno dell’“intertextual commodity”, che questo concetto era già nell’aria da molto tempo e che oggi si è rafforzato in tempi di convergenza e complessità.

Per studiare una serie, prima di tutto, dobbiamo affrontare la questione della *ephemerality* della televisione, prima che i produttori si resero conto di quanto un loro prodotto poteva “durare” e prosperare come fonte di ricchezza e gli archivisti riconobbero l’importanza del preservare la storia del medium [Miller 2010, 154].

Per esempio, in ambito europeo, solo il 15% della televisione britannica degli anni ’60 esiste ancora.

---

<sup>63</sup> per l’idea, invece, di sfida della televisione a queste sfere, attraverso la comunicazione di nuovi “topic” e “argomenti”, Newcomb and Hirsch [1983].

In the case of *The Avengers*, its massive overseas sales saw the series with different titles and voices depending on the territory, while it also spawned adaptations for radio, theater, film, and literature, in addition to inspiring clothes, music, fanzines, board games, websites, coffee-table books, memoirs, and other paratexts that are part of its heritage [Miller 1997, 2003a; Britton and Barker 2003].

Per comprendere i cambiamenti di questa “materia” culturale complessa, abbiamo bisogno di una vasta gamma di attrezzi: “archival study of the series’ paratexts and episodes, accounts of the production process and how it drew both on established generic narrative codes and on fantasies about audiences, through to actually existing fragments of critique and reception” [Henderson 2007] e la consapevolezza della loro permanenza.

### *Against Ephemerality*

Dopo la prima messa in onda su una rete, i produttori in genere rivendevano gli episodi sui mercati internazionali, alle stazioni indipendenti, e alle affiliate locali per recuperare i costi di finanziamento del deficit. Queste opportunità di vendita del contenuto dopo e anche durante il ciclo di rete originale sono le cosiddette “finestre di distribuzione” [Lotz 2007; Hesmondhalgh 2008; Doyle 2008] Il numero limitato di finestre di distribuzione nell’era network ha notevolmente contribuito alla natura effimera della programmazione televisiva, perché senza capacità personali di registrazione e pochi altri modi alternativi per ricevere i programmi, gli spettatori avevano quasi nessuna possibilità di ri-contenuto sullo schermo e mai alle loro condizioni.

Nel 2005, lo studioso Derek Kompare scrive *Rerun Nation. How Repeats Invented American Television*, un lavoro che è fondamentale per comprendere l’importanza della costruzione dell’archivio, le varie modalità economiche e di fruizione ad esso connesse e tra il complesso campo merceologico del *post-show* e del *post-serie* con cui ci vogliamo misurare. In *Rerun Nation* vengono esplorate la potenzialità dell’archivio, la differenza tra DVR e VOD e la conseguente serializzazione della serie. Un lavoro che parte come analisi della syndication rivela la potenzialità dell’archivio e le prime “lotte” contro la natura effimera della trasmissione.

Come dicevamo, l’uso del DVR non libera del tutto il contenuto dalla gabbia palinsestuale, ma lo riposiziona in griglie ancora dipendenti dalla programmazione originale, mentre invece la disponibilità dei contenuti in on demand e ora in streaming allestisce sempre più spesso “gulp marathon” (la visione di più episodi insieme) che mettono in crisi la scrittura settimanale delle serie e fanno emergere la ridondanza narrativa. Questo processo porterebbe a quel fenomeno che viene spesso identificato come *HBO-ification* [Tait, 2010] della televisione; sempre più, i produttori consci che i loro stessi prodotti vengono fruiti in “gulp marathon” cedono il gusto della trama episodica per una maggiore tendenza alla serializzazione tipica delle serie cable (*Soprano, The Wire* 2002-2008, *Game of Thrones, The Walking Dead* 2010 -). Se ciò ha portato ad una costruzione sempre più

complessa della televisione seriale, ha anche però compreso una delle maggiori fonti di “world building” per una narrazione apparentemente più solida. Questo ceppo di problemi ha un altro versante:

1. da dove viene la pratica della replica? E perché essa è così importante nella costruzione della serialità *database*?
2. E se gli sceneggiatori e gli *showrunner* sono sempre più consapevoli del ciclo di vita esteso della loro serie (al di là della chiusura) come costruiscono il mondo finzionale perché duri? E come si proteggono dalla *gulp marathon*, in cui la ridondanza settimanale risulta irritante?

La pratica della replica è, come è ben noto, alla base della diffusione della cultura televisiva. I lavori creativi non solo sono resi disponibili sempre, ma sono “constantly re-produced, re-distributed, and re-consumed, staying in the culture, instead of disappearing” [Kompere 2005, XV].

Il regime della ripetizione - una dominante economica, legale e culturale, determina la forma della produzione, installando sistemi di standardizzazione e forme di riproduzione e adattamento particolari. Ma, in televisione, la pratica della replicazione assume una connotazione nuova.

Verso la metà degli anni 1950, i dati d’ascolto danno risalto a questa pratica: le repliche non solo attiravano il nuovo pubblico (in crescita), ma anche gli spettatori che avevano già visto le trasmissioni originali. Di conseguenza, le repliche (*rerun*) sono diventate la forma stabile della programmazione locale. L'estetica in via di sviluppo e le pratiche commerciali della televisione hanno consentito alle repliche di diventare una pratica pienamente accettata. Agli inizi del 1960, le repliche erano una parte quotidiana della programmazione televisiva delle emittenti locali in tutta la nazione.

Tuttavia, il decennio ha prodotto anche regolamenti stringenti per i network, culminata, nel 1970, nei due regolamenti FCC più radicali nella storia della televisione, come abbiamo accennato: le Prime Time Access Rule (PTAR), e le Syndication Rules (*fin-syn*). Mentre ognuna di queste regole ridimensionava il ruolo che i network potevano giocare nella distribuzione dei programmi nazionale (e internazionale), la dipendenza complessiva del settore alle repliche continuava ad espandersi.

La ripetizione, che si manifesta principalmente nella *off-network syndication*, ha contribuito alla ristrutturazione significativa della televisione durante il 1980, 1990 e primi anni 2000. Le norme FCC<sup>64</sup>, istituite nel 1970

---

<sup>64</sup> La Federal Communications Commission (Commissione comunicazioni federali) o FCC è un'agenzia governativa indipendente degli Stati Uniti creata, diretta e autorizzata dallo statuto congressuale. È una Autorità amministrativa indipendente ma ha maggiori poteri delle corrispondenti Autorità italiane. La FCC è stata stabilita dal Communications Act del 19 giugno 1934 come successore della Federal Radio Commission ed è incaricata di tutti gli usi dello spettro radio (incluse trasmissioni radio e televisive) non governative, e tutte le telecomunicazioni interstatali (via cavo, telefoniche e satellitari) e le comunicazioni internazionali che provengono e sono destinate agli Stati Uniti. È un importante elemento della politica delle telecomunicazioni americana. La FCC ha il controllo delle comunicazioni telefoniche dalla Interstate Commerce Commission [Hesmondhalgh 2008].

e le *Fin-Syn* e Prime Time Access Rule<sup>65</sup> (PTAR), sono una parte importante di questa storia, sempre contrastate dalle reti e dei loro alleati nel corso degli anni 1980 e all'inizio del 1990, fino al completo abbandono nel 1995. Le *fin-syn rules* impedivano alla Big Three (ABC, CBS, NBC) di ottenere interessi vantaggiosi in programmi, di mandarli in syndication domestica e di mandarli in onda alle 7-8 pm. Durante gli anni ottanta e novanta, tutti questi decreti furono impugnati e infine cancellati, dal momento che i maggiori supporter delle stesse - ovvero *studios* e stazioni indipendenti - si lamentavano sempre meno. Ciò era concomitante ad un crescente discorso sulla *deregulation* [Lotz 2007; Hesmondhalgh 2008; Doyle 2008].

La FCC infine abrogò i decreti dopo la decisione che i network broadcast - erano solo una parte del vastissimo media environment, che all'inizio del 2000 includeva studios, network, editori, stazioni radio, cable e satellite, software companies, software house e i diversi Internet providers. [Kompere 2005, 146; Lotz 2007; Hesmondhalgh 2008; Doyle 2008]. I cambiamenti nel settore broadcast e il contributo particolare della cable television alla formazione e l'esperienza di eseguire le repliche, hanno modellato un particolare tipo di "idea di archivio".

Oltre alla crescita industriale, le repliche anche costituito una parte di un crescente interesse culturale nei confronti del recente passato, e sono diventate la base per il patrimonio televisivo. Nel corso degli anni 1970 e 1980, la televisione del passato è stata citata come una fonte di patrimonio culturale su diversi fronti. Come ricorda Kompere:

Legitimate cultural institutions, including the Smithsonian and the new Museum of Television and Radio, canonized particular television creators, characters, and series. Mainstream books and articles remembered early television. Humanities-based academic television studies emerged as a viable field of study. Television fans organized their appreciation of several different series into clubs, conventions, and publications [Kompere 2005, XVI].

Le *rerun* sono riuscite a muoversi e andare oltre il lato economico e hanno contribuito alla formazione della nostalgia della memoria popolare del dopo anni sessanta. Fiorisce anche l'*off-network syndication*, favorendo la

---

<sup>65</sup> "The Prime Time Access Rule (PTAR) was instituted by the Federal Communications Commission (FCC) in 1970 to restrict the amount of network broadcast programming that a local television station, owned-and-operated station (O&O) by or affiliated with a television network may air during "prime time". It was repealed in 1996. The PTAR was instated because of the concern that the three major television networks — ABC, CBS, and NBC — dominated the television program production market, controlled much of the television programming presented to the public, and inhibited the development of competing program sources. The FCC believed that PTAR would ultimately increase the level of competition in program production, reduce the networks' control over their affiliates' programming decisions, and thereby increase the diversity of programs available to the public. To assure that independent companies would have access, the FCC, at the same time, instituted the Financial Interest and Syndication Rules (commonly known as "fin-syn,") which prohibited networks from owning syndication arms. Existing syndication arms of the networks were forced to be spun off as new companies independent of network management "[Kompere 2005, XV].

nascita di imprese non-network come MTM (1969-1998) e Viacom. Il patrimonio televisivo potenziava il profilo culturale dei programmi precedenti, che a sua volta vedevano innalzata la loro commerciabilità. L'industria alla fine del 1980 in ultima analisi, ha accelerato questo processo, generando una serie di tendenze significative: un affidamento maggiore alla prima visione, programmazione non-fiction, la crescita dei *barter* pubblicitari, e il massiccio consolidamento dell'industria dei media, che collega librerie di contenuti e canali di distribuzione a un livello senza precedenti. Secondo Kompare, la fede incrollabile nel potere della ripetizione televisiva è servita come logica fondamentale che ha legato insieme i regimi culturali, economici, giuridici dalla metà degli anni 1970.

Inoltre, la riconsiderazione della televisione si salda al discorso sulla sua *heritage* e questo ha influenzato il modo in cui è stata di conseguenza programmata, vista, criticata, celebrata, studiata e soprattutto ricordata. Il regime della ripetizione, che si era già mostrato in tutta la sua profittabilità economica, si applicava ora ad un terreno più ampio.

Le parti di cui è composta la televisione - serie, celebrità, slogan, stili, diventano riconoscibili per una parte sostanziale dell'*heritage* statunitense. Da questo periodo in avanti, dal 1970 in poi, afferma Kompare, la televisione del passato diventa un terreno fertile e validato per mettere alla prova la memoria nazionale, l'analisi critica e l'attività dei fan; una gamma di testi che possono dialogare con le questioni contemporanee: la *television heritage* che da un lato richiede l'analisi delle modalità di permanenza e circolazione dei testi, ma contemporaneamente indaga le strutture di tali testi e le loro modalità di attrazione.

L'industria televisiva era perfettamente a conoscenza di questi sviluppi. Anche nel momento in cui il patrimonio si andava formando, ha cominciato a convertire il crescente valore culturale e sociale nel capitale economico della ripetizione. Allo stesso tempo, le regolamentazioni FCC cercarono di rimodellare l'industria televisiva. Ma la *rerun syndication* fu, infatti, ripensata alla luce di questi cambiamenti, dando una mano a creare una industria mediale sempre più connessa alla ripetizione come forma fondante della visione [Kompare 2005, 125]

Con l'abrogazione delle PTAR e delle *fin-syn*, l'industria televisiva poteva dominare le *rerun* in tutte le sue multiple incarnazioni e poteva dominare tutti i vari canali d'introito. In tale ambiente, il patrimonio della televisione (*television heritage*) stabilito già nei Settanta era diventato, nei Novanta, un efficiente veicolo per il *licensing* e per sinergie industriali profonde, che acceleravano la legittimazione storica e culturale dei programmi, delle serie e rinforzando la statura "evergreen" della *off-network syndication*.

Consideriamo quante serie network sono salutate (e anche incessantemente promosse) come "all-time classic" [Kompare 2005, 157]. Le serie di metà e fine anni novanta come *The Simpsons*, *Seinfeld*, *The X-Files*, *ER*, *The West Wing* (1999-2006) sono stati con insistenza etichettati come rivoluzionari; Queste serie (insieme anche a serie dai bassi ascolti

come *Twin Peaks*) sono costruiti deduttivamente come “preferite” e “di culto” dando così credito alla loro eredità [Kompere 2005, 157].

### *Television Heritage*

E' necessario sottolineare che la domanda per gli show da mandare in syndication era sempre più orientata verso format “formulaici, stabili, good old”. Questa richiesta ha generato un revival delle vecchie *sit-com* da mezz'ora degli anni Cinquanta e Sessanta, molte delle quali erano state fuori circolazione per molti anni. Questo fenomeno indica precisamente come la ripetizione funziona sia nell'ambito dell'industria, delle policy e della cultura. Questi show commercializzati come “old favorites” sono definiti come tali poiché legittimati come patrimonio televisivo e di conseguenza come base della cultura popolare degli anni settanta.

Negli anni Settanta, dunque, il *passato* televisivo diventa il *patrimonio* televisivo. Il patrimonio televisivo - costruito sugli archivi televisivi, commenti giornalistici, ricerca accademica, e la nascente *fan-culture*, convalidano il mezzo, dandogli un ruolo riconosciuto nella vita recente e nella memoria della nazione, e quindi un posto assicurato nella storia culturale americana. La ripetizione è diventata parte dell'esperienza della televisione e le repliche entrarono nel dominio culturale:

In short, while a rerun of *I Love Lucy* might have been greeted in 1967 with derision (“look at that old show!”), by 1977 an opposite, appreciative reaction (“look at that old show!”) was much more viable [Kompere 2005, 137].

La ripetizione in gran parte funzionava in nome dell'innovazione; l'apparente, familiare “vecchio” -vecchie serie e film - era utilizzato per legittimare e sostenere il “nuovo” - nuove stazioni e tecnologie. Di conseguenza, a metà degli anni Ottanta, il patrimonio televisivo nascente innesco un revival delle vecchie *off-network series*. [Kompere; 2005; 137]

Negli Ottanta, le serie venivano regolarmente disseppellite e riconfezionate, con un piglio spiccatamente nostalgico, estratto dall'idea “television land” che si affidava ad un certo *folckore*. Facendo eco ai loro omologhi degli anni 1950, i syndicators iniziarono ad offrire pacchetti delle loro serie più vecchie. Già nel 1981, Twentieth Century-Fox “advised stations to “replay some of TV's favorite ratings” with its packages of film and television “classics,” including *Batman*, *Planet of the Apes*, *The Jackie Gleason Show*” [Kompere 2005, 138].

Viacom annunciò che il *The Best of The Beverly Hillbillies*, un pacchetto con 58 episodi mai visti in syndication [Kompere 2005, 138].

A questo boom della nostalgia, afferma Kompere, riuscirono a partecipare “even established and well-worn rerun series”: nel 1985, Viacom e Jackie Gleason annunciarono un pacchetto di 75 episodi “perduti” di *Honeymooner*, nessuno dei quali era mai stato in syndication [Kompere, 2005, 137; Thumin 2001]. Altre serie furono più esplicitamente

commercializzato come “classici” o “vintage”: una scelta terminologica precisa come sottolinea lo stesso Kompare:

According to Broadcasting, “the description ‘older’ is universally shunned by syndicators in favor of the term ‘classic’ or ‘vintage’ . [...] [18 March 1985].

Tuttavia, il punto di forza fondamentale di queste serie non era tanto il loro status di “classico”, ben difficile da assegnare, ma il loro prezzo, la maggior parte dei quali sono stati offerti al tasso più conveniente possibile. Il ritorno di queste serie indica come il patrimonio televisione e l'economia di trasmissione lavorano in simbiosi per determinare il contenuto della televisione. [Kompare, 2005; 139]

Inoltre, quando una serie accumulava abbastanza episodi, veniva venduta direttamente in *syndication* come repliche. L'esperienza del franchise della Paramount *Star Trek* negli anni Ottanta e Novanta merita particolare attenzione in questo senso, in quanto dimostra come la ripetizione e la consapevolezza del patrimonio televisivo ha inciso sulla nuova produzione nuova e sulle decisioni di distribuzione. “The networks all passed on the new Trek in 1986, so Paramount put forward a substantial amount of money to produce 26 first-run episodes for first-run syndication”. [Kompare 2005, 141]

Inoltre, già durante la prima metà degli anni Ottanta, compaiono più di 200 nuove stazioni indipendenti. Di conseguenza, le affiliate delle reti hanno continuato le loro ricerche per i “top-shelf”, in particolare per lo slot di prima serata (7:00-08:00) e seconda e terza (dopo le 23:30). Tuttavia, nonostante la retorica di infinite opportunità finanziarie e di invincibilità di mercato suggerite da questi sforzi (in linea ancora con la cultura d'impresa degli Ottanta), queste espansioni della televisione commerciale non potevano essere sostenute attraverso il mercato da solo, o per lo meno il mercato come era conosciuto. Mentre i programmi erano ancora “comprati” e “venduti”, le condizioni degli accordi in base alle quali venivano attuate le offerte erano piuttosto variabili. Infatti, dal 1980 in poi, il concetto stesso di “valore” ha iniziato a essere piuttosto fluido. Di conseguenza, il valore della programmazione in particolare, ha cominciato ad essere non misurato in denaro, ma la possibilità di attirare il denaro. I barter<sup>66</sup>, accordi nei quali la programmazione è scambiata in spazi pubblicitari invece che in denaro - sono diventati una parte molto più importante e legittima del commercio della *syndication*, non solo d'aiuto per le stazioni a corto di liquidi, ma

---

<sup>66</sup> Il barter o, corporate barter o barter trading è una pratica commerciale praticata tra imprese per lo scambio multilaterale di beni o servizi in compensazione. La parola dall'inglese si traduce letteralmente in baratto, e il concetto fondamentale richiama quello antico dello scambio di merci, ma si tratta di una revisione in chiave innovativa del concetto antico di scambio di merci. La caratteristica innovativa consiste nella multilateralità: la transazione commerciale non si limita a un mero scambio di merci o servizi di tipo bilaterale, bensì prevede l'assunzione di crediti, da parte di chi vende, e debiti, da parte di chi acquista, direttamente nei confronti del circuito, che possono essere saldati rispettivamente con l'acquisto e la vendita di beni e servizi nello stesso circuito in un tempo successivo. Questo meccanismo consente la fluida circolazione degli scambi nel circuito e la scadenza di crediti e debiti è la garanzia dell'equilibrio del mercato del circuito.



anche come mezzo di suddivisione del flusso entrate di un programma in componenti più flessibili. In un tipico accordo *barter*, una stazione ottiene il programma in cambio di minuti di pubblicità, che il *syndicator* vende poi a un inserzionista nazionale (pubblicità nazionale) [Kompere 2005, 133].

Oltre al *barter*, nuove condizioni di licenza hanno anche modificato, l'esposizione e la flessibilità di programmazione, e le repliche in particolare. Il numero di "play" (quante volte un episodio può essere eseguito), gli slot di tempo a disposizione, e anche i diritti esclusivi di una serie sono stati tutti resi più negoziabili dal 1980 in poi, e lo sono da allora [Kompere 2005, 134].

Nel broadcast di oggi, le repliche, sia *off-network*, *off-cavo*, o *off-first-run* sono il nesso di una varietà di flussi di entrate tutte volte a massimizzare i rendimenti di un proprietà stabile e ben conosciuta. Anche se i media e i meccanismi di mercato sono cambiati, la programmazione è rimasta scrupolosamente pianificata. Proprio come nei periodi precedenti di espansione negli anni Cinquanta e Settanta, la programmazione delle repliche ha continuato ad aprire la strada a nuove pianificazioni di riempimento del palinsesto, giocando su un parco di "cose note" per attirare gli spettatori e gli inserzionisti [Kompere 2005, 134].

Il caso di *M\*A\*S\*H* della Twentieth Century-Fox (CBS) è singolare: "instantly became the top-rated off-net program upon its release to local stations in 1979, a stature it would hold for over a decade". Le stazioni erano inizialmente scettiche, poiché la serie non aveva avuto grandissimo successo sulla CBS, ma presto si resero conto che, in *syndication*, "*M\*A\*S\*H* was a juggernaut, "creaming" the competition no matter when it was scheduled, and earning millions for its syndicators, producers, and star Alan Alda, who had shrewdly acquired back-end profit participation in the series". A conseguenza di ciò, il prezzo nel 1983 era quintuplicato e nonostante questo le stazioni rinnovarono comunque. "By the mid-1980s, *M\*A\*S\*H* had become one of the medium's few evergreens, a series perhaps more ubiquitous than anything else on American TV at the time". [Kompere 2005, 135]

Negli anni Ottanta, le cose iniziarono a cambiare: dal 1980 all'84 furono poche le serie che superarono le due stagioni, lasciando poche potenziali serie con abbastanza episodi da vendere in *syndication*. Inoltre, dopo un dominio forte durante i Settanta, la forma sit-com era gradualmente diminuita nei primi anni Ottanta e riempivano i palinsesti i *drama* come *Magnum, P.I.* (CBS) e *The A-Team* (NBC) e le *prime-time soap opera* come *Dallas* (CBS), *Dynasty* (ABC) e il loro assortimento di *spin-off* o *copycat*. Il passaggio dalla "half-hours" all' "hours" (in gergo) creò, però, un sussulto nel mercato della *syndication*. Come afferma Kompere, "hours historically fared well in the ratings during their first cycle, but fell precipitously thereafter" [Kompere 2005, 135]. Nel corso degli ultimi due decenni, la replica e il ruolo specifico della *off-network syndication* si è ampliata al di là dello spettro di trasmissione tradizionale, a causa della ristrutturazione del

settore della televisione a seguito della deregolamentazione e della continua espansione del mercato, e dello sviluppo di tecnologie correlate che hanno aumentato l'esperienza televisiva.

*Ripetizione compulsiva: Home Video, Television Heritage*

Per riassumere, il discorso sulle *rerun* come fondamento di un'idea di archivio (lato broadcast) si collega al modo di produzione culturale che Bernard Miège [1989, 139] descrive nel suo *The Capitalization of Cultural Production*. Egli individua tre modelli di produzione culturale. Due di questi, la pubblicazione e il flusso, corrispondono rispettivamente all'industria cinematografica e a quella televisiva. Nel modello "publishing", la casa di produzione produce materiale mediale perché esso venga direttamente venduto ai consumatori. Gli editori e le case discografiche sono di solito l'archetipo delle aziende di pubblicazione, e generano profitti dalla vendita diretta del bene in una forma di oggetto tangibile. Anche l'industria cinematografica ha funzionato da editore, poiché ha sempre reso disponibili i suoi prodotti dietro pagamento diretto e singolo (per esempio, un biglietto, una visione) e solo dopo ha iniziato a generare profitto anche dalla vendita dello stesso prodotto alle stazioni televisive e ai network (dal 1950) [2005, 201]. Kompare nella sua analisi identifica nella ripetizione televisiva una forma particolare di approccio alla narrazione, al materiale finzionale e afferma che la stessa ripetizione (replica) s'impone come un particolare stile di cultura, dal momento che nei Settanta si sviluppa il concetto di *television heritage*.

Il mercato della *syndication* sia broadcast che *cable* si sviluppa in risposta a queste questioni, e le serie venivano sviluppate e costruite con il pensiero fisso alla loro vita successiva (*back end*). La *boutique television* (sia sui canali broadcast che sui canali *cable*) incoraggiava le tecniche di *branding* per la creazione del primo livello d'affezione creando spazi distinti per la replica televisiva. Sebbene il concetto cangiante di "heritage televisivo" garantiva successo a questi spazi di trasmissione, l'industria televisiva non ebbe lo stesso successo nello sfruttare il mezzo più dirompente degli anni Ottanta e dei Novanta, ovvero l'home video (motivo per cui è spesso considerata "ephemeral"). Mentre il merchandising collegato alla televisione si estendeva (comprendendo materiale editoriale e merchandising vario), il programma televisivo rimaneva, per la maggior parte, solo disponibile attraverso la televisione: *over-the-air*, *cable*, *satellite* [Kompare 2005, 197-200]. Dagli ultimi due decenni in poi, le nuove tecnologie, i modelli di business, le regolamentazioni, le forme di programmazioni e i modi di vedere si sono via via ibridati con le vecchie abitudini di visioni, dando vita a comportamenti del tutto imprevedibili. Anche perché l'idea della "Rerun Nation" ha fornito sempre di più le fondamenta per quel lavoro di *fanfiction* e di allargamento di mondo: queste pratiche si pongono come la base allo sviluppo dell'interazione dell'audience.

### *Quale duratività?*

Ma la condizione dell'effimero deve fare i conti con un mutato concetto di duratività che riguarda la sostanziale serializzazione dei fenomeni mediali. Questo si pone come un altro fattore da considerare rilevante, fuori dall'ambito economico. I fenomeni mediali assumono la fisionomia del fenomeno seriale e attraverso questo cambiamento entra in gioco la mutata valenza del concetto di duratività. Secondo Pescatore [2011], nelle forme mediali istituzionali - il cinema nel suo luogo precipuo della sala e la televisione nello spazio abitativo domestico - la forma durativa è da ascrivere al medium. E' quest'ultimo che ha delle caratteristiche di duratività e continuità che si trasmettono e influenzano la fruizione stessa (si continua ad andare al cinema, si continua a comprare dei quotidiani, si continua a guardare la televisione). In questa cornice di organizzazione del rapporto tra medium e fruizione, è il medium che garantisce una sorta di contratto durativo con le audience. Questo contratto durativo con le audience, garantito dalle caratteristiche del medium stesso, si sviluppa in diversi modi: da una parte, il medium assume l'organizzazione del palinsesto in cui l'assetto della serialità è proprio del medium stesso (i.e., l'organizzazione del palinsesto televisivo). Dall'altra, il medium viene concepito nella forma del flusso ed entra a far parte di un ambito esperienziale assumendo una sua dimensione di tipo durativo.

Come conseguenza di queste due modalità, i media, deistituzionalizzandosi, non sono più in grado di garantire il rapporto durativo con le audience. Le abitudini tipiche di visione del fruitore, scandite da appuntamenti definiti, subiscono un mutamento e approdano ad un'organizzazione personalizzata dei contenuti. Dunque, il fenomeno durativo non è più ascrivibile al medium ma al contenuto, alla forma testuale. Ciò che una volta era proprio dei media, il *durare*, il riuscire a creare un rapporto istituzionalizzato con gli spettatori, di fatto diventa qualcosa che riguarda propriamente i contenuti. In qualche modo abbiamo un passaggio da una duratività mediale a una duratività seriale: assistiamo a molteplici fenomeni seriali poichè la serie crea *duratività* e continuità. Non ci sono più tanto i media con un'identità riconoscibile, ma ci sono contenuti che assumono funzione mediale, dei contenuti che vicariano una difficoltà dei media di garantire funzione mediale. Ora la questione che stiamo affrontando riguarda il che cosa accade quando guardiamo una serie? Qual è la differenza rispetto alla piacevole sensazione di irretimento che coglie con qualsiasi narrazione? Le serie hanno delle caratteristiche anomale se paragonate alla loro progressione narrativa.

Esse sono, nei fatti, oggetti "abnormi" [Innocenti, Pescatore, 2013, 3], che scorrono sia nello spazio che nel tempo. Questa capacità di espandersi nello spazio mediale è il risultato di una mutazione, sia formale che epistemologica, della struttura narrativa [Innocenti, Pescatore, 2013, 4].

Come sostengono gli autori, è ben chiaro che abbiamo a che fare con oggetti che non sono più "unici" (nel senso di auto-conclusivi e finiti) ma

che danno vita a fenomeni transmediali duraturi e permanenti (*long-lasting*) che richiedono delle spiegazioni.

### *Immersione, memoria e déjà-vu*

Che tipo di duratività mette dunque in gioco la serie? E che cosa rende durevoli questi mondi? Se abbiamo visto che la duratività del mondo come struttura narrativa è data dal bilanciamento di *overdesign* e *negative capability*, ora vediamo come si allestisce la duratività nei circuiti più larghi della serie stessa.

La capacità delle narrazioni seriali di mettere radici e svilupparsi (e conseguentemente di andare ben oltre la loro vita televisiva), oltre agli aspetti economici (*rerun, syndication, VOD, library*) deve presentare un lato di tipo pratico/culturale per essere al meglio compresa.

Inoltre, i testi si fanno più complessi perché non rientrano semplicemente nel circolo della *syndication*, o di altri mercati e cicli di vita, ma la creazione dell'archivio personale incentiva la fruizione di storie più complesse. Quel discorso sulla rifunzionalizzazione della duratività deve prendere in causa alcuni nessi particolari. Ci riferiamo ad un discorso sulla memoria, sulla persistenza, sul *déjà-vu*, sulla spazialità neobarocca e sull'immersività. Come afferma Vattimo [1990]: "niente è mai stato così presente (sia simultaneo che presente) come ora". Il filosofo si era occupato del senso di novità e di come esso entri nel circolo di presentazione e sedimentazione. In un certo senso vicino all'idea di Ferraris e del suo "necessario lasciar tracce" [2009] che in epoca post-network diventa "necessario ricomporre quelle tracce".

Come l'estetica neobarocca cambia la il concetto di costruzione di mondo e il suo finale? L'immersione che si riscontra nelle storie seriali, quel tipo di collocazione di se stessi in un mondo fittizio capace di essere abitato, ospitale e congeniale al movimento del fruitore, è una sensazione particolare che noi in questa sede riconosciamo come la somma di diversi altri fattori:

1. la sensazione e il piacere del *déjà-vu*
2. dalla narrazione all'archeologia
3. la sensazione e il sentimento della memoria.

Queste tre caratteristiche, riguardano qui il testo seriale ancora nel suo insieme più o meno esteso. Nel quarto capitolo queste stesse saranno alla base di una polverizzazione e una estensione che dal senso archeologico passa al lato database. La congiunzione di questi due poli fa in modo che la serie stessa non cada a pezzi subito dopo la sua chiusura, subito dopo il suo finale, per usare la ormai celebre espressione di Dick ("a world that doesn't fall apart"). Per comprendere la prima, ci rifaremo ad un saggio di Peter Krapp, *Déjà-vu. Aberrations of Cultural Memory* [2004]. Secondo Krapp, "strictly speaking, *déjà vu* is neither a failure of memory nor a form of forgetting. While the humanities tend to celebrate cultural memory and

warn against forgetting, often relegating it to a necessary dialectical counterpart, déjà vu figures as a reserve: it is a kind of memory without memory, a kind of forgetting without forgetting” [VIII].

La memoria (o la fortuna) dei contenuti è antitetica a quella che la critica deplora quotidianamente, ovvero l’entropia della memoria storica. Come osserva Andreas Huyssen [1995; 2003] spesso si definisce “amnesia as a dangerous cultural virus generated by the new media technologies.” Eppure, nel caso particolare delle memorie mediali, la forma di *storage* e di accesso che si sta iniziando a delineare, dovrebbe (e lo fa nel caso della trasmissione di memoria di alcuni programmi) contraddire questo assunto. Ovviamente, non ci occupiamo qui della memoria culturale e storica da preservare, o della memoria come preservazione delle arti (restauri, ruoli delle cineteche) ma della permanenza e del ricordo di quello che è sempre quasi nuovo, mai completamente vecchio. Cerchiamo di comprendere come la trasmissione della narrazione subisca gli stessi tipi di valutazione. L’atteggiamento conservativo e l’atteggiamento accumulativo, prima del database possono essere guardati attraverso la distinzione suppletiva che Walter Benjamin [1969] fa della separazione Hegeliana tra la memoria (*Gedächtnis*) e la capacità di ricordare (*Erinnerung*) con una memorializzazione rituale (*Eingedenken*). Come afferma Krapp, ci sono diversi modi di dimenticare; e per le narrazioni che solo apparentemente escono dalla frontalità mediale, la vita nelle seconde fila è tutt’altro che all’insegna dello svanimento. Finire, dunque, non significa iniziare a dimenticare. Non per gli universi narrativi, che già presi come mitologie a bassa intensità e come opere mondo capaci di emanare le proprie intensità ben oltre la loro durata. Abbiamo, nel secondo capitolo, portato avanti il discorso tra adattamento come memoria e fedeltà e universo narrativo come memoria e presenza. Nel sollevare consapevolezza critica delle implicazioni dei ricorsi ipostatizzati<sup>67</sup>, contro la dimenticanza, la teoria dei media della modernità di Walter Benjamin serve come guida. Se dimenticanza e la memoria, e tutto quello nel mezzo, sono meglio rappresentati dal punto di vista di una dialettica di attenzione e distrazione, un eventuale ricorso contro l’oblio è un tentativo di imporre ciò che la gente dovrebbe pensare [Krapp 2004, XI].

Presentando la storia di *déjà vu* come qualcosa che già conosciamo, significherebbe tautologicamente raddoppiare la struttura stessa che cerchiamo di indagare. Quel senso di *unforgettability* (l’impossibilità di dimenticare) di ciò che già sappiamo da sempre, o crediamo di sapere, non può semplicemente darsi: esso deve rimanere deittico e quindi non giungere mai a se stesso, altrimenti dovrebbe trovarsi già scritto, detto, e conosciuto. Gianni Vattimo [1990], per esempio, teme che nel nostro mondo dei media, niente possa più invecchiare poiché non vi è alcuna

---

<sup>67</sup> L’ipostasi è un concetto che assume diversi significati in diverse discipline. In linguistica, per estensione, si indica con ipostasi il passaggio di una parola da una categoria grammaticale a un’altra. Come figura retorica indica la concretizzazione e personificazione di un concetto astratto.

distanza dal passato: everything rides on a future history of culture that appears stillborn—and so the past continually returns”.

Per quanto riguarda la seconda: il passaggio da analogico a digitale è forse troppo facilmente inteso come il passaggio da continuità alla frammentazione, dalla narrazione all'archeologia [Krapp 2004, 119] La comunicazione mediata dal computer in particolare e dello schermo in generale sembrano mettere in discussione ciò che le più anziane istituzioni e archivi avevano da offrire. Tale archiviazione farebbe circolare alcune risposdenze e continuità nella nostra economia dell'attenzione, allineando ogni *query* con un effetto di *déjà vu* che è profondamente complice con la tecnologia di archiviazione. E questa procedura cosa cederebbe riguardo la segreta coesione di un'opera, come risponderebbe a tali richieste di svelamento? “Si potrebbe considerarlo come un processo di traduzione, in quanto ciò che è del tutto intraducibile in nuovi media scompare più velocemente di ciò che è assolutamente traducibile” [Krapp 2004, 138].

Come la ricezione iperbolica di Internet dimostra, lo spostamento storico delle interpretazioni precedenti con quelle più recenti non è semplice *dimenticare*. Si riconosce una cultura accelerata del *déjà vu*, in quanto le tecnologie di stoccaggio e archiviazione si moltiplicano nella nostra epoca digitale. Lo *shock* con cui sono state ricevute minacce di scomparsa porta a formazioni sintomatiche nella memoria culturale. Lo stoccaggio digitale e l'interattività sono diventati parte di molte industrie, e ciò ha anche generato ciò che è stato salutato come una "nuova economia" [Krapp 2004, 120] che trova nella rimanipolazione sia lato *corporate* che lato *grassroots* una nuova forma di declinazione.

Questa inversione indica che il *déjà vu* per estensione logica è un'apertura verso il futuro.

L'ultima invece. Se, nel secondo capitolo, abbiamo parlato di memoria/fedeltà e memoria/presenza, qui la memoria non è semplicemente l'archiviazione di dati, le serie non permangono perché sono disponibili, e la differenza culturale e il cambiamento storico in una società dei media non sono quindi tanto una questione dei nuovi media rispetto ai vecchi, una sfida alla capacità pura di stoccaggio. La domanda è: come la funzione della memoria è cambiata? Ma questo non è solo in relazione al discorso storico, sociale, ma anche nel campo delle memorie mediali considerate a torto spesso “effimere”. Come I.A. Richards [1925] affermava, “dobbiamo uscire dal presupposto grezzo che l'unico modo in cui ciò che è passato può essere ripetuto è tramite la sua registrazione”. Infatti la manipolazione e la nuova acroamatica ci conducono dal lato opposto.

Probabilmente, il *déjà vu* è una sfida non alla capacità della memoria culturale, ma alla funzione stessa della memoria culturale che prende una duplice svolta [Krapp 2004, XXVIII].

Nel suo tentativo di formulare una memoria collettiva, Maurice Halbwachs [1992], inoltre, presenta il ricordo come una costruzione collettiva nel presente di ciò che viene chiamato solo, ma non individualmente

sperimentato come, il passato. Halbwachs formalizza la differenza tra la memoria e l'oblio dal punto di vista sociologico: una memoria collettiva è più ricca più i riferimenti si intersecano e si coprono l'un l'altro. Tuttavia questa rete di intersezione di fotogrammi esclude il dimenticare, che viene spiegato in quanto appunto la scomparsa da tali convergenze, cioè, come una deformazione del frame collettivo di riferimento. Mentre l'associazione tra il dimenticare e la deformazione è certamente significativo, considerato come una prova sembra insufficiente. Infatti, è l'effetto collaterale curioso della teoria di Halbwachs che "le lacune nel proprio ricordo sono riempite con i ricordi di qualcun altro". Questo significa, tuttavia, che il costrutto della memoria collettiva stessa è una forma di paramnesia. Dalla "amnesia television" si passa ad una "memoria" differente da quelle che abbiamo però incontrato in Krapp: i set di simboli stabili che si ripetono in tutta la cultura servono in gran parte come meccanismi di unificazione: attivando la memoria della cultura di sé impediscono il disintegrarsi della cultura in strati cronologici isolati.

#### *L'errore rizomatico: neo-baroque entertainment*

Un nuovo ordine di memoria emerge. Se la duratività viene connessa con questo tipo di memoria e fortuna e i cicli di vita della "fuori-serie" sono interessanti per comprendere le modalità di permanenza, riuso e bricolage, dobbiamo occuparci di un altro tassello. Quanto l'ordine del neo-barocco può aiutare a comprendere l'affermarsi di nuove dinamiche di circolazione? Secondo Ndalians [2004, 4], i termini "barocco" e "classico" non devono essere utilizzati in senso oppositivo: il barocco abbraccia il classico, integrando le sue caratteristiche nel proprio sistema complesso. Il barocco, più in generale, va inteso come uno stato *transtorico* che ha avuto ampie ripercussioni storiche. Un risultato di questo nuovo ordine è quella convergenza tra i diversi mezzi di comunicazione-intrattenimento fumetti libri, giochi per computer, attrazioni, parchi a tema e programmi televisivi.

Quello che noi notiamo è la tensione tra due poli: Il *neo-baroque entertainment* con residui di classicità imbrigliati in un errore rizomatico (che porta ad un senso d'apertura poco proficuo, una sorta di ipostasi dell'apertura e degenerazione) e il vero senso contemporaneo in cui sono immersi gli ecosistemi: la *software culture*, che se trattiene degli arcaismi, essi sono piegati ad una nostalgia.

Quello che cerca di fare Ndalians è ricercare un tipo di estetica precisa che sia vicina alle mutazioni che l'avvento della tecnologia digitale (e i vantaggi economici che offre) ha introdotto. Tutte le saturazioni del mercato che abbiamo prima affrontato attraverso vari studi, non solo hanno prodotto quella Jim Collins definisce nuove forme di "tecno-testualità" [1995, 6], ma anche modalità alternative di ricezione nel pubblico e una intensità di alfabetizzazione mediatica mai visto prima nella storia del cinema [Ndalians 2004, 4]. Se, come dice Thompson, è tutto una questione di gradi" [1999, 3], questa questione di *grado* è sicuramente un punto

importante: l'intensificazione può raggiungere un punto in cui comincia a trasformarsi in qualcos'altro. Nel caso dell'industria dell'intrattenimento contemporaneo, questo "qualcos'altro" ha abbracciato narrazione classica, e la ha posizionata in contesti nuovi, contesti che incorporano una economizzazione ulteriore della forma narrativa classica, la tecnologia digitale, le interazioni crossmediali, le forme seriali, e le modalità alternative di spettatore e di accoglienza.

Fino al ventesimo secolo, l'arte barocca del diciassettesimo secolo è stata in gran parte ignorata dagli storici dell'arte. Il barocco è stato generalmente considerato una forma caotica e esuberante in cui mancava l'ordine e la ragione del neoclassicismo, la meraviglia trascendente del romanticismo, o la consapevolezza sociale del realismo.

Si è dovuto attendere la fine del XIX secolo, e la riconsiderazione - avvenuta da parte del critico d'arte e storico svizzero Heinrich Wölfflin - che ha rivisto l'importanza delle qualità formali e funzionali di arte barocca.

Secondo Ndalianis [2004, 8], non solo il suo *Rinascimento e Barocco* (1965, pubblicato originariamente nel 1888 e rivisto nel 1907) e *Principi di storia dell'arte: Il problema dello sviluppo di stile in Later Art* (1932, originariamente pubblicato nel 1915), sono importanti nel loro scrupoloso esame della principali caratteristiche formali dell'arte del XVII secolo, ma hanno dimostrato l'esistenza di una relazione binaria tra il classico (come riassunta alla perfezione nell'arte rinascimentale) e il barocco che ha persistito nel XXI secolo.

Focillon comprende la forma nell'arte come un'entità che non era necessariamente limitata ai vincoli di tempo o di particolari periodi storici [1997, 33]. Per Focillon, gli schemi formali nell'arte sono nello stato di movimento perpetuo. La forma, può, è vero, diventare formula e canone, in altre parole, può essere bruscamente congelato in un tipo normativo. Ma la forma è principalmente una vita in movimento in un mondo che cambia. Le sue metamorfosi senza fine ricominciano da capo, ed è dal principio di stile che sono prima di tutto coordinate e stabilizzate [Focillon, 44]. Questo girovagare dell'informazione si fonda con una logica stringente e pianificata dell'approccio all'architettura dell'informazione. La forma evolve ma contemporaneamente impone delle traiettorie. La trasformazione culturale che ha dato vita alla forma neo-barocca, articola la dimensione spaziale, visiva, sensoriale in modi che vanno paralleli con il dinamismo della forma barocca del Seicento, ma quel dinamismo si esprime in forme che sono, ovviamente, tecnologicamente diverse da quelle della forma del diciassettesimo secolo. Negli ultimi tre decenni in particolare, la nostra cultura è stata sedotta dalle forme visive che sono dipendenti dal sistema percettivo barocco: sistemi che sensorialmente impegnano lo spettatore in modo da suggerire un parallelo più completo e complesso tra la nostra epoca e la barocca del seicento [Ndalianis 2004, 17]. Deleuze, per esempio, comprende il barocco nei suoi termini più ampi, "as radiating through histories, cultures and worlds of knowledge", includendo settori



diversi come l'arte, la scienza, i costumi, la matematica e la filosofia [Conley 1993, XI]. Le manifestazioni formali del barocco attraverso confini culturali e cronologici riguardano anche Omar Calabrese che nel suo *Neo-barocco: un segno dei tempi* [1987], proclamandosi insoddisfatto del postmodernismo come un quadro coerente e unitario di analisi che spiega sensibilità estetica, suggerisce il neo-barocco come un modello produttivo formale con cui caratterizzare le trasformazioni dei beni culturali della nostra epoca [Calabrese 1987, 14; Ndalianis 2004, 19].

Calabrese esplora il barocco come un atteggiamento generale e qualità formale che attraversa i confini della periodizzazione storica. Per Calabrese, dunque, “molti importanti fenomeni culturali del nostro tempo si distinguono per una ‘forma’ interna specifica che richiama il barocco” a forma di ritmiche, strutture dinamiche che non hanno rispetto per i confini rigidi, chiusi, o statico. Le forme mutevoli che egli colloca nel film di successo, le strutture televisive seriali, e l'eroe straniero o ibrido mostruoso sono, a loro volta, collocate (per breve tempo) in un ambito culturale più ampio in cui la teoria del caos, teoria della catastrofe, e altre nuove scienze riflettono trasformazioni fluide simili che contestano le precedenti norme scientifiche [171-172].

Secondo Calabrese, le forme neo-barocche presentano una “perdita di interezza, totalità e sistema, a favore di instabilità, poli-dimensionalità, e cambiamento” [1992, XII]. Però, alla base del caos apparente del neo-barocco c'è un ordine complesso che si basa su un proprio sistema specifico di percezione [Ndalianis 2004, 23]. La serialità e policentrismo che doveva emergere da *Star Wars*, per esempio, è tipica di un atteggiamento neo-barocco verso lo spazio. Henri Focillon ha dichiarato che le forme barocche

pass into an undulating continuity where both beginning and end are carefully hidden. [The baroque reveals] “the system of the series”—a system composed of discontinuous elements sharply outlined, strongly rhythmical and [that] eventually becomes “the system of the labyrinth,” which, by means of mobile synthesis, stretches itself out in a realm of glittering movement and color [1992, 67].

Affermandosi come una continuazione storica, piuttosto che un nuovo inizio, *Star Wars* ricorda l'idea di “inizio nascosto” della forma barocca di cui parla Focillon - un inizio che si trova da qualche parte in un passato mitico. [Ndalianis 2004, 23] La differenza tra il barocco e il sistemi classici sta nel rifiuto di rispettare i limiti della cornice che contiene l'illusione. Invece “tend [s] to invade space in every direction, to perforate it, to become as one with all its possibilities” [Focillon 1992, 58].

La mancanza di rispetto per i limiti della struttura si manifesta nella intensa immediatezza visiva, negli atteggiamenti neo-barocchi verso lo spettacolo. Nel caso dello spazio narrativo, se consideriamo le forme narrative classiche contenute nei limiti della cornice, (come si manifesta nella *continuity*, linearità e nell'inizio e nella fine), allora la perforazione della

cornice, inizi e finali nascosti, sono tipici del (neo-)barocco. Come lo spettacolo (neo-)barocco, che attira lo sguardo dello spettatore “profondo nelle profondità enigmatiche e infinite”, i racconti neo-barocchi attirano il pubblico in indicazioni potenzialmente infinite, multiple, che ritmicamente ricordano ciò che Focillon etichetta come “il sistema della serie” o “il sistema del labirinto” [Ndalianis 2004, 25].

#### *Dal labirinto al percorso informativo passando per le bibbie transmediali*

La logica neo-barocca indica un affidamento ad un pubblico che in grado di attraversare più “testi” per dare coerenza a un lavoro specifico pieno di riferimenti intertestuali e di allusioni. Nel corso degli ultimi anni, la nascita di tecnologie audiovisive del controllo e l’età dell’abbondanza ha amplificato la capacità del pubblico di familiarizzare con numerosi esempi di cultura d’intrattenimento [Ndalianis 2004, 26].

Il policentrismo della serialità persiste, ma si associa ai corridoi labirintici che i membri del pubblico esigono di camminare. Secondo Ndalianis, “Evidenziando una crisi nelle forme tradizionali di interpretazione, la natura multilineare degli spazi di gioco suggerisce che i nostri modi di interpretazione devono riflettere una molteplicità altrettanto neo-barocca” [2004, 27] anche perché i percorsi labirintici effettuati dalla tecnologia digitale hanno maggiori ramificazioni.

Considerando che il Seicento è stato il culmine di una comprensione radicalmente nuova comprensione dello spazio alla luce delle terre appena scoperte che alterava la natura dello spazio e del luogo della Terra, la nostra epoca esplora qualcosa di simile. La rete ha ampliato non solo la nostra concezione e definizione dello spazio, ma anche la nostra comprensione di comunità e identità. Come affermava Pescatore [2011] in relazione alle forme dello spettacolo (che diventano le forme che si assumono la capacità di far passare il tempo da *chronos* a *kairos*), è necessario anche ricordare la fascinazione per l’estensione dello spazio (e la sua mappatura), altro segno del passaggio dalla comunicazione, dal mezzo, allo spettacolo.

Se il labirinto e l’espansione hanno i loro natali nell’ottica barocca, essi sono però ibridati con qualcosa che è tipico dell’impostazione contemporanea. Nell’organizzazione delle serie, come abbiamo visto, l’intersecarsi di diversi tipi di archi narrativi fornisce allo spettatore frequenti risoluzioni degli incidenti narrativi e non tende verso un’unica e definitiva chiusura con tutti gli archi risolti e i personaggi consegnati al loro destino. John Ellis in *TV FAQ Uncommon Answers to Common Questions About TV* afferma: “It’s ‘off they go back to all their other worries’ rather than ‘they all live happily ever after’”. L’attraversamento del labirinto riguarda anche la teleologia del finale. I tipi di incidente a cui si riferisce sono inclusi nella più larga narrazione e danno un senso di chiusura narrativa, solo che sono chiusure narrative impiegate solo a livello micro (la chiusura di un caso, la riconciliazione tra personaggi) poiché i personaggi “recurring” della serie

hanno imparato dalle loro stesse azioni e sono stati cambiati da esse. Essi offrono gli spunti per la narrativa futura: ma gli “incidenti” sono sufficienti per soddisfare la richiesta di storie soddisfacenti, e una fine definitiva non è essenziale [Ellis 2007, 87].

Questa forma calza bene per un certo tipo di *storytelling*, che è anche il motivo per cui la televisione è stata definita un medium “bardico” [Fiske; Hartley 1978]. C'è anche una scuola di pensiero che sostiene che alcune forme di drama siano più godibili proprio perché la loro fine è tutto tranne che soddisfacente. La critica femminista, per esempio, [Gledhill, 1987] ha sostenuto che i finali relativamente superficiali dei melodrammi hollywoodiani degli anni '50 sono posticci, poiché i dilemmi che mettevano in scena non potevano avere una risoluzione soddisfacente in una società come quella. Con la televisione, il ritardo nella chiusura significa che i personaggi possono imparare dai loro errori, offrendo una moderna e secolare forma di salvezza. Quelli che si redimono sono stati salvati attraverso la conoscenza, attraverso l'esperienza e la comprensione. Quelli che non imparano dall'esperienza sono di solito i personaggi delle sit-com, che come esige il format, non devono crescere.

La conoscenza, e con essa la salvezza, prendono le forme della trasformazione del personaggio.

Bad-tempered asocial characters begin to show signs of consideration and generosity. Aggressive characters rein in their tempers often with visible effort. There will be backsliding and major relapses as with any reformed sinners, but they will be treated as reformed characters increasingly as the series evolves. [Ellis, 2007; 88]

Questa trasformazione attraverso la “socializzazione” è un tema che la serialità prende dalla *reality television* e dalla *factual television*.

Dal punto di vista dell'audience, vediamo chiaramente come le imperfezioni dei personaggi siano di primo piano. Conosciamo tutte le loro colpe e anche le loro forze. Da quando la tv si è evoluta, sostiene Ellis, gli eroi a cui eravamo abituati hanno lasciato spazio a personaggi vulnerabili e contorti:

the decisive Dr Kildare gave way to the prevaricating and over-principled Dr Green or the weird and edgy Dr House; the wholesome Saint to NYPD Blue's unsavoury Andy Sipowitz.

Per l'audience, le imperfezioni dei personaggi sono la fonte di un *drama* incessante.

When this is the case, viewers also learn not to rush to judgement on characters. They may not be what they first appear, and certainly they are likely to change and mature as Sipowitz did.

I personaggi televisivi sono costruiti per il lungo termine (se non per il lunghissimo termine, una vita intera), serviti settimana dopo settimana

senza nessun indizio sul finale conclusivo [Ellis 2007, 88]. La forma spiccatamente industriale della produzione televisiva fornisce questo doppio livello di narrativa in cui si fonde un livello fatto di chiusura narrativa e un altro fatto di chiusura *non* narrativa. La serie di successo viene pianificata nei minimi particolari nei suoi accadimenti particolari, in modo che ogni episodio lavori alla “conclusione” specifica di quello *story-arc*. Nella scrittura di gruppo, necessaria per le serie *long-running*, però gli sceneggiatori basano il loro lavoro anche sulla “bibbia”. La “bibbia” è un documento che definisce i personaggi e la loro “back-story”, la loro vita prima che la serie avesse inizio, una miniera per potenziali rivelazioni durante lo sviluppo della serie per la costruzione del canone. La natura, il carattere di ogni personaggio è di solito definito in termini oppositivi, ma non è indicata la sua evoluzione in termini teleologici, la sua evoluzione è lasciata allo sviluppo della serie.

It will not be determined by the progress of the story itself so much as by the popularity of the character and of the series, by the success or otherwise of the performer's contract renewal negotiations. These are industrial factors that are external to the fictional world itself. [Ellis, 2007; 89]

Comprendiamo ancora meglio quello che abbiamo definito mito, romanzo e fumetto grazie soprattutto agli studi di Eco. Abbiamo individuato una delle maggiori differenze nel modo di trasmissibilità. Il mito allarga la periferia, poiché la storia del personaggio è inattaccabile, il romanzo investe il *kernel* di una dose di imprevedibilità in ottica teleologica, la serie - che discende per molti versi dal fumetto, allarga il *kernel* non in ottica teleologica ma grazie ad un differente concetto di canone. Infatti, se il *kernel* non è più solo il personaggio ma l'interno universo narrativo, le contaminazioni, cambiamenti, allargamenti sono possibili solo grazie ad una adesione al canone.

La mancanza di uno *story plan* totale e completo nella produzione delle serie televisive si pone come il risultato di una perenne incertezza, consustanziale alla stessa industria televisiva, che - creando mondi così complessi ed estesi nel tempo - è soggetta a fattori esterni al mondo finzionale. Proprio questa polarità all'interno dell'industria è significativa nello studio dell'equilibrio di questi mondi complessi, che si reggono su delle congiunture esterne (*ratings*, pratiche di rete, accordi di distribuzione) e si presentano come resilienti perché sono in grado di sopravvivere a diverse perturbazioni. Sia esterne - cambi di programmazioni, *ratings*, sciopero sceneggiatori (100 giorni tra il 2007 e il 2008), così come cambiamenti radicali nel cast, defezioni di attori e fenomeni di *spoiling*.

La maggior parte delle storie sono create da un team di professionisti che non immagina quale sia il finale e non sanno nemmeno quello che gli attende. Gli eventi possono essere improvvisati per ritardare o affrettare la conclusione, ma la maggior parte delle narrazioni sono delle macchine

“autosufficienti” che si muovono verso una conclusione quasi in maniera autonoma, chiudendo solo gli enigmi, i dilemmi, a livello “locale”.

Per le serie serializzate, il quarto tipo di narrazione, questo tipo di andamento non è del tutto automatico. La chiusura dei micro-plot a livello locale è quella che assicura un senso del finale (pensiamo alle micro-trame affastellate in *24*; una sorta di chiusura, una conquista di piani narrativi secondari) ma le serie serializzate, quelle con l’organizzazione ecosistemica, introducono un grado di interessante “randomness”<sup>68</sup> nello storytelling che avvicina la struttura di queste narrazioni ecosistemiche alla modalità di svolgimento nella vita quotidiana, dove un senso di assoluta chiusura è assolutamente raro. Nonostante il numero di “disastri” che sopporta una serie serializzata, (in alcuni casi vicina all’impostazione delle soap) il ritmo (pace) assomiglia alla ritmo della quotidianità (pensiamo a una serie come *Grey’s Anatomy* ( 2005- ) o il suo spin-off *Private Practice* (2007- 2013) in cui la quotidianità dell’ambiente lavorativo è puntualmente scossa da eventi catastrofici - che corrispondono al *mid-season* e al *season finale*).

E quello che si definisce “bibbia”, la base per la costruzione del canone permetterà, anche di costruire lo stesso *fanon*. La costruzione della bibbia in un mondo transmediale è un momento importantissimo (che non solo fa da deposito per la *back-story*, ma è anche il depositario delle possibili linee anteriori alla chiusura). Dalla costruzione precisa della bibbia-canone emerge poi il *fanon* (ovvero, l’evoluzione del canon stesso per mano dei fan). La produzione transmediale della bibbia è anche detta a “Middle-State Form”, una forma ibrida non ancora definita, un canone in potenza. Molti progetti transmediali non esistono semplicemente nella forma di molteplici documenti “middle state” poi montati in una singola forma, ma piuttosto un solo documento, noto come “transmedia production bible” o “transmedia story bible”— che è poi fatto esplodere in mille pezzi. L’uso del nome “bibbia” richiama, ovviamente, qualcosa tra il sacro e il “libro guida” aggiungendo a questo una pianificazione completa delle possibili strade da percorrere. Questi artefatti ecosistemici si presentano sotto forma di progetti mastodontici, impossibili da catturare con una sola occhiata; la loro bibbia è composta da migliaia di pagine che dettagliatamente spiegano le peculiarità da mettere in risalto a seconda del mezzo utilizzato (TV show, *graphic novel*, *video games*, *webisodes*, *mobile entertainment*, *ambient mktg*), una precisa profilazione e design dell’audience, il modo per la “call to action” (ognuna specifica per ciascuna piattaforma utilizzata) e il modo in cui le varie piattaforme d’uso devo tra loro interfacciarsi.

La componente più importante delle bibbie transmediali è la loro capacità di contenere e di porsi come un compendio potenziale di elementi della storia. In questa precisa capacità di essere un’enciclopedia potenziale giace quella che Jeff Gomez chiama la “chimica” del progetto [Dena 2009, 142],

---

<sup>68</sup> ma non alla maniera, ovviamente, della maniera modernista.

la lista meticolosa delle luoghi della finzione, degli eventi principali della vita dei personaggi, le loro relazioni familiari, gli oggetti tipici, le geografie dei luoghi.

Gli elementi della storia, gli elementi che compongono l'universo che sono realizzati come un "ora" narrativo sono agganciati a storie rigorose, mitologie fantastiche ben strutturate sia presenti che future.

Paradossalmente, anche se questo processo riflette il concetto di *overdesign* di Derek Johnson (il consapevole e determinato posizionamento di elementi in un universo narrativo mostrato ma non spiegato, come citato da Jenkins nel 2009), queste "timeline" potenziali non sono mai del tutto spiegate, ma anche mai esplorate al di fuori delle bibbie. Queste potenziali timeline - che spesso vengono esplorate nei "what if" - sono considerate l'archivio "oscuro" della produzione transmediale (e quello che rimane nell'archivio oscuro viene preso in carico e sviluppato dal *fandom*) e compongono un database da cui le narrazioni estraggono "il codice" e la loro struttura, permettendo una concettualizzazione estremamente collaborativa già lato produzione (una collaborazione che viene dall'ambiente della scrittura del software).

Qui è anche utile ricordare come idee più tradizionali sul concetto di bozza e *pre-publication e/o making of* giocano un ruolo essenziale nelle pratiche transmediali, dal momento che lavorando su molteplici piattaforme produce differenti modi di sviluppo procedurale e dimostrano il costante spostamento verso pratiche di pubblicazione *beta-release*: "sketches from a graphic novel, iterative CGI character models, notated code from an early incarnation of a website" [Ruppell, 2012].

Considerare, come abbiamo fatto in precedenza, anche degli antesignani di *world-building* come L. Frank Baum or J.R. Tolkien, permette di comprendere il rigore che deve contemplare una bibbia transmediale, che permette ad un livello superficiale una completa distorsione, remix e altissima resilienza a tutte le manipolazioni.

Quello che della storia esiste nella bibbia transmediale esiste in potenza, essa è strutturata per fornire i fondamenti del mondo e incoraggiare interazioni future: "Even as a middle-state artifact, then, the transmedia bible exists in perpetuity, not as a transitional state" [Ruppell, 2012]

Hank Kanalz, presidente della Wild Storm comics, un'azienda specializzata nelle estensioni di universi su graphic novel, fa un'osservazione simile quando parla della produzione del video game Prototype:

[...] volumes and volumes of information about that world prior to when you get to play the game. And all of that is important for the game, except that you're not going to get to see a lot of it....[2009]

Anche le *story bible televisive* allestiscono la stessa impalcatura di creazione; esse rappresentano i modi e le metodologie di concepimento e mappatura delle associazioni mediali. Quello che abbiamo nelle bibbie

transmediali non è solo un livello multiplo di produzioni “intermedie”, ma livelli molteplici di come la storia stessa possa essere usata come piattaforma di connessione, che connette elementi digitali e analogici sparsi in un continuum, in modo tale da creare dei percorsi (*pathway*) nell’universo finzionale colossale. In questo contesto, le bibbie sono più che semplici documenti per la transmedialità che guidano la costante rimanipolazione di una certa narrazione, ma sono vere e proprie teorie processuali e procedurali (ecosistemiche) per una connessione mediale, dei veri e propri cianotipi che rappresentano un’istantanea di come noi vediamo le relazioni tra media ad un certo punto e in dato tempo. Le nostre abitudini e relazioni medialità si stanno infatti orientando verso le ontologie transmediali; è anche possibile che lo studio del design transmediale sia sempre ad una sola direzione, dal momento che riguarda la sua “esposizione” e poca conoscenza delle bibbie. Comprendere che tipo di sviluppo ha un certo particolare “granello” e come esso venga centellinato al pubblico, sembra dare per superati gli studi transmediali, poiché l’accesso alle pratiche sembra essere un accesso alla linea prescelta (ma che lascia le altre alla produzione fan).

In altre parole, il godimento che si trae dalla fruizione di questi progetti, sta proprio nella dialettica tra bibbia della produzione/espansione e intuizione dell’archivio da parte dei fan che ne esplorano alcune vie. Dietro ogni già enorme progetto, sappiamo che vi è un sommerso, inviolato e non visto, un altro universo la cui presenza altera l’idea di fondazione dell’universo stesso e riconfigura immediatamente l’idea di fine (non è nemmeno pensabile di ricondurre questa pratica di creazione ad una pratica *top-down*, si porrebbe come un errore di tipo logico. E’ una logica di produzione nuova che però deve di nuovo riconsiderare quella paradigmatica e immediata intuizione che l’universo narrativo sia solo espanso dai fan).

Infatti, i fan possono creare *fanon* solo a partire dal “dark archive” (che non conoscono ma che presuppongono e di cui intuiscono la portata e gli sviluppi). Nel saggio “From canon to fanon and back again: The epic journey of *Supernatural* and its fans”, Melissa Gray [2010] parla di come gli architetti dell’universo di *Supernatural*, inizino col presentare ai fan una serie dal taglio horror, dispiegando e mettendo in mostra solo alcuni aspetti dell’universo progettato. Gli elementi finzionali addizionali sono gradualmente introdotti fino a che il mito non raggiunge la sua piena realizzazione. Questa è una tecnica che si rivela effettiva solo se si dà una grande importanza alla presenza di dettagli. Lo svelamento deve essere graduale e senza scossoni, e lavora meglio se lo svelamento stesso è visto solo nel suo massimo splendore col senno di poi. Nel corso di uno degli episodi *horror-based* con la presenza del *Monster-Of-The-Week*, possono essere introdotti degli elementi che sono rilevanti sono ai fini di quel particolare episodio, tuttavia, quegli elementi possono, più tardi, possono essere quelli che non solo stavano predicendo ma anche stavano andando a costruire la mitologia fantastica. Per questa ragione, nell’episodio 1x9

Home, quando il fantasma della madre di Dean e Sam, Mary, chiede scusa a Sam, l'unica spiegazione plausibile è che lei si senta in colpa per il *poltergeist*, e ciò spinge i fratelli a rivedere la loro tragica origine e contemporaneamente anche a rivedere le dinamiche dell'episodio. La volontaria sospensione dell'incredulità quando si applica all'universo di *Supernatural*, diventa una complessa dinamica tra creatori e fan, e richiede un ingente sforzo di passione, volontà e pensiero. Ma le interazioni vanno ben oltre la semplice immersione in un "fictional world" costruito dai creatori e la conseguente e semplicistica sospensione dell'incredulità.

*Supernatural* si è spostato in parte dalle mani dei suoi creatori alle mani dei suoi spettatori, che si sono appropriati e hanno trasformato il canon (canone) in un *fanon* - una mitologia vivente. L'autenticità e la ricchezza dell'universo di *Supernatural* è molto apprezzata dai fan, e i fan hanno costruito - dal loro canto - un fandom contraddistinto da ricchezza e autenticità. Si creano "meta" universi che speculano su aspetti dell'universo finzionale che non saranno mai esplicitati dai "TPTB". E per quanto riguarda l'amicizia mediale:

We truly have a sense of inviting these characters into our lives as living, growing people who have become our friends.

### *Mondi possibili*

Siamo giunti all'ultimo snodo teorico di questo capitolo. Se il passaggio ultimo che dobbiamo concludere e sigillare è quello da transmedia a ecosistema (di cui molte caratteristiche sono già emerse) per capire meglio cosa c'è in questa svolta è necessario un approfondimento sul concetto di mondo possibile [Doležel]. Solo dopo questa digressione, potrà essere più chiaro l'approdo sia al concetto ecosistemico, sia all'architettura dell'informazione. Se uniamo il concetto di mondo possibile alle caratteristiche ecosistemiche dei "testi", possiamo superare il transmedia e comprendere come la fine abbia un'altra valenza. Il concetto di "possible world" (PW), liberamente ispirato alla filosofia di Leibniz fu sviluppato nella seconda metà del ventesimo secolo da filosofi afferenti alla cosiddetta filosofia analitica [Kripke, Lewis, Hintikka [1989], Plantinga [1976], Rescher] come un strumento in grado di risolvere i problemi della semantica formale<sup>69</sup>. Questi problemi sono la condizione di verità delle affermazioni controfattuali ("se una manciata di persone in più avesse votato Gore nel 2000, la guerra in Iraq non ci sarebbe stata") [Ryan, 2001, 2012] e le frasi modificate da operatori modali che esprimono necessità e possibilità (da qui la stretta relazione tra la teoria dei mondi possibili e la logica modale).

---

<sup>69</sup> Nel campo dell'informatica teorica, il termine semantica formale riguarda i modelli matematici che definiscono formalmente i linguaggi di programmazione o, più generalmente, la computazione stessa.



Altri sistemi modali sono stati costruiti intorno ad operatori che esprimono quelle che vengono dette "attitudini proposizionali"<sup>70</sup>, come le credenze, i doveri e i desideri.

Partendo dalla metà degli anni Settanta, la teoria dei PW fu adottata dai mondi finzionali della narrativa, da filosofi come David Lewis, per esempio, ma anche da un numero elevato di teorici come Eco, Pavel, Doležel e Ryan. Il fondamento del concetto di PW è l'idea che la realtà - concepita come la somma dell'immaginabile più che la somma di ciò che realmente esiste fisicamente - è un universo composto da una pluralità di mondi distinti. Questo universo è gerarchicamente strutturato dall'opposizione di un elemento - che funziona come centro del sistema - agli altri membri della composizione [Kripke 1963].

L'elemento centrale è noto come "attuale" o "mondo reale" (AW - actual world) mentre gli altri componenti del sistema sono noti come alternativi, o "mondi possibili non reali" (non actual possible world, APW). Perché un mondo sia possibile, deve essere collegato al mondo reale da una relazione di *accessibilità* [Ryan, 2001, 2012] e i confini del possibile dipendono dalla particolare interpretazione che si dà alla nozione di *accessibilità*. Nel nostro caso, il livello di accessibilità è molto alto. L'episodio è infatti connotato come un'interfaccia e si pone proprio nella struttura della finestra. L'interpretazione più comune associa il grado di possibilità con le leggi logiche: ogni mondo che rispetta il principio di non contraddizione e del terzo escluso (*excluded middle*) è un mondo possibile. Sulla base di questo modello, possiamo definire una proposizione come *necessaria* se è vera in tutti i mondi collegati al mondo reale (*actual*) (incluso il mondo reale stesso); come *possibile* se è vera solo in alcuni di questi mondi; come *impossibile* (contraddittoria) se è falsa in tutti questi; *vera*, senza essere *necessaria*, se è verificata nel mondo reale ma non in altri PW. La questione maggiore portata alla luce da questo modello riguarda la natura della proprietà che rendono uno di questi mondi quello reale. Secondo la prima, che possiamo chiamare la visione assolutista, il mondo reale differisce dal punto di vista ontologico da quelli possibili poiché questo mondo da solo presenta un'esistenza autonoma [Rescher [1973; 1979].

Tutti gli altri mondi sono il prodotto di un'attività mentale, come il sogno, l'immaginazione, la previsione, la promessa, la narrazione. Le altre interpretazioni proposte da Lewis [1978, 84-91] ritengono la realtà come una nozione indessicale con riferimento variabile, simile a espressioni

---

<sup>70</sup> L'"intenzionalità" si presta invece bene a tale fabbisogno in quanto, oltre a essere ben definibile, e' una proprietà che sembra esclusiva della mente umana, che non sembra trovarsi in altre sostanze della natura. Per "intenzionalità" i Filosofi intendono la proprietà che uno stato faccia riferimento a un altro stato: lo stato di un oggetto non fa, generalmente, riferimento a null'altro che al fatto che quell'oggetto si trovi in quello stato. Viceversa la mente umana si può permettere il lusso di trovarsi in uno stato che fa riferimento a un altro stato: posso "credere" che questo libro sia ben scritto, posso "sperare" che molti lettori lo comprenderanno, posso "temere" che i Filosofi lo stroncheranno, e così via. Questi sono tutti stati mentali che fanno riferimento ad altro (al mio libro, ai lettori, ai Filosofi e così via). Per l'esattezza si dice che "credere", "sperare", "temere" sono delle "attitudini proposizionali".

linguistiche come “io”, “tu”, “qui”, “ora”. Ryan [2012] spiega che le applicazioni della teoria del PW alla narrazione ricadono in due categorie: la teoria della finzione e la descrizione semantica del mondo fittizio (dell’universo narrativo), che sia finzionale o no. Le discussioni che seguono sono focalizzate sulla letteratura, ma le osservazioni sviluppate dai sostenitori della teoria del PW possono essere viste come valide anche per le narrazioni sviluppate in altri media (dai cinema al videogame, alla serialità) [Ryan, 2012 8]. In un articolo del 1978 intitolato “Truth in Fiction” David Lewis applica la teoria del PW al problema di definire sotto quali condizioni un’affermazione fatta in un mondo finzionale che non è necessariamente inclusa nel testo, possa essere considerata vera (la frase era “Emma Bovary disprezza il marito”). David Lewis, che definisce la fiction come una storia “told as true” più che una che “actual”, giunge alle seguenti conclusioni:

1. riguarda affermazioni sulla fiction come in grado di verità e falsità, contro la precedente posizione secondo cui esse sono false (per mancanza di riferimento) o indeterminate.
2. si ritiene che il mondo reale serva da modello per la costruzione mentale di mondi narrativi; ma...
3. non limita il testo finzionale ad una imitazione della realtà, asserendo, al contrario, che i testi sono liberi di costruire mondi finzionali che differiscono dal AW.

I lettori, secondo Lewis, immaginano il mondo finzionale come più vicino possibile al AW e fanno cambi che sono autorizzati dal testo (e qui possiamo inserire i nostri discorsi sul *canon* e *fanon*). Per esempio, se una finzione menziona un cavallo alato, i lettori immagineranno una creatura che è simile ad un cavallo reale e ci aggiungeranno le ali. Ryan [1991] chiama questo principio interpretativo “the principle of minimal departure” mentre Walton [1990] lo chiama “principio di realtà” [12].

Thomas Pavel, invece, è stato il primo a comprendere la potenzialità del concetto di PW per la teoria della narrazione. Nel suo articolo del 1975 dal titolo “Possible Worlds in Literary Semantics” (ampiato e inserito nel suo libro *Fictional Worlds* del 1986), egli vede nel concetto di PW una maniera per mettere fine alla questione strutturalista del referente. Nel creare quello che è obiettivamente in APW, il testo stabilisce per il lettore un nuovo mondo reale (AW) con le sue leggi e il suo sistema, in tal modo definendo l’orizzonte di possibilità (anche per decisioni future, e per estensioni).

Per potere essere immerso in questo mondo, il lettore deve adottare una nuova prospettiva ontologica, implicando un nuovo modello per capire quello che può esistere e quello che non può esistere. “In this precise sense,” scrive Pavel, “one can say that literary worlds are autonomous.” Posizionando il mondo finzionale al centro di questo sistema modale, la semantica letteraria concepita da Pavel evita l’isolazionismo imposto dagli strutturalisti senza cadere nell’insidia del “naïve realism” che ridurrebbe il

mondo finzionale ad una continua rappresentazione del mondo reale (AW). Mentre il realismo naïve (un'atteggiamento che è più uno *strawman* che una vera visione sostenuta) divideva il testo finzionale in proposizioni che sono vere o false con riferimento al AW e usa questo valore di verità come criterio per la validità, una semantica basata sul concetto di PW considera tutte le proposizioni che si originano in un mondo finzionale come costitutive di quel mondo e perciò automaticamente vere in quello. [Ryan]. Pavel mette in guardia anche contro una visione "segregazionista" che erige un confine impermeabile tra il mondo finzionale e il mondo reale, per tanto un tale confine preverrebbe alla finzione di fornire visioni e speculazioni sul nostro mondo, in tal modo privando la letteratura di ogni valore didattico, etico, esistenziale e politico. E questo punto può essere interessante per comprendere qualcosa in più sugli ARG e la costruzione additiva con cui ci rapportiamo oggi.

In più, dal momento che, secondo la teoria del PW, il valore di verità di una proposizione può essere valutato rispetto agli altri mondi differenti, niente impedisce al lettore di assegnare il valore di verità all'interno di AW dalle proposizioni surrogate rispetto all'origine. In un lavoro come il *Doctor Faust* di Thomas Mann, per esempio, siamo autorizzati a considerare, secondo Pavel, le discussioni musicologiche come informazioni affidabili per comprendere aspetti del AW con cui siamo poco familiari. Mentre la finzione può fornire conoscenza sulla realtà, personaggi come Don Chisciotte e Emma Bovary "exemplify the danger of uncritically inverting minimal departure and constructing reality as the closest possible to a fictional world". [14]

Come afferma Lubomír Doležel [1998] nel prologo del suo *Heterocosmica*: anche il discorso filosofico, estetico e di teoria letteraria ha costruito diversi approcci alla finzionalità. Una breve digressione sulla fiction come costruzione di mondi possibili ci aiuterà a comprendere quel senso di sovrapposizione e immersione degli universi seriali contemporanei (e il fatto che siano abitabili). Proviamo velocemente a riassumere diversi approcci.

Ci occupiamo di Doležel per un punto preciso. Egli invoca la teoria dei PW in rapporto al modello semantico che sottolinea la radicale incompletezza dei mondi finzionali. Parlando del bilanciamento della saturazione ci sembra di intuire che i mondi finzionali seriali odierni abbiano preso in carico la saturazione di cui parla Doležel e l'abbiamo fusa al concetto di *overdesign*. In una serie di articoli del 1976 (1976a, 1976b) che culminarono nel libro del 1998 *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Doležel propone una concezione della semantica finzionale leggermente diversa da quella che emerge dagli studi di Lewis (la verità nella finzione, le sue implicazioni e il principio di "minimal departure". Mentre la "differenza minima" suppone che le entità finzionali posseggano la stessa pienezza ontologica degli oggetti reali, Doležel si appella alla teoria dei mondi possibili a supporto del modello semantico che mette in risalto la radicale

incompletezza del mondo finzionale: poiché è impossibile per la mente umana di immaginare un oggetto (e ancor meno un mondo) in tutte le sue proprietà, ogni mondo finzionale presenta aree di indeterminazione. Doležel che scardina il concetto di mondo di riferimento, però, dichiara senza mezzi termini che, nella sua teoria della fiction, il concetto logico di “mondo possibile” è usato alla stregua di modello ispiratore e non in qualità di esaustivo paradigma esplicativo. E ciò, come viene efficacemente mostrato, perché rispetto al modello i mondi della fiction posseggono caratteri specifici e irriducibili; per esempio, sono strutture “incomplete” e cioè implicanti gap informativi destinati, di necessità, a rimanere tali (sappiamo, ragiona Doležel, che Emma Bovary muore suicida, ma non sapremo mai se avesse o no una voglia sulla spalla sinistra: il romanzo di Flaubert non ci dice niente al riguardo).

Qui sta la nostra prima riconfigurazione. Con gli ecosistemi è il contrario, poiché la completezza si compone su diversi piani:

1. scrittura (bibbia, overdesign/negative capability)
2. scrittura (fanon)

E quella radicale incompletezza è completamente ripensata e contribuisce ad allontanare l’ecosistema del PW.

Sostiene Ryan [2012]

It is a waste of time to ask how many children Lady Macbeth had, because the number of her children is never specified.

Come si evince da questo esempio, questa mancanza di informazioni costituisce una lacuna ontologica intrinseca al mondo finzionale. (il principio della differenza minima, invece, avrebbe considerato Lady Macbeth come compatibile in molti mondi:

one in which she had a single child, another in which she had two children, and so on, up to the number of children a woman can be reasonably expected to bear. It would also regard the number of her children as unknowable information.

La concezione di Doležel è basata su un’opposizione tra quello che chiama “extensional” e “intensional”. Il mondo narrativo *estensionale* consiste in un set di “agenti narrativi composibili” insieme alle azioni e alle proprietà attribuite a quelli agenti. Il mondo narrativo *intensionale* è la somma di tutti i significati espressi dal testo; per esempio

“Hamlet” and “the Prince of Denmark” refer to the same individual in the extensional narrative world, but they carry different intensional meanings. [Ryan, 2012, 15]

Il lettore passa dal mondo narrativo intensionale al mondo narrativo estensionale presupponendo l’esistenza di una “funzione intensionale” che

si collega alle espressioni dell'esistente. La relazione tra mondo narrativo intensionale ed estensionale determina quello che Doležel chiama la "texture" del testo. Contrario alle teorie che sollecitano il riempimento dei vuoti nel testo, Doležel mette in evidenza l'importanza estetica delle strategie del mostrare/nascondere che regolano lo svelamento dell'informazioni narrative. Mentre il modello di Doležel rende molto meglio conto di altre teorie basate sul concetto di "differenza minima" per quello che riguarda il significato estetico delle caratteristiche del testo, lascia irrisolta la questione dell'incompletezza degli oggetti finzionali: è una caratteristica del mondo narrativo estensionale o intensionale? Mentre lo scopo della posizione di Doležel è quello di prevenire una riduzione del mondo finzionale alla "uniform structure of the complete, Carnapian world" [1998, 171], si potrebbe asserire che assumendo la completezza del mondo estensionale le lacune nella sua rappresentazione (il mondo intensionale) prendano significato [16].

Per quanto riguarda Umberto Eco, egli in un articolo molto influente sviluppato a partire da Vaina [1977], si occupa del dominio semantico della narrazione non come PW ma come un universo composto da una costellazione di mondi possibili. Un testo non è un singolo mondo possibile, ma una "macchina per produrre mondi possibili (della fabula, dei personaggi nella fabula e dei lettori fuori dalla fabula) [1984, 246].

Questi tre tipi di mondo possono essere definiti come segue:

1. Il mondo possibile immaginato dall'autore. Questi mondi corrispondono alla fabula come successione di diversi stadi mediati dagli eventi. Questi stati corrispondono al mondo reale del sistema narrativo.
2. I possibili *sub-mondi* che sono immaginati, sperati che corrispondono all'attività mentale dei personaggi.
3. I mondi possibili che, ad ogni disgiunzione di probabilità, il lettore modello immagina, ipotizza, crede, spera che i livelli successivi della fabula approveranno o non approveranno. Descrive la dinamica di dispiegamento della storia nella mente del lettore.

Quando questi tre tipi di mondi non sono portati avanti dalla fabula, essi scompaiono dall'universo narrativo ma rimangono come "capitoli fantasma" in un dominio semantico che abbraccia non solo gli eventi narrati come fatti, ma tutte le storie virtuali che scaturiscono dal testo. Dall'osservazione della costruzione del mondo possibile da parte del lettore, il testo crea effetti come quello della suspense, curiosità, sorpresa o può portare a false deduzioni.

Ma quali sono state le aree di applicazioni della teoria del PW? [Ryan, 24]. Nella sua seconda ondata di sviluppo, il concetto di PW gradualmente si emancipa dalle sue origini situate nella filosofia analitica e nella logica e arriva a designare, in maniera più vasta, l'immaginario, il virtuale, il mentale e il potenziale. Cerchiamo di dare conto, sulla scorta degli studi di Ryan, velocemente, di questo:

## 1. La semantica narrativa

Ispirata dalla visione di Eco del testo narrativo come una “macchina per produrre mondi possibili”, Ryan [1991] descrive l’universo narrativo - che sia finzionale o meno - come un sistema modale in cui i fatti esterni (fisici) asseriti dal narratore giocano il ruolo di “mondo reale testuale” (“textual actual world”). Intorno a questo centro ontologico ci sono dei piccoli sistemi solari formati dagli universi privati dei personaggi. Ognuno di questi subsistemi è centrato in un mondo epistemico o in un mondo K (conosciuto) che contiene la rappresentazioni dei caratteri dell’intero sistema - che significa, sia del mondo reale e sia del mondo privato dei personaggi. Dal punto di vista del lettore, il “mondo conosciuto” dei personaggi contiene una potenziale immagine del mondo reale dell’universo narrativo, ma dal punto di vista del personaggio questa immagine è quella del mondo reale. L’universo privato del personaggio include altri mondi, come il desiderio (W-world) e l’obbligo (O-world), che catturano il modo in cui il personaggio vorrebbe che il mondo fosse: piani e obiettivi specifici, che colgono il corso delle azioni. Una narrazione, comunque, non può essere ridotta ad una statica istantanea di alcuni stati di un sistema modale. Durante lo svolgimento, la distanza tra i vari mondi del sistema sottosta a costanti fluttuazioni.

Ogni volta che una proposizione in un mondo ideale non è contemplata nel mondo reale, l’universo narrativo cade in uno stato di conflitto. Il motore che fa funzionare la macchina narrativa è il tentativo dei personaggi di eliminare i conflitti riducendo la distanza tra il loro mondo ideale e il mondo reale. I conflitti esistono anche tra i mondi ideali dei diversi personaggi. Per esempio, l’eroe e il *villain* sono antagonisti perché hanno W-worlds (mondi di desiderio) incompatibili e lavorano per raggiungere stati incompatibili.

La teoria dei PW, perciò, modella le dinamiche narrative come movimenti dei mondi individuali all’interno della globale narrativa dell’universo. Questo movimento non finisce nel momento in cui tutti i conflitti sono risolti, perché il conflitto è uno stato permanente di ogni universo, ma quando tutti i conflitti rimanenti cessano di essere produttivi perché la loro esperienza non è più in grado di adottare misure che portino alla loro risoluzione. I lettori non sono sempre abili di completare e irrobustire tutti le componenti di un universo narrativo, ma più riescono a estrarre, più riescono ad afferrare la logica della storia meglio ricorderanno la trama.

## 2. Plot

Il plot è concepito tradizionalmente - e superficialmente - come una sequenza di eventi materiali che ha luogo in un certo mondo. Il concetto di PW espande l’idea del plot concependolo come una complessa rete di relazioni tra il fattuale e il non-fattuale, il reale e il virtuale. Gli strutturalista Bremond [1977] e Todorov [1979] sono i primi a puntualizzare l’importanza del non-fattuale per la comprensione del plot. Specifichiamo che, per il nostro punto di vista, se il non-fattuale e i mondi possibili all’interno dell’universo narrativo sono stati attestati come indispensabili, ecco la

chiave per capire la nuova impostazione narrativa. L'esplosione del *non-fattuale* che viene preso in carico da utenti e dalla produzione stessa per alimentare i PW all'interno dell'universo. Questo tipo di riconfigurazione fa in modo che la fine dell'universo sia sottoposta solo a questioni di compatibilità con il canone e i mondi non perdono pezzi perché si aprono altre "grammatiche" della permanenza:

- a. remixabilità da una parte
- b. generificazione dall'altra
- c. espansione della produzione (ripresa)

Bremond [1973] descrive il plot come albero della possibilità che rappresenta i vari corsi dell'azione aperta alle decisioni dei personaggi, Ryan [1991], inoltre, considera l'abilità della narrazione di evocare multipli non-attuali mondi possibili come il maggior principio della *tellability*<sup>71</sup> (raccontabilità, il principio della *tellability* è infatti quello che sostiene l'apertura e ci permette di riempire il senso di apertura: grazie ai riferimenti alla teoria dei PW non è più una scatola vuota.) Per esempio, un obiettivo raggiunto in una maniera inaspettata è più interessante che un obiettivo raggiunto attraverso l'applicazione perfetta di un piano, perché la soluzione inattesa contrasta con gli eventi anticipati. In questo modo, il lettore è condotto a contemplare la ricchezza dell'universo semantico. Inoltre, le varie funzioni e manifestazioni di eventi controfactuali nei plot sono state studiate da Hilary Dannenberg [2008]. Ella identifica le maggiori strategie narrative che stanno alla base del disegno del *plot* come coincidenze e controfactualità. Mentre la coincidenza annoda i destini dei personaggi e crea una rete di relazioni interpersonali, la controfactualità è un principio di divergenza che rende visibile il vasto orizzonte di storie alternative.

Come dimostra Dannenberg, il controfattuale in narrazione può assumere molte forme e compiere molte funzioni. Può apparire come il ragionamento "what if" attraverso il quale il narratore o gli stessi personaggi valutano le situazioni e valutano il futuro. Nella storia alternativa (ad esempio, la narrazione attribuendo una vita diversa a personaggi storici), la *counterfactuality* invita il lettore a fare un confronto tra il mondo immaginario e mondo reale che preclude l'immersione totale nel mondo fittizio, dal momento che il lettore deve tenere d'occhio la Storia reale. Nel XX secolo, la letteratura, il modello classico ontologico alla base del realismo, lascia il posto a una ontologia che s'interroga il suo dogma centrale: la relazione gerarchica che pone un unico mondo reale al centro

---

<sup>71</sup> "Recently, the connection between narrativity and tellability has received more attention. Herman has linked the degree of narrativity to the degree to which expectations regarding the storyline are violated, the former aspect being closely related to tellability (2002: 90–2). More extreme is the position of Fludernik, who grounds her conception of narrativity in "experientiality": "For the narrator the experientiality of the story resides not merely in the events themselves but in their emotional significance and exemplary nature. On the other hand, Sternberg has grounded his conception of narrativity in suspense, curiosity, and surprise which contribute to "the three universal narrative effects/interests/dynamics," asserting that they necessarily rely on the interplay between the temporalities of actional and discursive sequences" <http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Tellability> [Ultimo accesso 20-02-2013].

del sistema e semplicemente subordina i mondi possibili a questo mondo reale. Alcuni testi di fantascienza costruiscono un'ontologia ispirata alla cosiddetta interpretazione "a molti mondi" della meccanica quantistica (si veda anche Ryan 2006). In questa ontologia, che si basa sul concetto di universi paralleli, tutte le possibilità sono realizzate in qualche mondo, e la distinzione tra il fatto e il controfattuale scompare.

### 3. Transfictionality

La *transfictionality* [Saint-Gelais 2005; Ryan 2008] è la migrazione di elementi come i personaggi, le strutture della trama, o i setting da un testo narrativo ad un altro. La *transfictionality* può essere pensata come una relazione tra mondi possibili. La filosofia dei PW fornisce strumenti per descrivere questo fenomeno attraverso il concetto delle "counterparts relations" [Lewis 1986] e attraverso la cosiddetta "teoria causale" dei nomi [Kripke 1972]. La teoria causale sostiene che i nomi non stanno in cluster di proprietà, ma sono "designatori rigidi" in modo inalienabile collegati ai singoli a un atto originale di battesimo [Ryan, 36]. Le stesse variazioni possono ottenere con personaggi di fantasia: se un autore scrive un romanzo su Anna Karenina in cui lei trova un nuovo amore dopo la sua rottura con Vronskij, piuttosto che gettarsi davanti a un treno, questa nuova Anna Karenina sarà considerata come controparte di eroina di Tolstoj piuttosto che come un semplice omonimo. Il lettore di conseguenza la immagina secondo il principio di partenza minima rispetto al romanzo di Tolstoj [Ryan, 37]. La *transfictionality*, secondo Ryan, "è un fenomeno vecchio come la narrazione a stampa" (basti pensare alle molteplici versioni apocriefe ispirate popolari primi romanzi moderni come *Don Chisciotte* o *Robinson Crusoe*), forse anche vecchio come la narrazione stessa (cfr. le narrazioni molteplici dei miti nella cultura orale), ma è diventato particolarmente evidente nella cultura postmoderna. Lo stesso Doležel presenta una teoria di ciò che egli chiama "riscritture postmoderne", che può essere esteso a tutte le forme di *transfictionality*. Questa teoria distingue tre tipi di relazioni tra mondi immaginari. La prima "espansione", "estende il campo di applicazione del PW riempiendo le sue lacune, costruendo una preistoria o poststoria, e così via" [1998, 207]. Questa operazione si manifesta in prequel, sequel, o in narrazioni che prendono in prestito un personaggio secondario di un altro lavoro e trasformarlo in un personaggio principale.

L'esempio di espansione proposto da Doležel è vasto mare dei Sargassi di Jean Rhys, che racconta la storia della vita della "pazza nascosta in soffitta" di *Jane Eyre* di Charlotte Bronte. Il secondo tipo di relazione è quello che Doležel chiama "spostamento": qui l'impostazione, i personaggi, e la maggior parte della trama sono presi da un altro mondo immaginario, ma il destino dei personaggi viene modificato (e.g. *Foe* di JM Coetzee). La terza relazione "trasposizione", trasporta la trama di una storia da una diversa impostazione storica o geografica (e.g. *Die neuen Leiden des jungen W.* (*Le nuove sofferenze del giovane W.*) di Ulrich Plenzdorf, 1973).



Queste tre operazioni forniscono una solida base teorica per lo studio di un fenomeno di spicco della cultura contemporanea: la creazione deliberata di mondi narrativi che si sviluppa come un *deep-media* franchise, in cui la capacità di generare più mondi diversi, a seconda delle azioni dell'utente, li predispone ad un approccio ispirato alla teoria dei PW. Il modello PW può, dunque, anche rafforzare la base teorica della nozione di "mondo", se è concepita come mondo digitale virtuale o come storyworld narratologica.

Secondo Ryan, tra le possibili nuove applicazioni metodologiche che hanno i PW ci sono le seguenti: la "worldness" dei mondi fittizi deve essere esplorata da un punto di vista fenomenologico piuttosto che da un punto di vista puramente logico. La tesi della incompletezza radicale dei mondi immaginari è senza dubbio corretta da un punto di vista logico, ma abbiamo anche bisogno di descrivere mondi immaginari come un'esperienza vissuta immaginativa. Il dilemma qui è tra una concezione dei mondi fittizi come "piccoli mondi", definiti in un numero limitato di fatti (l'andatura è quella della differenza minima) o come "mondi pieni" che, come il mondo reale, non possono mai essere completamente esplorati e conosciuti. Dobbiamo immaginare alcuni mondi fittizi come ontologicamente incompleti e altri come completi, o lo stesso modello ontologico si può applicare a tutte le finzioni? Ryan si domanda [46] se la pienezza ontologica varia da testo a testo, tale pienezza è puramente una questione di quantità di informazioni, oppure può un racconto breve creare un mondo così ricco che il lettore sente che non potrà mai rivelare tutti i suoi segreti? Questo tipo di problema è preso proprio in carico dall'impostazione ecosistemica che richiama alla completezza del mondo, calibrato sull'*overdesign*, su ARG, processi di *fictionalization*.

#### *L'ecologia di Gregory Bateson*

Nella ricerca di possibili riferimenti e coordinate teoriche per quanto riguarda il concetto di ecosistema, proviamo ad enucleare alcuni punti in cui il pensiero di Bateson illumina il concetto di ecologia per vedere, se attraverso un'opera di traduzione e traslazione, possiamo trattenere alcune definizioni, alcuni schemi, impostazioni.

Procedere per punti, può aiutare a comprendere la complessità di un pensatore come Bateson, che si muove fuori dalle coordinate, che abbraccia più discipline contemporaneamente, che propone letture diverse su concetti noti. Obiettivo è notare se, oltre alla comunanza terminologica (cioè il parlare di ecologia e di ecosistemi) possiamo rintracciare ulteriori caratteristiche di funzionamento, di definizione. L'intento descrittivo nei confronti dell'ecosistema narrativo (il tentativo di definizione) può guadagnare dall'avvicinamento ad alcuni concetti di Bateson? Può servire come filologia? Oppure il frame in cui si cerca di posizionare la ricerca sull'ecosistema narrativo trae giovamento dal distanziamento da questi studi.

Bateson, nei suoi studi, analizza in modo nuovo (ecologico) due grandi processi (stocastici): *apprendimento ed evoluzione*, e il concetto di *mente* (relazione, pattern, struttura che connette) è alla base. Il suo intento è smascherare i principi dormitivi, errori, tipi logici posizionati su gerarchie differenti non pertinenti, che vanno contro l'ecologia. Il linguaggio ecologico creato da Bateson, in particolare a partire dagli anni '60, va annoverato tra i tentativi compiuti nel XX secolo di ripensare la condizione umana nell'era contemporanea. Ovvero, di interrogare in profondità l'essere parte di più ampi sistemi, interpersonali, sociali e naturali, in un tempo di *primato della finalità cosciente* che, per Bateson, era una trappola e una scorciatoia. Bateson immette nel medesimo campo fenomeni che siamo abituati a pensare come eterogenei e distanti (l'anatomia di un'ameba, i rituali del sacro, la comunicazioni tra balene, l'apprendimento a disabituarsi, la corsa agli armamenti). Il suo pensiero cerca di uscire dalle inerziali abitudini di pensiero che descrivono la mente come un apparato logico-cognitivo per l'elaborazioni di informazioni o all'opposto, vitalisticamente, come un ineffabile *quid* soprannaturale [Manghi 2004, 140]

Le idee ecologiche alle quali Bateson ha lavorato con perseveranza per lunghi anni, cercano di vedere i contesti nei quali prende corpo il nostro quotidiano conoscere, in una prospettiva più ampia e mettendo insieme rigore e immaginazione. L'evoluzionismo di Bateson è alquanto eterodosso rispetto alla gran parte delle tradizioni scientifiche che si riconoscono in quel termine. In particolare, l'ecologia della mente assume come unità d'analisi elementare non i singoli organismi o i singoli geni, ma (anticipando le correnti post darwiniane) il "complesso flessibile organismo-nel-suo-ambiente" [Bateson 2010, 491]. Ovvero, l'ecosistema interattivo e comunicativo, piccolo o grande che sia, considerato nella sua struttura relazionale unitaria - *la struttura che connette*. L'espressione struttura che connette traduce l'originale *pattern which connects*<sup>72</sup>.

Ma che cosa è l'ecologia della mente? Nel brano su Alice nel Paese delle Meraviglie, Bateson, in *Verso un'ecologia della mente*, compendia, nel suo profilo più generale, la stessa nozione di *ecologia della mente*, cioè l'idea che per "mente" debba intendersi un sistema interconnesso, evolutivo e autocorrettivo di parti interagenti - in analogia con quei coerenti aggregati interattivi in continua evoluzione che chiamiamo, appunto, *ecosistemi*. Per ecosistema si intende un insieme di organismi in una data area, in equilibrio dinamico con continua trasformazione e adattamento e sono dei sistemi aperti (soggetti a entropia).

Secondo Manghi [1997, 2004] l'idea di mente così enunciata è così diversa da quella che siamo soliti intendere. Per mente e processo mentale Bateson intende e indica "un sistema dinamico di organizzazione

---

<sup>72</sup> Rispetto all'inglese *pattern*, che può anche essere tradotto con forma, modello, il termine struttura rischia di veicolare significati statici e atemporal. Al di là delle incertezze terminologiche, gioverà tener presente che Bateson attribuiva alla parola *pattern* sia una connotazione dinamica (dinamica di parti interagenti) sia una connotazione unificante.

dell'esperienza". Ma questo sistema non è confinato dentro i contorni dell'individuo. Come ci dice questo esempio, il processo mentale è per Bateson una dinamica interattiva.

A questo punto una delle prime definizioni di ecologia è vista come come pratica di esercizi in cui "le cornici che separano le strutture, si mostrano in un'altra luce" [Manghi, 2010, 53]. Lewis Carroll, in *Alice del Paese delle meraviglie*, suggerisce Bateson, pensava alle stesse cose a cui pensiamo noi. Alice mostra di sapere molte cose sul nostro conto. Molte cose su quel che c'è di strano nel nostro Paese Reale. Secondo Bateson, Carroll ci aiuta a riflettere su quanto e come il nostro Paese Reale funzioni usualmente in maniera analoga al Paese delle meraviglie, appena al di sotto dell'apparenza quotidiana.

Una prima domanda, in questo tentativo di indagine della prima parte della nostra idea (ecosistema narrativo) sorge: Le narrazioni possono comportarsi alla stessa maniera? Ovvero, se il nostro paese reale funziona come il mondo delle meraviglie, in cui la "mazza è un fenicottero, e la palla per giocare a cricket un riccio", noi possiamo pensare che le narrazioni siano da considerare così, e non con gli stessi strumenti per analizzare la realtà. Nella realtà non ecologica, dice Bateson abitano i principi dormitivi, le finalità coscienti e gli errori di tipo logico, tre grandi modi per definire l'ecologia in modo negativo. "Il proposito immediato di questo libro è il costruire un quadro di come il mondo è collegato nei suoi aspetti mentali. Come si accordano tra loro le idee, le informazioni, gli stadi di coerenza? In che relazione sta la logica, il procedimento classico per costruire catene di idee, con un mondo esterno di cose e creature, di parti e di totalità? Le idee si presentano davvero in catene oppure questa struttura lineale<sup>73</sup> viene imposta da studiosi e filosofi? [61]. A proposito del *lineale*:

Secondo l'immagine popolare della scienza, tutto è per principio prevedibile e controllabile; e se non lo è, un incremento della conoscenza e della tecnologia ci metterà in grado di controllare le variabili ribelli. Questa opinione è errata, non solo nei particolari ma anche nel principio. E' anzi possibile definire ampie classi di fenomeni in cui la previsione e il controllo sono impossibili. Imprevedibili come il moto browniano delle molecole in un liquido o in un gas. Se scaldiamo un liquido in un matraccio ben pulito a che punto comparirà la prima bolla? Non possiamo dire dove comincia il cambiamento e non possiamo neppure dire quando...L'asserzione il liquido bolle è di tipo logico diverso dall'asserzione "Questa molecola sarà la prima a muoversi"

La considerazione che un universo narrativo espanso sia leggibile con approccio teleologico è un principio dormitivo? La frase "che cos'è il finale?" è simile alle due asserzioni sul liquido che bolle? Stiamo cercando di comprendere se l'ecologia può leggere anche i mondi finzionali e per *principio dormitivo*, Bateson intende una spiegazione vuota. Dice Bateson,

---

<sup>73</sup> Si dice che una serie di cause o di argomenti presenta una relazione lineale se la successione non torna al punto di partenza. L'opposto di lineare è non lineare. L'opposto di lineale è ricorsivo.

[118] “[G]li esseri umani sono molto negligenti nel costruire le tautologie su cui basare le loro spiegazioni”. E per spiegazione essi fanno una proiezione sulla tautologia di successioni poco familiari di eventi. La spiegazione, dice ancora in *Mente e Natura* [2011, 71], si comporta come Procuste il personaggio della mitologia i cui ospiti dovevano misurare quanto il letto, pena lo stiramento o l’amputazione.

Una forma comune di spiegazione vuota è il ricorso a quelli che chiamo *principi dormitivi*, prendendo il termine *dormitivo* da Molière. Nel *Malato Immaginario* c’è una cosa in latino maccheronico nella quale viene rappresentato sulla scena l’esame orale medioevale di un candidato dottore. Gli esaminatori chiedono all’esaminando perché l’oppio faccia dormire e quello risponde trionfante: “Perché, sapienti dottori, esso contiene un principio dormitivo”.

[...]

L’errore è quello di invocare un principio interno a una componente. Ogni spiegazione è un po’ dormitiva, anche nella spiegazione contestuale-deterministica [2011, 119].

Questa infatti, per tenere ferma la presupposizione causale  $C \rightarrow A$  finisce per sostanzializzare C. Dimenticando che si tratta di una mappa costruita dall’esploratore per mettere insieme le tessere del mosaico. Essa finisce per assumere che C contenga realmente, come l’oppio di Molière, qualche virtus causativa. Questo è il rischio che corrono tutte le argomentazioni “collettivistiche”, speculari a quelle individualistiche. Il rischio che corrono tutte le argomentazioni che si propongono di ricondurre le nostre azioni ed enunciazioni a cause sopra-individuali immaginate a monte, *quali modelli culturali, apparati comunicativi, interessi economici, istituzioni di potere e così via*. A condizione di sorvegliare con attenzione i rischi dormitivi delle spiegazioni individualistiche e collettivistiche, esse non sono tuttavia incompatibili con il principio esplicativo relazionale-ecologico. Se Bateson rivendica il primato della relazione, non è per far piazza pulita di quelle differenti spiegazioni, ma per ricomprenderle *nella cornice dell’ipotesi interattivo-relazionale* attraverso cui cerca di *mettere insieme le tessere del mondo*. C’è da dire che una dose di dormitività è inclusa in ogni spiegazione, inclusa la stessa spiegazione ecologica.

Per Bateson l’ecologia delle idee è riflessione sulle relazioni tra l’uomo e il sistema in cui vive. Essa mira ad ottenere la conoscenza del sistema. L’organizzazione delle cose viventi dipende da catene di determinazione circolari più complesse. L’idea che la causalità circolare abbia una grandissima importanza fu generalizzata da Norbert Wiener [2011, 143]. Poiché il sistema è circolare, gli effetti degli eventi che accadono in qualsiasi punto del circuito possono farne il giro completo fino a produrre cambiamenti nel loro punto di origine.

A questo punto, abbiamo raccolto abbastanza informazioni per comprendere come la cosa più importante da trattenere (in via negativa) sia il principio dormitivo. Studiando l’analisi degli ecosistemi mediali e

narrativi ci rendiamo conto di come essi siano spesso sottoposti a letture dormitive e non olistiche (che nel nostro caso significa essere consapevoli dell'unione di diversi punti di vista).

#### *Verso l'ecosistema narrativo*

Abbiamo cercato di capire da dove viene l'ecosistema narrativo, indagando finora il lato narrativo (transmedia, PW) e poi l'altra parte della locuzione (ecosistema, o meglio ecologia in Bateson). Ma allora, quali sono le prospettive di ricerca una volta che queste due aree si uniscono? Quali sono le caratteristiche degli ecosistemi mediali e, soprattutto, degli ecosistemi narrativi?

Prima di tutto, come abbiamo spesso enunciato, essi si pongono come step successivo rispetto al transmedia. In prima fase, possiamo riferirci alle caratteristiche della nuova serialità, quella post-network, delineate da Pescatore e da noi riportate qualche pagina indietro.

Ma perché ecologia? Abbiamo affrontato una breve digressione su Bateson riscontrando solo alcuni possibili ganci e trattenendo lo spunto del principio dormitivo, più come formula retorica. Ciò, che possiamo trattenere dalla sua produzione e provare a traslare, non è un concetto, ma più che altro un approccio. Anche l'ecologia della mente di Bateson si muoveva su un principio olistico complesso. Nel frame dell'ecologia mediale (ma soprattutto narrativa) si tratta di dare una visione organica, si tratta di considerare il tutto (narrativo) dal punto di vista sistemico. E' un tendenza diffusa in ambiti diversi da quello dello studio degli audiovisivi, della televisione e del cinema; si è diffuso in ambito di Information Technology, in ambito economico e in ambito marketing. Nell'ambito dei sistemi narrativi non è stato molto considerato. Come ho affermato all'inizio del capitolo, questa parte di trattazione è profondamente debitrice degli scambi avuti durante i seminari dottorali e durante i convegni organizzati dal gruppo accademico *Media Mutations* di cui faccio parte.

Innocenti e Pescatore, ripensano le serie televisive nel mediascape contemporaneo [2013, 8] a partire dalla distinzione di tre modelli

1. La prima ondata della recente produzione seriale televisiva sembra discendere dal modello della "derivazione". Gli autori si riferiscono a quelle serie di metà anni Ottanta che hanno introdotto la narrazione multilineare. La struttura della narrazione *multi-strand* si presta per una scalabilità e le sue storyline possono essere scomposte in pacchetti modulari. Per questo, grazie al processo di digitalizzazione, sono distribuite attraverso vari media e sono concepite per diversi media. *ER* (1994-2009) o *Buffy* (1997-2003), dopo il successo della serie, hanno dato vita a video games o a novellizzazioni.
2. Il disegno e la progettazione cross-mediale tipici della produzione audiovisiva richiamano il "parallel design mode" dell'architettura dell'informazione. I prodotti audiovisivi iniziano con una matrice narrativa e si sviluppano in progetti complessi che usa diversi media per essere

completa, creando oggetti ad hoc disponibili per ogni tipo di utente. Questo modo di concepire i prodotti creativi è molto frequente nella produzione cinematografica (più che in quella televisiva). Un caso scuola è quello di *Matrix* (trilogia prodotti paralleli, animazioni, due videogiochi (*Enter The Matrix*, 2003 and *The Matrix: Path of Neo*, 2005)). La produzione in parallelo è una configurazione tipica delle relazioni tra cinema e videogioco. Dal momento che diversi settori richiedono diversi tempi di produzione, si rende necessario una armonizzazione dei tempi di produzione per assicurare la sincronizzazione delle date di uscita degli stessi oggetti che dipendono dalla stessa matrice narrativa. Nonostante questo, abbiamo comunque a che fare con un “universo narrativo finito” che ci viene presentato nella forma della pluralità. [2013, 9]

3. L'originalità delle produzioni recenti, però, sembra andare in una direzione ancora più complessa rispetto a quelle delineate finora. Le serie tv contemporanee non sono più semplici oggetti testuali, sono il risultato di un disegno ecosistemico, dove il modello generale evolutivo è disegnato in anticipo come un sistema evoluzionistico con un alto grado di densità tra i vari componenti. Per questo, dall'idea di “testo” e/o “narrazione” si approda all'ecosistema narrativo che ha queste specifiche caratteristiche (più quelle elencate in precedenza):

Ma soprattutto gli ecosistemi narrativi presentano una componente biotica e una abiotica. La componente abiotica è il contesto mediale di riferimento, il contesto in cui le forme seriali sono inserite che incidono con alcune impostazioni, strutture, dimensioni. La componente biotica è la forma narrativa. Il materiale narrativo è un materiale vivente, un soggetto vivo che sottosta a processi di competizione, adattamento, cambio, modificazione, mentre la componente abiotica è fornita dal contesto mediale in cui la serie è inserita [Pescatore, Innocenti 2013]. Questi mondi a statuto speciale, esigono una esperienza diversificata e i tradizionali strumenti di analisi narrativa si rivelano inadeguati. Una griglia narrativa abbastanza complessa che richiede anche gli strumenti che abbiamo cercato di evidenziare prima. Nell'approccio sistemico, dunque non si devono ridurre i fenomeni alla sola dimensione produzione/consumo ma è necessario ampliare a altri fattori e soggetti. Lo sguardo che impone la visione ecosistemica è quella dell'uscita del *media specific* e calcolare la dimensione abiotica come una parte integrante dello sviluppo stesso della dimensione biotica. Nel framework che abbiamo di fronte, è ancora notevole e centrale il potere delle istituzioni mediali più classiche, ma l'errore che non si deve compiere è quello di comprendere l'importanza paritaria che hanno le culture della produzione e della distribuzione. Inoltre, soprattutto per queste ultime due, come vedremo nel quarto capitolo è necessario un approccio *web-oriented* piuttosto che uno *media-oriented*. Questo nuovo approccio è quello che tiene in considerazione le innovative pratiche di consumo. Infatti, l'approccio ecosistemico è quello che cerca di

regolare e leggere in ottica più completa le diverse sinergie nella fruizione e nella produzione. Gli elementi di inerzia nella fruizione, infatti, sono esattamente quei principi dormitivi di cui parla Bateson e si pongono come “errori di tipo logico” che non fanno cogliere la complessità e l’interrelazione tra le diverse componenti.

In parallelo a questi cambiamenti, si è assistito ad una trasformazione anche nella costituzione delle forme seriali. Questo tipo di espansione dei confini rende ancora più complessa una definizione di una possibile idea di fine univoca e lascia spazio a diverse accezioni del concetto in cui si indagano le relative ricadute e i possibili investimenti spettatoriali. Paragonato al vecchio concetto di storia e testo, le serie televisive contemporanee in formazione ecosistemica, secondo Innocenti e Pescatore, portano avanti questi sviluppi sostanziali:

1. Dalla forma testuale al contenuto modulare
2. Dalla narrazione orientata all’universo in espansione
3. Dalla storia all’architettura (e all’UX)
4. Dal testo all’interfaccia
5. Dalla narrativa seriale all’ecosistema narrativo

Il punto 1 è stato approfondito, in questa tesi, nella parte sulla differenza tra uso storico del termine transmedia e uso contemporaneo. Una delle caratteristiche principali delle serie *high-concept* [Wyatt, 1994] è la sua struttura modulare, che significa che i contenuti possono essere parcellizzati e riprodotti in diversi contesti d’intrattenimento, e perciò permettendo frammentazione, *displacement* e diversificazione d’uso. Le serie televisive *high concept* adottano una narrativa multilineare che serve come ispirazione per narrazioni aggiuntive su altri media. Le serie televisive contemporanee generano matrici narrative, ricevendo dalla serie madre influenze e indicazioni di atmosfera e ambientazione. Il risultato è che questi oggetti narrativi diventano dei veri e propri *long sellers* (con estensioni promozionali che colmano lo iato tra le diverse stagioni) che possono essere sfruttati per un periodo molto più lungo rispetto alla loro produzione e possono anche subire dei *restyling* da stagione a stagione [Innocenti, Pescatore, 2013; 3]. Per esempio, prendono la forma di una complessa costellazione di prodotti, raggruppati attorno ad un brand (24 ha generato libri, videogiochi, *modisodes*, *webisodes*).

Il punto 2 di Innocenti e Pescatore è stato da noi approfondito nel corso dei capitoli con lo sguardo a tutte le volte che l’impianto teleologico della narrazione è stato messo in dubbio e l’impostazione erotetica ha subito delle riconfigurazioni in favore di una ergodica più orientata al “percorso” e all’*ekphrasis* più legata al gusto della digressione. Quello che le serie televisive contemporanee riescono a raggiungere è un particolare senso di permanenza [Innocenti, Pescatore, 2013; 3]. Attraverso l’integrazione, il

*franchise* e la costruzione dell'*high concept* esse conquistano un senso di permanenza fuori dal normale.

Abbiamo cercato di approfondire il punto 3, che cerca di comprendere l'ergonomia per la ricezione dei testi, con il riferimento alle bibbie transmediali. La molteplicità degli elementi che compongono la narrazione ci conduce verso l'architettura. Insieme all'episodio settimanale si trovano altri materiali per l'accesso all'universo narrativo (da valutare se composti nell'ottica promozionale o nell'ottica ecosistemica). La forma dell'episodio permette allo spettatore di orientarsi all'interno dell'alta complessità dell'architettura dell'informazione agendo da interfaccia (anche data la mole di materiale da gestire) e permettendoci di connetterci e attraversare l'universo in espansione. Gli ecosistemi narrativi sono sistemi aperti frammentati, dilatati, accessibili, si passa per cui dall'idea di testo all'idea di contenuto scalabile e l'universo espando orchestra dei mondi durevoli in cui gli episodi sono simili alle interfacce. Non sono più oggetti comunicativi, ma assumono sempre di più le dimensioni spettacolari. Passando dalla storia all'architettura, questi mondi devono presentare un accesso agevole e permettere di orientarsi. Un modo per entrare in questi mondi, una delle "porte" è l'interfaccia dell'episodio. Gli episodi sono dunque oggetti di tipo testuale che ci permettono di relazionarci e connetterci all'universo narrativo di riferimento. Ciò che emerge nell'analisi dell'episodio è il processo negoziale tra uso e progetto. Ma "l'universo in espansione esiste indipendentemente dall'episodio" [Innocenti, Pescatore 2013, 6]; "è un oggetto virtuale di cui non si può fare esperienza fino a che non lo si attraversa". Gli spettatori devono essere in grado di muoversi, di esplorare alcuni percorsi e collegare gli elementi narrativi ad altri, così come i cittadini devono spostarsi da un luogo all'altro decidendo che strada fare.

Né gli spettatori né i cittadini hanno bisogno di una mappa globale, essi hanno bisogno di una conoscenza locale che permetta l'orientamento momentaneo [Innocenti, Pescatore 2013, 7]. Come abbiamo visto quando abbiamo parlato di *neo-baroque entertainment*, si passa dal labirinto al percorso informativo (che si riesce a compiere anche grazie all'esistenza di bibbie transmediali, di wikia costruiti dal basso, di aiuti che provengono dallo strato discorsivo che si crea intorno ad essi. La configurazione dell'universo narrativo (costruzione di meta-saperi) è un processo di negoziazione tra l'uso (fruizione, esperienza e produzione) e il progetto (*media delivery* e marketing) [Innocenti, Pescatore 2013, 7].

Il punto 4 individuato dai due studiosi è quello che maggiormente è importante e interessante. L'intento dello studio dell'ecosistema è quello di ricondurre gli oggetti seriali a questo modello. Questi oggetti prima di tutto durano e hanno una stabilità e conservano delle caratteristiche (la loro durata è una sovrapposizione di un altro tempo, il tempo del *kairos*, dato dalla sovrapposizione del tempo dello spettacolo al tempo della comunicazione e dal punto di vista economico al processo delle repliche). La dinamica *apertura/infinità* della serialità è connessa all'instabilità del



testo e il processo di *unfolding*, richiede che la possibile incoerenza e instabilità dell'universo venga studiata. La proliferazione del non-lineare segna un punto di rottura nella narrazione "consesuale" e un universo come ecosistema è guidato contemporaneamente dall'industria e dagli utenti. E l'ecosistema narrativo seriale si presenta come:

1. multi- pathed
2. multi- authored

[Innocenti, Pescatore 2013, 7]

Il principio che abbiamo messo precedentemente in framework, ovvero alcune delle teorie dei PW nel suo il principio di *tellability*, ci fanno comprendere come l'ecosistema testuale si fondi con la componente abiotica (l'ambiente mediale nella sua interezza). In questo nuovo frame è la parola narrativa ad assumere valenza metaforica e ecosistema valenza propriamente descrittiva. Sono mondi narrativi che possono essere letti su due livelli (ora ci occuperemo di enunciare le caratteristiche principali dei due livelli, ma l'analisi con esempi verrà fatta nel 4 capitolo). Elenchiamo dei punti:

1. Introducendo la questione della deistituzionalizzazione della fruizione, abbiamo definito la questione della relazione tra medium e spettatore come costruita sulla prossimità e sulla continuità che scaturisce dal testo seriale, ma l'organizzazione delle regole e dei tempi di fruizione è autonoma [Innocenti e Pescatore, 2008: 73]. Il medium mantiene la funzione di costruire il legame, il contatto tra lo spettatore/utente e l'oggetto testuale, ma una volta esaurito tale compito questo contatto è garantito dalla concatenazione seriale che caratterizza questi prodotti e ridefinisce del momento rituale. Il *medium-community*, costruito su un interesse condiviso da un gruppo di utenti, impone pertanto un ripensamento del modello televisivo, legato a un'idea di relazione diretta, coinvolgente e proattiva con lo spettatore che è in gran parte fondata sul passaggio da un'idea di testo chiuso ad un'idea di testualità diffusa. Non abbiamo un oggetto dai contorni definiti, né un testo inserito nel flusso, ma qualcosa che si amplia e si allarga, con contorni sfumati e non facilmente mappabili, i cui confini sono difficilmente rintracciabili e assomiglia ad un oggetto rete [Barabási, 2004; Manovich, 2010] soggetto ad espansione e frammentazione continua.
2. Gli ecosistemi narrativi hanno, nel loro livello micro, modelli aderenti a delle logiche narrative (moltiplicazione del finale, finale di stagione, finale di episodio che vedremo nel capitolo successivo). A livello micro per cui ritroviamo delle funzioni stabili definite dal raccontare. Un'aderenza ai principi dell'erotetica e alle chiusure narrative. Questi richiedono un uso situato in base agli obiettivi in base al contesto d'uso.
3. Gli ecosistemi narrativi sono sistemi non procedurali. Che significa che non sono determinati da una sequenza sintagmatica di funzioni, ma invece da elementi dichiarativi che descrivono l'ambiente, i personaggi e le relazioni, rendendo il materiale narrativo un universo attraversabile

dagli spettatori, e dove l'esperienza può essere riconfigurata. La struttura procedurale della narrazione è ancora riscontrabile sono a livello locale (del singolo episodio) o confinata in singoli *story arc*.

4. A livello macro, gli ecosistemi narrativi, fanno emergere delle aggregazioni che non sono immediatamente riconoscibili. A livello macro si avvicinano alla pervasività dei media ambientali (*ARG*, *defictionalization* [Patti, 2010], progressiva sovrapposizione dell'ambiente finzionale al mondo di riferimento). Come abbiamo approfondito con il ricorso alla teoria del PW gli ecosistemi mandano in crisi l'idea che di mondo di riferimento e successivamente la sua collegata idea di narrazione irrimediabilmente parziale. Sono strutture interconnesse con altri ecosistemi nella forma della rimediazioni con altre narrazioni (i.e., *sequel*, *reboot*, *spin off*). Come affermano Innocenti e Pescatore, la trama si muove verso una struttura narrativa "topical wave" [Moor, 2009], una struttura a onda che si sviluppa e persiste nel tempo, coinvolgendo diversi media ed essendo caratterizzata dalla presenza di un sistema di collegamenti e riferimenti che si integrano con i contenuti già presenti nel sistema mediale relazionale. La produzione delle serie contemporanee è caratterizzata da una costante replicazione, da una struttura aperta, da un alto grado di *remixability*, e da una estendibilità permanente [Manovich 2008] che permette allo spettatore di avere un ruolo attivo.
5. Negli ecosistemi narrativi si passa da un'idea di racconto (percorso) si passa ad un'idea di ambiente (all'interno della quale ci sono anche dimensioni narrative). Il bilanciamento tipico di *overdesign* e *negative capability*, tipico del transmedia, aggiunge un lavoro sulla costruzione dell'atmosfera, sulla costruzione della dimensione ambientale narrativa. Spesso, infatti, è facile sovrapporre queste formazioni narrative ai modelli dell'urbanistica, agli aggregati urbani. Il modello dello spazio urbano è quello che prevede che gli attraversamenti non sono definiti da un unico percorso ma dal fare *esperienza*. Le somiglianze con la disciplina architettonica rendere provano a rendere operativa l'idea che l'organizzazione dello spazio seriale si dispieghi, per alcuni versi, con le stesse caratteristiche di costruzione della metropoli contemporanea. Soprattutto per i seguenti punti: la mobilità, la libertà di scelta e accesso a qualunque cosa offrisse la città moderna sono più importanti per le persone di qualunque dei caratteristici "spazi urbani" che sono l'essenza dell'architettura [Webber, 1965]. Se la costruzione della città lascia spazio ad un ordine poco programmatico e predilige gli spazi di raccordo e le possibilità di attraversamento incongruo, la topologia degli universi narrativi in questione ricalca questo concetto. Infatti, l'apparentemente amorfo e ripetitivo sviluppo a *sprawl* caratteristico della rapidissima crescita della metropoli americana [Webber, 1965; Bruegman, 2005; Florida, 2005], ha alcune somiglianze con la costruzione complessa e apparentemente disordinata degli universi seriali (lato *grassroots*), e la

relativa esplorazione profonda. La serie, come la città, è fatta da oggetti standardizzati (funzioni narrative, tipi, archetipi, personaggi, situazioni ricorrenti). Per la città abbiamo le strade, le abitazioni, gli incroci. E nonostante la standardizzazione dell'universo narrativo, esattamente come nelle pianificazioni urbane le morfologie e gli usi che si sviluppano non sono mai del tutto pianificabile. Ogni serie, come ogni città, offre la sua esperienza. Ogni serie organizza un meta-sapere globale allo stesso modo con cui una città ha i suoi registri [Pescatore, 2011]. Il meta-sapere permette delle meta-operazioni che sono necessarie per la configurazione dell'universo, forniscono delle metriche, dei cataloghi che sono necessari per capire quali sono gli oggetti del mondo e le sue regole (bibbia, *canon* e *fanon*)

Questo sistema aperto, raggiunge una certa stabilità e orchestra un tempo duraturo che fa di tutto per superare i confini. E' infatti un sistema in equilibrio, persistente. Gli universi in espansione sono durevoli, arredati e pieni di relazioni tra i personaggi, tra il mondo diegetico e l'audience. "In few words, it is possible to inhabit those universes". [Innocenti, Pescatore 2013, 5]. E' un sistema resiliente che sopravvive a forme di perturbazioni come radicali mutazioni nel cast, cambiamenti di slot di programmazioni. Gli oggetti testuali che costruiscono l'universo della serie (episodi, webisodes, mobisodes, gif, recap) si comportano come interfacce e permettono allo spettatore di navigare all'interno di una architettura informativa che modula la relazione mediale con l'universo seriale di riferimento e si comporta come uno strumento di disegno dell'esperienza narrativa. Un caso emblematico è rappresentato dalle interferenze temporali in *Lost* (*flashback*, *flashforward*, *flash-sideways*) che sono molto più che strumenti atti a modellare il materiale narrativo dal momento che hanno un impatto sulla configurazione dell'esperienza spettatoriale. [Innocenti, Pescatore 2013, 8]. Attraverso questi interferenze temporali, più che acquisire nuove informazioni sulla storia, l'utente è portato a fare esperienza dei processi di frammentazione e ricostruzione, sia del materiale narrativo che del suo flusso temporale. La UX stessa è il risultato di una non-lineare e occasionale combinazione di vari frammenti e componenti di vari sistemi, che sono attivati e connessi dagli utenti caso per caso, seguendo i loro scopi e le loro intenzioni in un tempo dato. I programmi cult [Gwenllian-Jones and Pearson 2004, Monteleone 2005; Scaglioni 2006; Volli 2002] non importano la realtà nella regno del *tv drama*, ma al contrario, esse esportano l'universo finzionale nei comportamenti, abitudini e sfere dell'esperienza dell'audience (nel dialogo vivo). In questo modo, la pratica di visione si espande coinvolgendo molti altri momenti della giornata, permettendo di continuare ad essere parte dell'universo creato dallo show, e allo stesso tempo, di essere parte dell'universo narrativo ben oltre i limiti spazio temporali imposti dalla programmazione.

A proposito di memoria, permanenza, archivio. In questo rinnovato sistema interconnesso, si radicalizza (anche grazie alle impostazioni date in precedenza dall'industria televisiva) l'estrema flessibilità delle pratiche. Nel salto verso l'*on demand* e verso lo streaming la questione del tempo si fa importante. Sulla scorta dell'evoluzione delle *rerun* che abbiamo visto in precedenza, possiamo dire che, nel nuovo modello ecosistemico, la temporalità si assesta su tre modelli. L'asincronia, d'importanza fondamentale per la comprensione della duratività si lega all'idea di deposito infinito. Soprattutto, l'uscita dalla visione *media specific*, permette di comprendere una questione importante per la "sincronizzazione" delle audience. Abbiamo notato come la sincronizzazione che può avvenire ancora grazie al broadcaster il più di volte si stacca dalla temporalità concreta della fruizione. Per quanto riguarda tempo e temporalità si seguono di solito diversi tipi di percorsi: uno dei più comuni è quello che rielabora il palinsesto originale creandone però uno uguale o disarticolandolo per visioni alterate (maratone). Secondo Barra e Scaglioni [2010], le serie, nella loro relazione con il tempo si possono strutturare così:

- a. La serie nostalgica-il deposito
- b. La serie che dà dipendenza-fuga dalla tv
- c. La serie usa e getta-lo zapping

Questo comporta l'allineamento dei discorsi dei fan in relazione alla temporalità che seguono. Infatti gli ecosistemi narrativi allestiscono strategie d'offerta e brand e i loro percorsi di consumo sono in relazione alla molteplicità delle piattaforme disponibili. Inoltre, dal punto di vista fruitivo, si scelgono i testi su cui fidelizzarsi e, come affermano Barra e Scaglioni [2011] questo porta al formarsi di *nostalgia precoce*.

L'intensità delle pratiche inoltre porta alla generazione, non solo alla produzione, di discorso condiviso. Il modello ecosistemico inoltre, può essere associato sia con la visione lineare data ancora dalla televisione, ma soprattutto si comprende nella visione non-lineare in cui la conquista degli strumenti (soprattutto l'*on demand*) allestisce percorsi diversi. Se già la convergenza ha segnato il punto di crisi dell'intertestualità, nel nostro frame arranca la nozione di testo, meglio la nozione di contenuto mediale, contenuto che può assumere diverse forme (anche a seconda della fruizione). Anche la fruizione è scalabile (dalla *binge-marathon*, alla visione più episodica): la scalabilità della fruizione può anche portare gli spettatori occasionali a non diventare fan, innescando un processo di dissoluzione che porta alla cancellazione o alla sospensione. Questo introduce la questione della *social TV*. Come sostiene, Anne-Marie Roussel [03-01-2012], la complessità dell'ecosistema televisivo, ha fatto emergere la dimensione della social-tv [Future of Media Conference], sempre più complesso e veloce, che ha visto il fiorire di "app secondo schermo".

Se gli ecosistemi tendono a raggiungere e mantenere un certo equilibrio nel tempo, orchestrando un universo persistente e duraturo che dura ben

oltre i confini dello schermo, mentre si modifica lungo una serie di sviluppi poco prevedibili, il sistema è in equilibrio quando è persistente e resiliente. In questo senso, il concetto di Architettura dell'Informazione Pervasiva diventa una componente cruciale in questa nuova prospettiva. La *Pervasive IA* può essere intesa come un profondo strato invisibile che ha un ruolo significativo nel connettere l'intero ecosistema nelle sue parti. Questo strato profondo è declinato in maniera differente in ogni medium, attraverso una sorta di legge di "execution/translation" [Innocenti Pescatore 2013]. L'impatto della IA è finora rilevante come questo strato invisibile è cruciale per mantenere l'ecosistema in una condizione di equilibrio, che è anche il risultato di un sistema tenuto ben bilanciato e organizzato, aperto, interconnesso, persistente e resiliente. Come sottolineano Resmini e Rosati [2011],

many tasks we perform everyday require us to move between different media and between digital and physical.

Questo approccio ci sembra promettente, perché permette di sorpassare l'aporia testualità/fruizione. In più, si propone un cambiamento nella prospettiva delle forme narrative, portando l'analisi fuori dal paradigma della *mimesis* ma anche fuori dalla logica della comunicazione. I prodotti medialti non sono più dei testi: sono artefatti che, come molti altri, abitano il nostro mondo, arredandolo e estendendolo in accordo ad una logica additiva che ci conduce verso direzioni non prevedibili.

I media e le serie funzionano come i mondi. Questi sistemi complessi e autoregolati non rispondono ad un'idea finalistica. Reagiscono alle situazioni contestuali, ma sono, apparentemente, senza programma. Non si mima la narrazione di una storia, ma la creazione di un universo attraverso la narrazione, attraverso il racconto. Non si sa cosa accadrà ma poi quello che accade lo si può raccontare.

#### *Percorso informativo*

Come affrontano Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore nel loro saggio "Information Architecture in Contemporary Television Series" [2013], il passaggio che forse risulta ora più chiaro è quello di applicare alcuni dei principi della Information Architecture" (d'ora in poi IA) ad un settore disciplinare che di solito non ha avuto questo tipo di approccio. Con il nostro lavoro sulle bibbie transmediali, in realtà, ci eravamo già avvicinati a qualcosa di estremamente diverso rispetto alle teorie del testo e/o alle analisi critiche, ma con questo tipo di studi, si raggiunge un livello più articolato e illuminante. In breve, quello che è necessario è adottare una visione più ampia della stessa IA, considerandola come il progetto e il design di ogni informazione ambientale condivisa.

Conseguentemente all'individuazione di questo frame si prova ad applicare i principi dell'IA al campo mediale, e provare di operare una sintetizzazione

con alcuni principi noti che vengono da campi già ampiamente riconosciuti (*media studies*, semiotica) e usati per lo studio delle serie televisive e trovare proficui punti d'incontro. Quello che è allora certo, è che come risultato si cerca anche una riconfigurazione dell'approccio metodologico stesso, che per definirsi utile, deve integrare nel mix di teorie anche quella dell'IA [Innocenti Pescatore, 2013, 2].

Come abbiamo già più volte asserito, i cambiamenti della produzione seriale che hanno interessato il panorama industriale e produttivo, hanno suggerito che non possiamo più considerare la serie come un "testo" ma che dobbiamo analizzarla come un ecosistema narrativo, un ambiente composito, in grado di integrare tutti i flussi che si originano tra gli utenti, le tecnologie e gli altri media. Se l'ecosistema narrativo è un modo per gli utenti di rapportarsi alle informazioni, l'*information journey* è modello per ragionare sulla progettazione delle interazioni per ottenere informazioni. Come ogni modello, l'*Information Journey* mette in evidenza alcune caratteristiche di interazione informative, mentre minimizza altri passaggi. Si tratta di una struttura che supporta il confronto dei risultati di diversi studi, e che supporta anche la motivazione in merito alla progettazione.

Il modello dell'*Information Journey* deriva da risultati di una serie di studi condotti in una varietà di ambienti diversi anni. Questi studi hanno generalmente cercato una comprensione "bottom up" di ciò che le persone realmente fanno e come integrano le informazioni con la loro vita professionale e personale. Alcuni di questi studi hanno coinvolto esperimenti controllati, la maggior parte di questi si concentrano su progetti di sistemi innovativi [Stelmaszewska et al., 2005; Attfield et al., 2008a] e sui loro effetti sul modo in cui le persone interagiscono con le informazioni [Blandford, Attfield, 2010, 29].

I diversi studi hanno avuto vari e dettagliati punti d'attenzione, da come gli ingegneri trovano le informazioni in una biblioteca digitale, da come gli avvocati danno un senso a informazioni in un'indagine di grandi dimensioni o gli studenti preparano lo studio. Il framework dell'*Information Journey* è così composto e racchiude in sé le seguenti fasi:

1. il bisogno del riconoscimento di un'informazione (chiamato anche "anomalous state of knowledge" [Belkin et al. 1982a].
2. l'acquisizione dell'informazione (che avviene anche attraverso la ricerca attiva o anche attraverso la scoperta serendipica.
3. l'interpretazione o valutazione dell'informazione
4. l'uso di quell'interpretazione (nel processo di *decision making*) [Blandford, Attfield, 2010, 30].

Queste fasi evolvono nella stessa attività, risultando in evoluzione con la comprensione e l'interazione. Nel prossimo capitolo vedremo alcuni specifici casi di creazione dell'informazione.

## PARTE II. FORME E STRUTTURE

### CAPITOLO IV.

#### NOTHING EVER ENDS. REMIX CULTURE E CICLI DI VITA

**ARGOMENTO PRINCIPALE:** Dopo aver affrontato le modificazioni in ambito produttivo che hanno messo in luce il passaggio da transmedia a ecosistema, il quarto capitolo approfondisce, a livello *micro*, la doppia valenza del finale, individuando modalità di costruzione ricorrenti. A livello *macro*, si individuano le forme che assume il contenuto dopo la chiusura della produzione.

**OBIETTIVO:** A livello *micro*, l'ecosistema narrativo ha ancora delle strutture narrative precise e si denota come momento altamente codificato, contemporaneamente fine della narrazione e fine del fenomeno (lato *corporate* e lato *grassroots*) con uno schiacciamento delle finestre distributive e delle procedure di sincronizzazione (inusuali per l'era post-network). Avendo definito la serie come ecosistema narrativo, il concetto di episodio cambia spostandosi verso l'idea di *interfaccia* [Rosati 2012; Pescatore e Innocenti 2013]. Ma permane un livello narrativo (anch'esso riconfigurato) in cui le procedure e le strutture ricalcano quelle della narrazione più tradizionale; contemporaneamente all'analisi del formato degli episodi, si sono tratteggiati alcuni tropi conclusivi con relativi esempi. A livello macro, la connessione con la *remix culture* [Manovich 2011; Rose 2011] permette di individuare tre peculiari forme che assume la serie dopo la sua conclusione e di comprendere, che, quei meccanismi di permanenza inclusi già nella cornice economica della coda lunga, qui prendono diverse sfumature che provengono da una complicazione degli assetti distributivi (un dopo-serie). L'obiettivo conclusivo della trattazione è evidenziare come concetto di fine si associa a etichette come "fuori produzione", "fuori serie" e apre a nuove modalità di sfruttamento. Sono filoni economici che chiedono vocabolari distinti (esaurimento, fine, cessazione). La fortuna che rende la permanenza possibile è attivata dal passaggio dalla rilettura al riuso (e il riuso non è solo creare opere derivare, ma anche la produzione discorsiva).

**KEYWORD:** livello micro, livello macro, interfaccia, mid-season finale, season finale, series finale, sweeps, stunting, tropi, database, lista, timeline, *proliferazione post-serie lato corporate*, *proliferazione post-serie lato grassroots*, *software culture*, mashup, remix, estendibilità permanente, *spreadability*.

Qual è, allora, a questo punto il senso della fine nella televisione contemporanea? L'approccio narratologico per comprendere i modi in cui la televisione contemporanea si risolve, come e se la struttura della serie arriva alla sua fine teleologica, hanno dimostrato una serie di mancanze e

la necessità di aggiustamenti. Le serie da *Buffy*, *Six Feet Under*, da *Mad Men* a *Lost*, da *Fringe* a *The Walking Dead*, hanno, negli ultimi anni, offerto un tipo di narrativa capace di fornire nel loro farsi e disfarsi (dunque, nel loro tessere e svelare) diversi livelli di fine.

Per comprendere il lato più interessante, oltre alle “piccole” e “locali” strategie di chiusura (le strategie conclusive stilistiche di *Mad Men*, in cui buona parte degli episodi si conclude nelle vicinanze di una porta), ci si deve concentrare su come alcune caratteristiche dell’industria televisiva aggiungano un altro strato alla complessità dei finali in televisione contemporanea. Ci siamo riferiti in particolare alla *syndication*, un “regime di presentazione perenne” e “ricordo” di storie precedenti.

Ma la serialità televisiva, nel suo essere una forma ben precisa che dipende dalla continuità e dalla coesione (dove rotture e scissioni diventano dimostrative e anche problematiche), mostra particolari assetti. Secondo alcuni studi [Collins 2000] la televisione moderna è un prodotto della postmodernità, il post-strutturalismo e le teorie postmoderne ci permetterebbero di capire che cosa c’è in gioco nella costruzione, nel sostegno, e in ultima analisi, nella cessazione della struttura narrativa. I finali della serie televisiva contemporanea riflettono le teorie postmoderniste letterarie, sia per quel che riguarda la struttura narrativa, ciò che hanno da dire sulla risoluzione, la chiusura, una struttura più grande di significato. In questa forma, in questo tempo, la coesione è una possibilità? Secondo l’opinione di chi scrive, invece, in definitiva (come abbiamo già sottolineato), i finali non hanno lo scopo di risolvere le tensioni sotto la superficie del racconto, o quello di incarnare teorie del postmodernismo riguardo l’apertura, l’indeterminatezza. Infatti l’impostazione della televisione seriale contemporanea dimostra impostazioni completamente distanti all’apertura “postmoderna” e qualsiasi tentativo di sovrapposizione risulta essere una lettura fuorviante.

L’impostazione delle serie televisive contemporanee mostra sì caratteri di indeterminatezza e apertura, ma queste due caratteristiche non si plasmano sui cardini del post-modernismo ma sulla *software-culture* [Manovich 2010] che è alla base dell’ecosistema narrativo. La domanda allora sarebbe, qual è l’atteggiamento delle *software culture* nei confronti della risoluzione e della chiusura? La coesione com’è contemplata? E che caratteristiche assume?

Ecco perché, la divisione del nostro quarto capitolo si sofferma tanto su diverse forme - ben strutturate e canonizzate - di fine. Poiché la dinamica della permanenza (post-serie) si basa su un tessuto costellato di apici, da picchi di tensione e detonazioni che rendono l’apertura finale un tentativo di abbracciare al meglio l’idea che nella *software culture* si chiama di *estendibilità permanente* [Manovich 2010] (che si basa su un’apertura costante, ma non su una indeterminatezza).

La differenza è che chi usa gli strumenti del postmodernismo per leggere le serie usi sia l’apertura che l’indeterminatezza come chiavi di interpretazioni,



invece usando gli strumenti dell'architettura dell'informazione e della *software culture*, l'apertura si trasforma in estendibilità (commerciale e discorsiva) e l'indeterminatezza (instabile) si trasforma in *remixabilità* (commerciale e discorsiva).

1. A livello *micro*, l'ecosistema presenta ancora delle strutture narrative precise e il finale si denota come momento altamente codificato. Si pone contemporaneamente come fine della narrazione e fine del fenomeno (sia lato *corporate* che lato *grassroots*) con uno schiacciamento delle finestre distributive e delle procedure di sincronizzazione (inusuali per l'era post-network). Per questo motivo si cercherà di mettere in evidenza l'organizzazione del:

1. Finale di episodio
2. Finale di stagione (e il *mid-season finale*)
3. Finale di serie
4. Finale dei testi ancillari

Avendo definito la serie come ecosistema narrativo, il concetto di episodio cambia spostandosi verso l'idea di *interfaccia* [Rosati 2012; Pescatore e Innocenti 2013]. Ma permane un livello narrativo (anch'esso riconfigurato) in cui le procedure e le strutture ricalcano quelle della narrazione più tradizionale; contemporaneamente all'analisi del formato degli episodi, si sono tratteggiati alcuni tropi conclusivi con relativi esempi.

2. Successivamente, a livello macro, la connessione con la *remix culture* [Manovich 2011; Rose 2011] permette di individuare tre peculiari forme che assume la serie dopo la sua conclusione:

1. Database: che dà vita a processi di generificazione, contrassegnata da un rapporto di influenza.
2. Lista: accumulo, *supercut*, forme ridondanti, riconfigurazione del concetto di episodio, abbandono del *recap* come segmento di gestione dell'informazione.
3. Timeline: mappe per spettatori futuri, senso di continuità.

Questo tipo di classificazione permette di considerare il finale come un momento transitorio che assume nuovi significati

1. Proliferazione post-serie, lato *corporate* (generificazione, ripresa/espansione)
2. Proliferazione post-serie, lato *grassroots* (remix, sovrapposizione di mondi, *recut*, mashup, *legacy*).

Gli ecosistemi narrativi, dunque, esplorano il più possibile l'estensione spaziale, l'articolazione temporale e tale allestimento immersivo ha una forza di attrazione e coinvolgimento che poi porta a modalità di permanenza anche dopo la fine della serie. Emerge il senso bricolante di

questi mondi che avallano pratiche di uso instabili, affettive e memoriali. Le considerazioni finali riguardano l'aggancio di queste pratiche d'uso con i cardini dell'economia affettiva [Jenkins 2006] basati sul feticcio, sul mito, sulla ripetizione, con esiti nella direzione di una potente economia della nostalgia (a tale proposito concluderemo con il caso della serie *Arrested Development* e la nuova produzione Netflix<sup>74</sup>).

### *Rivoluzione e distribuzione*

Le modifiche formali e testuali nella televisione non possono essere viste come "causate" o "determinate" dalla transizione tecnologica al digitale. Piuttosto, quello che ha definito come "TV convergente" può essere visto, per usare il termine di Raymond Williams, come "sintomatica" [2000, 38] di logiche fondamentali e di pratiche che sono già della storia della televisione come la *syndication*, il riallocazione, la programmazione *branded* e la conglomerazione. Di conseguenza, le tecnologie digitali (e i tipi di "ampliamenti testuali" tecnologicamente abilitati come nelle Tv/dot.com) hanno semplicemente lo scopo di accelerare e legittimare alcune delle strategie industriali ben conosciute e già praticate [Caldwell 2004, 50].

Pratiche come il *branding*, il *pitching*<sup>75</sup>, lo *stunting*<sup>76</sup> (di cui ci occuperemo) sono tutte sopravvissute, e sono anche riuscite a prosperare, nel passaggio della televisione al digitale. Per questo motivo, esse non devono essere viste come pratiche pre- o protodigitali ma come pratiche che hanno prefigurato la convergenza televisiva in senso storico-creativo.

Tali pratiche istituzionali sono, infatti, entrate a pieno regime nell'era della convergenza, e sono ampiamente utilizzate in diversi modi e coniugano le forme digitale/telesive. La convergenza tv/dot.com si è limitata a fornire le condizioni tecnologiche, economiche e concettuali che hanno permesso al *branding*, alla *syndication*, alla riproposizione e conglomerazione di emergere non solo come strategie aziendali, ma come pratiche testuali e stilistiche vitali e pure [60-65].

Le possibilità dello *storytelling* all'inizio dell'era post-network sono dunque inquadrare nel frame fornito in precedenza da Caldwell.

---

<sup>74</sup> Netflix è una società statunitense nata nel 1997, che offre un servizio di noleggio di DVD e videogiochi viaInternet e, dal 2008, anche un servizio di streaming online on demand, accessibile tramite un apposito abbonamento. Nel marzo del 2011, Netflix ha annunciato l'intenzione di produrre contenuti originali per il suo servizio "Watch Instantly", iniziando con la serie politica *House of Cards*, che ha debuttato nel febbraio del 2013. La serie ha come interprete principale l'Oscar Kevin Spacey, mentre i primi due episodi sono diretti dal regista David Fincher. Alla fine del 2011, Netflix ha ordinato due stagioni da otto episodi di *Lilyhammer* e una quarta stagione di *Arrested Development - Ti presento i miei*. In seguito è stato riportato che Netflix ha in programma l'ordine di una stagione da 13 episodi per entrambe le serie *Orange Is The New Black* e *Hemlock Grove*. A metà marzo del 2013, il servizio contra 33 milioni di abbonati [Wikipedia/Netflix].

<sup>75</sup> Nel mondo della produzione televisiva, identifica il momento dell'incontro tra gli autori/filmmaker e il mercato potenziale, rappresentato da persone che lavorano nelle reti televisive, nelle imprese di diffusione e distribuzione con il compito di decidere investimenti finanziari.

<sup>76</sup> Nel broadcasting, lo *stunting* è un termine che indica che una stazione - improvvisamente - inizia a programmare qualcosa che sembra poco in linea con la sua programmazione tipica. Per estensione, tutti i casi di "evento", come i crossover tra serie o i crossover tra network.

Prevedere che cosa faccia un programma di successo e il fallimento può essere difficile, ma una confluenza di fattori industriali, contribuisce in modo significativo a spiegare perché il pubblico ora può scegliere tra una gamma più ampia di narrazione televisiva, che in qualsiasi momento precedente nella storia del medium [Lotz, 2007, 239]. Per questo l'analisi delle possibilità dello *storytelling* sarà effettuata tenendo in considerazione i network con *subscription*<sup>77</sup>, il VOD e altre nuove finestre).

Con lo sviluppo dell'era post-network, vengono eliminati i colli di bottiglia della distribuzione e si sviluppano possibilità prima inimmaginabili che conducono a nuovi modi di narrazione, facendo emergere nuovi modi per raggiungere il pubblico, e una più facile distribuzione di contenuti amatoriali e non commerciali.

I nuovi metodi di distribuzione (servizi su internet), che sono esplosi dal 2006 in poi, hanno cambiato la natura della televisione che non si presenta come una sequela lineare di programmazione dettata da dirigenti del network. Le nuove forme di distribuzione hanno anche creato nuovi flussi di reddito per gli *studios* e adeguato i tipi di programmazione e la crescente varietà di modi per raggiungere gli spettatori ha diminuito alcuni dei rischi della produzione di programmi non convenzionali; i percorsi della distribuzione, infatti, forniscono nuove opportunità per guadagnare anche da programmi che non riuscivano a raggiungere alti ascolti durante la prima messa in onda [Lotz 2007, 119] in cui la distribuzione su Internet si pone come una sede supplementare e integrativa per la programmazione.

L'espansione della finestre standard di distribuzione dell'era network (in cui spettacoli erano venduti prima ai broadcast, poi agli affiliati locali, poi ai mercati internazionali, e così via) e gli sviluppi per portare contenuti agli utenti hanno interessato tutte le altre componenti della produzione, dai modelli di business, che hanno modificato il tipo e la gamma di contenuti che può essere redditizia, ai processi creativi, che hanno risposto alle nuove opportunità del settore. Modificando la natura della televisione come una istituzione culturale e creativa, questi nuovi metodi di distribuzione hanno contribuito in modo significativo a inaugurare un'era post-network (anche se, il modo di distribuire la televisione si stava già espandendo

---

<sup>77</sup> Basic cable: Cable television programming is often divided between basic and Pay TV or premium programming. Basic cable TV networks are generally transmitted without any television encryption or other scrambling methods and thus anyone connected to the cable TV system can receive the basic channel. Basic cable networks receive at least some funding through "per-subscriber fees," fees paid by the cable TV systems for the right to include the television network in its channel lineup. Most basic cable TV networks also include advertising to supplement the fees, since their programming costs typically are not covered by per-subscriber fees alone [Wikipedia/Cable television in the United States]

Premium cable: The origins of premium cable lie in two areas: early pay TV systems of the 1950s and 1960s and early cable (CATV) operators' small efforts to add extra channels to their systems that were not derived from broadcast signals. In more recent years, premium cable refers to networks, such as Home Box Office (HBO), Cinemax, Showtime, Starz, and the Disney Channel (prior to 1997) that scramble or encrypt their signals so that only those paying additional monthly fees to their cable TV system can legally view them (via the use of a Cable converter box). Because their programming is commercial-free (except for promos in-between shows for the networks' own content), these Television network command much higher fees from cable TV systems [Wikipedia/Cable television in the United States].

notevolmente in tutta l'era di transizione multi-canale) spostando il transmedia in un'ottica più ecosistemica.

I cambiamenti nella distribuzione dopo l'era network sono meglio compresi se si parla di cambiamenti nelle "finestre della distribuzione" e di nuove forme di "distribution to the home". Nell'era network, le uniche opzioni erano i mercati internazionali e le stazioni locali [Lotz 2007,121; Miller 2010; Mittell 2012]. Durante la transizione multicanale queste finestre si sono ampliate per includere le reti via cavo, vendita diretta VCR, quindi DVD e VOD, e ora sono giunte a comprendere i siti Internet, dove gli episodi possono essere scaricati o visti in streaming<sup>78</sup>.

Il cavo e il satellite sono diventati meccanismi comuni di consegna, e le aziende tradizionalmente limitate alla telefonia, come *AT&T* e *Verizon*, a metà dei 2000, sono entrate nello scenario [Lotz 2007, 121]. Ancora più significativa, la distribuzione di video attraverso la banda larga, esplosa nel 2006, che ha leggermente diminuito il dominio del cavo e del satellite come "pipeline" per la maggior parte dei canali domestici. Infatti, non solo la distribuzione via Internet può consentire una espansione esponenziale di contenuti, ma può anche eliminare il "posto" base di visione [Lotz 2007; Miller 2010; Mittell 2012].

### *Content On Demand*

Ancora una precisazione sulle finestre distributive e su alcuni assetti dell'era post-network del mercato statunitense.

A metà degli anni 2000, si sono sviluppate molteplici opportunità per la distribuzione di contenuti *on demand*, apparentemente in maniera repentina, rivoluzionando le pratiche di distribuzione e spingendole nell'era post-network. Nel momento in cui i network e gli *studios* hanno iniziato a fornire contenuti maggiori (sia per numero, sia per varietà) ai telespettatori, questa possibilità è diventata rapidamente importante per la capacità di questi ultimi di accedere quello che volevano alle modalità che più preferivano (sostenendo a volte un costo). Una caratteristica chiave del progresso e del successo nella distribuzione quali VOD, il download, e canali a banda larga, è dovuto all'intangibilità (i.e., lo spettatore non accede a un disco o una copia ottica del contenuto). Queste finestre di distribuzione di conseguenza, riducono i costi di produzione e di distribuzione, che sono, ovviamente, le preoccupazioni economiche del settore. Un altro vantaggio derivante dalla distribuzione *on demand* è che permette agli studios di trarre profitto dai contenuti di nicchia, dalla "coda lunga" della distribuzione digitale per i prodotti culturali [Anderson, 2007]. Alcuni di queste finestre di distribuzione *on demand* sembrano apparentemente illimitate in termini di quantità di contenuto distribuibile,

---

<sup>78</sup> Non ci occupiamo dell'effetto della pirateria. Rimando per ogni approfondimento sull'importanza della pirateria e sulla spinta al ripensamento globale delle logiche produttive e distributive di contenuti audiovisivi a Braga, Caruso 2103.

soprattutto in confronto alle gravi limitazioni create dalla programmazione network [Lotz 2007, 131; Doyle 2008; Miller 2010].

Il nostro discorso, in questa sede, non è solo un discorso “coda lunga” poiché con la *syndication*, per esempio, assistiamo ad un atteggiamento “push”, mentre i fenomeni di distribuzione a coda lunga si contraddistinguono per essere tendenzialmente “pull” (così come il VOD).

Le capacità introdotte dal VOD grazie ai provider via cavo hanno segnato il primo passo nel mondo dell'on demand. I provider, infatti, hanno identificato nell'on demand un miglioramento strategico che ha offerto un valore aggiunto ai loro abbonati e ha fornito ai provider stessi un vantaggio competitivo rispetto ai rivali satellitari.

Già nel 2005, i servizi di VOD via cavo registravano aumenti significativi, sia riguardo l'uso e la frequenza di utilizzo: l'88 per cento delle case, un aumento dal 65 per cento rispetto al 2004 [Lotz 2007, 133] nonostante i contenuti disponibili per l'on demand erano limitati.

I provider, infatti, offrivano le versioni di contenuti disponibili sulle reti in forma abbreviata<sup>79</sup> e, gli spettatori che desideravano utilizzare l'on demand per recuperare delle serie in corso erano costretti a pagare per ogni episodio. Ma nei primi periodi, l'on demand doveva fronteggiare la scarsità dell'offerta che poteva dare; gli spettatori non trovavano nulla sul servizio, è ciò si poneva come un "churn", il termine settore per la cancellazione degli abbonamenti. Inoltre, i canali on-demand consentono l'accesso a una lista in costante rotazione e permettono il *time-shifting* (i servizi come Netflix partono da questo modello di offerta). Tale modello, che fornisce un modo ideale per la visualizzazione di tutta la programmazione, in linea di principio elimina la necessità di DVR.

Naturalmente, i network *advertiser-supported*, all'inizio restarono cauti e non rischiarono con l'on demand, consapevoli del fatto che il sistema introduceva complicazioni ancora maggiori rispetto alla già difficile di misurazione Nielsen nelle abitazioni con *time-shifting* attraverso il DVR<sup>80</sup>.

Tuttavia, nel momento in cui l'adozione e l'uso del VOD è cresciuto, le reti hanno iniziato a prestare maggiore attenzione alle licenze per consentire la distribuzione on demand, in particolare come strumento di promozione che porta più spettatori alla programmazione regolare. Inoltre, una volta che la distribuzione via Internet è diventata vitale (dal 2005 in poi), le opportunità per rendere i programmi disponibili su richiesta si sono ampliate in modo esponenziale. Questi “broadband television channels” hanno effettivamente creato un altro punto di accesso per gli spettatori, e lo hanno fatto in un ambiente completamente on demand, spesso sostenuto dagli inserzionisti,

---

<sup>79</sup> come ad esempio filmati extra e interviste del cast, anche se in alcuni casi, altri (in particolare Comcast) hanno sperimentato contenuti *low-budget* (e.g., fitness, l'istruzione).

<sup>80</sup> “DVR was believed by some to signal the death of the serial, but the increasing importance of 7 day DVR ratings can no longer be ignored. With nearly half of all US TV viewers (42%) owning DVRs, the platform is playing a larger role in determining the true viewership of a show” <<http://seriable.com/will-dvr-rethink-save-your-favorite-serial/#ixzz2S6jqAB3Y>>

che migliora l'esperienza televisiva, dal momento che forniscono contenuti che differiscono in modo significativo dal tradizionale formato trenta o sessanta minuti. Altre televisioni hanno spinto su Internet, i video “non utilizzati”, come nel caso di reti news che espandono la propria offerta di notizie, fornendo la distribuzione online di contenuti<sup>81</sup> [Lotz 2007, 133].

Mentre la disponibilità (*back-catalog availability*) di show “full-length” comporta un miglioramento della capacità di distribuzione, lo sviluppo più ampiamente riconosciuto è stato quello degli spettatori che hanno iniziato a usare il download o lo streaming di un contenuto da un livello molto in alto della coda lunga<sup>82</sup> (i.e., Apple iTunes o più recentemente Netflix<sup>83</sup>). La distribuzione di video a banda larga iniziata nel 2005 ha raggiunto presto la sua massa critica e il rilascio di contenuti a pagamento subito dopo la messa in onda introduce un nuovo flusso di entrate per gli studi e le reti, mentre l'uso di Internet per distribuire video ai consumatori aggira intermediari come i rivenditori [Lotz 2007, 135]. I network hanno subito iniziato a sperimentare la distribuzione di contenuti sui propri siti web per eliminare la *revenue sharing* con gli intermediari (coloro che hanno anche subito abbracciato queste nuove modalità di distribuzione, hanno compreso che la pirateria, per esempio, sorgeva nel momento in cui il prodotto era troppo distante dal consumatore).

Tra i esperimenti con la distribuzione, Lotz ricorda che nell'inverno del 2006, quando la NBC decise di spostare *The Office* (2005-2013) in una fascia oraria nuova, la rete mise gli episodi passati in vendita su iTunes come parte di una strategia per promuovere il cambiamento di programma. Il cambiamento di fascia oraria che spesso erode il pubblico stabile, in questo caso non si è verificato e non solo è diventato rapidamente il programma più scaricato, ma ha anche ampliato il suo pubblico *on-air*. Il timore principale dei dirigenti di rete era che la disponibilità download avrebbe cannibalizzato il pubblico televisivo e, quindi, le tariffe pubblicitarie sarebbero diminuite (questo è anche uno dei tanti fallimenti di mercato che ha colmato la distribuzione pirata). Tali dati sottolineano il modo in cui le

---

<sup>81</sup> Altre reti hanno sperimentato un servizio *subscription financing*, come ad esempio la CNN, che dietro un canone mensile di tre dollari consente l'accesso illimitato ai video.

<sup>82</sup> Come l'accordo tra iPod e ABC nel mese dell'ottobre 2005 che consentiva il download di alcuni show immediatamente dopo la loro trasmissione; un accordo che stabiliva un modello di transazione in cui gli spettatori potevano acquistare direttamente i contenuti ad un prezzo standard di \$ 1.99). Ma, sono stati i network, come concessionari di licenza di programmazione, che hanno eseguito gli esperimenti di distribuzione che hanno reso disponibili i primi contenuti di livello alto (A-level) nel 2005 e 2006, piuttosto che gli studi che possedevano i programmi e tradizionalmente avrebbero avuto profitti dalle finestre di distribuzione successive -anche se sia rete che studio avevano spesso la proprietà in comune. E' stata la NBC che ha istituito l'accordo con iTunes per la distribuzione *The Office* e *Scrubs*, piuttosto che la NBC Universal Television Studio o Touchstone - i rispettivi studios dei programmi. [Lotz, 2007; 140]

<sup>83</sup> “a NetFlix subscription adds another twenty or so dollars each month. By spring 2005, 74 percent of digital cable homes and 53 percent of digital satellite homes paid more than fifty dollars per month, while 19 percent of digital cable and 6 percent of satellite homes paid monthly fees equal to or greater than one hundred dollars. Expanding packages and new services have certainly driven up the income of cable and satellite providers: by the spring of 2005, the proportion of cable and satellite households paying at least fifty dollars a month had nearly doubled in just four years” [Lotz, 250]

tecnologie e i metodi di distribuzione che rendono più conveniente la televisione permettono alle reti di espandere il loro pubblico [136].

Video on demand, download, e canali a banda larga offrono funzionalità simili, e le principali differenze riguardano la natura del contenuto, come viene pagato, e il tipo di interfaccia utilizzata per la visualizzazione. Dal momento che l'industria si è cimentata con l'ambiente di distribuzione in rapida evoluzione, c'è stata una grande variazione sia nei tipi di contenuti disponibili in diverse piattaforme on demand sia nei modelli finanziari utilizzati. Tutte queste nuove opportunità di distribuzione violano la distanza stabilita tra le finestre di distribuzione che ha consentito a lungo quella esclusività proficua e quella scarsità della network-era. La varietà negli esperimenti iniziali ha poi reso possibile l'affermarsi di nuovi metodi di distribuzione che hanno cambiato e stanno cambiando l'economia e modelli di distribuzione per i contenuti seriali.

La disponibilità della distribuzione on demand ha inciso e sta incidendo sulle norme di finanziamento e di distribuzione che hanno dominato il settore per più di cinquanta anni. Siamo in un momento di test per nuovi metodi di distribuzione, e nelle fasi di test già avvenute, le reti sono state incerte circa le conseguenze per le successive finestre tradizionali come la *syndication*. Diversi studi indicano che la *syndication*, da "cash-cow" incontrastata potrebbe risultare depotenziata, e dunque la fase di test attuale riguarda anche la capacità di assorbire la diminuzione dell'impatto della *syndication* sulla resa finale; essa per come era conosciuta nell'era network e anche nella transizione multi-canale, potrebbe addirittura diventare irrilevante nell'era post-network in cui gli spettatori possono accedere ai programmi on demand o su servizi come Netflix, senza la limitazione di una rete o dei suoi imperativi di pianificazione. In un ambiente in cui le reti e canali non hanno bisogno di "riempire" ventiquattro ore di programmazione, "they are likely to have less need for programming readily associated with another entity such as the network that first licensed it" [Lotz 2007, 140]. Queste conseguenze sono dunque scaturite dalla moltiplicazione delle finestre distributive che hanno anche avuto ripercussioni sulle pratiche. La dislocazione del contenuto (in piena modularità *software culture*) accompagna il passaggio dal modello *transactional* al modello "all-you-can-watch-model" impattando poi sui modelli di fruizione delle serie e del finale stesso.

Anche se le implementazioni iniziali di distribuzione on demand usavano un modello transazionale (un modello finanziario *pay-per-show*) ne possono essere impiegati molti altri ognuno con le sue ramificazioni. Così, ad esempio, utilizzando la pubblicità o un abbonamento *all-you-can-watch*, è più probabile incoraggiare il *sampling*. Il modello con transazione è emerso in primo luogo perché era il più facile da implementare in mezzo a una

serie complessa di diritti e accordi di *royalty*<sup>84</sup> (un effetto della disponibilità immediata della programmazione online è stato quello di esacerbare i rapporti già tesi tra le reti e le loro affiliate<sup>85</sup>).

I nuovi metodi di distribuzione non solo stanno erodendo la struttura *network-affiliata* che ha caratterizzato l'era network e la transizione multi-canale, ma stanno anche portando alcuni a suggerire che non ci sia più molto spazio in questa struttura post-network in cui il pubblico è raggiunto dal via cavo o via satellite e da Internet, per le affiliate locali [Lotz, 2007, 141]. Questo non significa che le stazioni locali sono irrilevanti, ma il loro ruolo di distributori di contenuti prodotti da una rete nazionale è sempre meno rilevante [Lotz, 2007, 141]. Le complicate partecipazioni agli utili, inoltre, e la questione sulla gestione dei diritti intellettuali era (ed è ancora) il più grande ostacolo a rendere disponibile più programmazione nelle nuove finestre di distribuzione, in particolare nel caso di programmi e contratti creati prima dei primi 2000. La proprietà comune tra produttore e studio può aiutare a superare i problemi di diritti e ha permesso molte delle offerte iniziali, ma le modalità restano complesse. Dal momento che le finestre di distribuzione come iTunes, hanno cambiato la televisione per quanto riguarda l'accesso alla programmazione che forniscono, questi pionieri *competitor* sul mercato giocano anche un ruolo importante nel cambiare l'esperienza degli spettatori e le relative aspettative e di contenuti. Come sostiene Lotz [145]: "Negotiating the chicken/egg conundrum of what comes first— content or viewer adoption"- rallenta o ostacola la diffusione delle molte innovazioni industriali.

Tutte queste nuove finestre di distribuzione sconvolgono le norme - esistenti da molto tempo - che derivavano e traevano valore dal *ritardo* e l'*esclusività*. Se il numero di finestre distributive e le conseguenti strutture che hanno preso i contenuti si sono sempre più diversificate durante la transizione multi-canale, tale varietà è diventata ancora più grande all'inizio dell'epoca post-network. Da quale tipo di finestra un contenuto debba passare e quanti soldi può guadagnare dipende dalla natura del contenuto (seriale o episodica), il tipo di pubblico attratto (di nicchia o di massa), e lo

---

<sup>84</sup> In un primo momento tutti gli spettacoli disponibili su iTunes o per lo streaming online erano prodotti da studi che avevano proprietà comune con la rete a cui erano stati concessi in licenza. Era improbabile che l'industria inizialmente provasse un modello di pubblicità, perché i network dovevano prima valutare il valore per gli inserzionisti, e un modello di abbonamento avrebbe richiesto trattative di diritti molto più complicate. Ma il successo della ABC con lo streaming online supportato dagli inserzionisti aveva già suggerito che i modelli convenzionali commerciali potevano essere utilizzati per finanziare pratiche di distribuzione nuove [Lotz 2007, 131; Doyle 2008; Miller 2010]. Questi primi esperimenti - effettuati tra il 2007/2008 - hanno giocato un ruolo importante nel guidare e indirizzare gli spettatori per "guardare in posti nuovi e in modi nuovi".

<sup>85</sup> Tali rapporti si sono sempre più complicati dato che le reti, alla fine del 1990, hanno iniziato riproporre i contenuti su cavo ed è diminuito il compenso pagato agli affiliati. Sebbene i network guadagnino dagli acquisti su iTunes, nella maggior parte dei casi, le affiliate "non-owned-and-operated" inizialmente non ricevevano alcun risarcimento, e molti temevano il loro pubblico diminuisse. NBC e FOX sono state in grado di creare offerte per condividere i ricavi in un modo che soddisfaceva alcune delle preoccupazioni delle affiliate - la FOX ha anche reso i programmi disponibili sui siti web affiliati per consentire la pubblicità locale, ma molti di questi conflitti tra network-affiliate, sostiene Lotz, prefigurano una discordia futura [Lotz 2007]



stato del produttore rispetto ai grandi gruppi multinazionali che dominano il settore<sup>86</sup> [Lotz 2007, 143-146].

I cambiamenti nella distribuzione domestica che si sono verificati nella tarda transizione multi-canale hanno inoltre adeguato le norme del settore a livello strutturale. L'arrivo del cavo ha inaugurato la transizione multi-canale e la creazione di un concorrente al cavo, cioè satellitare, ha segnato la maturazione di questo ambiente competitivo.

La natura emergente di molte delle nuove finestre di distribuzione (Hulu, Netflix) rende difficile prevedere il ruolo che esse giocheranno nell'evoluzione di modelli economici per la distribuzione di contenuti creativi nell'era post-network (un ruolo che ovviamente è molto importante).

L'imporsi di Netflix da servizio di noleggio a servizio di streaming online on demand (dal 2008) ha scosso gli impianti tradizionali anche per quello che riguarda le strutture tariffarie. Per alcuni versi, Netflix, ha risolto molto facilmente la questione sulla *fee-structure* che si dibatteva tra *pay-per-view* e *all-can-you-watch*, dimostrando l'attrattiva della seconda.

Non è ancora chiaro quale struttura tariffaria (*fee-structure*) ha più probabilità di diventare dominante se si tratterà di un valore aggiunto per un servizio esistente, *pay-per-use*, o un abbonamento *all-you-can-view*. Sembra probabile che una molteplicità di flussi di entrate coesisteranno, e ognuna di esse introdurrà considerazioni differenti nel processo di produzione.

Forse il più grande cambiamento introdotto da queste nuove finestre di distribuzione in televisione come istituzione culturale è la creazione di nuovi mezzi di produzioni indipendenti o amatoriale per trovare il pubblico. Come infatti sostiene Lotz, [149] "Of all the art and storytelling forms, television was under the tightest commercial grip dueto the stranglehold of the networks on distribution".

Nei servizi via cavo su abbonamento non ci sono inserzionisti e questa differenza nel modello di finanziamento modifica le condizioni di produzione e di selezione dei programmi. La disponibilità di sottoscrivere è strettamente legata a ciò che la rete programma, e ciò consente alla rete di costruire il suo programma e selezionare la programmazione in modo molto diverso rispetto alle reti supportate dalla pubblicità [Lotz 2007, 218].

La prima stagione di *Sex and the City* (1998) consisteva di soli dodici episodi, seguiti da diciotto in ciascuna delle successive cinque stagioni. La stagione accorciata è una delle caratteristica dei canali a sottoscrizione via

---

<sup>86</sup> Nei mesi immediatamente successivi alla prima introduzione di download e streaming di contenuti di livello A, esperti del settore non hanno quasi mai diramato le specifiche economiche delle offerte. I network hanno riferito gli esperimenti come di successo, ma hanno rilasciato poche cifre sul totale delle vendite, ricavi, e come tali ricavi sono stati condivisi con studi e distributori. Gli analisti hanno offerto stime imprecise, come in un articolo di Business Week, che ha spiegato che *Desperate Housewives* ha generato 11,3 milioni dollari per episodio in pubblicità, che, se diviso per il pubblico dello show, dà ad ogni spettatore un valore di 45 centesimi di dollaro per episodio. In confronto, la rete inizialmente aveva venduto episodi da scaricare per una tassa di 1,99 dollari, di cui gli analisti si aspettavano ABC avrebbe ricevuto almeno \$ 1.20, anche se alcuni hanno stimato che il fornitore di contenuti è più vicino a \$ 1.60.62 [Lotz, 2007; 147]

cavo e ha anche significative conseguenze contenutistiche ed economiche. Contenutisticamente, la stagione accorciata diminuisce il peso di creare tanti nuovi contenuti ogni anno. Inoltre, la programmazione flessibile e senza pubblicità della HBO (premium cable), per esempio, permette ai creatori di sviluppare episodi di lunghezza determinata dalla storia, piuttosto che in base al formato con minutaggio imposto dalla televisione broadcast, con climax narrativi prescritti a intervalli regolari sul *break pubblicitario*<sup>87</sup>. Lotz [2007, 220-228], disegna uno scenario molto cambiato in cui gli assetti entrano nella pianificazione del programma e le caratteristiche più contenutistiche che abbiamo visto in precedenza assumono una nuova rilevanza e importanza e evidenzia le 5C dell'era post-network 1. *convenience*, 2. *customization*, 3. *choice* 4. *control* 5. *community*.

Dopo essersi abituato alla “scelta espansa” e al controllo durante la transizione multi-canale, lo spettatore ha cominciato a richiedere convenienza, personalizzazione, e comunità al fine di avere l'esperienza televisiva preferita. Sia la convenienza che la personalizzazione sono il risultato dell'esperienza di scelta e di controllo [Lotz, 2007,245].

Nell'era-network la televisione non è mai stata veramente *gratis*, ma l'assenza di un costo a consumo ha ridotto le barriere economiche. In tutta la transizione multi-canale, i servizi televisivi in espansione e le tecnologie hanno introdotto i costi sempre crescenti per gli spettatori sia in spese per servizi che in costi del servizio mensili.

Nell'autunno del 2007, i canali via cavo *premium* avevano prodotto alcuni dei programmi più “medium-jump-starting” nella storia della televisione, e le loro controparti *basic-cable* erano ancora viste come piccole partecipanti a questo più grande “evento” da ABC, CBS, Fox e NBC. Mentre le Big Four cercavano disperatamente di fare appello ad un pubblico più vasto che non esiste più, il cavo ha messo a punto la programmazione di nicchia su un bilancio che possa giustificarla.

---

<sup>87</sup> Al momento della messa in onda della serie, circa il 30 per cento delle case americane era abbonata a HBO, e molte di queste case non vedevano la serie. HBO ha registrato un ascolto medio di 6,6 milioni di case per la première della seconda stagione. Questa dimensione di pubblico limitato nella prima messa in onda ha aggiunto valore alla syndication della serie perché il potenziale pubblico era molto vasto. Coloro che non avevano sottoscritto HBO hanno avuto l'opportunità iniziale per visualizzare la presentazione su DVD, che ha dato una versione non tagliata come apparsa su HBO. Nel primo semestre del 2003, la serie ha guadagnato più di 65 milioni dollari solo dalle vendite di DVD. La serie ha anche avuto entrate immediate dalla distribuzione internazionale. Più significativamente, la serie è stata una delle prime serie via cavo originale, *premium*, a guadagnare dalle finestre di distribuzione. La serie è stata venduta per una prima visione in canale via cavo Turner Broadcasting System (TBS) e a stazioni Tribune. TBS ha pagato 450 mila dollari per ognuno dei 94 episodi [Lotz, 222]. I termini della transazione non sono stati resi noti da Tribune, ma un mese dopo HBO ha venduto la serie alla stazione indipendente KRON (San Francisco) per 10,4 milioni dollari più il tempo di pubblicità. A differenza delle serie broadcast che può essere venduto nella stessa forma in cui sono in onda sulla rete, gli episodi di *Sex and The City*, dovevano essere rieditati in modo da renderli di una lunghezza convenzionale, per consentire l'inserimento commerciale, e editarli per la censura. Anche il caso di *The Shield* è abbastanza importante: Oltre alla distribuzione in DVD, una finestra più sorprendente di entrate secondaria è emersa quando la Sony è stata in grado di vendere i diritti di syndication cable a Spike [224]. Nessuna serie prodotta per una rete via cavo di base era stata mai acquistata in syndication da un altro cavo di rete di base [230].

HBO continua ad essere specializzata in serie rese possibili dal prestigio de *I Soprano*; AMC enfatizza metodi di narrazione poco ortodossi; FX mostra un interesse a prospettive uniche come *The Shield* o *Sons of Anarchy*. Il nuovo mondo della televisione è governato da molti “clan” diversi tra loro, ora tocca a fornitori di cavi riflettere in modo da consentire agli spettatori di scegliere la TV per cui pagano [Ryan, AVClub, 2-11-2012]. Per quanto riguarda i broadcast, continueranno ad esistere perché possono ancora puntare il maggior numero di persone in direzione di inserzionisti. [Adams, AVClub, 28 -12 -2012] Proprio come il cavo aveva radicalmente ampliato la gamma di contenuti, le finestre di distribuzione riscrivono nuovamente le possibilità di ciò che può essere trovato in televisione. La spinta vera per cambiare è venuta da altre industrie e dai comportamenti dello spettatore. I fornitori del cavo hanno offerto VOD per differenziarsi rispetto ai concorrenti satellitari. Gli early-adopters, poi utilizzavano le tecnologie per ridistribuire on-line su vari network *peer-to-peer*. “With technology available and viewers clamoring to use it, the networks realized they could no longer slow the evolution and began openly experimenting with new models of distribution and financing” [Lotz 2007, 124]. La moltiplicazione delle finestre distributive ha anche però messo in evidenza, paradossalmente, alcune carenze nel mercato distributivo. Non possiamo qui occuparci del fenomeno della pirateria, accenniamo solo al white paper del 2006 di Alec Austin “How to Turn Pirates into Loyalists: The Moral Economy and an Alternative Response to File Sharing”, inquadra il discorso sulla pirateria in termini di “breakdown of the moral economy”, sostenendo che i produttori hanno minato quell’implicito accordo morale con i consumatori cercando in tutti i modi di fermare il peer- to-peer file sharing [Seles 2010, 30]. I produttori avranno problemi con la “pirateria” fino a che non riusciranno a riconoscere che la ragione della pirateria è una combinazione di tre fattori che tra solo non sono equilibrati: una combinazione di prezzo, convenienza e offerta. Una volta ricalibrati questi tre fattori, la pirateria calerà. La pirateria è infatti necessario considerarla come un fallimento di mercato più che un esempio di “comportamento immorale”: “[T]he media industries could reduce some forms of ‘piracy’ by better understanding what motivates it and reading it as symptomatic of the marketplace reasserting demand in the face of failures in supply.” [Seles, 2010; 31]. Inoltre, secondo Seles “Content has to be plentiful--abundant and available--for viewers to find exchanges fair and it also has to be plentiful so it can be spread through social networks. [2010, 36].

Dopo questo approfondimento, cerchiamo di comprendere alcune delle formule tipiche di chiusura e comprendere come l’assetto ecosistemico si sviluppi in relazioni a questo nuovo assetto industriale.

### *Livello micro*

La serie serializzata/ecosistemica, a livello *micro*, ha un'aderenza a delle strutture narrative precise e il suo finale si pone come momento altamente codificato. Esso è contemporaneamente fine della narrazione e fine del fenomeno (lato *corporate* e lato *grassroots*) con uno schiacciamento delle finestre distributive (sui mercati secondari. In Italia, il *series-finale* di *Lost* fu mandato in diretta, all'alba, su SKY che lo aveva in licenza) e delle procedure di sincronizzazione per gruppi estesi di pubblico (inusuali per l'era post-network). Contemporaneamente, esso presenta una chiusura narrativa su base erotetica e una ricaduta più ampia che mette in gioco un fattore "atmosferico".

Nel suo articolo "When Bad Things Happen to Good Series, or How Should Cult Series End?" del giugno del 2011, Jenkins si pone delle domande su cosa deve accadere alla fine di una serie [AcaFan, 2011]. Parte da alcune liste stilate da magazine come Entertainment Weekly che hanno raccolto quelli che sono considerati i finali più controversi: *Lost*, *Soprano* e altri. Ma lo status di culto come si rapporta al concetto di conclusione?

Jenkins afferma che è quasi ovvio che l'universo narrativo sia più soddisfacente nel mezzo piuttosto che alle sue estremità, così come anche negli inizi (quando il canone è in costruzione). Questa è una questione che ben si ricollega con l'approfondimento attuato nel capitolo 3 sull'opera di Mary Douglas che ci ha aiutato a comprendere il ricorso a quella fascinazione che le strutture contemporanee hanno nei confronti delle ring-composition, in cui la costruzione del *middle* è il punto di rifrazione grazie al quale si può ricominciare *l'anabasi* verso l'inizio. Anche epigoni di Kermode, hanno usato l'idea di *middle* come chiarificatrice dell'importanza della transizione tra i due estremi, ma ricordiamo che principalmente Kermode attua un paragone tra l'esistenza terrena e la sua importanza nelle letterature apocalittiche.

### *Finale debole*

Secondo The Extratextuals [2010b], un comportamento bizzarro avviene al chiudersi di una serie. Sui thread dei forum, sui gruppi Facebook, sullo stream di Twitter, ancora meglio nella sintesi dei mash-up sulla piattaforma tumblr, scorre velocissimo il malcontento. Sul blog dello studioso Jonathan Gray [2010b], parlando del finale di *Lost*, si accenna ad un nodo problematico abbastanza importante. Spesso, anche negli spettatori più attivi si genera verso la fine, una tendenza al pessimismo più acuto. Le sue osservazioni sono frutto di una visione ravvicinata del comportamento di diversi fan che racchiudevano i quasi cinque anni di trasmissione in un generico e poco obiettivo "avrei fatto meglio a non perdere tempo con *Lost*". La gratificazione ultima diventa così una deriva pericolosa in cui alcuni fruitori ripongono tutto il valore spettatoriale tanto da ritenere di poter essere retroattivamente derubati del precedente investimento positivo, disconoscendo tutto il piacere dell'esperienza avuta e mostrando

un'ancora poca avvezza tendenza alla sospensione e al finale aperto. Assistiamo dunque ad una distruzione del vecchio concetto di narrazione per un tipo di oggetto che è sempre più ludocinematico [Dena, 2007], un *entertainment* progettato per essere aperto, multi-strato, provocatorio ed evocativo, più esplorativo di quanto un semplice spettatore possa concepire ed equipaggiato per tollerare i continui abbandoni e le riprese di visione da parte degli spettatori; la storia, una moltiplicazione illimitata dei piani narrativi, delle competenze da acquisire e delle performance da compiere assume i contorni di una struttura ludica, altamente modulare e molecolare che permette di creare veri e propri universi abitabili, ma, nel momento finale, spesso, si riprendono in mano gli strumenti più tipici dell'analisi del romanzo (o comunque dell'analisi delle narrazioni finalistiche e costruite essenzialmente su base erotetica).

La conclusione, questo è ovvio, non è del tutto ininfluyente, ma le ultime puntate non ci rendono l'idea di quello che è stato e la ricerca del *payoff* nell'ultimo episodio non dovrebbe cancellare il piacere del viaggio, in cui l'avventura dello spettatore e l'esplorazione dell'universo si sostituiscono alla volontà di previsione e di divinazione. Anticipare è importante, ma se prevedere diventa l'unico piacere della serie c'è già un fallimento e se nel finale, si cerca la ricompensa del tempo investito, è facile rimanere delusi.

Una nuova forma di narrazione che scavalca i limiti di un medium predefinito e che attraversa tutta l'industria mediale, recuperando segmenti di contenuto su altri media, aggiungendo linee narrative che confluiscono nella trama matrice arricchendola, amplificando lo stile narrativo non può essere considerata come un *unicum*, è difficile indirizzarla verso un unico e irripetibile momento risolutivo. Sembra dunque chiaro, in fase terminativa, un doppio movimento. In fase di costruzione si cerca la stratificazione, la mancanza di confini e l'espansione in diversi territori extra-testuali secondo strategie di dilatazione tipiche dell'organizzazione di un universo. In fase di chiusura, si ritorna prepotentemente al testo, cancellando tutte le nuove forme di costruzione, cercando un'unica versione della conclusione, ricorrendo a delle categorie riduttive. Se l'universo seriale esce fuori dai confini del testo (da quell'unità romanzesca che deve coerentemente proporre una fine che riassume tutte le sotto-trame), non ha più bisogno della coerenza e dell'onestà nei confronti del background. Potrà essere contro-intuitivo, ma un finale debole [Granovetter, 1973; Barabási, 2004: 46] in cui niente viene detto e dato per inconfutabile, è quello che serve per l'ecosistema, la possibile riaccensione del franchise, per la fan fiction, le riattivazioni, i reboot in continuità o in timeline differente e per la definizione del testo-rete e del *testo-software*. Spesso, lo spettatore che ha avuto una visione attiva e partecipata cade nel tranello di intendere la fine come un tradimento che può retroattivamente cancellare il piacere di visione. Ciò dimostra come il retaggio finalistico sia così forte. È quello che può capitare

nei casi in cui alcuni nodi narrativi non siano messi in luce dagli eventi del finale, o ripercorrono alcuni tropi ben conosciuti e canonizzati<sup>88</sup>.

Ma spesso il *retrospective-patterning* è impossibile da digerire. Per quale motivo? E' finalismo? O è contraddizione del canone scambiata per mancata adesione ai criteri del finalismo?

Jenkins, appoggiandosi alle testimonianze di alcuni spettatori-fan si occupa di *Smallville* (2001-2011) e in particolare di alcune scelte narrative fatte per il series finale nei confronti di un personaggio importantissimo e amato come Chloe Sullivan. Si inizia con il brocardo "Caveat Emptor" per indicare l'alto senso di tradimento che Margaret J.B. Bates<sup>89</sup> esprime in questa ricerca portata avanti da Jenkins [2011]. Il tono della lettera, di cui citeremo alcuni stralci, ben rende il senso di frustrazione per un "tradimento" nei confronti del personaggio stesso (del suo canone presente nella bibbia transmediale, come abbiamo visto in precedenza). "I can say that, as one of her biggest fans, I was left crushed and angered by her end". [AcaFan, 2011]. Come sappiamo dalla sua lettera, Margaret Bates è stata anche coinvolta nel progetto Legendary Women, Inc. "A charity dedicated to the promotion of positive portrayals of women in the media and to empowering women in their daily lives via philanthropy" portando proprio il caso del personaggio di Chloe Sullivan. Chloe Sullivan ha ispirato molti uomini e donne, è stata un *role-model* per il modo in cui era devota alla sua carriera e per il suo aiuto ai supereroi senza avere abilità particolari. "She's a hero and a role model, and I cannot speak for anyone officially but myself, but I also can't ignore what a monumental impetus she's been over the last decade for young women and men everywhere to take action" [AcaFan, 2011]. Nel finale, questa costruzione del personaggio è stata disattesa in maniera esagerata e Chloe dall'essere una reporter e un'eroina si è trasformata in *un'altra persona*. Nel pilot, era l'unica che investigava sulle stranezze di *Smallville* dal suo ufficio al The Torch. Chloe "established herself as a hero in her own right, especially in season nine and her limited run in season ten, by re-organizing the disbanded Justice League as well as establishing Watchtower as an entity" [AcaFan, 2011]. Nella stagione dieci, dopo aver messo in scena la sua stessa morte, "she was able to best the Suicide Squad and use them to save Clark, Oliver and the rest of the JLA from the clutches of the government. This was a woman who was active in her heroism, used her intelligence to outwit opponents such as the Suicide Squad whom the JLA failed to stop, and fought vibrantly for what was right". Iniziamo a notare, nelle parole della lettera di Margaret J.B. Bates quell'azione che è ispirata dall'universo narrativo, quella

---

<sup>88</sup> Il finale di 24, con Jack che si dà alla latitanza può diventare una chiamata alla seconda visione di episodi o segmenti d'universo che sono stati precedentemente amati. Il finale del Day 4, per esempio, molto simile a questo. O anche della prima in cui Jack perde il suo amore più caro

<sup>89</sup> "Legendary Woman and AllisonMackonline.com are just two of the many groups doing exceptional things to honor the character I helped to shape, mold, and grow. This has always been a flattering and exciting process for me".

sovrapposizione di mondi e quella completezza che ci ha fatto abbandonare le letture sui PW. Nel caso di Chloe Sullivan, inoltre, notiamo che non è semplicemente in atto quel *retrospective patterning* sulla fine della serie, ma è in atto anche un preciso senso di ribellione al finale teleologico e patriarcale, quello dell'ordine e del preciso rientro nel "tipo" (che abbiamo visto negli *happy end* cinematografici) Di solito il *retrospective patterning* attua come agente di rivisitazione dell'esperienza passata in caso di mancata chiusura, qui, gioca al contrario: abbiamo un finale d'atmosfera, non narrativo (che sembrerebbe la soluzione migliore) ma non compatibile con il canone del personaggio così come costruito sia dal canone che soprattutto dal *fanon*. Nei due episodi finali In "Fortune" (10.15), "She was going to have a double identity inspired by Clark, himself". Si presupponeva un "back for the finale"

We didn't see anything that reflected what Chloe Sullivan had been established as over the ten years of the series. She was there merely to be the maid of honor, promote the wedding we all knew was destined to happen at some point, and to disappear with little aplomb fifty minutes into the episode. While returning cast members like Rosenbaum, O'Toole and Schneider (who played a ghost no less) all had final one-on-one scenes with Welling, Mack was denied this. Chloe and her fans were denied final closure on the only relationship that had been presented onscreen for all ten years of the show's run. An eleven second hug and a "See you in the funny pages" quip was not sufficient, especially in a finale that dragged in the first hour and repeated plot points like Lionel making a deal with Darkseid. [...] The producers, for whatever reason and I suppose ratings, held out a steak for us and promised that the finale was about returning characters and that Chloe had something special just for her and a great moment to shine [AcaFan, 2011].

Il problema maggiore che si rivela è una sorta di storpiature della *continuity* dell'universo: Chloe nel finale legge un fumetto che racconta delle avventure di Superman a suo figlio. "Why would there even be a Smallville comic book in a universe with Superman in it? How does Clark even have a secret identity in a world with Smallville and DC Comics? Why does Lex have to have an erased memory if everyone can learn Clark's secret identity for the price of a comic?" Questo paradosso, questo sbaglio nella *ret-con* rappresenta un errore nella stessa *ret-con* del personaggio.

In ten years, over two hundred episodes, Chloe never once expressed the desire to become a mother, never once. Lois has. Lana has. Tess acted as a surrogate mother with Alexander/Conner Kent. Chloe Sullivan was one of the few female characters on the show never to express an interest in motherhood. She wanted and talked endless about her career—whether that be journalism, heroism, or both—and she was always shown as having severe abandonment issues because of her mother leaving her as a child. Of all the women of Smallville, frankly, Chloe's deep psychological issues make her least fit to even be one. But that's moot. She never once expressed the desire. The majority of her fans wanted her to be kickass reporter or kickass Watchtower or both. There wasn't a need to see her out there, seven years down the line, a spectator to the world of heroes she'd forged, reading bedtime stories. It doesn't match with the character created over a decade, nor does it match the character from the comics. In DC Comics, Chloe Sullivan was introduced as a well-decorated blogger out to investigate Luthorcorp, not a mother.

Il caso di Smallville, ci permette prima di tutto di enunciare i tre fattori che rendono una serie cult:

1. il canone e la mitologia costruita
2. l'atmosfera come spazio delle azioni, come motore
3. Il bilanciamento tra lato narrativo e lato d'atmosfera

E il fraintendimento della bibbia, una *ret-con* nell'ecosistema, innesca nel finale, un meccanismo di *retrospective-patterning* che però è da ritenere lecito. Qui

No one bothered to explain why the package she sent Lois came from Singapore, a place Chloe had never been to during the series and a place she'd never expressed an interest in living and one, frankly, that was pointedly as far from Clark, Lois, Superman and The Daily Planet as possible and fairly far off from The Star City Register and Oliver Queen as well. No one bothered to explain why after going through superhuman efforts to "free herself from her old identity, she settled for something lesser...a relationship" (10.14 "Masquerade") by being married to someone under her birth name. Note it is even unclear to whom she is married, Oliver or a nameless future beau. Writer Al Septien and director Greg Beeman have differed publicly on the child's parentage already. The producers didn't explain why, as pointed out in "Legion" (8.11), no one even knows Chloe's name or that she ever existed when she's using it here, when she's alive, and when she basically built Watchtower from the ground up as her baby and saved Clark, Oliver and the League a dozen times over [AcaFan, 2011].

Un'eroina ridotta ad un personaggio dimenticabile. I fan, dice Margaret Bates "deserved more". E' una sorta di contratto. Usa la parola contratto per far comprendere che pagando centinaia di dollari lungo dieci anni, per merchandising, per dvd abbiano dato alla produzione i *ratings* per sopravvivere, abbiano investito un decennio sull'universo di *Smallville* (su Chloe, su Clark, su Lex), e tutto quello che è stato restituito è che Chloe diventa una "dimenticabile casalinga in Asia con un finale scritto male e molto ambiguo dal momento che, ricordiamo è un personaggio inventato per la *Smallville* televisiva non presente nell'universo D.C Comics, solo dopo inserito. In D.C Comics, Chloe è una blogger che investiga sulla Luthor corporation e non è una madre". In questo punto emerge chiaramente il problema della compatibilità con il canone che restituisce la plausibilità delle storie, soprattutto nel finale. Questo tradimento che molti hanno rilevato, non è un tradimento perché vi è un problema di chiusura narrativa mancata (su base causale), ma proprio per un fraintendimento del concetto di canone e del concetto di *fanon*. La *continuity*, poi, è stata poi il fattore meno preso in considerazione. Craig Byrne, webmaster di KryptonSite e autore di cinque *companion book* su *Smallville* ha dato anche lui la sua versione; in questi ecosistemi narrativi, alla fine, c'è questo forte sentimento che il programma si avvii quasi da solo verso il finale, piuttosto che un network che faccia un finale per lui. Che cosa vuol dire? E' una chiave di lettura per i finali come di *Lost*, o il finale di *Smallville*; il finale in cui i protagonisti vengono rappresentati in dei momenti "piccoli" e non hanno a che fare con una stringa narrativa da completare, con delle azioni



da compiere, ma sono i cosiddetti finali “atmosfera”. Questi finali atmosfera, sono proprio in linea con l’idea che l’universo si chiuda da solo e che i network non debbano privilegiare nessuna strada ben precisa. Ma in tutto questo, rimane l’idea che il finale atmosfera - un finale assolutamente non narrativo - non deve comunque mostrare delle incompatibilità con il canone costruito negli anni. Conclude con una frase che può sembrare dozzinale ma una serie cult non finisce finché esiste nelle attenzioni dello spettatore: “If you wonder what happens to the characters after that final moment, they did their jobs.” Se ci si chiede che cosa capita al protagonista o ad un certo punto i protagonisti delle serie vengono anche utilizzati come metafore, aggettivazioni nella quotidianità intrisa di riferimenti alla pop-culture nella sua vastità, diventando una voce di Urban Dictionary, probabilmente gli sceneggiatori hanno fatto il loro lavoro. Il senso di *legacy* che si porta dietro una *cult series*, al di là della sua immediata percezione anche banalizzata, ma è l’entrare nei circuiti della quotidianità, delle referenze e dei riferimenti costanti. Il chiedersi, dunque, che cosa stiano facendo i personaggi, è sintomo di buona organizzazione ecosistemica (e.g., non si contano infatti i meme sulla base di “What Would Jesus Do”). Il discorso sul finale delle serie cult richiama dunque non è una questione di chiusura di *storyline*, ma una questione di atmosfera e compatibilità con il canone (la manipolazione del canone, senza una progettualità precisa, rischia di creare paradossi logico-temporali<sup>90</sup>). Quello che però interessa per la trattazione è comprendere come, l’idea di chiusura d’atmosfera, debba fronteggiare alcune particolari sfide. Queste sfide alla chiusura di un ecosistema narrativo, proprio perché poi possa esso continuare ad essere aperto (sia dai fan che dalla produzione), sono di diverso tipo:

1. sfide che riguardano la compatibilità
2. sfide che riguardano la legacy

Soprattutto per quel che riguarda la seconda, il finale rappresenta rappresenta solo l’esito ultimo (e a meno di casi di “tradimento”, non intacca il senso di *legacy*) poiché la permanenza si è costruita nelle stagioni precedenti. Per cui rimane la sfida sulla compatibilità. La questione dell’ultimo episodio cerca di essere un contenitore in cui si dà spazio ad alcune storyarc passate, ad una visione complessiva di personaggi e flashback e ripercorso dei vari momenti e delle azioni. In una serie come *Chuck*, la costruzione del desiderio di una vita normale era uno storyarc portante che è culminato nel finale; il finale in riva al mare, con i protagonisti liberi dalle loro preoccupazioni sulla loro vita come spie, è un finale che si mostra nella sua compatibilità in tutta la sua plausibilità. La compatibilità e la voglia di sintesi, creano comunque dei problemi. La compatibilità, infatti, soprattutto nel finale, deve entrare in dialettica con il

---

<sup>90</sup> Pensiamo anche alla decostruzione e il grande ridisegno della mitologia che *Fringe* ha costruito negli anni.

concetto di aspettativa. Il problema è che nel caso di *Smallville* si è disfatto un personaggio. Ovvero, le complesse ambizioni di carriera di Chloe sono state disfatte e il finale, nonostante sia un finale d'atmosfera, risulta posticcio dal momento che è incompatibile. Nel caso di *Smallville*, gli sceneggiatori volevano che Chloe fosse la prima persona a pronunciare la parola Superman e hanno costruito il personaggio perché aggiungesse un nuovo livello alla sua vita, ovvero diventare madre. Questa giustificazione ci fa comprendere, d'altra parte, come invece, l'idea di completezza del personaggio debba ricadere tutta all'interno delle dinamiche dell'ecosistema narrativo. Invece, la lettura del personaggio con l'idea della completezza di una sorta di costruzione teleologica patriarcale, potrebbe causare la caduta nell'implausibilità. La questione che ha messo in campo la fine di *Smallville* (con dichiarazioni dell'attrice che impersonava Chloe Sullivan, degli sceneggiatori, e dei fan) ci fa comprendere come il risultato di tutta questa discussione sia quello di riguardare e determinare quale sia lo scopo dell'universo finzionale. E' tempo di esaminare gli effetti e la natura dell'*entertainment* contemporaneo così complesso per capire che la costruzione di un universo narrativo va sempre tenuta in considerazione. La natura dell'*entertainment* diventa sempre più profonda e come risultato di questa discussione, lo stesso intrattenimento diventa uno strumento di evoluzione, piuttosto che un prodotto sottoposto al ciclo di comparsa/scomparsa tipico dei prodotti creativi.

Questa è la nostra risposta al che cosa accade a una fine di una serie. Ovvero, l'idea della compatibilità, strumento da usare sempre, deve essere in particolare usato nel momento di costruzione del finale rispettando sia il canone che il *fanon* (che si è costruito nel corso degli anni attraverso la fan-fiction). Il successivo inserimento di discorsi e l'inserimento della serie nelle maglie del discorso orale, bardico, acroamatico, costante ci fa capire come la rifunzionalizzazione che ha portato l'ecosistema è una rifunzionalizzazione che riguarda il passaggio da comparsa/scomparsa o regressione a evoluzione/permanenza e riuso. Questo passaggio inaugura dei cicli economici completamente diversi. Ci sono in questo tipo di idee, le opportunità di quello che noi chiamiamo ecosistema narrativo, serie televisiva, universo finzionale. Non è una questione di come o semplicemente terminare e finire una storia. Ragionare sul finale atmosfera ci permette di avere l'opportunità di creare nuovi modelli, per cambiare il modo in cui noi interagiamo con l'*entertainment* passando dal classico ciclo di vita apparizione/scomparsa a qualcosa di diverso (che era già stato anticipato da fenomeni di coda lunga). Ma qui siamo davanti ad una linea evolutiva fatta in una maniera diversa: linea evolutiva costante che nel momento della sua discesa, inaugura una serie di possibilità (sia lato grassroots che lato corporate, sia di produzione vera e propria sia di dialogo). Per quest'ultimo fattore, possiamo affermare che un contesto discorsivo nuovo e potenziato, emerge nelle nuvole di commento che

circondano i finali, un finale con virtù acroamatiche - che non solo *fa fare* qualcosa ma anche *fa dire* e impone una presa di posizione tra gli spettatori e i fan. Se immaginiamo il grafico dell'evoluzione della serie come una curva a campana, in cui la fase ascendente è quella della costruzione della mitologia e delle prime fasi di test della compatibilità da parte del canone, il picco, dilatato nella sua fruizione che dura per anni, è il *middle* significante, la curva discendente, quella in cui - nella teoria delle adozioni della moda - è la parte dedicata ai ritardatari, si complica e si riempie di fasi intermedie tutte contrassegnate da memoria, *legacy*, sfruttamento che aprono nuove categorie di prodotto. Quella che potrebbe essere intesa come la catabasi di un prodotto, nell'ingresso nella *software culture*, diventa una seconda anabasi, costellata di riprese, rimanipolazioni, riferimenti, ingressi in una rinnovata cultura acroamatica. Tuttavia, alla fine del ciclo di consumo, e simbioticamente collegati ai cambiamenti di organizzazione e tecnologia ci sono i cambiamenti nelle culture della tecnologia dei media che hanno già sfidato l'epistemologia stessa del testo ripetuto. L'introduzione delle tecnologie basate sulla scelta (vale a dire, "pull") come videogiochi, cavi e home video nei '70 ha avviato il graduale disfacimento del modello di flusso di distribuzione dei media. Il modello editoriale ha iniziato a superare quello del flusso, proprio come Miège aveva previsto, se non in termini di ricavi totali (ancora), ma certamente in termini di organizzazione generale della produzione culturale e del suo relativo consumo. La rapida ascesa di cofanetti in DVD nella logica del settore (ora in calo, ma fonte significativa di reddito), per esempio, indica come il punto di connessione della ripetizione si sta spostando dalla rete (o anche cavo) all'individuo *consumer* [Kompere 2005, 220-225]. Per quanto riguarda questa linea evolutiva che complica la tipica diade comparsa/scomparsa ci affidiamo al lavoro sulla sperimentazione e le serie nel design industriale. Nell'ambito del design industriale, il rapporto tra serie e fuori serie, induce a prospettare ulteriori allargamenti della nozione di produzione, inserendo sulla produzione standard, anche quel territorio fatto di sperimentazioni, pezzi unici, piccole serie, prototipi, vapoware. Altro fattore che Jenkins sottolinea e che è un punto molto interessante che tratteniamo è che lo shift da segnalare per chi costruisce questi mondi è il "deal with expectations". Lo stesso Jenkins, nel 2006, aveva formulato il paradigma della economia affettiva che aveva contribuito a rifunzionalizzare l'ingaggio con gli universi narrativi. Ora, al paradigma fondante e esplicativo dell'economia affettiva si aggiunge lo strato della "expectations economy". Il mix tra le due, fa sì che la costruzione della serie sia già la costruzione della sua stessa legacy. L'affrontare le aspettative, una sorta di tensione tra serie e fuori serie, uno spazio d'incubazione, è una questione di messa in frame delle connessioni canoniche da rispettare. Prendiamo il caso di *24*: nella sua costruzione assomiglia ad un universo più che ad un testo, ad un gioco più che ad una storia, organizza esperienze piuttosto che narrazioni e si avvale di un

allargamento della visione che coinvolge diversi luoghi contemporaneamente. Sin dall'esordio, *24*, ha rappresentato uno dei migliori tentativi per ripensare la narrazione seriale<sup>91</sup>, rivalutando la centralità delle forme di concatenazione tra singoli frammenti e rifocalizzando l'attenzione dello spettatore sulla dimensione temporale immersiva [Innocenti e Pescatore, 2008: 36], che nella sua continuità non è più il supporto ad una progressione illimitata né la forma di una ripetizione interminabile, ma la materia di un blocco spazio-temporale denso e compatto. *24*, la serie televisiva prodotta da Fox andata in onda dal 2001 al 2010, è caratterizzata da alcune peculiari modalità di creazione e fruizione. L'organizzazione della serie che si snoda attraverso una labilità dei confini del testo, un'espansione dell'idea di universo, una delocalizzazione e de-istituzionalizzazione della visione e un'idea di riappropriazione dei contenuti in modalità inedite, suggerisce un ripensamento sul rapporto che il concetto di lunga serialità e il concetto di fine intrattengono tra loro. Creata da Joel Surnow e Robert Cochran, ogni stagione, suddivisa in *24* puntate da 45 minuti l'una, 60' con gli spazi pubblicitari, racconta una serie di eventi, personaggio principale l'agente federale Jack Bauer (Kiefer Sutherland), che si svolgono in un solo giorno (da cui il titolo) con la formula del tempo reale scandita da un orologio digitale che appare sullo schermo quattro volte nel corso di una puntata in corrispondenza del blocco pubblicitario. *24* è un prodotto che ha in sé tutte le caratteristiche del cosiddetto *high concept* [Wyatt, 1994] che si caratterizza per una struttura modulare, che rende possibile la frammentazione del prodotto e la sua riproposizione in differenti contesti ludici o di intrattenimento. Inoltre, il sistema delle grandi conglomerate che dialogano tra loro per dare una risposta globale ed esauriente ad una domanda di entertainment divenuta matura ed estremamente differenziata, per esempio, ha fornito aggregazioni mirate allo sviluppo del prodotto; come l'accordo con Sony Computer Entertainments, impegnata nello sviluppo del videogioco ispirato alla serie, ovvero *24:The Game*, oppure l'accordo con I-Play e Digital Chocolate, Inc. per i mobile game (rispettivamente *I-Play 24:The Mobile Game*, Marzo 2006 e *24:Agent Down* nel dicembre 2006 e Digital Chocolate, Inc. *24:Special Ops* - Ottobre 2008 - *24:Jack Bauer* - febbraio 2010), con Vodafone per i mobisodes (*24:Conspiracy*), con Degree Man (e dunque con la multinazionale Unilever) e Garmin per i webisodes (rispettivamente *The Rookie* e *24:Dossier*) e sui siti dedicati per gli online game (*24:Countdown*, *Operation Instinct*, *Operation Hero*). *24* è dunque inteso come un media-franchise in cui dominano diverse logiche produttive, distributive e ricettive, dalla logica del *transmedia storytelling* alla logica dello spin-off (visto che sia i mobisodes che i webisodes *The Rookie* non confluiscono nella serie madre-matrice), dalla logica dell'impianto ludico

---

<sup>91</sup> Il lavoro su *24* è frutto di un articolo scritto per l'ebook *Previously On* : e-supplemento del magazine FRAME, Ottobre 2011.

alla logica dell'autosufficienza dei prodotti ancillari. In *The Art of Immersion* Frank Rose [2011] introducendo il concetto di deepmedia:

After century of linear storytelling we are witnessing the emergence of a new form of narrative that's native to the Internet. This is deepmedia: story that are not just entertaining but immersive. [...] stories becoming games, games are becoming stories [Rose 2011, 15]

È già all'interno della narrazione, dunque, che si attivano soglie e chiusure, diversi *mid-finale*, che riizzerano le vicende facendole ripartire. Come sostiene Genette: "Non c'è una distinzione teorica netta. Non si può terminare senza cominciare col continuare, e a forza di prolungare si finisce con il concludere" [1997, 206]. Alla continuazione prolettica (che sottostà al meccanismo delle stagioni) si affianca una continuazione ellittica, che colma una lacuna o un'ellissi centrale (*24:The Game*) e una continuazione paralettica, volta a colmare eventuali ellissi laterali (*24:Redemption*, il made-for-tv movie). La struttura stratificata dei finali e dei reboot ci conduce fuori da una logica dell'*hapax* e rende difficoltosa un'unica fine irripetibile: nel *24-verse* non compaiono grandi fratture ma piccoli e molteplici spegnimenti disseminati nell'universo. Un aspetto della *televisuality* che coinvolge la struttura tensiva riguarda la dilatazione narrativa e il modo in cui si organizzano i climax nelle trame; non un unico decisivo climax ma più climax disseminati lungo l'universo seriale che contribuiscono a complicare la struttura già prismatica del testo/universo e ci dicono qualcosa sul modo in cui una serie come *24*, una serie fatta di conclusioni orchestrate su diversi livelli, si rapporta al senso di fine/finale, conferendogli un forte carattere transitorio. Il non perseguimento di un unico punto di scioglimento e risoluzione dei conflitti, porta ad una moltiplicazione dei colpi di scena, dei momenti di svolta e di azzeramento temporanei. Tutto questo è anche dovuto all'ibridazione di genere [Mittel, 2006] da cui nasce la serie (action/spy/drama) e all'apparato iconografico a cui si riferisce, che ci inducono a pensare che la situazione di partenza sia destinata a subire un declassamento totale verso una situazione di rischio permanente. La calma apparente dei primi minuti della prima puntata articola scene in cui il tono domestico deve fare da cassa di risonanza agli eventi disperati che seguiranno. Durante la prima ora del *Day One*, per esempio, Jack e la moglie hanno un breve momento di intimità, subito disturbato dal litigio con la figlia adolescente. Le due donne saranno rapite e la moglie, nel *season finale*, morirà per mano della talpa. All'inizio del *Day Five*, Jack si nasconde in una fattoria. Ha un altro nome, una pacifica e noiosa vita. La stringa narrativa di *24* presenta, dunque, una strategia di costruzione molto forte e tipizzata; alla crisi inaugurale (primo gradino dell'escalation mortale del giorno), si affianca il tentativo di identificare il *villain* (che non è mai del tutto visibile), lo smascheramento della talpa e il cambio di potere (ad un certo

punto delle stagioni, la base operativa dell'Unità Antiterrorismo - CTU<sup>92</sup> - viene assorbita da un altro ente governativo – l'NSA o il Ministero della Difesa, vengono effettuati dei cambi al vertice come nel Day 4 o viene totalmente neutralizzata). Nell'ultima stagione, il Day 8, com'era già accaduto nella seconda, alla messa fuori gioco del bunker del CTU corrisponde un *reboot* dell'universo. Il finale di serie si conclude con Jack ricercato sia dal governo americano che da quello russo e dopo l'ultimo commosso saluto a Chloe O'Brian si prepara a sparire. Un finale atmosfera degno dello stato tipico del personaggio.

Cerchiamo di riassumere ora il discorso fatto alla fine della serie *Lost*. Il finale di *Lost*, può essere inteso come un finale atmosfera. In un'intervista al Guardian, il produttore J.J. Abrams afferma "he hasn't heard anybody come up with their own ideas for how *Lost* should have ended" [Anders, io9, 3-8-2011]. La varietà di insulti avuti alla fine di *Lost*, ci fa stilare una serie di possibilità raccolte da una serie di recensioni su blog, post, commenti che riguardano il finale. Addentriamoci nella lista di errori spesso "rinfacciati" alla serie e scopriamo che quanto essi siano errori di tipo logico.

1. una delle obiezioni più comuni è quella di una mancanza di spiegazione narrativa sul *Man in Black*. Alla fine della quinta stagione, noi sappiamo che è il fuoco nero, che ha impersonato il padre di Jack e Locke, che ha portato fuori strada Ben e poi corrotto Gli Altri. Ed ha anche ucciso Jesus/Jacob. Una delle obiezioni è la mancanza di approfondimento su questo personaggio centrale. L'obiezione comune è che la stagione non alza la posta in gioco. Spesso viene fatto il paragone su come la sesta stagione, per alzare la posta, sarebbe dovuta essere simile al settimo libro di *Harry Potter*, [Anders, io9, 23-05-10]. Il libro di Harry Potter mostra cosa accade nel momento in cui Voldemort vince, una distopia terrificante. Invece uno dei difetti che Anders rintraccia è il non concedersi altri livelli.
2. la seconda obiezione ricorrente è: alzare la posta. L'idea della distruzione dell'isola nell'episodio "The End" rende l'idea di un'intensità molto bassa. L'episodio, infatti, viene visto come un episodio normale, un episodio "filler" (tranne che nella parte dell'epilogo con pathos finale) che poteva essere posizionato in qualsiasi altro punto della storia ("there are a lot of people walking from one end of the Island to the other, and then back, while talking about mysterious stuff that's going to happen") [Anders, io9, 2011]. E' un finale che non punta da nessuna parte, che non ha fretta, anche nel senso della risoluzione atmosferica. Non ha un senso della risposta, che ribadiamo non è un problema narrativo o di alzare la posta a livello narrativo. L'alzare la posta,

---

<sup>92</sup> Vero e proprio personaggio della narrazione, questo luogo liquido e intelligente è stato spesso sotto attacco e il suo attacco corrisponde quasi sempre ad un finale interno.

significa che bisogna avere, soprattutto nel finale, un senso della scala (importante non solo a livello di formato). Ovvero, se nella tipica composizione di *Lost*, l'affastellamento di eventi, l'intrecciarsi di *storyarc* è stata una costante, il senso della scala e il senso dell'evento (che fa passare l'episodio da *chronos* a *kairos*) deve esserne consapevole. questo ci conduce alla terza obiezione.

3. il mantra di *Lost*, "Live together, die alone", è qui contraddetto. Anche questo ci conduce a un'altra obiezione
4. Nella costruzione dell'universo una delle questioni più importanti è la crescita del personaggio. Cosa ha imparato Jack Shephard lungo sei stagioni? Non compie il canonico *hero's journey*. Nella prima stagione, egli si pone come la figura che aiuta i sopravvissuti, che fa i discorsi ispirati, ma poi deraglia (soprattutto nella stagione 4). In questo caso una delle grandi contraddizioni che vengono messe in luce da una serie di articoli, forum è che non è interessante la risoluzione narrativa (con informazioni) sulla Dharma Initiative<sup>93</sup>, ma invece sarebbe stato interessante dare una fine al percorso di eroe di Jack, così come, per esempio, anche se in un senso anti-eroico, succede in *24*.
5. la quinta obiezione è intitolata "go for the poetry" ci permette di sviluppare un'altra comune obiezione che espande la quarta, ovvero "It's not about answers, it's about closure". Spesso il climax non è narrativo, è appunto un "emotional pay-off", che sposta la storia nell'alveo dell'evento, e puntellando il passaggio dal *chronos* al *kairos*. Nel "go for the poetry", ovvero il finale atmosfera, è presente però molta pacatezza. Visto che una chiave di composizione di questo universo è stata sempre la costanza nell'alzare la posta e un giocare con l'idea di scala, il disattendere questo a livello d'atmosfera è una mancanza di progettualità e di compatibilità.

Queste sono le obiezioni più comuni, ma da questa ultima obiezione possiamo invece trarre la vera forza del finale che fa passare l'intero universo narrativo da *chronos* a *kairos* giocando comunque un un anti-climax di *pathos*. Il finale atmosfera permette una distensione e un momento di alto pathos emozionale che lascia aperta la possibilità di entrare in quella sorta di nuova anabasi industriale per quanto riguarda la rimanipolazione e l'ingresso nei circuiti della riappropriazione e della memoria dello spettatore.

Ricordiamo, inoltre, altri studi sulla fine di *Lost* che hanno portato delle letture interessanti. Tra i più importanti, *Lost, The Prisoner, and the End of the Story* di Joanne Morreale [2010] in cui si attua un paragone tra la serie *The Prisoner* e *Lost*. La studiosa rintraccia in *The Prisoner*, una struttura

---

<sup>93</sup> Per capire cosa è accaduto, un epilogo esplicativo si è dovuto attendere "The New Man in Charge" "the epilogue of ABC's serial drama television series *Lost*. It was written by Melinda Hsu Taylor, Graham Roland and Jim Galasso, and directed by Paul Edwards. The epilogue was released on August 24, 2010 on both the Complete Sixth Season DVD and the Complete Collection boxset" [Wikipedia].

ricorsiva che suggerisce sempre pessimismo, invece nel caso di *Lost* si intravede la costruzione di una nuova narrativa che riesce perfettamente a unire la risoluzione narrativa costante di piccoli story-arc mantenendo una più ampia ambiguità nel suo finale stesso. Questo ci permette di comprendere, come per la costruzione di una cult series, la progettualità della mitologia può permettersi questa doppia costante dialettica tra la risoluzione a livello locale (piani narrativi per andare avanti) ma un'ambiguità più corposa a livello atmosferico. Questo è possibile grazie alla progettualità del canone, alla bibbia transmediali (affrontate nel terzo capitolo) e permette anche di comprendere come il passaggio da una ricorsività pessimistica, senza via d'uscita, come *The Prisoner*, ad una ricorsività fatta di chiusure e ambiguità sia fondante per la costruzione dell'evento e l'inserimento in quel regime di temporalità diversa, fatta di occasione e ricordo, che è il *kairos*. Inoltre, l'ambiguità è una forza per la complessificazione del momento della curva discendente, quella che potrebbe sembrare "una sorta di catabasi" che però non si rivela tale.

Jason Mittell [2008], inoltre, sosteneva che il piacere in molte delle serie è quello della "game strategy", risoluzione di un mistero per la comprensione della cronologia o degli eventi. La game strategy è solo una parte, secondo Mittell, in *Lost*, quello che opera veramente è anche la cosiddetta "operational aesthetic". "operational aesthetic" è il modo di ingaggio con il "come" dell'universo narrativo, non con il "che cosa" e il "quando". L'"operational aesthetic", ha certamente un aspetto di "game" al suo interno, ma il piacere primario, non riguarda più la risoluzione di un nesso, ma riguarda la speculazione sulle relazioni tra i personaggi e in generale, sull'impostazione dell'universo nel suo insieme. Questo approccio speculativo proviene, secondo Jason Mittell e Staiger [2012], da un allargamento del genere della *science-fiction* in generi limitrofi e non.

### *Stunting*

Spesso usato nei *mid-season finale*, nel broadcasting, lo *stunting* è un termine che indica che un network- improvvisamente - inizia a programmare qualcosa che sembra poco in linea con la sua programmazione tipica. Per estensione, con *stunting* si indicano tutti i casi "evento", come i crossover tra serie o i crossover tra network.

Caldwell, per esempio, considera lo *stunting* una delle modifiche formali che l'universo narrativo subisce a partire da eventi esterni. Lo *stunting*, che Caldwell riscontra per lo più durante i periodi "sweeps", è dunque una perturbazione esterna che si riverbera sulla modalità di costruzione della storia (e spesso adotta alcuni dei tropi finali che stiamo vedendo e che vedremo in seguito) che si perde nella visione "binge".

Per molti spettatori, le settimane di raccolta "sweep weeks" sono ora parte riconoscibile della programmazione trimestrale di rete. In settimane scelte nel mese di novembre, febbraio e maggio, le reti stabiliscono le tariffe pubblicitarie per i mesi a venire in base ai rating Nielsen calcolati durante lo



*sweep*. Concetto che spiega il modo consensuale in cui le società accettano di razionalizzare sia i loro rendimenti economici e le regole di base per la concorrenza, ma non riesce a spiegare i complicati processi estetici che gli “sweep” inevitabilmente mettono in moto. Uno di questi processi che mettono in moto è lo *stunting* (le “acrobazie”). Chiamati così da critici e reti, gli episodi *stunting* sono episodi speciali della serie fatti per attirare un pubblico più alto del loro solito rappresentante in modo che i *rating* si innalzino (“spike”). L'effetto sortito da questi picchi è le tariffe sono fissate a un livello artificialmente elevato. Lo “spiking” sarebbe tecnicamente vietato (perché raggira la premessa di quel “level ground” essenziale per una precisa analisi dei voti tra i concorrenti), ma nessuno, compreso la società Nielsen, è disposto o in grado di spiegare come gli *stunting* narrativi e stilistici compromettano la razionalità del sistema. Secondo Caldwell, una gamma di *stunting*<sup>94</sup> contribuisce al corretto funzionamento per la produzione di prodotti creativi. Questa sospensione dell'avanzamento dei normali *story-arc* per lo *stunting* è una pratica che rivela ancora la centralità della televisione nel sistema dell'intrattenimento seriale. E rivela il costante passaggio da *tempo* a *evento* di cui ci siamo prima occupati in termini non economici. Il *making-of stunt genre* rompe completamente con l'obbligo di proteggere l'integrità diegetica dello show (sia fiction o *docu-stunt*). Prendendo parte del mondo narrativo e rielaborandolo, lo studio, in effetti, fa quello che Henry Jenkins potrebbe chiamare “bracconaggio” e “filking”, termini usati per descrivere la decostruzione e il rifacimento di uno show da parte dei fan (ma fatto, in questo caso dalla produzione). I generi *stunt* che funzionano meglio sono quelli che lavorano a livello cross-platform o cross-media [63].

Ma cosa fanno esattamente questi generi?

Questi generi lavorano per fare due cose: in primo luogo, permettono alla produzione di risaltare nella programmazione. In secondo luogo, gli *stunt* consentono ai membri del pubblico e della produzione di articolare, rivedere e ri-articolare le relazioni cross-industriali. Nell'era post-network, che definisce la televisione nell'era del digitale, rimanere immerso all'interno della diegesi di una serie non è più possibile; l'ibridismo formale dato da *stunting* cross-channel è diventato ancora più cruciale per le reti con una quota di mercato inferiore.

#### *Livello micro narrativo*

Per capire però come nelle zone conclusive le due diverse concezioni di testo e universo vengono in contatto, analizziamo velocemente l'allestimento dei diversi series finale. L'assemblaggio dei tropi, il design dei diversi kit di situazioni creano delle diverse esperienze di fruizione e

---

<sup>94</sup> Egli riscontra, tra gli “stunt genres”: “the masquerade, the production stunt, the docu-stunt, the special “making-of” stunt, the migrating “cross-genre” guest-star stunt, and the cross-network or cross-media stunt” [Caldwell 2004, 58-62].

l'allestimento della fine sul versante del testo, ricade sulla fruizione dell'universo.

Il sito TvTropes.org che fa un lavoro eccellente in accumulo dati e organizzazione tassonomica, raccoglie le forme standard maggiormente ricorrenti [TvTropes/StockSeriesFinale]. Esse sono forme ricorrenti, soprattutto quando la serie si avvia ad una conclusione dopo anni e la fine è annunciata con largo anticipo. Riportiamo qui le più note e successivamente ci occupiamo di figure proteiformi che ricorrono soprattutto nei *season finale*.

Death: The main character(s) die.

Bolivian Army Ending: Like Death, but with specifics left to the viewer's imagination.

Last Minute Hookup: The two Will They or Won't They? characters finally get together.

Villain Death: The main antagonist dies.

Birth: Some long-running couple gives birth to their first child.

Back to Normal: In a supernatural show, the main character is robbed of their supernatural abilities/technologies/friends and goes back to living a normal life.

Distant Finale: The show flashes forward into the future to show everyone where the cast ended up.

Graduation: Most likely to occur if the series features kids or teenagers. Here We Go

Again: The series ends on a middle note, referencing something from one of the earliest episodes and showing that Nothing Really Changed after all.

Moving: The cast or the principal stars move away from their City of Adventure.

Walk Into the Sunset: Nothing really changes, it's implied the characters will remain in their situation for the rest of their lives - used in shows with heroes who Walk The Earth, usually.

Wedding - The main couple or a pair of supporting characters are married off.

"Where Are They Now?" Epilogue: Sometimes used in conjunction with other ending tropes; what happens to the characters in the future is summarized either in a captioned statement or a voiceover narration, usually on a person-by-person basis.

[TvTropes.org/EndingTropes]

### *Cliffhanger*

La prima categoria di cui ci vogliamo occupare è quella del *cliffhanger*, costruzione che per quanto riguarda la serialità televisiva ha conosciuto una moltiplicazione lungo tutti i segmenti di cui è composta una serie (cliffhanger alla fine dell'episodio, cliffhanger alla fine della stagione e così via). Una serie come *Alias* era contraddistinta da *commercial cliffhanger* (in corrispondenza del primo blocco pubblicitario, una pratica che deriva dai quiz e dai talent show) o dal cliffhanger prima dell'intro. Entrambi, nel caso di *Alias*, contraddistinti da una fallacia e da un'ingannevolezza di informazioni. In *24* il cliffhanger nella sua valenza di acceleratore della tensione si innalza a strumento compositivo non solo della stagione, ma del singolo episodio, che vedeva susseguirsi una serie di picchi emotivi e momenti di suspense. Da una parte, il cliffhanger si è evoluto sino a diventare il basso continuo della forma seriale televisiva fatta di costanti picchi e rilassamenti. (nel Day 4 di *24* abbiamo i seguenti picchi narrativi: l'assassinio del

Presidente, con esplosione dell'Air Force One in volo, il ricorso da parte dei terroristi all'uso di una bomba ad impulsi elettromagnetici che riduce un quartiere intero all'oscurità e innesca scene di guerriglia urbana).

Ora ci occupiamo di quei finali di stagione, che utilizzano il cliffhanger per prefigurato un cambiamento sostanziale di alcuni cardini dell'universo finzionale. Sono i casi in cui, nella stesura costante di picco, caduta, cliffhanger e ricompensa alla tensione subita, i cliffhanger hanno poi dato vita ad un ribaltamento vero e proprio e hanno ricompensato al massimo lo spettatore che ha dovuto aspettare dei mesi (nel caso di visione normale) per capire che cosa sarebbe accaduto [Anders, io9, 19-05-12]. Questi di cui ci occupiamo ora sono dei cliffhanger che non solo hanno ribaltato alcuni degli *storyarc* principali, ma hanno dato vita a nuove linee narrative.

Nel caso di *Battlestar Galactica*, il secondo season finale "Lay Down Your Burdens, Part 2" (Missione 2 Alpha (seconda parte) è ben diverso dagli altri episodi con cliffhanger della serie che spesso non erano progettati per la rivoluzione degli *storyarc*; in questo, l'attesa di diversi mesi, dopo aver visto membri dell'ex equipaggio del *Galactica* che guardano i centurioni cyloni che marciano su New Caprica, ha portato alla scoperta (nel primo della terza stagione) del modo in cui la nuova colonia nella New Caprica è stata effettuata. Il caso di *Fringe*, "Over There, Part 2" (season finale seconda stagione) si presenta come un "payoff cliffhanger" che ri-orienta alcune delle narrazioni successive: l'Olivia alternativa si è infiltrata nel nostro universo. Walter e Olivia devono recuperare Peter dall'universo alternativo (Other Side). L'episodio si conclude mostrando la "nostra" Olivia rinchiusa in un centro di detenzione militare. Walter alternativo le fa visita, ma non dice una parola, e la lascia nell'oscurità della cella d'isolamento. Quando ricomincia la stagione 3, lo scambio di Olivia ha fatto sì che accadessero degli episodi interessanti in cui capiamo la vera ragione la vera ragione per cui Walternate ha scelto di scambiare Olivia. Nel caso di "No Rest for the Wicked" (mid-season finale) di *Supernatural*, Dean potrebbe essere spedito all'inferno, come risultato del patto per fare ritornare Sam dal regno dei morti. Purtroppo le sorti del conflitto non sono quelle sperate e anche se Sam riesce a respingere l'attacco del demone, non può evitare che suo fratello venga dilaniato sotto i suoi occhi. Il primo episodio della 4 stagione, infatti, in linea con i riferimenti biblici ed evangelici si intitola "Lazarus Rising" e inaugura una serie di storyline apocalittiche. Nell'episodio "As I Lay Dying", season finale di *The Vampire Diaries*, Damon viene morso da un lupo mannaro. Il tentativo di salvarlo fa stringere una serie di compromessi che si ripercuoteranno lungo tutta la stagione successiva. Il finale della seconda stagione di *Sons of Anarchy* ("Na Trioblóidí"), si chiude con il cliffhanger sul rapimento del figlio di Jax Teller, Abel, da parte di un alleato irlandese. Questo cliffhanger, che arriva dopo una serie di red harrings e depistaggi, fa sì che l'intera terza stagione sia dedicata al suo recupero; da questo cliffhanger si generano tutte le nuove storyline. Così come, nella stessa serie, il finale della 4 stagione ("To Be" - Part II) in cui gli

uomini del violento cartello di Galindo si rilevano agenti della Cia e questa rivelazione imposta molti dei piani della sesta stagione, facendo implodere una volta per tutto lo storyarc del personaggio di Jax Teller e la sua voglia di fuga. Il cliffhanger della prima stagione di *Lost* "Exodus: part II", con la scoperta finale della botola, porta tutta la stagione successiva a ruotare intorno a questa apertura di storyline - che è un percorso ovvio e naturale nella struttura di un ecosistema complesso, ma quello che vogliamo sottolineare è come l'introduzione di un nuovo *story arc* o di una nuova "parte" di mondo, avvenga sempre negli episodi finali e si strutturi sulla la sospensione fornita dal cliffhanger. Quello che abbiamo velocemente visto, è un elenco volutamente parziale di cliffhanger che non solo sono usati come motori, acceleranti e movimentatori narrativi, ma hanno dato proprio al cliffhanger il potere di aprire nuove storyline e porsi come un elemento narrativo e di creazione del canone forte. Per quanto riguarda i cliffhanger, più in generale, come movimentatori narrativi, senza questo alto livello di *payoff* ricordiamo (oltre al primo, cronologicamente parlando, "Who shot J.R?" del 1980) *Alias* che ha costruito la sua struttura narrativa e il suo ritmo su quest'alternanza, *24* ha usato il cliffhanger anche a metà episodio, innalzandolo a principio cardine e anche sovvertendolo e svuotandolo. Il cliffhanger può essere anche una scatola vuota, un *cop-out*. Testimoniando, anche nelle serie a formazione ecosistemica, una centralità ancora forte dell'episodio televisivo rispetto alle altre estensioni. Prendiamo il finale della seconda stagione di *24* ("7:00 a.m.-8:00 a.m.") in cui presidente Palmer è vittima di un tentato omicidio: il primo episodio della terza stagione (1:00 p.m.-2:00 p.m.) inizia tre anni dopo il cliffhanger, poiché la sua risoluzione è avvenuta nel videogioco. Ricordiamo anche il finale della prima stagione di *Person of Interest* (2012-), in cui Finch viene rapito da Boot e Reese chiede alla Macchina di aiutarlo, la macchina risponde e l'episodio si chiude. Le serie che fanno più uso del cliffhanger come dispensatore di informazioni e strumenti di ricomposizione e/o disfacimento dell'universo sono anche le serie del franchise *CSI*. Nel finale della quarta stagione di *Csi:New York* ("Hostage"), Mac è rapito da un killer, nel finale della quinta stagione ("Pay Up"), il team viene coinvolto in una sparatoria e fino alla premiere della sesta non si conoscono né i danni né le vittime. Nel finale della sesta stagione, ("Vacation Getaway") Shane Casey (il *supervillain*) fa irruzione nell'appartamento di Danny e Lindsay e punta una pistola alla loro figlia.

Ma spesso il cliffhanger è mixato con altri tipi di costruzione narrativa.

In *Csi: Crime Scene Investigation*, (ma anche *Grey's Anatomy*) il cliffhanger è sempre modulato su un personaggio del team dei protagonisti, in pericolo di vita, diventando così un momento tra la suspense e il finale emotivo.

Nel finale della settima di *Csi: Crime Scene Investigation*, "Living Doll (1)" Sara Sidle è intrappolata sotto una macchina nel mezzo del deserto durante una tempesta. L'ottava ("For Gedda") si conclude con uno sparo che colpisce il membro del team Warrick Brown. La stagione dieci si

conclude con Ray Langston pugnalato e lo sparo a Nick. La stagione 11 finisce con un "what if?": cosa sarebbe accaduto a Ray se avesse sparato ad Haskell? In 24, nel finale del *Day 5*, Jack viene rapito e messo un cargo con destinazione prigione cinese (quella che aveva evitato alla fine del Day 4). In *Supernatural* è mixato con i colpi di scena e il cliffhanger opera da rigenerante degli storyarc.

La categoria del *commercial break cliffhanger*, quella che abbiamo nominato prima per *Alias*, riguarda tutti i picchi d'azione posizionati prima del blocco pubblicitario. Questo ci fa capire come la suspense all'interno dell'episodio sia costellata da questo tipo di schema e impostazione. Questo schema del *commercial cliffhanger* si perde nella visione in *streaming*, o in DVR, questo però fa capire come sia importante l'impostazione degli slot pubblicitari per la prima messa in onda. Un caso interessante è il sovvertimento del *commercial break cliffhanger* operato da 24. Il tempo reale dello show non consentiva di raggiungere picchi di tensione in prossimità del break perché la storyline di 24 andava avanti anche durante i minuti di pubblicità. Per questa ragione, nei blocchi in multiscreen che comparivano poco prima dello stacco comparivano scene di raccordo, transiti, trasporto, passaggio (protagonisti che raggiungevano luoghi) sovvertendo così completamente la classica struttura del commercial breaks cliffhanger.

Nei cliffhanger del *Doctor Who* [Anders, io9, 31.08.10], linfa vitale della serie, ne abbiamo uno ogni fine episodio (e nei primi periodi della serie ogni episodio che finiva con un cliffhanger includeva in esso altri micro-cliffhanger delle altre storie che si aprivano nell'episodio). Come abbiamo sottolineato, i cliffhanger migliori sono quelli che cambiano completamente le carte in tavola, che rivelano qualcosa di terribile, qualcosa sia l'esito non riporterà lo status quo ma si avrà un nuovo ordine. I cliffhanger disseminati e non costruiti come cambiamenti globali e rifunzionalizzazioni dell'universo in base all'azione sono considerati sintomo di una compatibilità con il canone bassa. Alcuni tra cliffhanger più famosi del *Doctor Who* sono:

*Bad Wolf* (1x12) Il Dottore si sveglia nell'anno 200.000 nella casa del Grande Fratello, mentre Rose si sveglia nel bel mezzo di una puntata di *The Weakest Link*. Anche con l'aiuto del capitano Jack, i tre si scoprono su Satellite 5, ora controllato dai nemici del dottore: i Dalek.

*The Parting of the Ways* (season finale): con il destino dell'universo in gioco, mentre la flotta dei Dalek incomincia l'invasione della Terra, il Dottore deve fare di tutto per salvare l'umanità. Rose, nel disperato tentativo di aiutarlo, assorbe il vortice del tempo che risiede nel Tardis riuscendo così ad emanare un'energia spaventosa che spazza via tutti i Dalek e riporta in vita Jack. Ma, avendo assorbito il vortice, Rose si sta inconsapevolmente uccidendo. *Army of Ghost* e *Doomsday* (2x12; 2x13) I Dalek hanno portato sulla Terra l'Arca della Genesi che una volta aperta ha liberato migliaia di Dalek tenuti prigionieri. Scoppia così una guerra fra i cyber-uomini ed i Dalek che ha come campo di battaglia proprio il pianeta Terra. Il Dottore,

Rose, Jackie e Mickey stanno combattendo fra due fazioni. Il Dottore ha trovato un modo per liberare la Terra da entrambi gli oppressori e per farlo ha in mente di aprire la breccia e fare così in modo che tutti coloro che provengono proprio da essa o che l'hanno attraversata vengano attirati al suo interno, per poi richiudere definitivamente l'apertura. L'unico inconveniente è che, essendo stati nella realtà parallela, anche il Dottore, Rose e Mickey saranno attirati nella breccia. Così, insieme al "padre alternativo" di Rose, Peter, tutti escogitano di teletrasportarsi nella realtà alternativa e sfuggire così al risucchio della breccia. Jackie, Rose e Mickey acconsentono, ma il Dottore deve rimanere lì per aprire la breccia e così anche Rose decide di rimanere. Peter, Jackie e Mickey tornano nel mondo parallelo, mentre il Dottore e Rose aprono la breccia. Milioni di Dalek e di cyber-uomini vengono violentemente risucchiati nel vuoto tra le dimensioni [Whopedia/Doomsday]. In "Utopia" (3x11), Il Dottore e Martha, dopo aver ricaricato il Tardis dalla fessura a Cardiff, cercano di ripartire ma il capitano Jack Harkness, reso immortale da Rose in "Padroni dell'universo", si aggrappa al Tardis. Nel tentativo di liberarsene, il Tardis si spinge ai limiti del tempo dell'universo, nell'anno cento trilioni su un remoto pianeta dal quale gli ultimi umani cercano di fuggire per raggiungere Utopia. Qui, il Dottore si trova a collaborare con il dottor Yana per permettere al razzo che dovrebbe trasportare gli umani di decollare. Ma il dottor Yana non è chi dice di essere e aprendo quello che sembra essere un comune orologio da taschino, uguale a quello del Dottore, si rivelerà essere un suo nemico mortale, il Maestro, un altro Signore del Tempo rifugiatosi in forma umana agli estremi del tempo, che si impossessa del Tardis e rigenerandosi fugge via tornando sulla Terra ai nostri giorni, lasciando il Dottore e gli altri in balia dei mangiatori di uomini abitanti il pianeta [Whopedia]

Come abbiamo detto per *Lost*, il senso della scala faceva comprendere come ogni volta era necessario alzare la posta in gioco e creare una rifunzionalizzazione molto complessa. Il cliffhanger migliore è quello che fornisce l'ossatura per una stagione successiva che dipenderà da esso. Invece il *commercial cliffhanger*, e altri tipi di cliffhanger con colpo di scena, si comportano più come delle anticipazioni di cambiamento o forzature del ritmo di una narrazione costruita sul picco. Probabilmente per questi casi è presente una poco pertinente ricorso al termine cliffhanger quando in realtà ci si riferisce al tessuto stesso della trama. In *Doctor Who*, inoltre, si gioca con il tropo e spesso si allestiscono cliffhanger "letterali", con il Dottore che rischia la vita pendendo da burroni. "Dragon Fire", "The Stone of Bloods", "Genesis of The Dalek").

Terminiamo qui la composizione sul cliffhanger, anche perché come vedremo, nelle categorie successive, vi è una percentuale di cliffhanger.

### *Twist*

Nella categoria Twist Ending, un'altra categoria che vogliamo esplorare a livello micro, abbiamo un ribaltamento della situazione. Essa si pone come

una categoria comprensiva che ha diverse caratteristiche, abbiamo l'universo alternativo all'interno dell'universo della serie, come la scoperta di diversi mondi in *Inception* o *Matrix*, o all'interno di questi, la fine che potrebbe rileggere l'intera storia, come *Inception*, *Shutter Island* o *Matrix*. La *twist ending*, il capovolgimento finale, è molto vicina come categoria a quella del *rebooting*. Ma se nelle fasi di cambiamento, *twist* e *reboot* possono assomigliarsi, è necessario comprendere che nel finale con colpo di scena, la narrazione prima condotta verso in punto, viene fatta sterzare bruscamente verso qualcosa di inatteso. Dopo questa manovra, quello che è stato costruito precedentemente svanisce. In una serie normale, infatti, è difficile trovare *twist ending*, poiché minare costantemente tutte le premesse e farlo anche programmaticamente rende il *twist* un contenitore vuoto e riconoscibile (un *dead horse trope*) [TvTropes/DeadHorse]. La prima stagione di *24*, si pone in *twist ending*: uno degli agenti si scopre essere, in realtà, il *villain* che uccide la moglie di Jack Bauer.

Esiste anche il caso in cui quella che sembrava essere una vittoria, risulta all'ultimo come ancora minacciata dal *villain*, che è stato solo apparentemente sconfitto. Per quanto riguarda una serie come Doctor Who *Genesis of the Daleks*, o il debutto del secondo Dottore, *The Power of the Daleks* [TvTropes/TwistEndings] in cui il TARDIS svanisce. Alla fine della sesta *The Trial of a Time Lord*, la vittoria del Dottore è solo temporanea e il villain riesce comunque a fuggire. La *twist ending*, inoltre, può essere una sorta di *Gainax Ending*<sup>95</sup>, un finale il cui senso è criptico, fallace, o un gancio per un sequel che non avverrà mai [TvTropes/GainaxEnding]. Di solito la *Gainax Ending* ha a che fare con il simbolismo. Il finale di *Lost*, che sembra un attrattore di tutti i tropi esistenti, presenta delle caratteristiche tipiche di finale simbolico e fortemente mistico/cryptico che ha bisogno di una serie di approfondimenti. Secondo TvTropes, se un finale ha bisogno di una estensiva ricerca *offscreen* che non appaga, ma complica esso è probabilmente una *GainaxEnding* mascherata da finale complesso. La fine di *Battlestar Galactica*, in cui centocinquanta mila anni dopo rispetto al tempo presente a New York City, gli scienziati sono riusciti a dare un volto all' Eva mitocondriale. Le proiezioni di Gaius Baltar e Caprica Sei camminano per strada, chiedendosi se i conflitti tra umani e robot siano davvero finiti per sempre e quali siano i piani di Dio al riguardo [Wikipedia/BattlestarGalactica]. Al suo interno, anche il *meta-twist*: nella terza stagione di *24*, ci si aspetta un *twist ending*, come la stretta di mano al Presidente Palmer nel finale della seconda stagione. Ma invece, Jack sale in macchina e si lascia andare in un pianto liberatorio. Il finale è su Jack, devastato dagli eventi della giornata. Era stato costretto a sparare e uccidere a sangue freddo Ryan Chappelle, il capo del CTU, sotto minaccia dei terroristi (l'episodio 18 si pone come un potente *colpo di scena* della stagione).

---

<sup>95</sup> Secondo TvTropes, "The Trope Namer is Studio Gainax, who became associated with this trope after the infamous ending of Neon Genesis Evangelion" [tvtropes/GainaxEnding]

Nonostante fosse un personaggio secondario, la morte di Chappelle, sotto ordine del Presidente, è considerata da molti spettatori come il momento più drammatico di *24* (un *twist emozionale*). Un ulteriore *twist* lo sia nella scena finale del *Day 6* che lo vede in piedi a guardare l'oceano (dopo quasi due anni di prigionia). *Lost*, noto per l'uso dei suoi flashback, nel finale della terza stagione rivela che quello che sembrava un flashback è in realtà un flashforward. Anche nell'apertura della sesta stagione, quello che sembra un flashback diverge dagli eventi attuali e ci regala il primo *flashsideway*. La stagione cinque, presenta una variazione interessante poiché ci si aspetta che la scena d'apertura sarà sull'isola invece, la scena iniziale è ambientata nel 1970 con Pierre Chang e Daniel Faraday e non si ha idea della natura della sequenza (se essa sia un flashback, un flashforward o un flashsideways). Anche il finale della prima stagione di *Game of Thrones*, quando il protagonista Ned Stark viene ucciso (per gli spettatori che non conoscevano la saga, la morte di un protagonista alla fine della prima stagione rappresenta un colpo di scena molto forte).

Un'altra *twist ending* è il finale della quarta stagione di *TrueBlood* in cui abbiamo i momenti di risoluzione per lo storyarc dell'Authority ma quando sembra avvicinarsi con fatica ad un finale, Debbie gelosa di Sookie si presenta a casa, spara a Tara. Sookie spara a Debbie e corre da Pam perché trasformi Tara in vampiro. Stesso procedimento nella quinta stagione in cui Bill uccide Salome, beve il sangue di Lilith esplose e si rigenera. Dopo i titoli di coda, è presente una scena extra della durata di circa 2 minuti ambientata all'intero dell'ascensore dell'Authority, che mostra quello che accade agli altri personaggi mentre Sookie ed Eric sono con Bill. La clip è stata resa disponibile a tutti gli spettatori che hanno visto l'episodio attraverso l'applicazione HBO Go su iPad e iPhone, solo successivamente è stata diffusa su YouTube [Wikipedia/TrueBlood]. Il Twist può essere anche completamente fine a se stesso, rivelando tutta l'artificiosità irritante di una figura usata e non calata all'interno di un processo informativo e di un Information Journey preciso. I cosiddetti "Shocking Swerve", ovvero "a kind of twist made just to have a twist" [TvTropes/ShockingSwerve] molto simili al "jumping the shark" che è mancata attenzione al canone. Nel season finale di *The Killing* due colpi di scena rivelano la loro completa inadeguatezza (arrivando dal nulla). Il finale della 5 stagione di *24*, invece, sembra essere un cliffhanger contaminato da una *shocking swerve ending*, dal momento che si scopre che uno dei villain e puppet master della stagione è il fratello del protagonista, Graem Bauer (mai apparso prima). "*24* is known for its HSN inducing twists and occasionally out-of-field subplots, but during season six, when it revealed that season five villain dubbed Bluetooth was suddenly Jack's brother, Graem Bauer, it threw off the fanbase to such baffling proportions that was never seen again. Even with the show's crazy logistics and fast paced events, this was a twist too far. And this is coming one season after an ex-



President got gunned down by a sniper and another President was involved in the terrorist plot..." [TvTropes/ShockingSverve].

### *Gran Finale*

Una serie arriva alla fine dopo un consistente sviluppo e decide di cambiare completamente gli assiomi di base che reggono l'universo. Il Gran Finale non lascerebbe spazio alla possibilità di riapertura, proprio perché risolve in diverse maniere il suo assetto. Il Gran Finale di solito è veramente finito e come riassumono su TvTropes "Go Watch Something Else". Questo tipo di finale non è usato sistematicamente nell'impostazione dell'*entertainment* americano (anche per il costante bisogno di lasciarsi una possibilità aperta, una possibilità di riapertura o di ripresa), ma per esempio le serie anime tendono ad avere un'unica lunga storia che si costruisce e che monta per poi arrivare ad un unico scontro finale, in climax. In questi casi, il Gran Finale, è l'unica strada per terminare lo show. Per quanto riguarda i casi di serie televisive, uno dei finali più citati è il finale di *Six Feet Under* ("Everyone's Waiting") un finale in cui Brenda riesce a dimenticare le sue paure e, Ruth trova un nuovo scopo nell'aiutare Brenda a crescere Maya a Willa, David e Keith fanno crescere la loro relazione, Federico lascia la Fisher Funeral Home, Claire si trasferisce a New York. In generale, l'intero cast è in grado di fare i conti con il proprio sé disfunzionale e trovare una parvenza di pace. Ma gli ultimi sei minuti del Gran Finale mostrano le morti di tutti i protagonisti. Ciò porta il finale di *Six Feet Under* ad essere uno dei più commoventi e pieni di pathos. La sua *downer ending* è un modo per far collassare l'intero universo e non lasciare possibilità di apertura. Il finale di *Fringe* si pone nella scia di altri show di fantascienza come *Lost* e *Battlestar Galactica*, in cui la sfida più grande risulta quella della costruzione di un universo che si percepisce come vivo e arriva a mancarci. Le immagini di Walter e Astrid, del sacrificio di quanti hanno dato la vita per arrivare a questo punto, di quel *I love you, dad* appena sussurrato da Peter, mostrano il lato più emotivo e d'atmosfera. *The West Wing* finisce nel giorno dell'insediamento di Santos e Jed Bartlet lascia l'ufficio non prima di aver firmato il perdono per Toby. Tutto il cast, sia presente che passato (rilevando un'altra tipica caratteristica che è quella della *reunion* di personaggi non più presenti per l'episodio finale). Quando è sull'Air Force One trova il fazzoletto da cocktail in cui c'è scritto Bartlet For America che ha fatto iniziare l'intero storyworld (rivelando una blanda struttura ad anello). Anche lo stesso *Lost* è considerato in questa maniera: c'è da notare a questo punto la proteiformità del finale di *Lost* (e della serie in generale) che riesce ad essere contemporaneamente in più categorie e prestarsi per declinazioni differenti. Inoltre, in questo finale ecumenico ed universale, la sua stratificazione accoglie anche un anello. Un anello che prende la prima immagine e la raddoppia (cambiandone la valenza) nell'ultimo fotogramma.

Nel caso della serie *Chuck (Chuck vs the Goodbye)*, il Team Bartowski compie la sua ultima missione per salvare Sarah e farle recuperare la sua memoria ma quando viene compiuta l'ultima missione, il Gran Finale ci mostra l'orizzonte futuro dei personaggi principali: Casey lascia Burbank e lascia il suo appartamento a Morgan e Alex, Jeff e Lester lasciano il Buy More per un contratto discografico, Ellie e Awesome si trasferiscono a Chicago e Subway compra il Buy More. La coppia principe della serie ha un finale in riva al mare in cui si scopre che i ricordi stanno tornando e lei si sta di nuovo innamorando di Chuck. Simile a questo il gran finale agrodolce di *Desperate Housewives (Finishing the Hat)* in cui le *desperate* si incontrano per un'ultima partita a poker, promettendosi di ritrovarsi un giorno per giocare di nuovo: promessa che, seppur formulata con le più sincere intenzioni, non potrà essere mantenuta perché le loro vite stanno per separarsi per sempre. Quattro settimane dopo Lynette e Tom si trasferiscono a New York dove lei dirigerà l'azienda di Katherine. Carlos aiuta Gabrielle a sviluppare un sito web, il Gabrielle's Closet, e dopo un anno si trasferiscono in California perché è diventato un programma televisivo. Bree e Trip si sposano e, dopo due anni, vanno a vivere nel Kentucky, dove Trip la convince a buttarsi in politica: Bree diventa la donna di punta del Partito Repubblicano e viene eletta nell'assemblea legislativa dello Stato. Tuttavia, la prima a lasciare Wisteria Lane è stata Susan e, dopo aver salutato Jennifer, la nuova inquilina di casa sua e averla rassicurata che nel quartiere di certo non si annoierà, fa un ultimo giro con la macchina: al suo passaggio la osservano tutti gli abitanti che sono morti in questi anni, da Mike fino a Mary Alice. In una sorta di parallelismo scambiato per anello, Jennifer vede arrivare il camion dei traslochi e si precipita a nascondere nella credenza una scatola contenente un nuovo e inquietante segreto. Identica la struttura di *Gossip Girl, New York, I Love You XOXO* che si conclude con un salto a 5 anni dopo (anche il finale di *Dawson's Creek* aveva una proiezione in avanti di 5 anni), in cui si vedono i protagonisti accorrere al matrimonio di Serena e Dan. Nate ha un aereo privato in quanto direttore dello *Spectator* e futuro candidato sindaco di New York, Blair e Chuck hanno avuto un bambino di nome Henry. Al matrimonio partecipano anche gli altri personaggi della serie.

Anche nel caso di *Sex and The City*, la dialettica tra aspettativa e compatibilità gioca un ruolo fondamentale. Entrambe giocate sulla chiara risoluzione e formazione della coppia, esse sono state nondimeno, in grado di fornire un alto tasso di atmosfera. *Sex and The City* era già, inoltre, prospettata verso il suo approdo cinematografico.

### *Reset*

Un'altra strategia di cui vogliamo parlare che evidenzia un modo particolare di raggruppamento, sviluppo e chiusura nel finale - a livello locale - che si riverbera sull'impostazione della narrativa ecosistemica è quella del *reset*. Esso non è un *rebooting*, ma è un momento in cui le storyline precedenti

sono quasi azzerate da un evento importante che cambia il modo di comportarsi dei protagonisti. E' un momento che disturba l'universo, è un momento di costruzione di una perturbazione molto forte indotta dalla sceneggiatura che mette a dura prova la resilienza dello stesso universo. Il *reset button*, così come è chiamato da TvTropes [TvtTropes/ResetButton] è una pratica molto comune nella televisione americana (e anglosassone per il caso del *Doctor Who*). Essa può comparire in diversi punti della narrazione, ma il tropo è notoriamente un tropo del finale. Nelle serie come *Fringe* o come *Doctor Who*, in cui i viaggi nel tempo e le distorsioni temporali sono comuni, il *reset* è sempre legato alla risoluzione di un paradosso temporale o legato alla complicazione di una alterità nella timeline. L'idea di *reset* non è da confondere con l'idea di Gran Finale che mina le impalcature primarie dell'universo. Il reset si può usare solo in presenza di un canone molto forte (e non solo in *series finale*). Quando un universo narrativo ha raggiunto uno status quo (è un ecosistema che si autoregola e che dimostra un'alta resilienza nei confronti di accadimenti esterni come una diminuzione degli ascolti, un'uscita di un personaggio), una messa in canone forte, si usa questo tropo per modellare in qualche maniera particolare un nuovo livello narrativo. Tutti questi tropi, inoltre, sono interessanti dal momento che, essendo posizionati alla fine (*season e series*), si pongono come climax ma il loro arrivo non giunge come unico e solo picco di tensione. Il climax che precede il *reset button* è un climax che subisce una costante anadiplosi, non diventando il momento finale (così come accade ai testi a detonazione finale, come alcuni *anime*). Il finale "resettato" rappresenta un momento di test del canone. Se nella tensione si è riusciti a concludere le varie storyline, ad avere una soluzione anche tra le relazioni tra i personaggi (i.e., avvicinamenti amorosi), il *villain* è stato sconfitto e la battaglia finale si è conclusa, non c'è il picco, si ha un finale anticlimax in cui non si riesce a costruire il gancio con la stagione successiva. Il tropo del *reset button ending* arriva negli ultimi minuti e arriva a sovvertire queste soluzioni che si sono appena raggiunte e si lasciano i protagonisti in un momento di stallo completo che può essere assorbito dalla continuity dell'ecosistema solo grazie alla sua alta resilienza (che come abbiamo visto si compone grazie a una attenta costruzione da parte dei TPTB di bibbia transmediale e mitologia e poi la conseguente costruzione del canone che però avviene anche dall'altro capo - ovvero dai fan). Per esempio, nel season finale *End of Days* di *Torchwood*, assistiamo, tramite un falso climax, ad una sovversione del tropo. Gli strani accadimenti che si stanno manifestando sono le conseguenze dell'accensione del "manipolatore del Tempo" che ha aperto la Fessura spazio-temporale, poi diventata instabile. Quelli del Torchwood decidono di riaprire la Fessura e riportano tutto alla normalità, ma liberano l'Abaddon, un demone che si ciba di vita umana con la propria ombra. Solo l'intervento di Jack riesce a distruggerlo, ma viene ucciso e un bacio di Gwen lo riporta in vita [Wikipedia]. Ognuno di questi tropi messi alla fine (dal *reset button*, al

*cliffhanger*) possono essere anche usati sovvertiti, svuotati, in carica negativa (esattamente come accade per l'anticlimax). Ancora di più, la sovversione del *reset*, mette in evidenza la costruzione del canone ecosistemico. Nel finale della terza stagione di *Doctor Who*, "Last of the Time Lords" Il Dottore scopre che il Tardis è stato modificato per evitare un paradosso, ossia che gli abitanti di Utopia possano uccidere e rimpiazzare i loro avi terrestri. Il Maestro imprigiona il Dottore e lo sottopone a due processi di invecchiamento. In questo caso il *reset*, porta ad una moltiplicazione dei paradossi temporali che lavorano sulla dispersione delle timeline. Un'esempio è *Father's Day* (1x8) in cui Il Dottore porta Rose nel giorno della morte del padre, ma quando lei lo salva crea un paradosso che danneggia il tempo e lo spazio. Come l'universo inizia a sfaldarsi, appaiono mostruose creature (i Reaper) che si nutrono di distorsioni temporali, cominciando a consumare la Terra.

Un altro esempio è il finale della quarta stagione *Journey's End*. Dopo essere stato colpito da un Dalek, il Dottore sta per rigenerarsi, ma blocca la rigenerazione trasferendola nella "mano" che porta con sé. Il TARDIS viene catturato dai Dalek che però riesce a fuggire solo con Donna all'interno che, toccando la "mano", genera un altro Decimo Dottore, ma umano. Il Dottore umano e Donna tornano sull'astronave dei Dalek e lui li distrugge. Dopo aver rimandato i 27 pianeti nei loro Sistemi Solari, il Dottore riporta tutti a casa lasciando il Dottore umano con Rose. Come abbiamo visto *Doctor Who* è forte delle costruzioni del suo canone e gioca con la sua costante alterazione, esasperando i paradossi e le fessure spazio temporali Einstein-Rosen. Nel finale di stagione della quinta stagione, *The Bing Bang*, il silenzio è calato sull'Universo. La Terra è l'unico pianeta rimasto. Il destino dell'Universo è nelle mani di una bambina (Amy Pond) che crede ancora nelle stelle e, indirizzata dal Dottore, apre la Pandorica, ma dentro trova Amy Pond adulta. L'universo e la Terra stanno collassando, ma il Dottore scopre che attraverso la Pandorica riuscirà a riportare all normalità l'universo e, scagliatala nell'unica stella che ancora brucia (il TARDIS in realtà) tutto torna alla normalità [Wikipedia/TheBingBang].

In tutti i *reset* di *Doctor Who* c'è un problema che riguarda la memoria. La memoria degli eventi resettati rimane in almeno un personaggio che si fa testimone e promotore del recupero (come in *The Big Bang*). La consolle del Tardis, inoltre, presenta un vero e proprio "Reset Button", azionato in "The Edge of Destruction," e solo in questo episodio poiché, dopo il suo avvio, il Dottore e Barbara vengono catapultati fino al Big Bang.

Per quanto riguarda altre serie, possiamo ricordare *Angel*, in cui il *reset* cancella gli eventi dell'episodio precedente *I Will Always Remember You* per salvare la vita di Buffy. Lo stesso *Buffy*, nell'episodio *Nightmares* della prima stagione, in cui gli incubi dei personaggi diventano veri ma sono cancellati alla fine dell'episodio.

*Smallville*, serie che ha spesso usato l'artificio dell'azzeramento, è forte della resilienza donatagli dalla contemporanea dipendenza da due universi

e da un conseguente doppio canone (fumettistico e televisivo) e ha messo spesso alla prova la potenzialità dell'azzeramento. Ogni episodio riesce a mettere in scena una sfumatura particolare di questo "potere" di costruzione (cancellazione della memoria, abbandono della città o morte). Nell'episodio *Reckoning* [WikiaSmallville] della quinta stagione (il centesimo), dopo averle finalmente rivelato il suo segreto portandola alla Fortezza della solitudine, Clark chiede a Lana di sposarlo e la ragazza accetta. La sera stessa, mentre Jonathan viene eletto senatore, Lana muore in un incidente stradale causato da Lex ubriaco. Clark supplica Jor-El di aiutarlo a salvare la ragazza e torna indietro nel tempo, ricordando però che una vita deve essere comunque sacrificata per riportare l'equilibrio. Infatti la tragedia è dietro l'angolo: in seguito ad un violento litigio con Lionel (che possiede una foto misteriosa), Jonathan Kent muore. La relazione tra Clark e Lana (a cui lui decide di non rivelare più niente per proteggerla) sembra interrompersi, a beneficio di Lex [Wikia/Smallville]. In *Battlestar Galactica*, anche l'inizio della terza stagione (*Occupation*) è un reset che si svolge su più momenti, cambiando molti punti della stagione precedente. Infatti, la terza serie ha inizio illustrando quanto sia dura la condizione di prigionieri. Dopo 132 giorni dallo sbarco dei cylon, i coloniali sopravvivono su New Caprica sotto il giogo degli invasori. Tigh (cieco ad un occhio cavatogli sotto tortura), Tyrol ed Anders sono i leader dei ribelli con l'ausilio di un appoggio anonimo dall'ufficio della presidenza (che si rivelerà essere il tenente Gaeta) mentre altri umani sono divenuti dei collaborazionisti, membri della cosiddetta "polizia provvisoria". Scorpion è tenuta prigioniera da una copia di Numero Due che vorrebbe farla diventare sua compagna devota ed innamorata [Wikia/BattlestarGalactica].

L'intera stagione si compone di momenti che devono gestire gli effetti collaterali (gli after effect) dell'arco della New Caprica. In *Heroes*, vol. Villains (primi tredici episodi della terza stagione) episodio "Villains", alcuni dei personaggi si riferiscono a Hiro come se fosse il "reset button" nella battaglia contro Arthur. Ma Arthur lo attacca prima e in seguito Hiro si ritrova mentalmente all'età di 10 anni e senza alcuna coscienza dei suoi poteri. Dopo essere sfuggiti ad Arthur grazie alla prontezza di Ando, i due si ritrovano teleportati in una sala di bowling. Ando tenta allora di far ricordare a Hiro ciò che è diventato. Lentamente, Hiro riacquisisce la padronanza dei suoi poteri, ma il suo spirito infantile prende il sopravvento e lo conduce a usarli per combinare scherzi ai clienti del bowling [Wikia/Heroes].

La premiere della terza stagione di *Chuck* gestisce un reset che intacca il core del canone della serie. La stessa quarta stagione, quando è Morgan il personaggio con *L'Intersect* è una messa alla prova di quanto possono durare gli effetti di un reset sul canone, prima di raggiungere di nuovo lo status quo. Ovvero, i reset migliori che sono quelli che non prevedono che l'ecosistema ritorni ad un punto precedente, poiché esso è costruito in una maniera che può tollerare una rifunzionalizzazione completa. Nel caso di *Chuck*, invece, il reset o il cliffhanger con colpo di scena con Morgan che

acquisisce l'Intersect è visto come un'interferenza all'interno della costruzione del canone e all'interno di una più ampia teleologia dell'universo di Chuck che riguarda il suo ruolo di protagonista che deve gestire questo "dono". In questo caso, il reset dimostra la sua "condizione posticcia", poiché si dimostra incompatibile con i cardini dell'universo. Il canone di Chuck (la sua bibbia e la sua mitologia) non hanno un alto livello di resilienza nel caso di reset che cambia il vero core della serie. Ma ci sono dei casi in cui il reset ha degli effetti per un lungo periodo, rivelando un'alta resilienza dell'ecosistema. Il *reset* è molto usato in *24* ma non riguarda tanto gli archi narrativi, ma è dato dalla distruzione di luoghi protagonisti delle serie che non esistendo più, espandono i loro effetti anche sulle progressioni narrative. Quando il CTU viene attaccato, i protagonisti devono lavorare in una condizione di crisi e tutti i vari cambiamenti, soprattutto ambientali, cercando di ritornare allo status quo. Riuscendo a superare tutte le modifiche genetiche della serie, *24* dimostra di avere un livello di resilienza molto alto. Come dicevamo, se il *reset* è una perturbazione e una distorsione temporale-ambientale all'interno di un universo, ci sono casi in cui la costruzione del canone lo assorbe e altri in cui lo rigetta. Se la struttura dell'universo è solida, la mutazione avverrà con successo e la riconfigurazione inaugurerà nuovi interessanti sviluppi. Se la struttura dell'universo è sì solida, ma la mutazione intacca un dogma, esso ne risente e preme per il ritorno allo *status quo* (gli episodi con Morgan-Intersect svelano proprio questo problema). Nella sua reversibilità il *reset* cerca di ritornare ad un punto precedente al *reset*, molto vicino allo status quo. Il *reset* dunque può essere

1. reversibile
2. irreversibile

E' meglio che sia reversibile qualora la costruzione della mitologia della serie non abbia una tale resilienza da sopportare una rifunzionalizzazione completa (*Chuck*). Può essere irreversibile quando la costruzione del canone e della mitologia sono talmente forti che possono tollerare qualsiasi cambiamento (*Battlestar Galactica*, *Doctor Who*, *Heroes*, *24*).

Il discorso sul ritorno allo status quo o ad un minuto prima del *reset* chiama in causa una sorta di idea corrotta di "ring composition". Come abbiamo visto con Mary Douglas [2007], la creazione di un vero anello riguarda una composizione pedimentale in cui dall'inizio si va verso la metà, la metà fa una svolta e poi si procede sugli stessi passi verso l'inizio. Questo tipo di costruzione crea una macro-cornice ad anello al cui interno si nasconde un otto piegato su se stesso. Nella costruzione delle serie, un tropo ricorrente è "il ritorno alla fonte". Nonostante non siano assimilabili *tout court* all'idea di *ring*, poiché questa idea si è tramandata con una serie di corruzioni, essa nel suo evocare circolarità, parallelismo e costruzione ridondante (per anadiplosi, epanadiplosi) risulta comunque molto importante per

l'ecosistema. Sono molte le serie che presentano delle versioni corrotte di *ring*, che appellandosi alla pervasività e riconoscibilità dell'anello, in realtà ne travisano alcuni punti (contribuendo, a nostro parere, a iniettare nuova linfa in un forma difficile e arcaica). Il retaggio degli anelli nelle narrazioni televisive presenta delle caratteristiche particolari; esso si innesta su una complessità, fatta di archi temporali e narrativi, per fungere da bandolo della matassa, da ipotetico bandolo da seguire in una costruzione labirintica. L'anello è come nascosto in altre forme e complicazioni.

Il finale di *Lost* presenta una sorta di anello, corrotto, spurio, ma che conserva un fascino arcaico e primitivo come tutti gli anelli sanno dare. La storyline di Bruce in *Chuck* finisce proprio come era iniziata: con il salto nella stanza dell'Intersect. Il series finale di *Alias*, con il suo ritorno al monte Subasio, si ricollega alla prima stagione e, proprio in linea con la struttura che traccia Mary Douglas individua il *latch*, sigillando la sua mitologia. Il *Doctor Who*, nell'episodio del ventesimo anniversario usa questo tipo di artificio. Si allontana dalla *ring composition* più classica per il suo essere un continuo disfare la tela del progresso narrativo, con espedienti che sono completamente nel regime del sogno o delle aperture su universi paralleli (come nel caso del *What if?*). L'idea del ritornare alla fonte (anche letteralmente, come la Fonte di *Lost*). Questo tipo di ritorno "alle origini" riguarda anche alcuni momenti di *24*; nonostante la serie sconvolga l'idea di ritorno allo status quo, poiché il suo mutamento è sempre irreversibile e il canone è fondato sull'idea di crisi costante, il ritorno alle origini sembra essere più orientato al personaggio. L'eroe è continuamente in fuga e la ciclicità della sua fuga sembra comporre un unico grande anello fatto di fuga/stanzialità. All'inizio della quarta stagione Jack è una guardia del corpo, ha cambiato il suo status e sta fuggendo da suo ruolo di eroe. Alla fine della quarta stagione è di nuovo consacrato allo status di fuggitivo, alla fine della quinta è fatto prigioniero, alla fine dell'ottava sparisce dai radar.

### *Dénouement*

Queste tipo di costruzioni, molto distanti tra loro ci permettono di capire cosa può accadere nel caso di un'altro tipico momento di costruzione del finale. Il *dénouement*, che è lo svelamento di tutti i punti, la spiegazione come conseguenza del climax, è la scena dopo il picco. Non è l'epilogo, poiché l'epilogo non è detto che abbia funzionalità esplicative, non è l'addio, non è il finale commovente (*downer ending*). Può essere molto estensivo anche a causa della "scala" dalla trama. Il *dénouement* di solito avviene subito dopo un'altra figura tipica del pre-finale, ovvero l'assalto e l'assedio. Come conseguenza della pervasività del genere action nelle narrazioni contemporanea, un'altra figura tipica è quella dell'assalto/assedio, il tropo "Storming the Castle" [TvTropes/StormingTheCastle]. Esso è pervasivo esattamente come il gioco costante con gli *storyarc* e timeline, *side-effects* e le distorsioni temporali sono esiti della pervasività del fumetto e del genere sci-fi, plasmato sulla costruzione degli ecosistemi narrativi.

Quasi tutta la serie *Alias* si poggiava sull'espedito assalto/assedio, una struttura ricorsiva in cui i *cliffhanger* avevano una funzione omoteleutica, ripetendosi uguali negli stessi posti (prima della pubblicità, alla fine del *previously*). In *Chuck*, molti episodi sono costruiti con l'idea dell'assalto che è parte della costruzione della *spystory*, ma qui è innalzata a principio costitutivo. Il finale della quinta stagione di *TrueBlood*, in cui abbiamo l'assalto all'Authority; *24* usa l'assedio e l'assalto costantemente. Durante tutta la settima stagione la Casa Bianca è sotto attacco con ostaggi e vittime nello Studio Ovale.

In questo tipo di principio, così come per tutti gli altri tipici tropi che abbiamo individuato, abbiamo di fronte, non solo dei tropi, che nella loro classicità, si pongono come delle figure stilistiche. Usando il frame dell'AI, essi diventano dei modi di costruzione della storia, dei procedimenti di costruzione di *Information seeking behaviour* che bilancia le due componenti fondamentali dell'ecosistema narrativo: *overdesign* e la *negative capability*. A livello micro, queste figure s'innalzano a modelli organizzativi delle informazioni, delle sensazioni, delle ambientazioni, in linea con i percorsi informativi.

Infatti, la loro organizzazione - all'interno di un sistema più ampio dell'ecosistema - si sviluppa con diversi livelli di flessibilità. I vari modelli che abbiamo qui evidenziato per avere un quadro più generale su come si sviluppano i momenti finali che a livello macro ci trasportano in una dimensione differente, vediamo come - in linea con l'idea dell'architettura dell'informazione - in cui l'*information seeking behaviour* [Rosati, 2011] suggerisce l'importanza di fornire molteplici logiche di accesso all'informazione (costitutiva dell'ecosistema narrativo), anche la parte finale si pone proprio come la parte finale di quell'*Information Journey* visto in precedenza. L'*Information Journey* deve avere un esito: a livello narrativo, ambientale, o relazionale; infatti, nonostante si siano definiti gli ecosistemi come non-procedurali, a questo livello la proceduralità si rivela un fattore importante poiché non è più una processualità che ci porta nel singolo oggetto, nella singola figura stilistica, ma proprio diventa un modo di costruire l'*Information Journey* (il recepire le *info* in maniera interattiva).

Inoltre, la duratività di questi tropi è ben diversa da un semplice impiego stilistico; il loro impiego spesso orienta la narrazione futura e intere stagioni sono basate sulle conseguenze di quell'azione.

Attraverso questi casi che abbiamo elencato, dall'assalto, al *reset*, dal gran finale al *cliffhanger*, abbiamo la possibilità di usare il frame dell'AI e l'idea dell'*Information Journey* come un collante tra questi mondi di interazione.

L'ecosistema narrativo, sempre di più, si pone come un meccanismo di interazione tra il mondo reale e il mondo narrativo, instaurando quella che in IA viene denominata esperienza ponte [Rosati, 2011]. A livello micro, la costruzione così meticolosa si pone come uno dei cardini che fanno sì che l'esperienza ponte si instauri al meglio e che le procedure d'ingresso e di uscita siano facilitate. L'ecosistema narrativo, che ha un tasso



“atmosferico” molto alto, non essendo più esclusivamente *character-driven*, ma *world building driven*, ha comunque bisogno di connessioni a livello locale. La parte importante che vogliamo sottolineare, attraverso questa scelta parziale di momenti tipici di finale, è il modo della progettazione dell’interazione che è sottesa alla formazione del canone stesso.

Il momento del finale, qualunque esso sia, attraverso questa gamma di possibilità di composizione, si pone come un’interfaccia precisa attraverso la quale noi compiamo delle azioni, quelle di fruizione, che ricadono in un intero processo di costruzione del canone stesso. La ridondanza di queste forme è consustanziale alla formazione del canone stesso e forma il vantaggio spettatoriale. Il modello d’interazione, infatti, si divide in queste grandi categorie (*happy ending, cliffhanger, reset, downer ending*) che poi al loro interno ospitano diverse varianti.

In questo percorso, gli episodi si comportano come interfacce e la separazione tra la progettualità e l’analitica non è più netta. Il percorso odologico va di pari passo con la conoscenza topologica.

A livello micro una costruzione a forte nesso narrativo causale o anti-causale, mira alla costruzione di un pattern e di un *Information journey* per poi puntare alla costruzione più ampia dell’atmosfera dell’ecosistema. Il lavoro sulle tipicità formali dell’episodio finale ci parla di strategie di raccolta e di ricerca dell’informazione, le strategie di ricerca e di impostazione dell’informazione stessa. L’organizzazione delle informazioni nel momento finale, una costruzione preludio di un nuovo *Information Journey*, è una particolare secondo Rosati, [2010, 75] “forma di dispositio<sup>96</sup>, che ha radici antiche e ripercorre trasversalmente tutta la storia della letteratura. E che ha avuto nel periodo neo-barocco manierista il suo cardine”. L’organizzazione a incastro presente nel finale, e il suo riverberarsi lungo tutta la costruzione è una forma della dispositio (non a caso, il ricorso al *baroque neo-entertainment*).

A livello micro, notiamo anche la funzione dell’*entrelacement*<sup>97</sup> [Rosati, 79] Gli ecosistemi narrativi che abbiamo definito attraverso un percorso che ha toccato 1. la teoria dei PW; 2. la messa in frame grazie alla disciplina dell’AI (nondimeno gli avvertimenti di Bateson sull’ecologia), ci hanno spiegato che occorre evolvere da un concetto di design tipico come progettazione di un singolo artefatto o interfaccia ad una sola logica ad un design di serie

---

<sup>96</sup> La parte della retorica che tratta dell’ordinare nel discorso i pensieri (la cui scelta è compito dell’*inventio*), in modo da raggiungere lo scopo che ci si prefigge con il discorso stesso. A essa pertanto compete la suddivisione della materia da trattare, che, secondo una tradizione consolidatasi assai presto, si dispone in quattro parti: *exordium*, che comprende in genere la *captatio benevolentiae* e l’annuncio di ciò che si sta per dire; *narratio*, in cui sono esposti i fatti in funzione delle prove da addurre; *argumentatio*, in cui sono esposte le argomentazioni probatorie; *peroratio* (o *conclusio*), in cui si ricapitolano le prove e si tenta di conquistare emotivamente il giudice. [Treccani/dispositio]

<sup>97</sup> L’*entrelacement* (letteralmente a incastro, interallacciamento) è una tecnica narrativa usata perlopiù dagli autori francesi rinascimentali, del Ciclo Arturiano. Consiste nel rendere la narrazione continuamente sospesa e quindi ripresa in più storie legate tra loro, che avvengono in contemporanea. Ad un lettore attento questa particolare tecnica dà la sensazione che i fatti avvengano "attorno a sé". Noto esempio dell’utilizzo di questa tecnica è l’Orlando Furioso. [Wikipedia/entelacement]

come pianificazione dei processi di interazione<sup>98</sup> e dell'esperienza ponte [Rosati, 91] che ci fornisce una sorta di continuità nel passaggio da un contesto ad un altro. La fruizione di questi universi si pone come esperienza ponte sia poiché unisce il mondo reale con il mondo della finzione attraverso uno strato aggiuntivo, ma anche perché traghetta la stessa in altre dimensioni regolate da altri atteggiamenti di fruizione (e altri comportamenti di consumo e di produzione, tutti quelli situati lungo la curva discendente della nostra campana. Inoltre, i processi di economia affettiva lungo la curva discendente si stanno complessificando anche grazie a inedite scelte produttive. Il caso a cui si sta assistendo mentre si scrive (marzo 2013) è quello di un film tratto dalla serie cancellata *Veronica Mars* (2004-2007). Finanziato in crowdfunding in poco più che una giornata (due milioni di dollari solo nel primo giorno di pubblicazione proposta sul sito Kickstarter), mostra non solo un mix tra grassroots e corporate che impatta sul ciclo di vita del prodotto, ma anche quello che secondo ultime ricerche [Trendwatching, 2008] è definito come *pretail e/o postail*. Quella che una volta era una catabasi, un avvio progressivo verso l'oblio, che già grazie ai processi di coda lunga a iniziato a complessificarsi e che grazie ai processi insiti nella *remix culture* è diventata una rinnovata anabasi. La complessità dello scenario attuale impone un'importanza strategica costruiti a livello micro che garantiscono una continuità di interazione tra il fruitore, l'ecosistema e l'informazione e tra il fruitore, l'ecosistema e l'altro regime di discorso che circonda l'universo seriale, che è quello della *remix culture*.

La costruzione a livello micro, con tutta questa serie di particolarità permette di avere una costruzione di un modello interazionale organizzativo preciso e di poter sfociare nella seconda parte.

Il design dell'intera serie non è solo più il design della bibbia transmediale e della mitologia da parte dei TPTB ma è anche il mutamento nell'approccio che passa dalla singola bibbia transmediale alla consapevolezza di tutte le altre bibbie dell'altro registro di manipolazione che è aggiuntivo all'ecosistema stesso. Da una visione complessa (ancorché ancora statica della prima transmedialità) si passa a quella modalità di oggetto e memoria che Sterling [2006] chiama "spime". Il concetto è che a livello micro, questi tropi, organizzano uno spazio odologico in cui un basso livello di ergodica completano l'intrattenimento e lo complessificano e soprattutto formano la strada che porta alla rimanipolazione nel regime di *software culture*. Ma è anche la rimanipolazione nella rinnovata acroamatica.

---

<sup>98</sup> Un caso particolare di fine di episodio è quello di *Hawaii Five-0*. Lanciato come "Choose Your Own Bad Guy" ha dato agli spettatori la possibilità di votare via Twitter per scegliere l'antagonista. Nella promozione dell'episodio, comparivano i seguenti claim: "three very viable suspects... who each had a very believable motive," e "our dedicated and attentive fans" avranno la possibilità di essere "part of the crime solving team." Costruito come una sorta di caccia al tesoro, un impianto indagatorio [AvClub, 15-01- 2013] l'episodio non funziona. Negli ultimi istanti prima dell'ultima pausa pubblicitaria, l'episodio introduce un nuovo personaggio. La CBS ha messo tutti i finali possibili sul suo sito web, e sono tutti esattamente la stessa cosa: chiunque abbia ucciso il professore lo ha fatto nella speranza di prendersi il merito della sua scoperta miracolo. L'interazione era solo una parvenza di interazione.

### *Cancellazione*

Prendiamo ora il caso in cui alcune serie *cult* subiscano delle cancellazioni: *Veronica Mars*, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (2008-2009), *Heroes*, *V* (2009-2011). Ricordiamo associazioni come GateWorld che aiutano i fan a strutturarsi per fare pressione ai TPTB perché le loro serie raggiungano una conclusione. Già nel 2005, esistevano innumerevoli esempi di serie cancellate da parte delle reti di trasmissione i cui gli episodi *unaired* venivano poi spediti verso canali via cavo e mandati in onda con poca promozione. La proprietà comune può essere un fattore a favore di questa pratica, come nel caso di *Boomtown* (2002-2003), spiega Lotz, prodotto da NBC Studios e originariamente concesso in licenza alla rete NBC, ma poi riallocato nel canale Bravo di proprietà comune. Ma la proprietà comune non è sempre essenziale, come mostra l'esempio di *Pasadena* (2001). Nel 2001, questo show viene cancellato dalla FOX dopo soli quattro episodi, ma quattro anni più tardi, SoapNet, un canale di proprietà della Disney, resuscita la produzione Columbia TriStar per una messa in onda di tutti i tredici episodi esistenti, presumibilmente basando la sua decisione anche per il concomitante successo di show simili (*The OC* 2003-2007, *Veronica Mars*, *Desperate Housewives*). Dopo il successo di *Pasadena*, SoapNet successivamente in onda *Skins*, una serie del 2003 prodotta da Warner Bros., che aveva subito una cancellazione simile prima. [Lotz 2007, 120-128]. L'emittente può riallocare contenuti originali su un canale via cavo per motivi estranei alla cancellazione. Prendiamo, per esempio, il caso di *Veronica Mars*, uno show prodotto da Silver Pictures (parte di Warner Bros.) e concesso in licenza a UPN (di proprietà Viacom) e poi a The CW. Quando la rete ha iniziato una riproposizione settimanale dello show su MTV (proprietà Viacom), lo ha fatto nel tentativo di raggiungere il target per una serie criticamente acclamata ma relativamente poco vista. In questo caso, la rete in primo luogo ha cercato di coltivare una potenziale hit, strategia che porta alla longevità della serie. Inoltre, la CBS - di proprietà Viacom, mandò in onda gli episodi di *Veronica Mars* durante i mesi estivi in un ulteriore sforzo per raggiungere un maggior numero di spettatori. Altri accordi di riproposizione possono derivare da considerazioni più economiche, come quando ABC sviluppato un accordo con il canale via cavo ABC Family per la riproposizione di *The Court* (2002) per contribuire a coprire i costi di produzione elevati della serie (dati dalla pressione per avere John Wells, il creatore di *ER* e *The West Wing*). Le pratiche di riproposizione e riallocazione di programmazione tra le reti rivelano l'importanza della conglomerazione in molte pratiche di distribuzione emergenti, soprattutto dal momento che sono principalmente, se non esclusivamente, gli enti in comproprietà che tendono a sperimentare. Sia la riproposizione e la riallocazione si sono sviluppate in risposta alle mutevoli fluttuazioni dell'economia del settore, introdotte dalla frammentazione dell'audience tra canali via cavo e durante la transizione multicanale - uno sviluppo che ha diminuito sia il dominio delle emittenti che i loro margini di

profitto. Nel momento in cui il numero di spettatori è diminuito, le reti avevano bisogno di flussi di reddito multipli per mantenere i bilanci e restare competitivi. Aggiustamenti nelle pratiche di distribuzione come la riproposizione e la riallocazione hanno fornito notevoli risparmi sui costi, prodotto nuove e hanno permesso agli studi di correre maggiori rischi. [Lotz 2007, 120-130; Gillan 2011, Miller 2010]. Ci sono casi in cui però, non ci sono stati accordi, e alcune serie sono state cancellate senza possibilità di recupero.

#### *Differenti usi e nuovi rituali*

Indipendentemente dalla dimensione dello schermo o di dove ci troviamo, la televisione rimane fondamentalmente un'esperienza preziosa. Ma per il resto, ogni comunanza nell'esperienza o nell'uso si continuerà a diversificare; la struttura si è diversificata, i rituali si sono andati affastellando e altri fattori (i.e., *software culture*) diventano pervasivi.

Possiamo continuare a guardare la televisione, ma le nuove tecnologie comportano nuovi rituali d'uso [Lotz 2007, 239]. Pochi hanno preso in considerazione il comportamento convenzionale per quanto riguarda l'era network in termini di rito. "Television use typically involved walking into a room, turning on the set, and either turning to specific content or commencing the process of channel surfing—notably, true channel surfing is a behavior that developed early in the multi-channel transition". [Lotz 2007, 239]. Ma l'integrazione delle tecnologie nell'era post-network nella visione regolare, ad esempio il DVR, ha inaugurato comportamenti *tv-related* completamente nuovi. L'utilizzo di un DVR (da qualche anno anche in Italia grazie all'operatore satellitare SKY) richiede un processo molto diverso e molto più consapevole di selezione dei contenuti di quanto non fosse possibile prima, come è vero per molte nuove tecnologie televisive.

Although my particular DVR-setting behavior is probably not widely representative, it nevertheless illustrates the process of adapting to new modes of decision-making regarding television. My DVR is set to automatically record The Daily Show Monday through Thursday and keeps two episodes. Typically, I automatically record only cable series (set a Season Pass, in TiVo vernacular); [...] and I usually take advantage of the late-night replay of episodes so that I can record something on a broadcast network during the prime-time airing [...]. "I am one of the people who can honestly say that I have not channel surfed since my DVR arrived in my home, and my replaying behavior is equally purposeful. Most nights begin with The Daily Show—a nightly dinner ritual" [Lotz 2007, 239].

Questo particolare insieme di pratiche illustra il carattere intenzionale della visione. Quello che è interessante notare è l'adozione di norme arbitrarie ascrivibili all'epoca-network.

Tutto questo è un modo di illustrare la natura complicata, intenzionale, e individualizzata dell'uso della televisione di tutti hanno coloro che hanno adottato nuove tecnologie [Lotz 2007, 244]. L'industria, dal canto suo,

cerca nuove pratiche e modelli finanziari, mentre ogni spettatore valuta di ogni contenuto, così come la possibilità di accesso, in modo diverso. Ogni spettatore assegna valore diverso in base al gusto, capacità di pagare, e la tecnologia a portata di mano, tutto ciò rende stabilire prezzo standard di settore molto difficile. Questo suggerisce come l'esperienza della televisione in un'era post-network frammenti l'epoca oltre il *narrowcasting* della transizione multi-canale, portandolo al *personcasting* in termini di ciò che è visto, quando, come, e anche in termini di scelta di pagamento. Già nel 2006 il problema era "Isn't 'primetime' a misnomer in this new 'anytime' era?" La domanda stessa suggerisce una delle tante prossime regolazioni nel modo in cui si parla molto televisione. [Lotz, 2007; 244]. Lo slittamento è dal *channel-surfing* al *rituale personale* (molto vicino alla navigazione internet) in pieno stile "era network". Assistiamo alla ricreazione di palinsesti e abitudini "network era" nella "post-network era". Il radicamento di usi palinsestuali in un tessuto completamente diverso è leggibile con quella impalcatura fornita dal concetto di *personal database* e nel *personcasting* l'espansione del ciclo di vita del prodotto è totalmente da ripensare. Abbiamo visto come, anche secondo Caldwell, la parola primetime non si riferisca più ad uno slot nel palinsesto, ma si riferisca ad una categoria merceologica che può essere vista sempre e che soprattutto "vale la pena vedere". Perciò, primetime diventa aggettivazione del contenuto che può essere visto "anytime" con rituali tipici da network.

#### *Television database*

Prima di iniziare il livello macro, quella parte discendente della curva che però, contrariamente, non è una catabasi che conduce all'oblio ma è un anabasi, un travaso in un'altra logica, quella che in termini merceologici è fatta di *prequel*, *sequel*, operazioni di *crowdfunding*, produzioni su materiale già noto ma in *pretail* (come sulle piattaforme di *crowdfunding*), è necessario approfondire ancora il concetto introdotto nel 3 sull'importanza della riproposizione e la replica nella struttura della televisione americana come traghetto verso il *database*.

La storia delle repliche nella televisione americana come studiata da Kompare ci ha permesso di comprendere come esse abbiano sviluppato una particolare pratica nella televisione statunitense e di come esse abbiano modellato l'esperienza della televisione e la comprensione del passato recente. La prima domanda che Kompare si pone è: "why reruns? Why has television in this country consistently presented, indeed, has relied upon, so many of its past texts?" [Kompare 2005, X]

Nel momento in cui la televisione è diventata l'istituzione nazionale (tra i Cinquanta e i Sessanta), le repliche diventarono parte fondamentale della programmazione standard di ogni stazione, continuamente presentando e ri-presentando il passato come una "interminable array of feature films, short subjects, cartoons, newsreel clips, and cancelled network series".

Quando l'attenzione di Kompare si è sposata sulle repliche, l'intento era quello di indagare qualcosa di poco studiato. Nei *media studies*, l'industria è considerata come l'unica fonte di testi mediali, come se "all the important and interesting stuff only happens in the finished textual product or its reception" [Kompare 2005, XII].

L'intento di analizzare quel momento di discesa dopo la fine della produzione accomuna lo studio di Kompare al nostro intento. Per questo motivo, evidenziamo alcune pratiche comuni nella formazione del canone che si è evoluto in "database". Come afferma John Guillory in *Cultural Capital: The Problem of Literary Canon Formation* [1983] la costante vicinanza e ripetizione di alcune forme, ha modellato la cultura nazionale e "solidifying the concept of the cultural commodity".

Come prima pratica, come abbiamo già visto, Kompare analizza quella della *syndication*, la vendita nazionale (o globale) di contenuti su mercati locali. La *syndication* che inizia alla fine del XIX secolo durante l'espansione dell'editoria e della pubblicitaria, "ripeteva" particolari prodotti - *comic strips, opinion columns, serialized fiction* [Kompare 2005, XII] - su scala nazionale attraverso sedi locali.

Nonostante la costruzione del broadcasting come strumento nazionale centralizzato per tutto il ventesimo secolo, la *syndication* è proseguita senza interruzione su radio e televisione. Anche se è sempre stata una parte importante del settore della radiodiffusione e della cultura negli Stati Uniti, è rimasta in gran parte inesplorata dagli storici del *broadcast*. Il medium è esplorato a livello nazionale, anche se in quasi tutti i casi, la "nazione" si comprende solo attraverso l'istituzione della rete, o più precisamente, attraverso la programmazione *prime-time* [Kompare 2005, XIII-XIX]. Lo studio della replica in *syndication* è comune nel campo delle *media policy* e nei lavori di taglio economico, ma sono rari gli approfondimenti nel campo storico culturale dei *television studies*. Il libro di William Boddy, *Fifties Television: The Industry and its Critics*, pubblicato nel 1990, è l'unico che incorpora gli studi sulla *syndication* in uno studio sullo sviluppo della televisione statunitense. Da segnalare anche l'articolo "Feeding Off The Past: The Evolution of the Television Rerun" di Phil Williams, pubblicato nel 1994, un'analisi della replica in un sistema di studi della televisione di taglio umanistico. Il collegamento con la *syndication* e la replica come categoria di accordi commerciali e pubblicitari ci permette di ridimensionare alcune idee sulla testualità mediale e impostare un discorso che dalla formazione del canone (questa volta inteso come costruzione di collezione di testi) arriva alla formazione del *personal database* (in era *post-network*).

Già nel 1980, però, la televisione broadcast era solo una parte della televisione, dal momento che le reti via cavo, basandosi su librerie di programmazione ripetuta come lungometraggi e *off-network reruns*, avevano ulteriormente migliorato l'esperienza di ripetizione televisiva.

Da allora, decine di canali specializzati, hanno portato il principio della ripetizione ad un nuovo livello di intensità: canali che funzionano come *boutique* televisive, concentrandosi su particolari pubblici e generi iniziavano a fornire non solo repliche, ma un'intera iconografia formale orientata verso la costruzione del *brand* televisivo e verso la creazione di spazi altamente stilizzati per la presentazione di programmi televisivi del passato.

E inoltre, se le repliche broadcast e via cavo hanno certamente alimentato il patrimonio televisivo, l'ascesa dell'home video dal 1970 ha aggiunto un ulteriore elemento al regime della ripetizione: la capacità degli spettatori di acquisire copie permanenti del patrimonio televisivo su nastro o disco. [Kompere 2005, XVII]. Ora, siamo alla quarta fase di alimentazione e riconfigurazione del patrimonio televisivo, in cui la complicazione delle curva discendente segna l'ingresso del contenuto televisivo in altri regimi di sfruttamento commerciale e non commerciale.

Queste pratiche formali e istituzionali devono la loro popolarità industriale a quell'arrivo effettivo delle tecnologie digitali (un'era post-vaporware) nel mondo della convergenza televisiva. In ultimo, alla riproposizione come mezzo per contrastare una limitata *shelf life* e di sfruttare la *legacy* dei fondi archivistici in epoca post-network

Il libro di Kompere è un'analisi prima di YouTube (è un libro del 2005), ma individua uno dei fattori economici e affettivi più importanti. I cardini dell'economia affettiva si basano sul feticcio, sul mito, sulla ripetizione. La "rerun nation" che lui analizza, sebbene sia quella pre-youtube e pre-hulu, ha le stesse caratteristiche della nazione che tutt'ora conia verbi nuovi come "to netflix something" o "to hulu something". Detto questo, sembra un esito quasi naturale dire che il database sia la forma dominante della post-serie. Con esiti anche di economia della nostalgia: il caso *Arrested Development* su Netflix. Serie riaccesa dopo 4 anni con una produzione ad hoc di 14 episodi, prodotta dal gigante dello streaming online.

#### *Verso il database personale*

La retorica costante di innovazione sottolineata nel corso dello sviluppo della televisione nascondeva un altrettanto costante affidamento sulla ripetizione. L'attenzione al fuori produzione (la fase discendente del ciclo di vita) è stata dunque sempre importante per la televisione. *Rerun* and *syndication* erano però fino agli anni Ottanta definiti come "Old Wine in New Bottles" [Kompere 2005, 132]. Questa etichetta che vale anche nei fenomeni di coda lunga ha, nell'ecosistema narrativo e nella sua complessa curva del *post*, una valenza ben diversa. La curva discendente del post-serie, non è soggetta solo a recuperi grazie a fenomeni "coda-lunga", ma ad un'espansione più complessa: la permanenza e il patrimonio sono costruiti non solo tramite il nesso presenza/memoria ma soprattutto grazie al nesso uso/memoria (il *remix* e la *softwarizzazione*) che si pongono come sono gli agenti principali di rinnovamento della fase del fuori-produzione.

La televisione “collezionata” e registrata, ha contribuito alla costruzione di un patrimonio nazionale centrato sulla esperienza della televisione.

All'inizio del millennio, grazie alle operazioni di *merging* viste nel terzo capitolo, l'industria televisiva si è così riconfigurata intorno al suo prodotto *consumato*: la proprietà ripetibile, che non solo includeva programmi, ma i concept di interi franchise (da *CSI* e *Law & Order* o talent come *American Idol*). Sostenuta dalle nuove tecnologie, da nuovi mercati, e dalle nuove sensibilità culturali in rapida crescita nei confronti del patrimonio televisivo, la televisione “has both expanded outward and “backward” since the eighties, claiming new terrain but filling it with familiar trappings”. [Kompere 2005, 132]. La durata culturale e industriale di un testo nel regime delle repliche è stata una caratteristica di design primario di molte forme e generi interi dall'industrializzazione dell'editoria nel XIX secolo. In termini televisivi, la propensione di una serie, di una “proprietà”, alla ripetizione è un elemento essenziale per la redditività complessiva dello studio, del produttore, del distributore, della rete, della stazione, e anche dei fan. “In short, American television—both as an industry and as a culture—needs repetition”. [Kompere 2005, 169]

Come sostiene Thomas Streeter [1996], la tv via cavo e quella via satellite non hanno fornito tanto un'alternativa alla televisione, ma piuttosto un ampliamento della sua logica dominante, ovvero la ripetizione.

Cable has mostly provided “more” of what broadcast television has always delivered: more comedies, more dramas, more sports, more talk shows, more music, more language, more violence, more nudity, more religion, more channels, more personalities, etc. [Kompere 2005, 170]

Secondo Kompere, mentre si era alla ricerca di “alternative television”, e nelle forme delle boutique, il cavo ha di fatto esteso il regime familiare della replica, tipico del *broadcast*, e ha favorito il suo consolidamento nel settore dei media [Kompere 2005,170]. Ci sono molti modi per distinguere la ripetizione nella televisione via cavo. L'acquisizione di proprietà stabili è stato uno dei tratti più importanti. Ma, come è chiaro con l'affermarsi di sistemi di *streaming*, l'importanza delle *libraries* on line è destinata a durare (insieme alla centralità della televisione anche nel sistema ecosistemico). Se la ripetizione si pone dunque come un aspetto costante della cultura industrializzata, la sua applicazione è in continua evoluzione. Quello evidente che questa logica è ancora alla base della distribuzione, ovvero i luoghi vitali della replica televisiva si moltiplicano. Le repliche, infatti, sono passate dall'essere programmi in televisione alla circolazione su oggetti tangibili, cioè, cassette home video e dvd, per poi nuovamente smaterializzarsi.

Come abbiamo visto, uno dei primi fattori destabilizzanti è quello del *timeshifting*, che cambia gli accordi e le relazioni tra i pubblicitari, i broadcaster e lo spettatore separando il tempo di programmazione dal



tempo di visione (molto più facilmente che con il VCR). La pubblicità inizia ad essere saltata, e il *timeshifting* da solo è generalmente solo un rinvio del flusso di trasmissione, e una volta visto, è probabile che i programmi registrati non siano guardati di nuovo. L'acquisizione effettiva di programmi registrati è meno diffusa, ma forse è più significativa la pratica di assemblaggio un archivio dal flusso della televisione registrata. Il fattore archivio è molto importante dal momento che

[A]s detailed by Kim Bjarkman, video collectors regard television flow as available not only for ephemeral viewing but also for permanent safekeeping<sup>99</sup>. In fact, they often consider themselves better caretakers of programs than producers or broadcasters, preserving the flow of broadcasting into tangible texts that can be collected, organized, maintained, and traded. [Kompere 2005, 203]

Il modello di flusso ha assicurato ai programmi televisivi l'ubiquità nella forma di repliche. Serie popolari e poco note hanno trovato casa nelle stazioni e nelle reti via cavo. Dal punto di vista dell'industria televisiva, questa combinazione di serialità e replicazione ha assicurato che la serie televisiva generasse introiti provenienti dalla syndication e dalla pubblicità attraverso la programmazione su più anni. [Kompere 2005, 205].

Per quanto riguarda quella smaterializzazione (a cui assistiamo oggi), cofanetti DVD forniscono i contenuti della televisione senza il rumore e le limitazioni dell'istituzione della televisione: nel momento in cui la televisione viene rimossa dalla televisione e passa su uno scaffale o in una playlist, le fasi del ciclo di vita si rinnovano nuovamente. Secondo Kompere, i cofanetti DVD sono forse l'ultima forma di ripetizione televisiva che cristallizza il concetto di replica effimera in un bene fisico [Kompere 2005, 214].

The increasingly acquisitive aspects of media experience have not been adequately explored in media studies. People have long been examined in media studies as "spectators," "viewers," and "audiences," but much less so as "users," "consumers," and "collectors" [Kompere 2005, 214].

In maniera più significativa, questa impostazione rimette in discussione il concetto di "back end" nei media contemporanei. How long does a back end extend if it is offered almost immediately after the front end? [Kompere; 2005; 214] La questione è aperta, è l'appoggio alla *software culture* può aiutare a comprendere la formazione di trasmissioni mitiche (a bassa intensità) che danno forma a memorie e gestioni della stessa in modo diverso da quello istituzionalizzato. La differenza nella memoria mediale è il senso di uso che avalla, è la spinta all'uso che incentiva (anche e solo come potenziata diffusione orale). Il passato era diventato tanto una parte della televisione come l'attuale, se non di più, in quanto il volume di repliche su un tipico canale televisivo indica. Come "capsule semiotiche

---

<sup>99</sup> La perdita, da parte della BBC, dei primi episodi della serie classica del Doctor Who, dà proprio ragione ai "collectors".

ubique” del recente passato, le repliche hanno giocato un ruolo chiave nella “nuova nostalgia degli anni settanta”, e si sono legittimate come parte del patrimonio culturale americano [Kompare 2005, 103]. Questo nuovo riconoscimento del passato non era rimasto inosservato o non sfruttato dall'industria televisiva. La differenza, a partire dalla metà degli anni Settanta, era che vecchi programmi, venivano presentati come “classici”. Di conseguenza, tutte e tre le reti mandavano in onda diverse retrospettive dei loro patrimoni televisivi, tra cui ore speciali per commemorare i loro anniversari, omaggi a vari artisti della Golden Age, e “reunion”.

“Allo stesso tempo, l'accoppiamento del regime di ripetizione con il patrimonio nuova televisione ha assicurato che il particolare passato delle serie sarebbe, in linea di principio, stato sempre sempre ripetuto” [Kompare 2005, 106]. Di conseguenza, *I Love Lucy*, dopo due decenni dalla sua fine, era ancora una delle serie più popolari in televisione, in onda in *off-network syndication* praticamente in tutti i mercati del paese, e in ultima analisi, salutata come il perfetta televisione americana.

In poche parole, il patrimonio televisivo è diventato l'incarnazione culturale dominante del recente passato negli Stati Uniti, un database di memoria attiva di immagini e suoni, facilmente comunicabile. Nel corso degli anni Settanta, la televisione è diventata oggetto di nostalgia attiva, esplorazione storica e tutela del patrimonio culturale [Kompare 2005, 105]. Il risultato principale dei cambiamenti (nella produzione) degli anni Settanta è dunque la formazione del patrimonio televisivo come base di legittimità per la televisione, un meccanismo per l'individuazione della serie televisiva, dei generi, delle star, le politiche, le stazioni, i loghi, pubblicità, o la visualizzazione di esperienze, nella storia e nella memoria, “cioè come qualcosa degno di attenzione, conservazione, e tributo” [Kompare 2005, 102]. “Heritage” è proprio il termine giusto per questa percezione alterata. La televisione del passato funziona in questo modo, come risorsa storica e culturale per tutte le generazioni. È usata come pietra di paragone culturale, istantaneamente identifica tempi particolari. Inoltre, come i siti naturali e storici considerati come “patrimonio”, la televisione del passato è ora protetta e sfruttata come proprietà privata e pubblica, attraverso il continuo ri-circolo culturale. Questa trasformazione della televisione del passato in patrimonio non era automatica. Molte altre nazioni hanno decenni di televisione passata a cui attingere, ma nessuno lo fa nel modo in cui lo fanno gli Stati Uniti.

Come tutte le forme mediali, la televisione doveva essere posta nella storia e nella memoria, e la televisione ha aiutato a cementare nella memoria popolare le narrazioni dominanti nel periodo post-bellico, e favorire il successivo sviluppo delle culture del retrò e della nostalgia che hanno pervaso l'ultimo quarto del secolo. La televisione era sempre servita, in parte, “come una sorta di macchina del tempo, che costantemente presentava e rappresentava suoni e immagini del passato” [Kompare 2005, 103]. A questo proposito, affrontiamo il discorso dal passaggio da *chronos*

a *kairos*. Nel saggio "Iconic Television and Pathos", Gerard R. Butters [2013] afferma che dal 1950 al 1980, la televisione ha creato una serie di momenti iconici. E per momento iconico intende "a piece of entertainment or historical event that was shared by a large mass of the American public". Momenti come, il bambino di Lucille Ball e Desi Arnaz in *I Love Lucy* (1952), l'episodio finale de *Il Fuggitivo* (1967), e l'episodio "Who Shot JR?" (1980) e il finale di *M.A.S.H* (1983).

Ma i momenti iconici includono anche importanti eventi storici come il dibattito Kennedy-Nixon (1960), la passeggiata sulla luna (1969) il discorso di dimissioni di Nixon (1974) e altro. Come abbiamo ricostruito, il concetto di pubblico di massa per un evento di intrattenimento televisivo è crollato con il nuovo millennio. Negli anni Zero e nei Dieci, nessun evento televisivo americano che è considerato *intrattenimento* ha catturato un pubblico di massa. [Butters, 2013] Che fine hanno fatto, allora, i momenti iconici? Butters individua una serie di momenti storici a copertura globale, tutti per lo più tragici. Ora che il pubblico televisivo americano è fratturato in milioni di singoli componenti, con le persone non solo la visualizzazione di centinaia di canali televisivi diversi, ma anche guardando la televisione, quando lo desiderano, sia in streaming, on demand, su internet o su DVD, la televisione singolare iconica momento nella forma di intrattenimento, cessa di esistere. Quindi, tutto quello che abbiamo, come comunità condivisa, sono incidenti storici di profondo pathos. Se gli unici momenti televisivi iconici che condividiamo sono rappresentazioni di sofferenza, fa questo riflette la profonda divide culturale e politico nella nostra nazione. Potremmo rovesciare l'assunto di Butler e dire che invece, nelle parcellizzazioni (che comunque superano i milioni di utenti) assistiamo ad una sovrapposizione di comportamenti di fruizione. E il momento iconico non è per niente scomparso, solo ricade non nell'ecumenismo, ma nel cambiamento personale della temporalità. Il cambiamento delle modalità di gestione dell'eredità con le pratiche di manipolazione online è allora da spostare verso la *software culture*.

#### *Livello macro*

Il momento di cambiamento economico [Lessig, 2009] consente di sperimentare nuove formule di produzione e distribuzione di contenuti audiovisivi e di ragionare nell'ambito creativo attraverso il potente frame dell'economia affettiva e dell'attesa. A questo proposito, infatti, il panorama attuale è caratterizzato in maniera sempre più marcata da una significativa mutazione anche nel versante spettatoriale, come dimostrano l'idea della cultura partecipativa [Shirky 2007] e il *prosuming* [Jenkins 2006; Tapscott e Williams 2006; 2010]. In questo scenario, al potere classico dei produttori si affianca quello emergente dei consumatori che dà vita a interazioni imprevedibili le cui istanze convogliano nella maggior parte dei casi nelle piattaforme di social networking. Spinte *top-down* e *bottom-up* si incontrano

e danno vita a progetti ibridi che coniugano esigenze creative e innovative modalità di finanziamento.

Questi processi non derivano esclusivamente da un cambiamento culturale, ma da un'evoluzione che ha coinvolto il panorama mediale: per comprendere lo scenario mutato, dobbiamo anche guardare alle mutazioni avvenute a livello tecnologico, ovvero la trasformazione della funzione dei media verso sistemi di *delivery* [Pescatore, mimeo]. In questo modo si vengono a creare condizioni e canali di distribuzione innovativi: produzione, distribuzione e consumo si trasformano in una sorta di processo collettivo, in cui i vari attori contribuiscono a cambiare il paradigma e attivare connessioni nuove tra contenuti differenti e modalità di produzione. Allo stesso tempo, è da notare che insieme alle mutazioni tecnologiche si sono sviluppate e modificate le pratiche culturali e sociali che crescevano intorno a determinate tecnologie.

Guardiamo ad esempio a come Wikipedia, l'ambito del software libero e in generale la *peer production* (comprese le caratteristiche proprie dell'economia digitale, di condivisione e ibrida) hanno funzionato da modelli di produzione per il cinema, che in questo caso non è stato un apripista ma ha usufruito di modalità di co-creazione nate e sviluppatesi in altri ambiti, ma che poi hanno trovato applicazione anche nell'industria degli audiovisivi, affiancandosi a modalità produttive tradizionali.

Dal punto di vista della ricezione, la nuova concezione dello spettatore ci conduce ad indagare un'abitudine di visione che conduce alla costruzione di un universo ecosistemico, in cui l'*additive comprehension* [Jenkins, 2007] attraverso le enciclopedie collaborative dedicate, ci restituiscono uno sguardo seriale che non si manifesta più come un'evoluzione ordinata e progressiva, ma si dà come un'immagine avanzata, bricolata, asincrona, un'immagine che ci permette di migrare da un medium all'altro (il passaggio dal monitor allo schermo è uno dei movimenti dei più comuni). Il perno dell'interno meccanismo è costruito proprio dall'idea di comunità, che a sua volta presuppone un approccio collaborativo caratterizzato da una moltiplicazione delle possibilità di relazione tra testo e spettatore [Innocenti e Pescatore 2008, 73] che svuota di una buona parte di significato l'idea di fine come conclusione, omologando semplicemente la fine ad una soglia.

Ma soglia verso cosa? Esattamente come la fase del pre (pre-produzione, *pre-launch*) si è complicata attraverso una trasparenza e un coinvolgimento sempre anteriore (le ricerche merceologiche parlano sempre di più di *pretail*), anche il post- si complica e il frame dell'*expectation economy* risulta operativo nelle due direzioni.

E dunque il processo di degradazione dell'oggetto seriale si pone in un nuovo orizzonte di fruizione. In un sistema di diffusione *one-to-many* la terminazione coinciderebbe con la fine, ma in un sistema di diffusione orizzontale, tra pari, partecipativo, reticolare e personalizzato, l'oggetto seriale, il contenuto seriale, diventa un oggetto rete, un processo. Se l'analisi delle produzioni testuali si era, per molto tempo, concentrata su

fenomeni di remix, remake e contaminazione dei generi, rendendo intensive quelle dinamiche di ri-formulazione per progressivi e imperfetti slittamenti del senso, qui inizia a cambiare l'oggetto di analisi. Gli anni Zero e gli anni Dieci, segnati dal paradigma dello *user generated content*, del *social sharing* e dell'economia affettiva, hanno trasformato il momento dell'appercezione in un atto pragmatico (la creazione di contenuti a lato dell'universo) suggerendo nuovi modelli di consumo (maratone, *binge*, parcellizzazione). Non si analizza più il singolo programma, ma un intero ambiente mediale che integra creazione, pubblicazione, remix, commento di contenuto, funzioni di aggiornamento continuo [Manovich 2010, 193] e il fattore sempre più importante della socializzazione. Se per la *software culture*, il fulcro dell'analisi diventa la relazione tra le estetiche e le strutture degli oggetti mediali softwarizzati e l'impatto del software sulla nozione stessa di media [Manovich 2010, 192], nel nostro caso diventa l'impatto del software sul contenuto stesso (a livello di principio di composizione o somiglianza). Ed ecco che le pratiche di *vidding* (su YouTube i video omaggio a serie tv e a protagonisti crescono costantemente anche ad universo spento) e *mash-up* (la webseries *Contagion*, per esempio, è creata a partire dalle immagini di *24*, *X-Files*, *Blade* e *Twilight* e organizza una nuova storia, in cui i diversi universi finzionali entrano tra loro in contatto generando del nuovo) si pongono come le prime rielaborazioni di "pacchetti" provenienti dall'universo seriale di riferimento e come manipolazioni, sovrapposizioni ed espansioni in un contesto mediale molto più ampio in cui la chiusura non preclude forme di riappropriazione inedite, come se fossero dei *plug-in* di un *software*.

Nel caso di *24*, i principali pacchetti di senso del *24-verse* entrano in una rete, circolano in Rete e assumono caratteristiche tipiche della rete (Jack Bauer è il tipico personaggio "nodo" che si diffonde in maniera memetica). Le distinzioni tra i diversi momenti di fruizione della serie (le stagioni, la chiusura) si confondono a favore di un continuum di visione/manipolazione/remix che non fa che alimentare e mantenere in vita la circolazione di alcuni tratti dell'universo seriale. Si assiste dunque allo sviluppo di forme di fruizione legate ad una testualità diffusa fatta di forme di narrazione senza un centro: più che l'esperienza mediale è dunque questa nuova coesione delle audience a garantire la continuità del consumo [Innocenti e Pescatore 2008, 74], anche a universo spento che si accentra intorno al *brand*. È in base alle caratteristiche del consumatore/spettatore e al medium utilizzato per la visione, infatti, che la serie e i suoi prodotti collaterali vengono personalizzati e ritagliati su misura.

### *Testo rete*

Per quanto riguarda quello che si definisce come un *testo rete* e alle puntate come interfacce guardiamo al caso in cui la distribuzione online, tra *catch-up* e *repeat views* (come visto nel capitolo prima con riferimento al

white paper *It's not the end*) ci consente di capire il nesso tra online/ pirateria/permanenza.

Già nel 1974, quando *TV: The Most Popular Art* di Horace Newcomb si poneva come il testo basato sulle discipline umanistiche piuttosto che le scienze sociali, nello stesso periodo, cominciava ad emergere la cultura dei fan come una sottocultura significativa, che produceva le proprie storie, le mitologie, e critiche della loro serie preferita, artisti e autori [Kompere 2005, 104].

Ma che ruolo può avere l'ecosistema nel modellare il futuro (il post-serie) della serie cult? Come e in che modo esso è una modalità di costruzione che indirizza anche il post-serie e ne allunga il ciclo di vita?

Già il transmedia, dice Jenkins, può fornire un modo per esplorare il futuro di una serie che si è conclusa troppo presto - ma può anche svolgere un ruolo nell'esplorare universi alternativi, idee alternative di personaggi come potrebbe essere. Quella che è una vecchia idea nella fanfiction, potrà essere una nuova idea per Hollywood. Al suo livello più semplice, i fan che hanno gradito la fine di uno show televisivo hanno le possibilità per prendere in considerazione il nuovo mezzo "non canonici" di continuare la storia, fino a raggiungere un punto che trovano più soddisfacente. [Jenkins, AcaFan, 11-05-2011]. Per capire le proliferazioni *post-franchise*, vediamo come i testi si iniziano a comportare come i software.

Nella rete, forma organizzativa dell'età dell'informazione e presupposto tecnologico per il cambiamento della società assistiamo ad un'evoluzione caratterizzata da alcuni capisaldi: la partecipazione degli utenti, l'uso e trasformazioni dei contenuti dell'universo con la possibilità di manipolazione (*remixability*) e l'immissione di nuovi contenuti (UGC). 24, come molte altre serie ecosistemiche, è un oggetto rete che non ha confini perché è fatto di relazioni, e la sua terminazione pragmatica non coincide con un'idea di cessazione. L'oggetto rete, la serie 2.0, in cui il contenuto si stacca dalla struttura proprio come nell'architettura informatica del web 2.0, diventa tale poiché i suoi stessi fruitori la animano creando legami e nodi che depotenziano la carica luttuosa nell'idea di fine. L'approccio attivo dello spettatore dinamico crea nuovi materiali per la riappropriazione, comprensione e divulgazione di una guida per affrontare l'universo, e il tratto caratteristico della fine sembra dunque essere rappresentato da un'idea di continuità riconquistata nelle forme seriali derivate, che innescano dei meccanismi d'affezione molto forti e contribuiscono a trasformare la visione in culto. Il distacco dal supporto di visione che amplifica le possibilità di rimediazione di questi blocchi in formati rende difficile quantificare la ricaduta fruitiva. Nel *24-verse*, la spazialità è annullata da un tempo istantaneo e si trasforma in uno spazio dei flussi in cui, grazie alla rete, tutto è compresente e conduce ad una simultaneità di visione. Tramite il riferimento alla cultura del *mashup* e alla *software culture*, in cui il *testo-software* è sottoposto ad una composizione mediale modulare [Manovich 2010, 143], possiamo parlare d'impossibilità della fine

in un ottica in cui la rielaborazione sistematica supera i contesti del citazionismo postmoderno inserendosi nelle pratiche di remix e campionamento. La parola *mashup* si riferisce a differenti pratiche e oggetti culturali che ricadono in un vasto campo di pratiche produttive, espressive e comunicative. Di solito, il *mashup* è l'integrazione di più contenuti da fonti multiple in un unico oggetto non necessariamente finito e chiuso ma piuttosto disponibile a futuri sviluppi e processi di reworking. Possiamo fare distinzione tra il mashup informatico, musicale e audiovisivo a seconda dei contenuti che mixiamo. L'etichetta *mashup culture* descrive la viva disseminazione e ricchezza del framework che abbraccia diverse pratiche di *reworking* (*vidding*, *recut*, *machinima*, *supercut*) spostando il focus dal semplice consumo a pratiche culturali basate sul riciclo e il riuso. I contenuti, dunque, iniziano ad assomigliare a dei *software* e mutuano dalla logica del *software* il concetto di *estendibilità permanente* [Manovich 2010, 75]. Così come le opere dei musicisti elettronici sono spesso già concepite nella prospettiva di un loro futuro remix, campionamento, smontaggio e modifica da parte di altri [Manovich, 2010: 199], anche l'oggetto rete seriale sia durante la sua vita che dopo la prima chiusura è spesso concepito per usi futuri (manipolazione di opere già esistenti, sistematico ri-arrangiamento di un intero testo, l'inserimento di frammenti da una o più fonti [Manovich, 2010: 199]). Nel nuovo modello un numero molto più alto di produttori pubblica i propri contenuti in una nube mediale globale e gli utenti creano non solo la frequente sovrapposizione tra produttore e consumatore, ma anche la possibilità per gli utenti di decidere quando (*time-shifting*) e dove fruire dei contenuti (*place-shifting*) [Manovich 2010, 202]. Così come un messaggio non arriva mai alla destinazione finale, così un testo-rete non arriva alla sua conclusione, bensì continua a muoversi tra siti, persone e altri dispositivi o interfacce subendo modifiche e inserendosi in un nuovo ciclo di vita. Se parliamo di *testo rete*, dobbiamo individuare un fattore molto importante. Come riassume Chamberlain in *Flow Tv Television in The Age of Media Convergence* [Kackman, 2011], nel nuovo spazio mediale, il rapporto con il mondo narrativo, che valore assume nei momenti del finale? Che relazione c'è tra l'ubiquità del testo network e la memoria e permanenza dello stesso? Se la permanenza si snoda su fattori diversi rispetto a quelli del passato (e visto che dobbiamo tenere in considerazione diversi tipi di approcci merceologici possiamo considerare, e.g., fuori serie, cessazione, vintage) che tipo di "fortuna e memoria" si può avere? Abbiamo già stabilito come operasse la permanenza in un momento in cui la produzione avveniva per derivazione (sul cardine memoria/fedeltà) e per parallelo (memoria/presenza), ma quando la produzione per parallelo si è avvicinata sempre di più alle dinamiche transmediali, ha sfruttato l'integrazione di contenuti ancillari promozionali e solo con l'ultima rifunzionalizzazione ecosistemica si è assestata su dinamiche di estensione più complesse.

Per capirlo è necessaria una digressione sul concetto di *networked media spaces* che si pongono come le nostre nuove interfacce mediali il cui design è fatto in modo tale da tollerare le nostre decisioni comportamentali e fruibili e collegarsi al concetto di resilienza. Daniel Chamberlain nel suo *Media interfaces, networked media spaces, and the mass customization of everyday space* [Chamberlain 2011, 20] sostiene che dal momento che la natura molteplice, mobile, e personalizzabile delle interfacce multimediali è proiettata lungo i vettori di reti di comunicazione contemporanei, spazi multimediali sono creati in luoghi che una volta erano considerati come pubblici o privati. Nel considerare i contemporanei spazi connessi, dobbiamo considerare la negoziazione tra le tecnologie portatili o personalizzabili e l'*engagement* con le pratiche tecno-sociali associate alle reti e alle interfacce emergenti. C'è da considerare la specificità delle emergenti tecnologie mediali, in particolare la pratica dell'*engagement* va ripensato attraverso le intersezioni delle interfacce e reti [Chamberlain 2011, 20]. Nel considerare il testo rete, o la capacità dell'ecosistema narrativo e di alcune delle sue componenti di comportarsi come il *software*, l'*engagement mediale* è tutto giocato "sulla mass customization of everyday space" [Chamberlain 2011, 20]. Un primo passo per sviluppare la nozione di media e spazio emergente è comprendere la tensione tra i diversi spazi dedicati alla fruizione. Steven Graham e Simon Marvin [2001, 213] dimostrano, in *Splintering Urbanism*, che il mantenimento delle reti è soggetto a sistemi stabili non negoziabili. Ma all'interno di questo c'è da riconsiderare la comprensione dei luoghi con solo "[as] private or public, but as primarily mediated" [Graham, Marvin 2001, 213] mediati anche da queste narrazioni.

digital media technologies are not only playing a primary role in reconfiguring the spatial orders of social life, but are also affecting how we directly experience place and territory.... Media and communication networks effectively constitute a new matrix of spatio-temporal relations which complicates, and overlaps with, existing domains of spatial experience [Chamberlain 2011, 23].

Fiona Allon [2004, 257-259] sostiene che "we see the rise of new modes of living organized almost entirely by the reconstitution of 'private space' as 'media space'". Il "networked media space", che può essere descritto come una sintesi tra i due, può essere descritto come un luogo in possesso di una spazialità telescopica, che si articola sull'asse della esperienza ravvicinata e del flusso globale connesso. I confini di spazi mediatizzati domestici non possono più essere caratterizzata dal binario semplice privato e pubblico, perché la natura connessa delle tecnologie contemporanee estende i confini delle interfacce [Chamberlain 2011, 23]

I *networked media space* sono relazioni tecno-socio-spaziali flessibili che possono assumere caratteristiche diverse a seconda delle relazioni sociali e delle tecnologie su cui si articolano. Diversi registri di pubblico/privato sono impegnati attraverso fattori quali la vicinanza fisica, la modalità di



comunicazione (i.e., *broadcast, narrow*, comunicazione interpersonale), la varietà e il tipo di rete opere presenti, e le pratiche sociali che sono eseguite.

Anche le tecnologie connesse ampliano e riconfigurano sia gli spazi domestici e che quelli non domestici, le interfacce mediali lavorano per collegare questi spazi. In questi spazi destabilizzati e destabilizzanti, e attraverso i dispositivi che offrono fattori di forma diversi e vari gradi di funzionalità e di impegno, le interfacce mediali fungono da pietra di paragone per orientare gli spettatori, fornendo un mezzo familiare e spesso personalizzato nell'organizzazione dell'intrattenimento [Chamberlain 2011, 23]. Al suo interno troviamo anche il nuovo flusso di contenuti mediali che si riorganizzano e modellano le diete mediali: come nel saggio di Ron Simon, Brian Rose, "Mixed-Up Confusion: Coming to Terms with the Television Experience in the Twenty-First Century" [2010] che si propone di comprendere le direzioni che prende la scelta di fruizione sulla base dell'interfaccia.

Le interfacce televisive di oggi, sono schermi di menu e dei metadati che sono usate nell'ambito delle pratiche emergenti del guardare la televisione. Si trovano su dispositivi e servizi come TiVo, Hulu, YouTube, e la suite iTunes di Apple, di Netflix. Le interfacce televisive sono spazi produttivi che ricontestualizzano la programmazione, introducono nuovi metadati, alterano i ritmi del tempo che passiamo con la televisione. Le interfacce televisive, inoltre, giocano un ruolo esplicitamente interattivo in cui sono investite le ontologie dei media emergenti di personalizzazione, di navigazione e di controllo [Chamberlain, 2010] che portano alla crescita della cosiddetta "anytime tv" che indica che si guarda sempre meno televisione e si guardano sempre più programmi, come indica la ricerca Nielsen del marzo 2013.

Come abbiamo indicato le repliche e la ripetizione culturale industrializzata, hanno avuto un effetto enorme sulle forme, i generi, le pratiche e le esperienze di produzione dei media. Teorizzare tali questioni della cultura e della memoria nella modernità e della postmodernità, sulla scorta di Benjamin e Jameson [Kompare 2005, 223], può essere proficuo, ma in ultima analisi, abbiamo notato come non sia sufficiente. Il fattore emergente della social television, per esempio, comprende e coinvolge l'idea di Heritage, di archivio, spostandola nei circuiti di una socializzazione e condivisione.

#### *Che forme prende la serie dopo la sua fine?*

Ci avviamo verso la conclusione di questa dissertazione costruendo una possibile griglia di lettura del post-serie attraverso una divisione tra post-serie preso in carico dalla *corporate* e post-serie preso in carico *grassroots* (rintracciando in ognuna delle tendenze) e attraverso l'individuazione di tre forme dominanti l'organizzazione dei contenuti nel post-serie. Queste tre forme (database, timeline, lista/playlist) che dominano la curva

merceologica del post-serie, sono in realtà delle forme che organizzano i contenuti anche durante tutto il loro ciclo di vita (durante la prima programmazione). Una volta considerate operative anche nel post-serie, prendono una valenza differente. I contenuti degli universi narrativi, grazie alla loro forma ecosistemica, continuano a circolare in queste forme e su infrastrutture con gli stessi tratti. Cerchiamo ora di tracciare alcune caratteristiche e identificare la loro doppia valenza (esse sono forme che organizzano il post-serie sia lato *corporate* che lato *grassroots*, in maniera a volte molto evidente in altre più blanda). Concludiamo affermando che essi si pongono come forme adatte alla conservazione, che non è più meccanica: non si riduce al deposito in un luogo fisico di documenti, o in quello “virtuale” delle memorie digitali, passa attraverso processi articolati e complessi, quelli che hanno dato vita lungo la storia alle diverse culture nel senso antropologico del termine [Ortoleva 2010, 87].

### *Database*

In un'epoca di *hacking*, *poaching*, doppiaggio, e *ripping*, le attività degli utenti alterano le regole della ripetizione uscendo dal regime della serialità. Vi è, tuttavia, un punto ancora più grande. Mentre la relazione di questi usi al diritto d'autore è piena di controversie legali (*fair use*), la loro continua espansione (facilitazione data dall'accesso, dallo spazio di archiviazione digitale e data dalla rete ad alta velocità) indica una crescente aspettativa di *media-on-demand* (in un'accezione più generale). Il profondo cambiamento che sta avvenendo nel modo normativo dei media (compresa la “televisione”) sta passando dal flusso costante alla raccolta e la scelta di testi particolari. La prospettiva molto reale della fine del flusso [Kompere 2005, 223] così come l'abbiamo conosciuto per quasi un secolo, si profila come un cambiamento molto più importante nel settore industriale, culturale e in definitiva sociale.

Prendiamo ancora il caso di *24*. In una generale evoluzione dei media, il *24-verse*, ci parla dalla nostra crescente capacità e disponibilità come consumatori di accettare ed esplorare più media contemporaneamente [Mittel, 2006] e in un modo che è più che parallelo. *24*, nella sua fisionomia di brand, (un impianto transmediale e pervasivo, che gioca sul lato della spettacolarizzazione), si snoda lungo un panorama complesso: i fan possono creare una prospettiva storica delle azioni (sul wiki di *24* si crea una vera e propria enciclopedia), costruire una timeline e aiutare a far emergere tutti i particolari più reconditi (la mole di backstory di un *immersive world* è talmente profonda che pochi spettatori riescono a scandagliarla nella sua profondità). Ma è nell'idea di pubblico connesso [Boccia Artieri, 2004] che le miniere di informazioni sull'universo, assumono i toni di una vera e propria enciclopedia navigabile destinata a durare nel tempo, aggiornata anche dopo il *series finale* (la costruzione del wiki *24*, è una indicazione di precisione in tutte le sue declinazioni). Questi universi seriali che durano ufficialmente degli interi decenni (ribadiamo che *24* è

andato in onda dal 2001 al 2010) hanno audience anche dopo [Jenkins, 2007] e la costruzione dell'enciclopedia da parte della prima ondata di fan si pone come un lascito agli spettatori futuri, come un volano per future visioni da parte di altri spettatori (si pensi al caso *Pottermore*<sup>100</sup>). I meccanismi di appropriazione e bricolage del contenuto seriale, il *24-verse* inteso come un enorme database [Manovich, 2002], rendono dunque il fandom una componente di primo piano del sistema mediale convergente, in cui si sfruttano i collegamenti e i moduli della serie come fossero delle materie prime, delle *intertextual commodity* [Marshall, 2002] che circolano e contribuiscono alla permanenza di alcuni tratti dell'universo nell'ecosistema seriale, ma non solo in un'ottica di produzione ma soprattutto in un'ottica acroamatica di trasmissione del dialogo. Ciò permette alle aziende di prendere rischi a lungo termine che per una rete non è possibile (sfruttando la longevità che hanno su Netflix, per esempio). I servizi di streaming come *Netflix* sanno che gli investimenti e i successivi profitti verranno dal *personcasting*, una strategia che contemporaneamente imita e sfida il modello di business televisivo. I bilanci (cento milioni di dollari per *House of Cards*) sono grandi e lo sono anche le aspettative. Amazon sta continuando a sviluppare Amazon Studios, che opziona script e cerca di svilupparli attraverso *crowdsourcing*. Ha annunciato più di una dozzina di progetti in fase di sviluppo, tra cui la serie tratta da *Zombieland*. Il database si pone dunque come una rifunzionalizzazione dell'ondemand televisivo, un archivio esteso e estendibile, una forma viva.

### *Timeline*

Esplorato in libri come *Timeshift: On Video Culture* [1991] di Sean Cubitt o nel *Veni, Vidi, Video: The Hollywood Empire and the VCR* di Wasser [2001], o nel libro di Miège *The Capitalization of Cultural Production* [1989], il tempo si pone come l'istituzione primaria del prodotto televisivo. La televisione, sostiene Kompare, non è una finestra sul passato, piuttosto, si tratta di un motore che produce e riproduce il tempo. "Il tempo come materia prima scorre attraverso programmi giornalieri, contratti di *syndication*, cofanetti DVD e gli stessi spettacoli stessi vecchi che mi divertono come un quarto di secolo fa" [Kompare 2005, X].

Durante gli anni Settanta e Ottanta, le repliche, come abbiamo visto, divennero tacitamente riconosciute come fonte storica, contribuendo a favorire la memoria nazionale attraverso la costruzione di un "patrimonio televisivo". Da quel punto, le repliche sono diventate uno dei prodotti primari della televisione, alimentando inedite sinergie industriali e di *corporate branding*, promuovendo le esperienze e le pratiche della televisione strutturate attorno alla ripetizione continua.

---

<sup>100</sup> Pottermore ([www.pottermore.com](http://www.pottermore.com)): sito web gratuito sviluppato da TH\_NK, sponsorizzato da Sony e pensato da J.K. Rowling per far conoscere il mondo di Harry Potter alla nuova generazione digitale.

Nonostante questa ripetizione, l'ontologia della televisione, la sua essenza, si dice risieda nella "diretta". Questa assunzione è continuata nonostante il fatto che pochi eventi in televisione sono in realtà "dal vivo" in senso classico, quasi tutti sono pre-registrati e modificati. L'idea di diretta si riferisce alla esperienza simultanea nazionale di un nuovo programma. Il passaggio decisivo verso una programmazione *reality-oriented* si ha nei primi anni 2000 (con *Survivor*, *The Bachelor*, *American Idol*) e sembra rafforzare questa sensibilità, e si espande anche alle serie (quando non c'è una seconda national run). Kompare si chiede se l'ipotesi della "diretta" sia sbagliata. Che cosa succede se la televisione non è il condotto ideale per "dal vivo", (rimane solo nello sport e negli eventi di cronaca mondiali), ma è invece una macchina di ripetizione, orientata verso il ricircolo costante di eventi già visto? [Kompare 2005, XI]. Come Philip Auslander [1999] fa notare, il concetto stesso di "diretta" può esistere solo all'interno di un'economia di riproduzione. La promessa di un continuo sfruttamento televisivo offerto dal tempo "imbottigliato" della ripetizione ha favorito un sistema televisivo culturale e industriale alimentato da repliche.

Se le repliche off-network divennero la forma fondamentale della televisione negli Stati Uniti per la flessibilità del mercato e aiutarono a ricostruire le temporalità complesse, se la vendita del tempo pubblicitario è il motivo principale dell'industria e se la vendita di programmi alle emittenti rappresenta l'inizio di quel ciclo, oggi, nel nuovo sistema, la forma timeline è quella che cerca, mixata con il database, di far emergere traiettorie particolari in un universo narrativo, di rivederlo, di ordinarlo in liste e collane, di gestire e domesticare le temporalità complesse.

La forma *timeline*, inoltre, è quella tipica, lato *grassroots*, all'enciclopedia (wiki) che spiegano e disambiguano le storie dell'universo (in linea con i percorsi dell'AI). Nel frame dell'architettura dell'informazione, infatti, abbiamo 5 euristiche, definite da Rosati e Resmini [2011], che ci portano a dire che gli elementi narrativi sono in grado di adempiere all'importante funzione di "place-making", dal momento che aiutano lo spettatore a ridurre il grado di confusione e favorire l'ingresso, l'uscita e il ritorno all'interno di questo universo stratificato e complesso, fatto di spazi che esistono nello spazio diegetico, digitale e fisico. Quando la serie prende la forma della timeline, questi elementi della costellazione dell'informazione sono anche in grado di orientare lo spettatore e facilitare l'assimilazione delle informazioni, fornendo pacchetti informativi che permettono a chiunque di acquisire competenze funzionali rispetto all'universo in espansione, che data la lunga duratività di questi oggetti, essi vanno costantemente riempiti con nuove ramificazioni. [Innocenti, Pescatore 2013, 6] L'utente (chiamato così volontariamente) si muove e si comporta (fa esperienza) del mondo narrativo alla stessa maniera di come si muoverebbe in una città sconosciuta.

## *Lista*

Lo stesso Kompare, in un articolo del 2010 “Reruns 2.0: Revising Repetition for Multiplatform Television Distribution” esplora le opportunità e i problemi finora presentatisi dal movimento di show televisivi vecchi in nuove piattaforme online. Gli utenti dei media possono facilmente visualizzare, remixare e condividere i vecchi contenuti televisivi, e le industrie mediali lottano per adeguare i loro modelli di business vecchi a queste nuove modalità di comunicazione.

Il modello della lista si pone come principio di organizzazione dei contenuti seriali (durante la programmazione e dopo) staccandosi dalla *durata*. Essa non è il solo susseguirsi del calendario. Attraverso l'ingresso nel panorama produttivo di Netflix, inoltre, si può pensare a come quello che sembra essere il futuro della televisione è stato, per molto tempo, il presente di molti spettatori dei mercati secondari. A parte i metodi di "fruizione" di una serie (la visione maratona), il modello Netflix potrebbe, inoltre, cambiare la pratica dell'episodio settimanale e potrebbe anche proprio disintegrare il *recap* (inteso come riassunto) in favore di pratiche di critica più mature e il *previously* (inteso come bussola) in favore di ricapitolazioni meno isolate. Il modello Netflix è ancora troppo ibrido per eliminare il concetto di episodio, ma con *House of Cards*, la prima serie interamente prodotta da Netflix e resa disponibile “tutta in una volta<sup>101</sup>”, il concetto stesso di unità e autonomia dell'episodio cade e dalla collezione di episodi ci si sposta verso l'idea di *lista*. In diverse interviste Reed Hastings, CEO di Netflix, sostiene che non esisterà più minutaggio, poiché l'episodio è figlio della programmazione del palinsesto e sui nuovi modelli non è più necessario. Gli sviluppi di queste ipotesi sono ancora *un-tested*, ma potranno condurre verso nuove forme di gestione delle informazioni testuali. Come abbiamo già detto, una parte del pubblico è già abituata ad avere tutti gli episodi a disposizione e modulare la fruizione senza fare “binge viewing”. Una tale riconfigurazione (ancora del tutto ipotetica) potrebbe condurre anche i critici a giudicare una serie nel suo insieme come auspicava Simon, il produttore di *The Wire*, *Generation Kill*, *Treme*. Una riconfigurazione sulla base delle nuove modalità di delivery di Netflix sembra andare contro la serialità episodica (questo tipo di costruzione farebbe soffrire i *procedurals*). Se individuiamo in *Lost* la serie che ha cambiato le modalità di visione, che ha tolto le serie dalla tv e le ha messe in rete, dobbiamo altresì capire che a livello macro, i meccanismi narrativi fatti per sostenere la cadenza settimanale mostrano la loro artificiosità. Il modello "a blocchi", il modello playlist sembra presupporre un diverso tipo di allestimento (lascerebbe il tempo a una serie di crescere senza essere cancellata preventivamente). Per ora il modello lista è per lo più applicato a prodotti non nati come lista, ma che ben si prestano.

---

<sup>101</sup> All'inizio di ogni stagione, Netflix rilascia tutta gli episodi di uno show contemporaneamente. La mossa ammicca e sostiene le abitudini compulsivo (i binge habits) dei suoi membri.

### *Great Gulp and Marathon*

La ridondanza narrativa e il percorso informativo nella serie distribuite in “un colpo solo” fa pensare ad una riconfigurazione in cui dal palinsesto si passa alla tre modalità (database, playlist, timeline). La maratona - di una stagione o di un'intera serie - è diventata un'altra tipologia di fruizione [Todd Vanderwerff, AVClub, 2013]. Sembra che la fruizione di polarizzi tra “binge” e “slow tv” [Todd Vanderwerff, AVClub, 25-01-2012]. I primi guardano lo show per momenti di picco e tensione narrativa, i secondi apprezzano il valore dell'episodio singolo (*The Wire*, nel suo essere una delle serie più serializzate, permette nella visione episodica di gustare la costruzione).

Even with the advent of DVRs and online streaming, there was still a certain comfort in the idea that the story would be doled out one half-hour at a time. I couldn't imagine a world where the events of the final season happened in a vacuum, where I didn't live those with my friends, whether in reality or online. [Todd Vanderwerff, AVClub, 25-01-2012]

Con il lancio della serie drammatica *House Of Cards*, Netflix ha scommesso che ci siano molti più “maratonisti”, che ci voglia poco per la trasformazione di qualsiasi visione in una “binge-vision”.

In un pezzo sui cambiamenti distributivi e i modelli di presentazione della TV, il critico Jaime Weinman [Macleans, 4-2-2013] sostiene che quando una serie è data “in un'unica volta”, diventa un'altra cosa.

Nella stima di Weinman, se le stagioni televisive alla fine si trasformano in un mega-film, come suggerisce la messa on-line di tutti gli episodi in una volta, allora necessariamente esse dovranno subire un accorciamento. Tutte le stagioni sono dotate di ridondanze e ripetizioni, alcuni modelli che sono piacevoli con una visione settimanale, diventano superflui se consumati tutti in una volta. Tuttavia, il ritmo dell'episodio, quei singoli modelli e ripetizioni, spesso servono a orientare gli spettatori all'interno della stessa serie, anche in una visione *binge*. Potrebbe venire meno la necessità dei *previously*<sup>102</sup>, che già tende ad essere usato sempre meno preferendo forme di *flash-forward* sull'episodio come accade in *Person of Interest*. La perdita progressiva di queste caratteristiche alla fine potrebbe ridurre le storie più serializzati ad assomigliare a dei film più che alla televisione. Come afferma Beau Willmon, lo sceneggiatore capo di *House*

---

<sup>102</sup> Gli universi seriali sfuggono all'idea di riassunto tradizionale e la loro morfologia si avvale di segmenti introduttivi, di intro o *previously* che pescano e orchestrano le linee narrative che vedremo nell'episodio (in *Lost*, dal *previously* si capiva cosa avremmo visto nell'episodio e se esso sarebbe stato Jack-centric o John-centric). Il suo statuto d'introduzione alle narrazioni principali ci fa capire che non si tratta solo di una ricapitolazione, ma di un vero e proprio modulo narrativo. Il *previously*, infatti, suggerisce la gerarchia momentanea. E anche nella costruzione di queste cellule di testo è lecito chiedersi se la struttura “a moltiplicazione del finale” funziona. Il loro allestimento modulare porta in primo piano la questione dell'ergonomia narrativa che essi ricoprono facendo contemporaneamente una funzione ricapitolativa ad una contingenza specifica e una gerarchizzazione degli eventi. Per quanto riguarda il concetto di finale, anche nei *previously* si è avuto modo di interrogarsi sullo statuto del finale. Jonathan Gray e Jason Mittell, in “Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality” [2007], notano che per alcuni già la scelta del montaggio è spoiler.

of *Cards*, un giorno la tv “might even dispense with episodes altogether. You might just get eight straight hours or 10 straight hours, and you decide where to pause.” [Brian Stelter, 31-01-2013].

La visione *binge* presenta, sì, dei vantaggi rispetto alla visione episodica. Nel caso della visione di una serie come *Homeland*, la visione accorpata giova. I difetti dei singoli episodi si perdono nella visione accumulata. I difetti non spariscono, ma semplicemente la scansione della serie gioca su altri ritmi, offusca i difetti che emergono nella versione settimanale. Ovviamente questo fenomeno non è nuovo. Ma, c'è differenza tra recuperare qualcosa che nasce settimanalmente e vederlo secondo scansioni temporali personali (TiVo, VOD, DVD, Netflix) e qualcosa che nasce incoraggiando da già subito la visione affastellata.

Guardando un episodio a settimana si tende a gonfiare l'importanza di ogni episodio, a volte al di là di quello che un singolo episodio è in grado di sostenere. Questo è parte del motivo per cui siamo più delusi da nuovi episodi di una serie quando appaiono una volta alla settimana, e perché le stagioni spesso un aspetto migliore quando vanno in DVD o in *syndication* o sono riviste in *binge-viewing*.

Ma nella *binge-viewing*, cambia anche la questione seriale/episodico:

Per gli show episodici, la visione maratona, enfatizza la sensazione generale, l'atmosfera, e le interazioni dei personaggi, poiché le trame per lo più si ripetono. Per gli show altamente serializzati, la maratona permette di concentrarsi sull'arco narrativo più generale piuttosto che sui punti di forza o di debolezza dei singoli episodi. A volte, le serie beneficiano dell'offuscamento dei singoli episodi [Weiman, 4-2-2013].

Ma l'episodio è ancora in salute, è forse la durata della stagione a dover subire un ripensamento: molte stagioni in realtà non hanno un motivo valido per essere da 22 ore. Quasi ogni stagione televisiva contiene un alto tasso di ridondanza, o almeno di ripetizione. Alcuni parti di trama sono inserite e poi ricostruite e ribadite. Quando si passa alla visione “maratona”, si è subliminalmente consapevoli che quello che stai vedendo è una raccolta di episodi, e la ridondanza viene accettata. Ma se si arriva al punto che davvero trattare una stagione televisiva come un film, allora la domanda diventa: quanti film devono essere così lunghe?

Very few. It's not just that commercial considerations prevent a movie from being 13 hours long; it's that when you start cutting down the footage and preserving only what's essential, cutting out anything that repeats points without expanding on them, you will probably wind up with three or four hours, not 13. Motion pictures, unlike novels, can make their points in very little time – the old “one picture is worth a thousand words” concept comes into play here – and while some pictures do need to be extremely long and repetitive to make their points, few of those movies are in the form of the relatively straightforward, plot-driven storytelling we see in most North American television. If the story of, say, *Homeland* season 1 were a movie, it would probably be about 150 minutes. [Macleans, 4-2-2013]

A proposito di quel processo che si può definire come *Hbo-ification* [Tait, 2008] (HBO ha ispirato numerosi imitatori nel mondo del cavo, da FX e AMC, da Showtime e Starz), Weinman [2013] ricorda che Netflix ha più volte dichiarato di volersi porre come un'alternativa alla prima HBO. Anche secondo Rebecca Greenfield [The Atlantic Wire, 1-02-2013] "The streaming TV network wants to turn into the HBO of Internet TV, but can the network afford it?"

Nel copiare la HBO, le reti o i service provider potevano prendere due diversi percorsi. O lavorare con showrunner molto importanti (come per FX, Shawn Ryan e *The Shield*, Ryan Murphy e *Nip/Tuck*; per AMC Matt Weiner *Mad Men* e Vince Gilligan per *Breaking Bad*). In questi casi si è cercato di "reverse-engineer" lo stile HBO. Nel tentativo di cambiare il nostro modo di consumare la televisione e aprirsi come un fornitore di contenuti a livello di quelli di altre reti, *Netflix* ha preso la strada del "reverse-engineering" (in questo cautamente e senza colpi di scena). Il colpo di scena si ha per la distribuzione del prodotto, fatto anche per attirare nuovi *subscriber*. E' interessante notare che si è agli inizi e non è ancora ben chiaro come possa essere declinato questo modello distributivo (*Netflix* potrebbe continuare la strada della produzione). Come afferma Vanderwerff [AvClub, 25-01-2012] "Netflix is operating on an imagined future of huge profits that haven't arrived yet".

Inoltre, un'altra questione sottolineata è quella della perdita della micro o macro sincronizzazione di gruppi di audience per il commento, la visione. Nell'articolo "How Netflix is turning viewers into puppets. *House of Cards* gives viewers exactly what Big Data says we want. This won't end well", Andrew Leonard [Salon, 1-02-2013] ipotizza un'ulteriore riconfigurazione dell'idea di episodio, ma soprattutto ipotizza un legame tra la produzione e i Big Data. Il nocciolo del discorso è che il nesso tra i fattori "Big Data, Netflix e il tasto pausa" può portare a delle interessanti riconfigurazioni. Emergono decisioni *data-centric*. Se ogni azione è memorizzata, Netflix ogni giorno registra milioni di pause, avanti/indietro, doppie, triple visioni, abbandoni, comprendendo e avendo una mappa delle abitudini di consumo dettagliata e vastissima. Secondo la ricerca del 2012 condotta da IHS Screen Digest Research [<http://alturl.com/m96u7>] negli Stati Uniti si sono visti più film online (sul mercato legale) che tramite l'acquisto di Blu-Ray o DVD e i Big Data aumentano.

Il cambiamento indica qualcosa in più che un semplice cambio nel formato; ha anche segnato una grande differenza in quanto le informazioni ai fornitori di programmazione on-line in come avviene la raccolta delle informazioni sulle nostre abitudini dei telespettatori. Netflix è in prima linea di questo cambiamento epocale, nel luogo in cui Big Data e media di intrattenimento si intersecano. *Netflix* è stato esplicito circa i suoi piani per sfruttare le capacità dei Big Data per influenzare le scelte di programmazione. "*House of Cards* is one of the first major test cases of this Big Data-driven creative strategy". [Andrew, 1-02-2013]. Per quasi un anno,



i dirigenti *Netflix* hanno notato delle preferenze di visualizzazione nei confronti della miniserie britannica su cui *House Of Cards* è basata e ciò ha conquistato la loro decisione di autorizzare un'altra versione (100 milioni per due stagioni di 13 episodi). Secondo GigaOm, attraverso gli algoritmi si riesce a comprendere che cosa viene consumato e in che maniera e da questa analisi far emergere pattern. A questo punto una domanda: "What will the Big Data approach mean for the creative process?" [Andrew, Salon, 1-02-2013].

Naturalmente, le decisioni *data-centric* non garantiscono il successo. L'ambizione di sfidare HBO richiederà valutazioni di molti altri fattori. Dopo aver analizzato anni di visione, sta usando la stessa formula per fabbricare la programmazione su quello che pensa che possa piacere.

Come ricorda Jason del Rey, [ADAGE, 12-02-2013], Netflix per ora non divulga i suoi dati. E la ragione è presto spiegata da Ted Sarandos, Chief Content Officer

Netflix doesn't sell advertising, so it doesn't need to impress advertisers, and it isn't carried by cable or satellite distributors, so it doesn't need to justify itself to them either. He also said comparing Netflix viewing numbers to traditional TV ratings would be like comparing "apples to oranges." [ADAGE, 12-02-2013]

#### *Proliferazione post-serie, lato corporate*

Individuiamo ora tre tendenze nella proliferazione post-serie lato *corporate*: *generificazione, ripresa, espansione*.

Già nelle sue analisi, Caldwell riporta alcuni esempi interessanti di re-pitching

Fox's (cheaply made but sensationalist ride-along video) *Cops* gets re-pitched as Fox's (cheaply made but sensationalist videotape carnage collage) *World's Scariest Police Chases*, which gets repitched as *When Animals Attack*, which gets repitched as *When Good Spouses Go Bad*. The (cost-effective) shock-TV success of UPN'S *WWF Smackdown* gets repitched as the silicone - enhanced - cleavage - with -si-like-swimsuit-segment- female- hysteria spectacle *Women in Wrestling*, which then gets repitched as the steroid - enhanced - *Gladiator-with* - goalposts - and- raging-testosterone- masculinity of the newly televised XFL football league. In the programming world of the lower-caste networks (UPN, WB, FOX), the pitch-mode spins out new show concepts with clockwork-like regularity [Caldwell 2004, 60].

Queste tre tendenze che identifichiamo o alla fine del ciclo di vita o nel post-serie (lato *corporate*) sembrano essere molto simili a quelle che avvenivano in precedenza e che abbiamo già incontrato verso la fine del secondo capitolo o alla fine del terzo. Ma se in precedenza la cornice di produzione era segnata dal paradigma della derivazione (memoria/fedeltà e memoria/presenza), ora si aggiunge la nuvola completamente rifunzionalizzante della *software culture* applicata ad altri settori (o la combinazione delle tre forme appena viste). Esse, anche se non sono immediatamente riconducibili a tipi di organizzazione alla maniera del

*software*, risentono di alcune più generali forme di creazione, permanenza e uso.

Queste tendenze si intensificano nel momento in cui ci si muove a monte della catena di programmazione delle grandi reti. Esse riguardano permutazioni stilistiche che non sono semplicemente "determinate" mediante economie politiche o dalla squadra di produttori di rete tradizionali e dirigenti [Caldwell 2004, 60].

All'interno della tendenza *ripresa* o *generificazione*, per esempio, facciamo rientrare i casi dei "non-cancellati" [TVTropes/Un-canceled] che si pongono come interessanti casi merceologici.

La maggior parte delle volte, significa che uno show è preso da un canale via cavo o altra rete e rimesso in produzione. A volte è rimesso in produzione dalla stessa rete. Le principali cause sono sia una campagna dai fan, o le vendite elevate in altri mezzi, come i DVD. Se lo show non è abbastanza popolare per giustificare una serie nuova, ma un finale è molto richiesto dai fan, viene ordinato un film TV o una miniserie per "tirare le fila" (Wrap It Up).

1. *Arrested Development* cancellato nel 2006 dopo 3 stagioni con cliffhanger importante. Alla fine del 2011, si susseguivano i rumor su un film, alla fine del 2012 si parlava di una 4 stagione. Nel 2013 si annuncia che Netflix produrrà 13 episodi disponibili sul sito dal maggio 2013.
2. *Babylon 5* fu cancellata da PTEN, ripresa per un finale di stagione da TNT.
3. *Damages* è stata annullata da F/X durante la sua terza stagione. Lo show è passato a Direc TV, che lo prese per altre due stagioni.
4. *Stargate SG-1* fu cancellata dal Showtime dopo la quinta stagione, ed è stata poi ripresa da Sci Fi. E è stata annullata dopo la decima stagione. MGM ha deciso di andare solo direct-to-DVD.

La ripresa è spesso contemporaneamente un *reboot*, un'espansione e anche un lavoro sulla creazione di genere e sotto-generi. Il caso di *Hawaii Five-0* (CBS, 2010 - ) si può considerare un caso emblematico. La serie si pone come il reboot della serie "cult<sup>103</sup>" *Hawaii-Five-O* (1968-1980) e i produttori del programma - tra cui Alex Kurtzman e Roberto Orci e Peter Lenkov, giocano con gli elementi della serie originale, creando una ricostruzione notevole, a partire sigla. [Todd Vanderwerff 20-10- 2010]. L'originale *Hawaii Five-O* (1968-1980), congelato in un'epoca nostalgica e visto con ammirazione, viene ripreso dalla CBS e la formula del tipico procedurale viene rivitalizzata. Se la rete è la casa di *procedurals*, con questo caso ha iniziato un *re-branding* e un'espansione della sua offerta.

---

<sup>103</sup> A differenza di *Hawaii*, la serie *The Killing* (2011-2013) si pone come un'altro caso di ripresa. Questa volta, non torna dopo essersi già guadagnato lo status di cult, ma ritorna subito dopo la cancellazione. Abbandona lo *story-arc* anche organizzato male, vedi articolo di Janet Staiger e si lascia andare alla serializzazione antologica [Staiger, 2012].

*Hawaii Five-0* si pone con un lavoro di rielaborazione: se l'originale è un pezzo da museo, questo si sente sorprendentemente moderno e non trattenuto da eventuali collegamenti necessari con gli originali (se non per l'idea di un poliziotto che non rispetta le regole). Tutto ciò che non avrebbe funzionato del vecchio show in un contesto moderno è stato evitato. Tutto ciò che riguarda il formato *crime show* della CBS che si sente stanco è stato gettato via. Ciò che rimane rende un potente cocktail di azione e *crime-solving*. Il più grande cambiamento alla formula da parte dei produttori è l'introduzione di un arco narrativo lungo e multistagione. Il suo rompere la formula è visto come una ventata di freschezza:

When O'Loughlin's tortured face in the teaser segues immediately into the pulsing base, pounding timpanis, and blaring horns of the famous theme song, complete with title sequence that seems air-lifted in from an '80s action show, there's no way most viewers won't smile. And, more importantly, Hawaii Five-0 earned that smile. Nostalgia.

Come sostiene Todd Vanderwerff [20-10- 2010] “The original show premiered during the final months of Lyndon Johnson’s presidency and aired its last first-run episode six months before the election of Ronald Reagan”.

Ancora differente il caso recente di *The Carrie Diaries* serie televisiva (The CW, 2013 - ). I produttori hanno specificato che la serie non si pone come un prequel di *Sex and the City*, ma come un adattamento dell'omonimo romanzo di Candace Bushnell, che narra degli avvenimenti della giovane Carrie Bradshaw [Esposito, 2007].

#### *Proliferazione post-serie, lato grassroots*

Che ruolo può/deve giocare la fan fiction nel “riparare il danno” fatto dai “poteri forti” quando una serie finisce in un modo che non aggrada ai fan? In questo scenario, una delle peculiarità dei sistemi seriali è dunque la mancanza netta di confini. E il progressivo processo di sfilacciamento e dilatazione che subiscono le zone liminari degli universi seriali, provoca per contrasto una messa in evidenza del significato di fine. Dal momento che i consumatori attivano connessioni tra contenuti differenti, che tipo di lavoro spettatoriale si mette in opera *post-franchise*? L'ipotesi che abbiamo delineato riguarda il riscontro di un proficuo orizzonte “post-testuale”, in cui si mettono in moto delle inedite abitudini mediali, delle complesse *forme-esperienza* connesse ai meccanismi di sedimentazione di alcuni tratti nell'orizzonte neo-televisivo.

24, il nostro esempio privilegiato, per esempio, ha una struttura ad incastri in cui si notano fenomeni di riutilizzo e di riciclo, di *cut-up*, di riconstestualizzazione e di riuso. Nelle brevi note di trama che abbiamo fornito in precedenza, si possono già rintracciare alcune costanti che, piegate allo sfruttamento in rete, sottopongono il blocco fine dell'universo seriale ad una continua modularità e ripetizione, ad una potenziale ripresa

e a meccanismi di *mash-up*, remix, fan fiction. I finali, secondo quell'idea di *televisuality*, sono l'ultimo picco di climax dopo numerose dilatazioni del colpo di scena, (reboot-talpa-conflitti di potere-attacchi ai luoghi principali) e *24* si caratterizza per un interattivo assemblaggio di situazioni codificate, che lasciano sempre più spazio e sempre più autorità a una nuova tipologia di fruitore. Se l'*incipit* è un luogo di apertura del contratto comunicativo, la connotazione seduttiva della soglia come momento d'uscita, è parimenti un momento di contratto tra l'universo di riferimento e il fruitore, in cui quest'ultimo si prende in carico la possibilità di spostare e gestire le transizioni dell'universo nella logica della rete in cui tutti gli elementi ricorrenti sono possibilità pronte alla manipolazione. Trattenendo la stessa caratterizzazione che ha il fruitore nelle soglie, possiamo dire che anche nelle zone d'uscita, lo spettatore è triplice: è uno spettatore di storia, di evento, di finzione [Dusi, Spaziante 2006]. Questi tre tipi di competenze corrispondono a conoscenze di un ordine storico (extradiegetico), conoscenze sul testo televisivo (metadiegetiche) e sulla finzione (diegetiche) [Caprettini, Eugeni, 1988]. Il luogo critico della chiusura, dunque, introduce un margine di ambiguità caratterizzato dall'idea di *transizione-transazione* [Genette, 1997] in cui si crea una specifica valenza persuasiva esercitata attraverso la costruzione dello spettatore di evento. Come abbiamo visto nel primo capitolo, Noël Carroll in *Narrative Closure* [2008], sostiene che non tutte le narrazioni debbano avere delle chiusure narrative. Se prima, considerando gli oggetti nella loro unità romanzesca, la chiusura richiedeva completezza, oggi la struttura sfrangiata dell'universo non fa corrispondere linearmente gli eventi in ordine temporale e le analisi riguardo la struttura del finale dicono poco del tipo di esperienza implicata [Feuer, 2005] che scavalca il lato narrativo. All'interno delle costruzioni tipiche della fine o vicino ai finali irrisolti, fuori dalle logiche coerenti, David Lavery [2006] parla di *24* come uno show *shark-free*, che ha rivoluzionato il concetto di *televisuality* sperimentando radicalmente una nuova forma di visione e portando la pratica dello *jump the shark* ad un nuovo livello. Lo *Jump the Shark*, espressione che viene da un episodio di Happy Days dove Fonzie, letteralmente, salta uno squalo, si riferisce a quel momento in cui uno show "inizia a perdere la magia e si incammina verso la tomba televisiva" [Lavery, 2006]. *24*, però, già nasce con un forte legame con il concetto di chiusura e 'saltando lo squalo' costantemente ha trasformato il salto stesso in un vortice in cui non è più possibile parlare di trame, poichè si farebbe cadere ogni twist nel *jump the shark*. Sono scavalcati i limiti della rappresentazione del tempo e la costruzione dell'inquadratura è affidata ad un montaggio spaziale, stratificato, che sfrutta il meccanismo dello splitscreen, della moltiplicazione dei piani visivi e della saturazione delle informazioni attraverso un montaggio spaziale in cui la visione anticipa spesso la narrazione, un multiscreen in cui l'informazione circola tra i quadranti, uno spazio saturo che si compone di mappe, localizzatori, onde, rilevazioni, in una moltiplicazione degli sguardi. Il tempo organizza le

tensioni narrative (andare contro il tempo), ordina suggestioni visive (si indugia sui contatori, mappe, schermi, satelliti, grafici), pianifica modalità di inquadratura (splitscreen). Sarebbe inopportuno e probabilmente poco idoneo, in un'architettura così complessa, pensare che il concetto di fine sia banalmente legato all'esito finale, alle composizioni narrative ultime, ai più o meno idonei *jump the shark*.

Prendiamo sempre come esempio 24 che ha proposto una nuova articolazione del linguaggio audiovisivo, sottraendolo ai limiti della visibilità sino a quel momento definiti e conferendo al piccolo schermo, nuovi temi di originale articolazione. Abbiamo visto come la proliferazione di contenuti ancillari chiama in causa la questione della costruzione della centralità dell'universo seriale in cui non si ha un solo luogo di irradiazione e la prospettiva narrativa o testuale risulta insufficiente per dar conto della complessità. Alla nozione di *medium community*, dunque, abbiamo affiancato il concetto di media come interfaccia [Manovich, 2010] che struttura la circolazione, la fruizione e la modifica dei contenuti secondo alcune decisioni locali e distribuite, in base alle esigenze del momento, con confini sfumati e possibilità di crescita. Questi oggetti, una rete di testi indipendenti ma interconnessi pronti a essere ripresi nel loro lato virale, riaccendono una duratività che sta nel processo, fatta di anamorfosi e lavoro sulle soglie: si possono infatti aggiungere strati all'universo così come si aggiungono link e nodi alla rete Internet [Barabási, 2004:160]. Il moltiplicarsi di piani narrativi (plot che risolvono lungo 2/3 stagioni) e le innovazioni stilistiche, divenute vere e proprie "marche" di riconoscimento si propagano in maniera extratestuale, nel post-serie lato grassroots, sotto l'egida della riappropriazione e del *mash-up*. A questo proposito, il modello di costruzione tipico della piattaforma Tumblr (immagini animate, sovrapposizione, doppiaggi, subbing alternativi) risulta un buon osservatorio per cogliere i momenti in cui alcuni blocchi della serie vengono riattivati per generare particolari culti. Con un piglio memetico e tropico, tutto viene remixato, e quella che era una serie conclusa, non deve attendere l'annuncio di un *reboot*, di un film, di espansioni "proprietarie", ma si riattiva già in momenti di memetismo. Gli esiti del meccanismo di riuso dopo la fine della serie, iconizzano la memoria seriale aggiungendo possibilità e la fine della messa in onda (istituzionale) non basta a far collassare un interno universo mediale, stratificato e complesso (il caso della webseries *Contagion* in cui si manipolano tratti di universi ibernati ma comunque funzionanti). Riattivandosi in alcune sacche di fruitori che non hanno esperito il testo durante la programmazione normale, alcune cellule di contenuto si riversano nei circuiti della rete che provvede ad una ritenzione e propagazione virale della memoria. Le memorie mediali e seriali, a differenza delle memorie spesso disindividualizzate e collettive che hanno bisogno di date precise (si pensi alla funzione delle giornate della memoria), sono affidate alle interfacce mediali e provvedono in automatico ad una continua autogenerificazione. Il processo di

rimediazione del materiale seriale, dunque, lavora per condensazione e sovrapposizione e la ricorsività di alcuni elementi staminali rende la serie conclusa comunque produttiva, ma nell'ambito del culto. Nell'assestamento di un culto, il grande movimento di sedimentazione riguarda solo la sua valenza di *brand* dell'*entertainment*. Il tema *24* inteso come brand possiede la capacità di reboot e riaccensione dell'*high concept*, aleggia e poi pulviscolare si sedimenta in altri universi fino ad essere poi riacceso. Il brand *24* funziona a questo livello, con il suo trillo del telefono che ossessiona i fan più fidelizzati e il ticchettio finale di ogni episodio (o per negazione, il "silent clock" che suggella il momento della morte di alcuni protagonisti). Oltre a Tumblr, la cui costruzione basata sul mash-up è tipica della proliferazione *post-franchise*, di una rinnovata idea di fine come geminatrice di inizi, c'è da considerare, nel complesso, l'importanza della stratificazione che i contenuti seriali assumono nello slang comune, nel modo di pensare comune. Secondo Urban Dictionary, per esempio, il cognome di Jack diventa un verbo ('To seriously wreck someone's flow, especially in the style of Jack Bauer'), un aggettivo ('Strenuous activity including stopping numerous bombs and potential fatal viruses. "Oh jeez mate, I had a Bauer of a day!') e persino una vera e propria religione (Bauerism).

Abbiamo dunque visto come un rapporto complesso e problematico leghi l'idea di fine a quella di fruizione. Se abbiamo definito la costruzione/ordine del post-serie lato grassroots come qualcosa di poco programmatico che predilige gli spazi di raccordo e le possibilità di attraversamento incongruo degli universi narrativi, la serie, ricalcando tutti i problemi di chiusura nei sistemi stocastici si modella su un sistema urbanistico/ambientale. Sembra quasi che le proliferazioni *post-franchise* si comportino come le espansioni incongrue e inclusive tipiche dell'urbanizzazione contemporanea (più precisamente il fenomeno dello *sprawl*).

*Curva discendente del ciclo di vita creativo: Mash-up e spreadability. Due fattori di permanenza*<sup>104</sup>.

Vogliamo applicare questo frame ai contenuti, alla forma che i contenuti prendono nell'ecosistema soprattutto nella loro "afterlife". Essi, già nella forma di concept, vengono inseriti nel frame delle mashup culture e sottoposti a nuove rivitalizzazioni. Il mashup che fa affidamento alle routines delle industrie culturali e dei suoi sistemi di distribuzione [Sonvilla-Weiss, 2010], include pratiche di condivisione (resharing) e remix facilitate dal livello *user-friendly* delle tecnologie del web 2.0 (API, RSS).

---

<sup>104</sup> Gran parte del paragrafo *Mash-up e spreadability. Due fattori nella permanenza delle serie: cosa ci può essere nella curva discendente del nostro ciclo di vita creativo* è una rielaborazione di un articolo scritto da me e Roberto Braga. L'articolo, frutto di una presentazione al convegno International Graduate Conference in Communication and Culture: The Culture of Remix dell'Università Cattolica di Lisbona, è attualmente in fase di peer-review.

Secondo Jenkins, i testi (ormai concept) che facilitano il contributo dei fan nella riscrittura e nel riuso hanno almeno cinque caratteristiche peculiari: [Sonvilla Weiss 2010, 113-114]

*Kernel*: the core elements of a narration able to hint at possible narrative paths not entirely expounded in the main story;

*Holes*: narrative lacks essential for the understanding of the narration and main characters but left aside from the main plot;

*Contradictions*: two or more narrative elements that more or less deliberately suggest possible alternative potentials in character and story development;

*Silences*: elements carefully eliminated from the narrative with ideological outcomes;

*Potentials*: projections about possible ways the narration might have developed that extend beyond the boundaries of the narration itself.

Eduardo Navas fa un'altra distinzione utile tra *regressive* and *reflexive mashup* [Navas 2010, 157-158]: il classico esempio di regressive mashup è quello musicale in cui due canzoni sono fatte reagire in una maniera nuova. Dall'altra parte, i *reflexive mashup* sono applicazioni web ibride che producono una visualizzazione dinamica di informazioni prese da una serie di fonti web e fuse insieme in un nuovo contenuto: "they subvert pre-existing material for the sake of functionality" [Navas 2010, 170].

Nella *software culture*, le applicazioni ibride sono in costante trasformazione e sono sia in relazione con l'output finale sia con il codice che detiene e sottosta al processo di mashup. Il modello informatico è infatti molto utile per capire alcune delle caratteristiche chiave dei processi di remix che si applicano ai contenuti dell'ecosistema narrativo sia durante che dopo.

1. *Deep remixability*: le pratiche di remix e di mashup non riguardano solo più i contenuti ma coinvolgono la fusione delle tecniche di realizzazione che sono coinvolte e implicate nella produzione di remix e mashup [Manovich 2011, 117]
2. *Update costante*: i contenuti, proprio come il software, i servizi web e gli strumenti digitali sono continuamente aperti per l'implementazione, l'estensione e il rinnovamento. Nel panorama mediale contemporaneo, oggetti completi e conclusi non esistono più [Manovich 2010, 70]
3. *Beta perpetuo*: la produzione mediale e i cicli distributivi si stanno sempre di più spostando dal "release model" al "beta perpetuo" che caratterizzano l'industria del software.

Dopo queste considerazioni tra le differenze tra il software e altre tipologie di mashup, voglio suggerire che le caratteristiche sopra menzionate sembrano essere anche utili per una maggiore comprensione del fattore di rifunzionalizzazione dell'intero concetto di circolazione e ciclo di vita del prodotto creativo.

Utili anche per comprendere i processi produttivi dopo la fine della serie. Il famoso mashup *Buffy vs. Edward* e la mashup series *Contagion* sono

entrambi i risultati dell'amalgamarsi di una serie di universi narrativi distinti. La combinazione di scene provenienti da diverse serie e da diversi film forma una nuova storyline e permette a universi narrativi (chiusi o inattivi) di essere estesi, aperti, stratificati con nuovi significati e suggestioni. Il trend cross-mediale dello *stunt* che abbiamo visto lato produzione è qui messo in pratica ben oltre ogni immaginazione. Questo è perfettamente in linea con una delle caratteristiche di produzione che prevede una serie di plot e storie che sono annodate dall'utente più che totalmente dirette dalla produzione. Attraverso il riuso si modificano in maniera più precisa i processi di routinizzazione, le riformulazioni e replicazioni. Eco [1987], per esempio, suggerisce che la moltiplicazione testuale e la sua successiva diffusione sia qualcosa che è già iscritta nella composizione del testo (fatto per essere diffuso, fatto per circolare). Secondo Fiske, un testo può essere considerato come *producerly* quando:

offers itself up to a popular production; it exposes however reluctantly the vulnerabilities, limitations and weakness of its preferred meanings; it contains, while attempting to repress them, voices that contradict the ones it prefers; it has loose ends that escape its control, its meanings exceed its own power to discipline them, its gaps are wide enough for whole new texts to be produced in them - it is, in a very real sense, beyond its own control [Fiske, 1989:100]

La nozione di testo *producerly* consente alla materia prima creativa di diventare una risorsa importante: le lacune, le contraddizioni, i vicoli ciechi e i "silenzi" fanno in modo che chi fruisce diventi parte del testo, contribuendo con il suo background e con la sua conoscenza personale. Attraverso la rimanipolazione, i fruitori sono in grado di esprimere qualcosa di nuovo, trasformando l'informazione in una risorsa per l'espressione personale. Le industrie creative e medialy producono *commodities* che sono pronte per essere usate come *risorse* [Jenkins, Li, Krauskopf, Green, 2008: 81-82]. I lavori trasformativi non sono "atti interpretativi", ma sono proprio la creazione di nuovi prodotti, specialmente nel paradigma digitale. Anche in questo caso, la dinamica imitativa che supporta la replicazione e la longevità del fenomeno, non appare come un puro processo copiativo, ma implica una più strutturata forma di riscrittura.

The remix is in the end a re-mix - that is, a rearrangement of something already recognisable; it functions on a meta-level. This implies that the originality of the remix is non-existent; therefore it must acknowledge its source of validation self-relexively. The remix when extended as a cultural practice, as a form of discourse, is a second mix of something pre-existent. The material that is mixed at least for a second time must be recognised, otherwise it could be misunderstood as something new and it would become plagiarism. [Navas, in Sonvilla Weiss, 2010: 161]

Il remix e il *mashup* dunque attivano le enciclopedie individuali degli utenti che dichiarano la loro "dipendenza" dal materiale delle industrie creative



ma allo stesso tempo [O'Neil 2006, 4] i processi di *sampling* e di ricontestualizzazione chiedono un nuovo approccio all'idea di originalità, unicità e conseguentemente un intero ripensamento dell'idea di creatività, durata e permanenza. In più, le nuove potenzialità economiche si sviluppano proprio basandosi su modelli di business ibridi che fanno leva su pratiche di riconfigurazione nostalgica. Modelli di business che sono informali e *multi-sided* diventano essenziali in un mercato complesso in cui, oltre alle economie monetarie esistono altri tipi di scambi non più basati sul denaro, ma sul concetto di dono, su una serie di strategie per la creazione di reputazione<sup>105</sup> e altre forme di *sharing economies* [Lessig, 2009].

I mercati informali incentivano la partecipazione attraverso nuove forme di creazione creativa che allarga ed espande la *coda lunga* della produzione culturale [Anderson, 2006] e le pratiche di *crowdsourcing* e di *crowdfunding* applicate al campo audiovisivo facilitano la messa in prova di nuove forme di produzione e distribuzione che sono linkate alle audience, contribuendo in maniera sostanziale al rimodellamento della cultura partecipativa [Tapscott and Williams, 2006; Shirky, 2010] e all'espansione e alla formazione di nuove categorie merceologiche (il film di *Veronica Mars* finanziato interamente su Kickstarter, una serie riaccesa e in *fan-funding*).

Il nostro lavoro sulla curva discendente della distribuzione, quella che abbiamo visto coincidere con la *rerun* e la *syndication*, come si sviluppa in mondo in cui la memoria non è più solo permanenza, ma riuso e il senso di *legacy* si mantiene allestendo nuove possibilità merceologiche? Quella che poteva essere la catabasi di un franchise creativo, che già con i fenomeni coda lunga, era soggetta a rifunzionalizzazioni, qui chiede delle nuove possibilità. Chiudiamo la nostra lunga dissertazione con queste analisi, che si muovono in un tipo di economia diversa e mettono insieme diversi piani contemporaneamente.

La conclusione e l'*afterlife* della serie sono dunque da considerarsi come dei "regenerative mashup". Per chiarire, intendiamo concludere il lavoro sui finali degli universi seriali asserendo che, nell'approdo in un altro tipo di ecologia, essi si comportino come dei mashup che seguono la logica del *constant updating*, una caratteristica che si sta diffondendo nel campo mediale e sta influenzando l'intero processo di costruzione e produzione. La progettazione, a monte, così come per le bibbie transmediali, contemplava l'esistenza di backstory e l'ampliamento, qui implica la replicazione, la smolecolarizzazione basata sulla volontà produttiva. L'intenzione è quella di concludere delineando una serie di possibili modelli di circolazione, riproduzione e distribuzione di contenuti nell'ecosistema web basato sull'idea di format. Ovvero, una struttura in grado di abbracciare diversi tipi di contenuti e sostenere la conseguente *spreadability*.

---

<sup>105</sup> Questo processo passa attraverso un ripensamento della proprietà intellettuale che tenga conto dei diversi modelli di autorialità e che tenga conto di una sorta di "autore secondo" che crea sulla base dell'assemblaggio.

Nella dinamica ciclica di affermazione di un prodotto culturale, il numero di consumatori che adotta un particolare oggetto/simbolo ha spesso una crescita esponenziale, raggiunge un picco dopo il quale precipita. Se un nuovo prodotto (sia tangibile che intangibile) passa il test cruciale degli *early adopters* - coloro i quali dimostrano un alto rapporto tra “differentiation and flocking” (D/A) (tra differenza e affollamento) [Raustiala, Springman, 2006, 2009] - viene adottato dai pionieri e seguito da una *larga maggioranza*. Dopo questo punto, il cosiddetto “punto critico” Gladwell [2006] - il prodotto attrae solo i *laggards*, persuasi dal largo consenso e la curva inevitabilmente si ferma [Barabási 2004, 128].

La curva a campana [Barabási, 2004: 129] caratterizza tutti i trend d’innovazione in cui la rete sociale di distribuzione consente di calcolare la *soglia critica* che gioca un ruolo importante nella diffusione [Barabási 2004, 131]. Nella rete, un network a invarianza di scala, la cui architettura è dominata da pochi nodi altamente connessi, i nodi sono distribuiti in accordo con leggi di potenza secondo la quale i nodi più connessi tenderanno ad essere quelli un alto numero di connessioni, basandosi su due principi:

1. il *principio di crescita* (nuovi nodi si aggiungono nel tempo)
2. e il principio di *preferential attachment* (è preferibile aggiungere link che vanno a pagine con alto numero di link, che sono meglio connesse).

Il web, un ambiente in aggiornamento costante caratterizzato da un alto livello di competitività, richiede un aggiornamento della legge di potenza in accordo con l’idea di *fitness* [Barabási, 99; Bianconi in Barabási, 98], un parametro secondo cui i nodi hanno differenti capacità e performance, e riescono a prevalere sulle connessioni (catturare nuovi link). Questo spiegherebbe perché anche i contenuti messi online da poco - con una capacità di catturare il link - possono sorpassare (*override*) l’invarianza di scala a loro favore. E’ necessario allora tenere a mente la prima caratteristica: ovvero, nell’ambiente digitale, tutti i contenuti tendono verso una persistenza e una longevità più lunga (data dall’imposizione di modelli di circolazione *database* e *playlist* sia lato corporate ma soprattutto *grassroots*) che permettono fenomeni nelle forme di *repêchage*, forme di ri-circolo e ri-scrittura. In uno scenario estremamente complesso, la logica replicativa è strettamente collegata alla sincronizzazione con alcune agende o alla *fitness* di alcuni specifici oggetti culturali. Questo spiegherebbe la replicazione in termini più complessi: non più copia/incolla dello stesso meme, ma un processo di continua trasformazione che dura nel tempo e che, attraverso alti e bassi, non sparisce mai completamente. Essi, alcuni blocchi dell’ecosistema narrativo, sono riattivati in momenti particolari, compresi e resi un *format* che fornisce una struttura leggera, replicabile e malleabile.

Il concetto di format è usato con le seguenti caratteristiche. Sebbene siamo oltre l'ambito televisivo, anche nell' "afterlife" del prodotto seriale, abbiamo a che fare con oggetti che oscillano tra un set di regole precise e un'infinita di variazioni data dall'eterogeneità di contenuti.

1. un set di regole collegato al format implicitamente accettato dalla comunità di remixer
2. adattabilità facile (e da cui la replicabilità) data dalla struttura semplice. I formati sono serie vs serie; compulsiva raccolta di clichés, recut trailer con cambio colonna sonora, *lip dub mashup* per elencare i più noti.

Se consideriamo lo scopo di questa ultima parte del capitolo, possiamo associare la forma della replicabilità vicina al modello della memetica.

Nel libro del 1976, *The Selfish Gene*, Richard Dawkins [1976] mette le basi per la costruzione della teoria dei memi. Partendo da un approccio evuzionista, Dawkins usa i principi darwiniani per spiegare la diffusione e la disseminazione delle idee e dei fenomeni culturali. Il meme, nel suo essere un elemento di base della cultura umana tende a replicarsi con lo stesso meccanismo usato dalla replicazione biologica del DNA. I memi si propagano tra le persone per processi imitativi (dando vita a mode, *fad*, temi ricorrenti). Daniel Dennett [1991] specifica che il meme è un pacchetto informativo che contiene una serie di informazioni culturali che possono innescare lo sviluppo di una nuova esistenza mentale. Le idee, dunque, avrebbero una vita propria e si comporterebbero come virus o i batteri, e conseguentemente la cultura risponderebbe agli stessi principi della selezione darwiniana, seguendo l'istinto di auto-conservazione. Le idee, le religioni e il sistema filosofico o ideologico sarebbero sistemi di memi complessi, mentre il singolo meme costituirebbe "il fad temporaneo" che può diffondersi viralmente la cui effettività è legata alla sua stessa resilienza e abilità di infezione. Come il gene, il meme è strutturato per auto-replicarsi e possiede tre importanti caratteristiche:

*Fidelity*: memes have the ability to retain their informational content as they pass from mind to mind;

*Fecundity*: memes possess the power to induce copies of themselves;

*Longevity*: memes that survive longer have a better chance of being copied. [Jenkins et al, 2010: 12]

La teoria della memetica, nata ben prima del web, fu poi adottata per spiegare la rapida diffusione dei contenuti sul web. Il parallelismo tra la memetica e i media è abbastanza comune e identifica i mezzi di propagazione. La recente evoluzione della rete in reti sociali (e le caratteristiche di "separabilità" dei contenuti del Web 2.0) aggiunge un'altra serie di fattori alla metafora epidemiologica. L'alto grado di usabilità del Web 2.0 fornisce la facilità di accettare, editare, partecipare nell'idea di condivisione e rappresenta il campo sociale e tecnologico in cui si

propagano i memi. Successivamente, il modello epidemiologico fu adottato nel campo del marketing per spiegare e per dare forma a campagne virali che si riferivano alla costante presenza online dell'utente e alla sua volontà e capacità di condividere contenuti sul web e sui social network. In questo contesto, i social network sono lo strumento base che permette di innescare le dinamiche di condivisione con un certo grado di consapevolezza che va dall'azione base del "like" a forme più strutturate di condivisione e riscrittura. Le dinamiche di replicazione tipiche di questi oggetti sono molto vicine alle dinamiche delle reti sociali: l'esperienza audiovisiva di un video come *Contagion* si colloca a metà tra il web-browsing (l'esplorazione) e la visione di un video spesso si concretizza in una condivisione sui profili social. Il livello di potenziale viralità è già qui messo in crisi. In termini molto semplici, c'è bisogno di un'azione volontaria

The metaphor of "infection" reduces consumers to the involuntary "hosts" of media viruses, while holding onto the idea that media producers can design "killer" texts which can ensure circulation by being injected directly into the cultural "bloodstream [Jenkins et al, 2010: 8].

Lato *grassroots*, per cui, la serie continua a circolare perché entra nel frame della *spreadability* e abbraccia un modello di replicabilità.

A questo punto, proviamo ad integrare la proposta della memetica e del viral marketing per identificare alcuni casi di mash audiovisivo che presentano un modello di replicabilità più articolato e complesso e che impongono il passaggio fondamentale al nostro discorso: il passaggio dal contenuto alla struttura.

Per capire il ruolo del format ci soffermiamo ora sul caso del *supercut* - una vasta selezione e integrazione di materiale corrente rintracciato nel vasto database della produzione culturale audiovisiva. Di solito, il tipo di contenuti mixati in un *supercut* - la ridondanza degli archetipi e la loro continua variazione, rivelano i clichés e il modo in cui la ripetizione li cambia. Queste ricorrenze acquistano valore nell'assemblaggio, più grande è il database, più complessi i *supercut*. Il *supercut* inaugura un nuovo formato che lavora sulla relazione tra la variazione e la ripetizione dello stesso cliché; infatti un *supercut* può essere costantemente riempito con nuovi tipi di clichés che appaiono nella produzione culturale.

Il *supercut* *No Signal (and other cellular drama)*, per esempio, mixa un tropo frequente usato nei film horror: un telefono cellulare senza segnale in una situazione di tensione, esso si pone come una sorta di mashup genere-specific che si concentra sulla frase ricorrente "There's no signal" e la conseguente immagine del cellulare. Al contrario, *supercut* come *I could tell you but I have to kill you*, *We've got company* o *I'll call you back*, rivelano la natura cross-generica dei *supercut* che accumulano lo stesso campione senza limitazioni di genere. Inoltre, ci sono i *supercut actor-specific* che collezionano le idiosincrasie dell'attore; ci sono i *supercut director-specific*

che collezionano gli stili di ripresa (le doppie pistole di John Woo, il *low-angle spin shot* di Michael Bay); ma soprattutto, ci sono i supercut che derivano dalle serie televisive (tutte le volte che Sheldon Cooper dice Bazinga in *The Big Bang Theory*, tutte le esplosioni in *24*, tutte le volte che House prende il Vicodin, tutte le apparizioni dell'Osservatore in *Fringe*). Il *supercut* lavora combinando quella che Eco [1989] chiama cornice intertestuale, una situazione stereotipata che deriva da una precedente tradizione testuale "registrata" nella nostra enciclopedia. Il remixer, di fronte alle differenti possibilità di articolare un *supercut*, traccia e segue la linea dell'archetipo. Come Eco sottolinea, un archetipo

does not claim to have any particular psychoanalytic or mythic connotation, but serves only to indicate pre-established and frequently reappearing narrative situation, cited or in some way recycled by innumerable other texts and provoking in the addressee a sort of intense emotion accompanied by the vague feelings of déjà-vu that everybody yearns to see it again [Eco 1989, 200].

La struttura del supercut è molto simile al formato "pick and mix" della ripetizione, e consente alla formula di aggiornarsi costantemente e nutrirsi con nuovi elementi che vengono da più parti o in corrispondenza di nuovi eventi (la release di un nuovo film o di una nuova serie, l'affermarsi di un nuovo attore o il consolidamento della fan base collegato ad un film specifico o ad una serie specifica). Il continuo "ricaricare" la stessa struttura con "nuovi clichés" impedisce al formato e al suo contenuto di cadere in disuso.

Allo stesso modo, molti altri tipi di diffusione di mashup sono collegati all'idea del format: i mashup musical spesso si basano sull'opposizione di due canzoni di due generi molto diversi (Britney Spears Vs. Linkin Park). Il format acquisisce una duttilità che consente la riproduzione e il rinnovamento a lungo termine. Anche in questo caso il processo di rigenerazione del format passa attraverso i cicli dell'industria culturale, release, trend più o meno locali e notizie correnti.

Il format del trailer *recut*, invece, condensa una vasta gamma di contenuti nella struttura precisa del trailer e capovolge il genere precedente: l'esito finale è un movie trailer con un radicale cambio di genere. Le regole del trailer *recut* (durata, *voice over*, titoli e *credits*) sono stati implicitamente accettati nella community di remixers. Per esempio, *Ten Things I hate about Commandments* è un *recut* che fa assomigliare un kolossal ad una high-school comedy, completandola con una voiceover e una colonna sonora che comprende Usher, Beyoncé, Fat Boy Slim and The Romantics. I format mashup sono dunque strettamente connessi con il ciclo di vita dei contenuti audiovisivi e sono collegati ad altri fattori (come le miopie delle industrie culturali che spesso ingaggiano battaglie contro i *recut* e i *mashup* in generale).

Sembra dunque che uno dei casi di permanenza della serie, sia la sua successiva trasformazione in format che consente una rigenerazione

attraverso l'ibridazione, una rimediazione attraverso la generificazione che dà vita a ibridi i cui processi trasformativi fanno acquistare duratività.

Ricapitolando, la serie che nel suo "post-produzione" diventa materiale adatto a circolare in questi format, mette in risalto la nozione di formula nel mashup, utile per sottolineare alcune tendenze nella diffusione:

1. un format offre una struttura elastica e adattabile. I casi dimostrano flessibilità e abilità a rinnovarsi a seconda delle agende mediali e dell'ambiente. Il rinnovamento passa attraverso il singolo *mashup* dal momento che il format permette che venga riempito con nuovi testi.
2. E' difficile star dietro alla diffusione virale di ogni singolo *mashup* (non per KnowYourMeme). I format del mashup, invece, si perpetuano nei trend di produzione.
3. I format coinvolgono un processo di aggiornamento costante in riferimento alle routine del processo culturale e dei cicli produttivi. Ogni formato può essere riempito grazie alla grande disponibilità dei database di musica, film e TV che innescano nuove possibilità.
4. Il frame analitico offerto dal format è suscettibile ad interpretazioni future: molte delle pratiche *trasformative web-based* sono collegate ad una sorta di struttura.

Se non ci relazioniamo più con forme testuali, ma con contenuti, cioè con oggetti più o meno standardizzati che si prestano ad operazioni di tipo logistico, è sempre maggiore il ruolo del concept e del formato. Concept inteso come enunciato che ha la capacità di generare una grande quantità di altre forme testuali. Se prendiamo il concept della serie *Heroes*: "Nel mondo reale, alcuni soggetti scoprono di avere abilità particolari", [Pescatore, mimeo] da esso possiamo poi generare una serie di narrazioni diverse che si depositeranno in altri formati standard. Nel post-serie e in ambito web, la serie come concept si depositerà in formati precisi come il mash-up che contribuiranno ad allungare e complicare il ciclo di vita.

#### *Conclusioni e prospettive d'analisi future*

Quello che si è cercato di affrontare in questa particolare analisi, è che il concetto di fine *di e nel* mondo seriale equivale per lo più ad uno spegnimento temporaneo, che inaugura nuove forme di sfruttamento. Una prima analisi della serialità e dei suoi modelli di finale, ci ha condotto ancora di più nelle zone di riproducibilità, scaricabilità, scalabilità, dove l'immagine seriale non si identifica più con un solo medium, ma si evolve all'interno di uno spazio composito e partecipativo. Abbiamo visto come sia in atto un ripensamento generale del concetto di universo seriale che chiama in causa il concetto di *testo software* e la sua continua estensibilità e il concetto di serie come network, che essendo non-lineare e non avendo un unico centro è suscettibile di diversi significati di fine. La riconfigurazione tripla del formato/dell'istituzione/del supporto, libera il contenuto dalla sua

scatola mediale di riferimento e la fine della programmazione innesca la creazione di contenuti originali rendendo le serie *rete*, in questo universo manipolabile e customizzato, un'interfaccia osmotica tra l'interno e l'esterno in cui alcune salienze forti sono legate a doppio filo con l'*intramontabile* e svuotano di senso l'idea di unica fine.

Nel *personcasting* l'espansione del ciclo di vita del prodotto è totalmente da ripensare, esso non solo va riconfigurato sulla base delle tecnologie di *delivery*, ma va ripensato anche grazie a quella "seconda vita" tutta web-based che risponde alle dinamiche appena delineate.

Nel momento in cui la televisione viene rimossa dalla televisione e passa in un database o in una playlist, il ciclo di vita è soggetto ad una complicazione e rifunzionalizzazione. Il *post-serie*, quella fase discendente verso l'oblio, viene caratterizzata da nuove forme di produzione, riciclo e consumo in una dialettica diversa. Identificare il post-serie nel mash-up come format, porta in evidenza una delle caratteristiche più importanti dell'ecosistema narrativo. La rilevanza dell'idea di *scalabilità* si lega al fatto che, nel nostro panorama contemporaneo, i contenuti possono essere fruiti attraverso varie piattaforme tecnologiche, in situazioni comunicative diversificate. Se la scalabilità va al di là dell'idea di multi-piattaforma, il *transmedia storytelling* che prevede che una narrazione si sviluppi su più piattaforme contemporaneamente, non basta più per definire non solo la serie durante la sua produzione, ma soprattutto le fasi che si posizionano lungo la curva discendente del *post*, da ambo i lati della produzione (*corporate* e *grassroots*). Per andare oltre l'idea di finale, dunque, dobbiamo entrare in questo nuovo ambito in cui la memoria e la permanenza sono prese in carico da modalità di gestione *web-based*, in cui la struttura (il format) è il fondamento del processo imitativo e di conseguenza la base di replicabilità e diffusione dei mashup. In questo modo, si sposta un'attenzione dal concetto di testo all'idea di formati in grado di garantire l'impegno, la condivisione di contenuti in continuo aggiornamento e adattamento [Goel, Watts, Goldstein, 2012]. Come scrivono Jenkins, Green, Ford, [Deepmediaonline, 17-01-2013], i contenuti possono ottenere nuovo valore se messi nelle cornici di questi nuovi format. In conclusione, se, nei prodotti transmediali, la curva a campana del ciclo di vita, nella sua fase discendente, è caratterizzata da atteggiamenti merceologici tipici del processo di derivazione (solo permanenza di prodotti già finiti), la curva a campana dei prodotti ecosistemici, permette una nuova produzione. Si produce sulla curva discendente, si produce sulla base della persistenza e sulla base dell'universo narrativo. Una dinamica diversa dalla coda lunga, una dinamica diversa in cui la memoria è manipolazione e la fine è *bricolage* e spinta a nuova produzione.

## BIBLIOGRAFIA

- AARSETH, E., 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins, Baltimore.
- ABRAMS, J., 1994. "Beginnings, Endings and the Stuff in Between". *Sight and Sound*, vol. 4, n. 12, pp. 22-25.
- ACLAND, C., 2003. *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*. Durham: Duke University Press.
- ADAMS, R. M., 1958. *Strains of discord: studies in literary openness*. Ithaca: Cornell University Press.
- ADDLEY, E., 2009. "Unravelling The Wire: Academics Dissect Social Science of Cult TV Show." *The Guardian*, Novembre 27. <<http://www.guardian.co.uk/tv-and-radio/2009/nov/27/the-wire-conference-leeds>> [Ultimo accesso 20-01-2013]
- AGUIRRE, M., QUANCE, R., SUTTON P., 2000. *Margin and Thresholds: An Inquiry into the concept of liminality in text studies*. Madrid: Gateway Press.
- ALDAMA, F.L., 2010. "New Horizons: Cognitive and Narrative Approaches to US Ethnic and Postcolonial Film, Animation, Graphic Novel, and the Arts", *Image & Narrative*, 11. (2). <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/70/46>> [Ultimo accesso 20-01-2013].
- ALLEN, R., 2010. "Perpetually Beginning Until the End of the Fair: The paratextual poetics of serialised novels". *Neohelicon*, Volume 37, 1, pp. 181-189.
- ALLÉN, S., (a cura di), 1989. *Possible Worlds in Humanities, Arts and Science: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Research in Text Theory. Volume 14 New York, Walter de Gruyter.
- ALLISON, D., 2006. "Novelty title sequences and self-reflexivity in classical Hollywood cinema", *Screening the Past*, 20.
- ALLON, F., 2004. "An Ontology of Everyday Control: Space, Media Flows and 'Smart' Living in the Absolute Present". In: COULDRY, N., McCARTHY, A., (a cura di), 2004. *Media/Space: Place, Scale, and Culture in a Media Age*, London, Routledge, pp. 253-274.
- ALLRATH G., GYMNICH, M., 2005. *Narrative Strategies in Television Series*. New York: Palgrave MacMillan.
- ALONSO, D., 1965. *Saggio di metodi e limiti stilistici*. Bologna: Il Mulino, pp. 218-230.
- ALPERS, S., 1960. "Ekphrasis and Aesthetic Attitudes in Vasari's Lives", *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, vol. 23, n. 3/4, pp. 190-201.
- ALPERS, S., 1983. *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: University Of Chicago Press.
- ALPERS, S., 1984. *L'arte del descrivere, scienza e pittura nel Seicento olandese*. Torino: Bollati Boringhieri.
- ANCESCHI, L., 1998, *Che cos'è la poesia?*. Bologna: Clueb.
- ANDERS, G., 2007, *L'Uomo è antiquato. Vol. 2: Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- ANDERS, C.J., 2010. "Maybe Lost season six should have been more like Harry Potter book seven?". <<http://io9.com/5545634/maybe-lost-season-six-should-have-been-more-like-harry-potter-book-seven>> [Ultimo accesso 20-02-2013].
- ANDERS, C.J., 2010. "Into The Void" <<http://hilobrow.com/2010/07/20/into-the-void-4/>> [Ultimo accesso 27.01.13]
- ANDERS, C.J , 2010. "Greatest Doctor Who cliffhangers of all time" <<http://io9.com/5625151/greatest-doctor-who-cliffhangers-of-all-time>> [Ultimo accesso 27.1.13]



- ANDERS, C.J., 2010. "The best SF/fantasy cliffhangers ever shown on television". <<http://io9.com/5636086/the-best-sffantasy-cliffhangers-ever-shown-on-television>> [Ultimo accesso 10.3.13]
- ANDERS, C.J., 2011. "J.J. Abrams wants your ideas for how Lost should have ended". <<http://io9.com/5827048/>> [Ultimo accesso 20-02-2013].
- ANDERS, C.J., 2012. "Season-ending TV cliffhangers that actually paid off". <[http://io9.com/5919649/season+ending-tv-cliffhangers-that-actually-paid-off?utm\\_campaign=socialflow\\_io9\\_facebook](http://io9.com/5919649/season+ending-tv-cliffhangers-that-actually-paid-off?utm_campaign=socialflow_io9_facebook)> [Ultimo accesso 27.2.13]
- ANDERSON, C., 1987. "Reflections on Magnum, P.I.". In: NEWCOMB, H., (a cura di), 2000. *Television: The critical view*. Oxford: Oxford University. pp. 112-25.
- ANDERSON, C., 1994. *Hollywood TV: The Studio System in the Fifties*. Austin: University of Texas Press.
- ANDERSON, C., 2006. *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. New York: Hyperion.
- ANDERSON, C., 2009. *Gratis: The Future of Radical Price*. New York: Hyperion.
- ANDREW, D., 1980. "The Well-Worn Muse: Adaptation". In: CONGER, S., WELSCH, J.R., (a cura di), 1980. *Narrative strategies: original essays in film and prose fiction*. Western Illinois University Press. 34-47.
- ANKOSKO, B., 2012. "Breakthrough Year for Online Movies". <<http://newsle.com/article/0/52317365/>> [Ultimo accesso 27.2.13]
- APRÁ, A., 2004. "Titoli di testa (e altre scritte liminari)". In: INNOCENTI, V., RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- ARMENTANO, C., 2008. "The Image-Interface: New Forms of Narrative Visualization, Space and Time in Postmodern Cinema". *Reconstruction*, 8.3.
- ASKWITH, I.D., 2007. *Television 2.0. Reconceptualizing Tv as an Engagement Medium*. MS Thesis, Mit Boston [PDF] <<http://cms.mit.edu/research/theses/lvanAskwith2007.pdf>> [Ultimo accesso 7.3.13].
- ATTALLAH, P., 2007. "A Usable History for the Study of Television." *Canadian Review of American Studies/Revue canadienne d'études américaines* 37, no. 3: 325-49.
- ATTFIELD, S., FEGAN S., BLANDFORD A., 2008b. "Idea Generation and Material Consolidation: Tool Use and Intermediate Artefacts in Journalistic Writing". *Cognition, Technology and Work*. <DOI: 10.1007/s10111-008-0111-6 2.5, 3.3.1, 6.1.2>
- ATTFIELD, S., BLANDFORD, A., 2010. "Interacting with Information" *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics* <DOI 10.2200/S00227ED1V01Y200911HCI006>
- AUERBACH, E., 1956. *Mimesis: il realismo nella letteratura occidentale*. Torino: Einaudi.
- AUERBACH, E., 1975. *Il realismo nella letteratura occidentale*. Torino: Einaudi.
- AUERBACH, E., 1991. *Studi su Dante*. Milano: Feltrinelli. pp 176-226.
- AULETTA, K., 1992. *Three Blind Mice: How the TV Networks Lost Their Way*. New York: Random House.
- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., VERNET, M., 1992. *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press.
- AUSLANDER, P., 1999. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge.
- BACHTIN, M., 1938. "Epos e romanzo". In: STRADA, V. (a cura di) 1978. *Problemi di teoria del romanzo*. Torino: Einaudi.

- BACHTIN, M., 1979. *Estetica e romanzo. Un contributo fondamentale alla scienza della letteratura*. Torino: Einaudi.
- BADT, K., 2005. "Apocalypse Too Soon: Wheeler Winston Dixon's Visions of the Apocalypse", *Film-Philosophy*, Vol. 9 No. 27.
- BAL, M., 1985. *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press.
- BAL, M., 1997. *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- BAL, M., 2002. "Descrizioni, costruzione di mondi e tempo della narrazione" in MORETTI, F., (a cura di) 2002. *Il romanzo, vol. II Le Forme*. Torino: Einaudi
- BAL, M., (a cura di) 2004. *Narrative Theory: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies, Vol. I Major Issues in Narrative Theory*. London: Routledge.
- BANET-WEISER, S., CHRIS, C., FREITAS, A., 2007. *Cable Visions: Television Beyond Broadcasting*. Durham: Duke University Press.
- BANDIRALI, L., TERRONE, E., 2013. *Filosofia delle serie tv: dalla scena del crimine al trono di spade*. Milano/Udine: Mimesis
- BARABÀSI, A.L., 2004. *Link. La scienza delle reti*. Torino: Einaudi.
- BARCHIESI, A., 1989. *Voci e istanze narrative nelle Metamorfosi di Ovidio. Materiali e discussioni per l'analisi dei testi classici*, 23: 55-97. No. 23 , pp. 55-97 Published by: Fabrizio Serra editore <<http://www.jstor.org/stable/40235940>>
- BARKER, S., 2010. "From soft eyes to street lives: The Wire and jargons of authenticity". *City*, 14: 5, 545 – 557 <<http://dx.doi.org/10.1080/13604813.2010.512443>> [Ultimo accesso 3-03-2013]
- BARLOW, S. A., 1982. Structure and Dramatic Realism in Euripides' Heracles. *Greece & Rome (Second Series)* 29.02: 115-125.
- BARNOUW E., 1968. *The Golden Web: A History of Broadcasting in the United States: Vol. 2 - 1933 to 1953 (v. 2)*. New York: Oxford University Press.
- BARNOUW, E., 1990. *Tube of Plenty: The Evolution of American Television*. New York: Oxford University Press.
- BARRA, L., SCAGLIONI, M., 2010. "Consumo convergente. Pratiche, orientamenti e discorsi". In: GRASSO, A., SCAGLIONI, M. (a cura di), 2010. *Televisione convergente. La tv oltre il piccolo schermo*. Milano: RTI. pp. 57- 77
- BARTH, J., 1984. "La letteratura dell'esaurimento". In: CARRAVETTA, P., SPEDICATO P., (a cura di), 1984. *Postmoderno e letteratura: percorsi e visioni della critica in America*. Milano: Bompiani.
- BARTHES, R., 1975. *Miti d'oggi*. Torino: Einaudi [1a edizione originale 1970]
- BARTHES, R., 1997. *S/Z*. Torino: Einaudi [1a edizione originale 1970]
- BATESON, G., 2010. *Verso un'ecologia della mente*. Milano: Adelphi. [1a edizione 1977]
- BATESON, G., 2011. *Mente e Natura. Un'unità necessaria*. Milano: Adelphi [1a edizione 1979]
- BEDELL, S., 1981. *Up the Tube: Prime-Time TV and the Silverman Years*. New York: The Viking Press.
- BELKIN, N., ODDY, R., BROOKS, H., 1982a. "ASK for information retrieval: part I". *Journal of Documentation*. 33(2), 61–71. 2.2.
- BELL, A., 2010. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. New York: Palgrave MacMillan.

- BELLAMY, B., 2011. 'We are Apocalyptic! [on Evan Calder Williams, Combined and Uneven Apocalypse (Zero Books, 2011)]', *Reviews in Cultural Theory* Vol. 2, Issue 2.
- BELLOUR, R., 1973. "L'Evidence et le code". In: NOGUEZ, D., (a cura di), 1973. *Cinema: theorie, lectures*. Paris: Ed. Klincksieck.
- BELLOUR, R., 2000. *The Analysis of Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- BELTRAMI, G., 1991. *La metrica italiana*. Bologna: Il Mulino.
- BENJAMIN, W., 1962. "Il narratore". In: Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Torino: Einaudi.
- BENJAMIN, W., 1969. *Illuminations: Essays and Reflections*. Berlino: Schocken.
- BENZONI, P., 2003. "Chiuse Poetiche e Senso Della Fine. Spunti Per Una Tipologia." *Quaderns d'Italia* 8/9 (2003-2004): 223-248.
- BERNARDI, S., 1982. "Gli incipit di Billy Wilder: la macchina e il doppio", *Filmcritica*, n. 329-339.
- BERNINGER, M., ET AL., 2010. *Comics as a Nexus of Cultures Essays on the Interplay of Media*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- BERTHOME, J.P., 2009. "Saul Bass et Alfred Hitchcock: trois mariages et un enterrement". 1895, n. 57.
- BETTENI-BARNES, F., 2003. "Ai confini delle realtà narrativa: il logo cinematografico tra credits, spettatore e testo filmico". In: INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- BIELBY, D.D., HARRINGTON, C.L., 2008. *Global TV. Exporting Television an Culture in the World Market*. New York: NYU Press.
- BIGNELL, J., 2004. *An introduction to Television Studies*. Londra. Routledge.
- BITTANTI, M., 2006. "Benvenuti nel deserto del virtuale. The Matrix tra cinema e videogame", in PESCATORE, G., (a cura di) 2006. *Matrix. Uno studio di caso*. Bologna: Hybris.
- BJO, T., 1983. *On the Good Ship Enterprise: My 15 Years with Star Trek*. Norfolk: Donning.
- BLACKTON, S., 1926. The Happy Ending, *The Motion Picture Director*, 2, n.8, 3.
- BLOCH, H., 1992. *Eredità del nostro tempo*, Il Saggiatore: Milano
- BLOCH, H., 1994. *Il principio speranza*, Milano: Garzanti.
- BLOOM, H., 1983. *L'angoscia dell'influenza: una teoria della poesia*. Milano: Feltrinelli.
- BLOOM, H., 1996. *Il canone occidentale: i libri e la scuola delle ere*. Milano: Bompiani.
- BLOOMFIELD, M., 1970. *Essays and Explorations: Studies in Ideas, Language, and Literature*. Harvard: Harvard University Press
- BLUEMEL, K., 1997. *British Novels Without End*, *English Literature in Transition, 1880-1920*, 40.1: 95-98.
- BLUESTONE, G., 1957. *Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. University of California Press.
- BLUMENBERG, H., 1992. *La legittimità dell'età moderna*. Milano: Marietti.
- BOCCIA ARTIERI, G., 2004. *Media - Mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*. Roma: Meltemi.
- BODDY, W., 1983. "Loving a Nineteen-Inch Motorola: American Writing on Television,". In: KAPLAN, A., (a cura di), *Regarding Television: Critical Approaches—An Anthology*. Los Angeles: American Film Institute.

- BODDY, W. 1993. *Fifties Television: The Industry and Its Critics*. Urbana: University of Illinois Press.
- BODDY, W., 2004. *New Media and Popular Imagination: Launching Radio, Television and Digital Media in the United States*. Oxford: Oxford University Press.
- BOLTER, J.D., GRUSIN R., 2002. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini associati.
- BOND, P., 2002. "PVRs could magnify woes in TV ad market". *Hollywood Reporter*, 23 Gennaio 2002.
- BOOTH, W. C., 1983. *The rhetoric of fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- BORDWELL, D., 1982, "Happily Ever After, Part Two", *The Velvet Light Trap*, n. 19, pp. 2-7.
- BORDWELL, D., STAIGER, J., THOMPSON, K., 1985. *The Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press.
- BORDWELL, D., 1986. "Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures". In: ROSEN, P., (a cura di), *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press.
- BORDWELL, D., 1988. "ApPropriations and ImProprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative", *Cinema Journal*, 27.3.
- BORDWELL, D., 1990. *Narration in the Fiction Film*. Londra: Routledge.
- BORDWELL, D., 2006. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press
- BORDWELL, D., 2007. "Anatomy of the Action Picture", *Observations on film art and FILM ART*. <<http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php>> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- BORDWELL, D., 2008. "The Hook: Scene Transitions in Classical Cinema", *Observations on film art and FILM ART*. <<http://www.davidbordwell.net/essays/hook.php>> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- BORDWELL, D., 2009. 'Now leaving from platform 1 [on transmedia storytelling]', *Observations on Film Art*. <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/>> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- BORDWELL, D., 2010. "Take it from a boomer: TV will break your heart", *Observations on Film Art*. <<http://www.davidbordwell.net/blog/2010/09/09/take-it-from-a-boomer-tv-will-break-your-heart/>> [Ultimo accesso 21-10-2012]
- BOUNDS, J. D., 1996. *Perry Mason: The Authorship and Reproduction of a Popular Hero*. Greenwood Press.
- BRABANT, F. H., 1937. *Time and Eternity in Christian Thought: Being Eight Lectures*. Longmans: Green.
- BRAGA, R., CARUSO, G., (a cura di), 2013. *Piracy Effect*. Mimesis Cinergie.
- BRANCO, S. D., 2007. "Being Her/She in 'Who Are You?'". Conference paper: *It's the End of the World. Again?!?: Why Buffy Still Matters*, Conference at University of North Carolina. <<https://www.box.com/shared/kz8j8kka6k>> [Ultimo accesso 2-04-2012]
- BRANIGAN, E., 1992. *Narrative Comprehension and Film*. Londra: Routledge.
- BREMOND, H., 1977. *La logica dei possibili narrativi*. In: AA.VV, *L'analisi del racconto*. Milano: Bompiani.
- BRUEGMAN, R. 2005. *Sprawl, A Compact History, Paperback*. Chicago: The University of Chicago Press
- BRITTON, P., D e BARKER, S.J., 2003. *Reading between Designs: Henderson Visual Imagery and the Generation of Meaning in The Avengers, The Prisoner, and Doctor Who*. Austin: University of Texas Press.
- BROOKER, W., 2000. *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. New York: Continuum.

- BROOKER, W., 2004. "Living on Dawson's Creek: Teen Viewers, Cultural Convergence, and Television Overflow". In: ALLEN, R. C., HILL, A., (a cura di), *The Television Studies Reader*. Londra: Routledge, 569–580.
- BROOKER, W., 2005. "Everything will Flow". Flow 1:12 <<http://flowtv.org/2005/03/everything-will-flow/>> [Ultimo access 4 -01-2013]
- BROOKER, W., 2008. "Television out of Time: Watching Cult Shows on Download". In: PEARSON, R., (a cura di), 2008. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Show*. New York: I. B. Tauris.
- BROOKER, W., JERMYN, D., 2003. *The audience Studies Reader*, Londra: Routledge.
- BROOKS, P., 1995. *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*. Torino: Einaudi.
- BROWN, L. 1971. *Television: The Business Behind the Box*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- BRUGNOLI, G., 2009. "Connecting the Dots of User Experience", Journal of Information Architecture 1:1, Spring 2009, <<http://journalofia.org/volume1/issue1/02-brugnoli/jofia-0101-02-brugnoli.pdf>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- BRUNO, D., 2007. "Filmic Eco-warnings and Television: Rolf de Heer's Epsilon (1995) and Dr. Plonk (2007)", Forum, 5. <<http://www.forumjournal.org/site/issue/05/d-bruno-starrs>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- BRYLLA, C., 2004. "How are Film Endings shaped by their socio-historical context? (part I)", Image and Narrative, 8.
- BRYLLA, C., 2004. "How are Film Endings shaped by their socio-historical context? (part II)", Image and Narrative, 9.
- BUCKLAND, W., (a cura di), 2009. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Wiley-Blackwell.
- BUCKTON, O., 2008. "'Mr. Betwixt-and-Between': The Politics of Narrative Indeterminacy in Stevenson's Kidnapped and David Balfour". In: RICHARDSON, B., (a cura di), *Narrative Beginnings: Theories and Practices*. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press, 228-245.
- BUDRA, P.V., SCHELLENBERG, B., 1998. *Part two: reflections on the sequel*. Toronto: University of Toronto Press
- BULLOCK, K., s.d., "Vertical Apocalypse: Altered Noir Cityscape within Blade Runner's Dystopia", SBCC.edu <[https://soma.sbcc.edu/users/davega/FILMST\\_113/FILMST\\_113\\_01d/FILMS/Bladerunner/Vertical%20Apocalypse\\_Bullock.pdf](https://soma.sbcc.edu/users/davega/FILMST_113/FILMST_113_01d/FILMS/Bladerunner/Vertical%20Apocalypse_Bullock.pdf)> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- BULTMANN, R., 1951. *Theology of the New Testament*. Waco: Baylor University Press.
- BUONANNO, M., 2002. *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*, Milano: Sansoni.
- BURCH, N., 2001. *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*. Roma: Il Castoro.
- BURKE, P., 1993. *History and Social Theory*. Ithaca: Cornell University Press.
- BUTTE, G., 2005, "I Know That I Know That I Know: Reflections on Paul John Eakin's "What Are We Reading When We Read Autobiography?", Narrative, 13.3.
- BUTTERS, G., 2013. Iconic Television and Pathos, Flow TV, vol.17 <<http://flowtv.org/2013/02/iconic-television-and-pathos/>> [Ultimo accesso 3-02-2013]
- CAGLE, C., 2007. "More thoughts on Classicism". Category D: A Film and Media Studies Blog. <<http://categoryd.blogspot.it/2007/02/more-thoughts-on-classicism.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

- CAGLE, C., 2007. "Post-Classicism". Category D: A Film and Media Studies Blog. <<http://categoryd.blogspot.it/2007/02/post-classicism.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- CAGLE, C., 2007. "More on Post-Classicism". Category D: A Film and Media Studies Blog <[http://categoryd.blogspot.it/2007/02/more-on-post-classicism\\_18.html](http://categoryd.blogspot.it/2007/02/more-on-post-classicism_18.html)> [Ultimo accesso 22-02-13]
- CAGLE, C., 2007. "Self-Reflexivity in Classical Cinema", Category D: A Film and Media Studies Blog <<http://categoryd.blogspot.it/2007/09/self-reflexivity-in-classical-cinema.html>> [Ultimo accesso 22-02-13]
- CALABRESE, O. 1987. *L'età Neobarocca*. Bari: Laterza
- CALDWELL, J.T., 1995. *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- CALDWELL, J.T., 2004. "Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration". In: SPIGEL, L., OLSONN, J., (a cura di), *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*. Duke University Press Books. p. 41
- CALDWELL, J.T., 2008. *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham: Duke University Press.
- CĂLINESCU, M., FOKKEMA, D., 1990. Exploring Postmodernism: Selected Papers Presented at a Workshop on Postmodernism at the XIth International Comparative Literature Congress, Paris, 20-24 August 1985. John Benjamins Publishing.
- CAMERON, A., 2008. *Modular narratives in contemporary cinema*. Londra: Palgrave Macmillan.
- CANOVA, G., 2000. *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*. Milano: Bompiani.
- CAPRETTINI, G.P., e EUGENI, R., (a cura di), 1988. *Il linguaggio degli inizi: letteratura, cinema e folklore*. Torino: Il Segnalibro.
- CARINI, S., 2009. *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*. Milano: V&P.
- CARLINI, F., 2009. *Popcorn Time. L'arte dei titoli di testa*. Genova: Le Mani.
- CARROLL, N. 2007. "Narrative Closure", *Philosophical Studies*, vol. 4, no. 11, p.1-15. <<http://philpapers.org/s/No%C3%ABl%20Carroll>> [Ultimo accesso 5-03-2013]
- CARROLL, N., 2008. "Narrative Closure in Cinema", *Routledge Companion to the Philosophy of Film*, Paisley Livingston and Carl Plantinga. London: Routledge.
- CARUSO, G., 1992. "Quel finale non è mio!", *Segnocinema*, luglio/agosto, n. 56, p. 24.
- CASETTI, F., (a cura di), 1984. *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. Venezia: Marsilio.
- CASETTI, F., 2008. "L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema", *Fata Morgana*, n.4: Esperienza.
- CASETTI, F., 2011. "Back to the Motherland: the film theatre in the postmedia age", *Screen* 52:1 Spring 2011. <<http://francescocasetti.files.wordpress.com/2011/03/back-to-the-motherland1.pdf>> [Ultimo accesso 5-03-2013]
- CASETTI, F., 2012. "The relocation of cinema". NECS, European Network for Cinema and Media Studies. <<http://www.necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>> [Ultimo accesso 5-03-2013]
- CASTELLS, M. 2002. *Galassia Internet*. Milano: Feltrinelli.
- CATTRYSSE, P., 1992. "Film (adaptation) as translation: Some methodological proposals". *Target*, 1992, 4.1: 53-70. <<http://dx.doi.org/10.1075/target.4.1.05cat>> [Ultimo accesso 5-03-2013]

- CAUGHIE, J., 1991. "Adorno's Reproach: Repetition, Difference and Television Genre," *Screen* 32, no. 2.
- CAUGHIE, J., 2000. *Television Drama: Realism, Modernism and British Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- CAVALLO, M. e SPADONI, F. 2010. *I social network. Come internet cambia la comunicazione*. Milano: Franco Angeli.
- CHAMBERLAIN, D., 2010. "Television Interfaces." *Journal of Popular Film and Television* 38 (2): 84–88. <doi:10.1080/01956051.2010.483354>
- CHATMAN, S., 2010. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*. Torino: Il Saggiatore.
- CHERCHI USAI, P., (a cura di), 1992a. Speciale "La fine del film", *Segnocinema*, luglio/agosto, n. 56, pp. 13-27.
- CHERCHI USAI, P., 1992b. "Fine. The End.Konec. Ende. Slut. Modelli, utopie e paradossi dell'ultimo minuto", *Segnocinema*, luglio/agosto, n. 56, pp. 14-16.
- CHIN, B. GRAY, J., 2001. "'One Ring to Rule Them All': Pre-viewers and Pre-Texts of the Lord of the Rings Films". *Intensities: The Journal of Cult Media*, 2. <[http://intensities.org/Essays/Chin\\_Gray.pdf](http://intensities.org/Essays/Chin_Gray.pdf)> [Ultimo accesso 1-08-2012]
- CHIPMAN, B.L., 1999. *Into America's Dream-Dump. A Postmodern Study of the Hollywood Novel*. Lanham: University Press of America.
- CHUNOVIC L., 2002. "The PVR Revolution: Mere myth or nightmare to come?," *Electronic Media*, 18 November 2002, p. 8.
- CLARK, E., 2004. *History, Theory, Text: Historians and the Linguistic Turn*. Cambridge: Harvard University Press.
- COHN, D., 1978. *Transparent Minds: Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton: Princeton University Press.
- COLETTI, V., 1980. Dall'inizio alla fine: il percorso didattico attraverso il romanzo. In: CAPRETTINI G.P., EUGENI R., (a cura di), 1988. *Il linguaggio degli inizi: letteratura, cinema e folklore*. Torino: Il Segnalibro. pp. 129/160.
- COLLINS, J., 2000. *Television and postmodernism*. New York: New York University Press.
- COMETA, M., 2004. *Parole che dipingono: letteratura e cultura visuale tra Settecento e Novecento*. Roma: Meltemi.
- COMETA, M., 2012. *La scrittura delle immagini*. Milano: Raffaello Cortina.
- CONGER, S. M., WELSH, J., 1980. *Narrative Strategies: Original Essays in Film and Fiction*. Macomb: Western Illinois University Press.
- CONLEY, T., 1993. "Foreword." Gilles Deleuze, *The Fold: Leibniz and the baroque*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- COOMBE, R., 1998. *The Cultural Life of Intellectual Properties: Authorship, Appropriation, and the Law*, Durham: Duke, 1998.
- COPIER, L.T., 2009. *Preposterous revelations: visions of apocalypse and martyrdom in Hollywood cinema 1980 – 2000*, PhD Thesis, UvA. <<http://dare.uva.nl/en/record/433492>> [Ultimo accesso 3-09-12]
- CORSEUIL, A., 2001. "John Huston's Adaptation of James Joyce's 'The Dead': the Interrelationship between Description and Focalization", *Cadernos de Tradução*, Vol. 1, No. 7 <<http://www.journal.ufsc.br/index.php/traducao/article/viewFile/5746/5380>> [Ultimo accesso 3-09-12]
- COWLEY, M., 1966. *The Faulkner-Cowley File: Letters and Memories, 1944-1962*. New York: Viking.

- CREEBER G., 2001. *The Television Genre Book*. Londra: British Film Institute.
- CUBITT, S., 1991. *Timeshift: On Video Culture*. New York: Routledge.
- CULLER, J. D., 2002. *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*. Cornell: University Press.
- CULLMANN, O., 1994. *Christ and Time: The primitive Christian conception of time and history*. Londra: Westminster Press.
- CUPITT, C., 2008. "Nothing but Net: When cultures collide". *Transformative Works and Cultures*, 1. <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/55/57>> [Ultimo accesso 3-10-12]
- CURTIUS, E., 1995, *Letteratura europea e Medio Evo latino*. Firenze: La Nuova Italia.
- DANIELEWSKI, M., 2005, *Casa di foglie*. Milano: Feltrinelli.
- DANNENBERG, H., 2008. *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- DANTO, A., 1998. *Dopo la fine dell'arte. L'arte contemporanea e il confine della storia*. Milano: Bruno Mondadori.
- DASGUPTA, S., s.d. "Policing the people: Television studies and the problem of 'quality'" <[http://www.necsus-ejms.org/policing-the-people-television-studies-and-the-problem-of-quality-by-sudeep-dasgupta/#\\_edn1](http://www.necsus-ejms.org/policing-the-people-television-studies-and-the-problem-of-quality-by-sudeep-dasgupta/#_edn1)> [Ultimo accesso 22-02- 2013]
- DAWKINS R., 1976. *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- De BALZAC, H.,1991. *Splendori e miserie delle cortigiane*. Torino: Einaudi. [1a edizione 1847]
- De BALZAC, H., 2008. *Illusioni perdute*. Milano: Garzanti. [1a edizione 1843]
- DE GANCES, G., 1977. "The 'Compleat Film-Maker' – From Titles to Features", *American Cinematographer*, vol. 58, n. 3.
- DEL LUNGO, A., 1997. *Gli inizi difficili. Per una poetica dell'incipit romanzesco*. Unipress: Padova
- DEL REY, J., 2013. "House of Cards' Viewing Is Huge, but Netflix Won't Tell You or Kevin Spacey How Huge. Most-Viewed Series in Any Netflix Market" [ADAGE] <<http://adage.com/article/media/netflix-house-cards-viewership-secret/239773/>> [Ultimo accesso 20-02-2013]
- DELEUZE, G., 2001. "Da che cosa si riconosce lo strutturalismo". In: FABBRI, P., MARRONE, G., (a cura di). *Semiotica in nuce*. Roma: Meltemi.
- DENA, C., 2005. "Punto, Linea E Superficie". In: GIOVAGNOLI, M., *Fare Cross-Media: From Big Brother to Star Wars, Theory and Techniques of the Integrated and Distributed Use of Simultaneous Media*. Roma: Dino Audino Editore, pp.126-129.
- DENA, C., 2007. "Clash of literacies: Making a Ludocinematic Future" in Cross-media entertainment. <<http://www.christydena.com/2007/05/clash-of-the-literacies-making-a-ludocinematic-future/>> [Data di consultazione 25.10.12]
- DENA, C., 2007. "Patterns in Cross-Media Interaction Design: It's Much More Than a URL", in *Proceedings of 1st International Conference on Crossmedia Interaction Design*, 22-25 Marzo 2007, <<http://www.christydena.com/publications/books-journals-conf-papers-reports/>>
- DENA, C., 2009. *Transmedia Practice: theorizing the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. PhD dissertation. University of Sydney.
- DENA, C., 2012. "Some Things I've Learned about Transmedia Worldbuilding" – commissioned article for Meanland.



- DENNETT, D., 1991. *The Consciousness Explained*. New York: Black Bay Books.
- DERRIDA, J., 1971. *La scrittura e la differenza*. Torino: Einaudi.
- DERRIDA, J., 1979. "Living On/Border Lines". In: BLOOM, H., et al., *Deconstruction and Criticism*, Londra: Routledge.
- DERRIDA, J., 1993. "Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences". In: NATOLI, J. P., HUTCHEON, L., 1993. *A postmodern reader*. New York: SUNY Press.
- DI MARINO, B., 2000 "Ai margini della finzione. Per un'analisi dei titoli di testa e di coda", *Bianco & nero*, dossier "La parola scritta nel cinema", n. 1/2, pp. 74-83.
- DI MARINO, B., 2001. *L'ultimo fotogramma. I finali nel cinema*. Roma: Editori Riuniti.
- DICK, P. K., 1978. How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later <[http://deoxy.org/pkd\\_how2build.htm](http://deoxy.org/pkd_how2build.htm)> [Ultimo accesso 16-02-2013]
- DIVERS, J., 2002. *Possible Worlds*. London: Routledge.
- DOHERTHY, L.E., *Siren Songs. Gender, Audiences and Narrators in the Odyssey*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.
- DOLEŽEL L., 1976a."Extensional and Intensional Narrative Worlds." *Poetics* 8, 193-212.
- DOLEŽEL L., 1976b. "Narrative Modalities." *Journal of Literary Semantics* 5, 5-14.
- DOLEŽEL L., 1988c. "Mimesis and Possible Worlds." *Poetics Today* 9, 475-96.
- DOLEŽEL L., 1998a. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- DOLEŽEL, L., 1998b. *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Bompiani.
- DOSTOEVSKIJ, F. 2011. *Delitto e castigo*. Roma: Newton Compton. [1ª ed. originale 1866]
- DOUGLAS, M., 2007. *Thinking in circle. An Essay on Ring Composition*, New Haven: Yale University Press.
- DOYLE, G., 2008. *Introduzione all'economia dei media*. Milano: Hoepli.
- DRECHSEL, T., 1979. *Time and Novel. The Genealogical Imperative* Princeton: Princeton University Press.
- DULAC, N., GAUDREAU, A., 2003. "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopia e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale". In: INNOCENTI, V. e RE, V. (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*, Udine, Forum. pp. 185- 202.
- DUNN, F. M., 1996. *Tragedy's End: Closure and Innovation in Euripidean Drama*. Oxford: Oxford University Press.
- DUPLESSIS, R. B., 1985. *Writing Beyond The Ending: Narrative Strategies in Twenty-Century Women Writers*. Bloomington: Indiana University Press.
- DUPLESSIS, R. B., 2002. "Endings and Contradictions". In: RICHARDSON, B., (a cura di), *Narrative Dynamics: Essays on Time, Plot, Closure, and Frames*. Columbus: University Press.
- DUPONT, F., 2001. *Omero e Dallas. Narrazione e convivialità dal canto epico alla soap-opera*. Donzelli Editore.
- DUPRÉ LA TOUR, C., 2000. "Didascalie e narrazione". *Bianco & Nero*, dossier "La parola scritta nel cinema", n. 1/2, pp. 58-73.
- DUSI, N., 2005. "La variante interna. Modularità e ripetizione nell'epitesto televisivo. Intelligibilità testuale del frammento". *E/C* <[http://www.ec-aiss.it/index\\_d.php?recordID=112](http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=112)> [Ultimo accesso 26-10-12].

- DUSI, N., SPAZIANTE, L., 2006. *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*. Roma: Meltemi.
- ECO, U., 1964. "Il mito di Superman". In: id., *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani, pp. 219-261.
- ECO, U., 1984. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.
- ECO, U., 1984. "Tipologia della ripetizione". In: CASETTI, F., (a cura di), 1984. *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. Venezia: Marsilio.
- ECO, U., 1985. "L'innovazione nel seriale". In: Id., *Sugli specchi e altri saggi; Il segno la rappresentazione l'illusione l'immagine*. Milano: Bompiani.
- ECO, U., 1987. "Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage". In: id., *Travels in Hyperreality*. San Diego - New York - London: Harcourt Brace Jovanovich.
- ECO, U., 2000. *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani [1a edizione 1962].
- ÉJCHENBAUM, B., 1968a. *O. Henry and the Theory of the Short Story*. Department of Slavic Languages and Literatures. University of Michigan.
- ÉJCHENBAUM, B., 1968b. Teoria della prosa (ed. originale 1925-27). In: TODOROV, T., 1968. *I formalisti russi*. Torino: Einaudi. pp. 233 – 247.
- ÉJCHENBAUM, B., 1968c. *Lev Tolstoj*. Libri 1-2, Volume 54 di Slavische Propyläen, Fink.
- ELLIOTT, K., 2003. *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ELLIS, J., 1992. *Visible Fiction, Cinema, Television, Video*. Londra: Routledge.
- ELLIS, J., 1996. "Speed, Film and Television: Media Moving Apart". In: HILL, J., McLOONE, M., (a cura di), *Big Picture, Small Screen: The Relations Between Film and Television*. Luton, University of Luton Press, pp. 107–117.
- ELLIS, J., 2000. *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*. Londra: I. B. Tauris.
- ELSAESSER, T., 2009. "The Mind-Game Film". In: BUCKLAND, W., (a cura di), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*. Wiley-Blackwell
- ELSAESSER, T., BUCKLAND, W., 2002. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. Oxford: Oxford University Press
- ELSAESSER, T., BUCKLAND, W., 2002. "S/Z, the 'readerly' film, and video game logic (*The Fifth Element*)". In: Id., 2002. *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, pp. 146–167.
- ERICKSON H., 1989. *Syndicated Television: The First Forty Years, 1947–1987*. Jefferson: McFarland & Company.
- ESKELINEN, M., 2001. "The Gaming Situation", *Game Studies*, The International Journal of Computer Game Research 1.1, 2001<<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>> [Ultimo accesso 11-11-2012].
- ESPOSITO, E., 2007. *Sul ri-uso: pratiche del testo e teoria della letteratura*. Milano: Franco Angeli.
- EUGENI, R. 1988a. "L'inizio della fabula. Per una mappa delle concezioni e dei problemi". In: CAPRETTINI, G.P., EUGENI, R., (a cura di), 1988. *Il linguaggio degli inizi: letteratura, cinema e folklore*. Torino: Il Segnalibro., pp. 13-78.
- EVANS, E., 2011. *Transmedia television: audiences, new media, and daily life*. Londra: Routledge.

- EVERETT, A., CALDWELL, J.T., (a cura di), 2003. *New media: Theories and practices of digitextuality*. Londra: Routledge.
- FABBRI, P., MARRONE, G., (a cura di), 2001. *Semiotica in nuce*. Roma: Meltemi.
- FELBER, L., 1995. *Gender and Genre in Novels Without End: The British Roman-fleuve*. University Press of Florida.
- FERRARIS, M., 2009. *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*. Bari: Laterza
- FERRARO, G., PISANTY, V., POZZATO, M.P., 2007. *Variazioni semiotiche, Analisi interpretazioni metodi a confronto*. Roma: Carocci.
- FEUER, J., 1984a. "MTM Enterprises: An Overview". In: FEUER, J., KERR, J., VAHIMAGI, T., (a cura di), *MTM 'Quality Television'*. London, BFI, pp. 1–31.
- FEUER, J., 1992. "Genre Study and Television". In: ALLEN, R. C., (a cura di), *Channels of discourse: Television and contemporary criticism*. The University of North Carolina Press. pp. 138–60.
- FEUER, J., 2005. "Discovering the Art of Television's Endings". FlowTv <<http://flowtv.org/2005/06/mash-desperate-housewives-er-huff-judging-amy-mary-tyler-moore-genre-televisuality-season-finale/>> [Ultimo accesso 17-02-2013].
- FISKE, J., 1987. *Television Culture*. Londra: Routledge.
- FISKE, J., 1989. *Reading the popular*. New York: Routledge.
- FISKE, J., 1992. "The Cultural Economy of Fandom". In: LEWIS, L., (a cura di), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Londra: Routledge, 30–49.
- FLORIDA, R. 2005. *Cities and The Creative Class*. Londra: Routledge.
- FOCILLON, H., 1997. *Vita delle forme*. Torino: Einaudi.
- FOCILLON, H., 1998. *L'anno mille*. Milano: Neri Pozza.
- FOUCAULT, M., 1967. *Le parole e le cose: un' archeologia delle scienze umane*. Milano: Rizzoli.
- FOWLER, D., 1989. "First Thoughts on Closure: Problem and Prospect", No. 22, pp. 75-122 Published by: Fabrizio Serra editore <<http://www.jstor.org/stable/40235930>>
- FRAISSE, P., 1975. *The psychology of time*. Londra: Greenwood Press.
- FRANK, J., 1945. "Spatial Form in Modern Literature" Vol. 53, No. 4 (Autumn, 1945), pp. 643-653 <<http://www.jstor.org/stable/27537640>>
- FRANK, J., 1991. *The Idea of Spatial Form*. Rutgers University Press.
- FRASCA, Gabriele, 1992. *La furia della sintassi. La sestina in Italia*. Napoli: Bibliopolis.
- FRASCA, Gonzalo, 2003. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". In: WOLF, M., PERRON, (a cura di), 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, p. 224.
- FRIEDMAN, A., 1966. *The Turn of the Novel*, New York: Oxford University Press.
- FRIEDMAN, J., (a cura di), 2002. *Reality Squared: Televisual Discourse on the Real*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- FUSILLO, M., 1997. "How Novels End. Some Patterns of Closure in Ancient Narrative". In: ROBERTS, D.H, DUNN, F. M., FOWLER D., (a cura di), *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature*. Princeton: Princeton University Press.
- FUSILLO, M., 2002. "Fra epica e romanzo". In: MORETTI, F., (a cura di), *Il romanzo - Le forme (vol.II)*. Torino: Einaudi.

- GALE, M. R., 1991. "Man and Beast in Lucretius and the Georgics". *The Classical Quarterly (New Series)*, 41.02: 414-426. <<http://dx.doi.org/10.1017/S0009838800004572>> [Ultimo accesso 20-08-2012]
- GAROFALO, M., 1992. "La fine senza fine. I finali di tutti i lungometraggi disneyani animati e semi-animati". *Segnocinema*, luglio/agosto, n. 56, pp. 25-27.
- GAUDREAU, A., 1998. "Des cris du bonimenteur aux chuchotements des intertitres". In: PITASSIO, F., QUARESIMA, L., (a cura di), *Scrittura e immagine/Writing and Image*, Udine, Forum, pp. 53-69.
- GEERTZ, C., 1973. *The interpretation of cultures: Selected essays*. S.I: Basic Books.
- GENETTE, G., 1972. *Figure II. La parola letteraria*, Torino: Einaudi.
- GENETTE, G., 1976. *Figure III. Discorso del racconto*. Torino: Einaudi.
- GENETTE, G., 1981. *Palinsesti. La letteratura di secondo grado*. Torino: Einaudi.
- GENETTE, G., 1989. *Soglie, i dintorni del testo*. Torino: Einaudi.
- GIACOVELLI, E., 1991. *La commedia del desiderio. Il linguaggio, i miti, i meccanismi comici, i luoghi comuni, i misteri, i personaggi, la filosofia della commedia sofisticata americana 1930-1945*. Roma: Gremese.
- GIDE, A., 2004. *I Falsari*. Milano: Bompiani. [1a edizione 1925].
- GILLAN, J., 2011. *Television and new media: must-click TV*. Londra: Routledge.
- GIOVANAZZI, L., MASCARO, L., 2009. "Architettura informativa ed ecosistemi", paper presented at the IA Summit 2009. <<http://www.iasummit.it/2009/speakers/>>.
- GIRARD, R., 2002. *Menzogna romantica e verità romanzesca*. Milano: Bompiani.
- GITLIN, T., 1983. *Inside Prime Time*. New York: Pantheon Books.
- GLADWELL, M., 2009. *Il punto critico. I grandi effetti dei piccoli cambiamenti*. Milano: Bur
- GLEDEHILL, C., (a cura di), 1987. *Home Is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and Women's Film*. London: British Film Institute.
- GOEL, S., WATTS, D. J. e GOLDSTEIN, D. G., 2012. The Structure of Online Diffusion Network 2012, Proceedings of the 13th ACM Conference on Electronic Commerce. <[http://www.dangoldstein.com/papers/goel\\_watts\\_goldstein\\_diffusion\\_ec2012.pdf](http://www.dangoldstein.com/papers/goel_watts_goldstein_diffusion_ec2012.pdf)> [Ultimo accesso 21-08-2012].
- GOETHE, J. W., 1930. *Achilleide*. Bologna: Nicola Zanichelli.
- GOMBRICH, E. H., 1964. "Moment and movement in art". *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* 27: 293-306., XXVI.
- GORFINKEL, E., 2010. "At the End of Cinema, This Thing Called Film". <[http://www.lolajournal.com/1/end\\_of\\_cinema.html](http://www.lolajournal.com/1/end_of_cinema.html)> [Ultimo accesso 14-11-2012].
- GORTON, K., 2009. *Media audiences: television, meaning and emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- GOULD, S. J., VRBA, E. 2008. *Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione*. Torino: Bollati Boringhieri.
- GRACQ, J., 1980. *En lisant en écrivant*. Paris, Corti.
- GRAHAM, S., e MARVIN, S., 2001. *Splintering Urbanism*. Londra: Routledge.
- GRANOVETTER, M., 1998. *La forza dei legami deboli*. Napoli: Liguori.

- GRANT, C., 2010. Narratology and Narration in Film and Transmedia Storytelling. <<http://filmstudiesforfree.blogspot.it/2010/09/narratology-and-narration-in-film-and.html>> [Ultimo accesso 14-12-2012]
- GRASSO, A., 2007. *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti del cinema e dei libri*. Milano: Mondadori
- GRASSO, A., SCAGLIONI, M., (a cura di), 2009. *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*. Milano: Vita e pensiero.
- GRAY, J., 2008. *Television Entertainment*. Londra: Routledge.
- GRAY, J., 2010. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: NYU Press.
- GRAY, J., 2010a. "“Coming Up Next”": Promos in the Future of Television and Television Studies". *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 38, Iss. 2, 2010. <10.1080/01956051.2010.482908>
- GRAY, J., 2010b. "I Better Not Have Wasted All This Time on Lost". *The Extratextuals*. <<http://www.extratextual.tv/2010/05/%E2%80%9Ci-better-not-have-wasted-all-this-time-on-lost%E2%80%9D>> [Ultimo accesso 14-12-2012].
- GRAY, J., MITTELL, J., 2007. "Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality", *Partecipazione*, vol. 4, no. 1, Maggio.
- GRAY, M., 2010. "From canon to fanon and back again: The epic journey of Supernatural and its fans". Vol. 4. <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/146/149>>
- GREEN, J., 2007. "What Does an American Television Network Look Like?" *FlowTv* <<http://flowtv.org/2007/11/what-does-an-american-television-network-look-like/>> [Ultimo accesso 14-12-2012].
- GREENFIELD, R., 2013. The Economics of Netflix's \$100 Million New Show. *The Atlantic Wire*. <<http://www.theatlanticwire.com/technology/2013/02/economics-netflixs-100-million-new-show/61692/>> [Ultimo accesso 7-13-2013]
- GREIMAS, A., COURTÉS, J., 2007. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Milano: Bruno Mondadori.
- GREVEN, D., 2008. "The twilight of identity: Enterprise, neoconservatism, and the death of Star Trek", *EJumpCut*, No. 50 <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc50.2008/StarTrekEnt/index.html>> [Ultimo accesso 12-09-12]
- GRIFFERO, T., 2010. *Atmosferologia: estetica degli spazi emozionali*. Bari: Laterza.
- GRIVEL, C., 1973. Production de l'intérêt romanesque: Un état du texte (1870-1880), un essai de constitution de sa théorie. *Études littéraires*, Volume 9, numero 1, aprile, p. 231-234 Hague: Mouton. <10.7202/500391ar>
- GRØNSTAD, A., 2005. "Coppola's Exhausted Eschatology: Apocalypse Now Reconsidered". *Nordic Journal of English Studies*, Vol. 4, No. 1 <<http://ojs.ub.gu.se/ojs/index.php/njes/article/view/274/271>> [Ultimo accesso 17-09-2012].
- GROVES, T., 2004. "Night Surfing: On Telephilia". *Senses of Cinema* <<http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/30/telephilia.html>> [Ultimo accesso 12-09-12]
- GUAGNELINI, G., RE, V., 2007. *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*. Bologna: Archetipo.
- GUILLORY, J., 1993. *Cultural Capital: The Problem of Literary Canon Formation*. Chicago: University of Chicago Press.
- GWENLLIAN-JONES, S., PEARSON, R., 2000. "Cult Television, Seriality, and the Rhizomatic Code". "Denning Cult Movies" conference, Institute of Film Studies, University of Nottingham, 17 novembre 2000.

GWENLLIAN-JONES, R., PEARSON R., (a cura di), 2004. *Cult television*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

HALBWACHS, M., 1992. *On collective memory*: University of Chicago Press.

HAMMOND, M., MAZDON, D., 2005. *The Contemporary Television Series*. Edinburgh: University Press.

HAMON, P., 1975. "Clausules," *Poétique* 24, 502.

HANSEN, P.K, 2009. "Unreliable Narration in Cinema: Facing the Cognitive Challenge Arising from Literary Studies", *Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology*, No. 5, Autumn 2008-Autumn 2009. <[http://cf.hum.uva.nl/narratology/a09\\_hansen.htm](http://cf.hum.uva.nl/narratology/a09_hansen.htm)> [Ultimo accesso 12-11-12]

HARRIES, D., 2002. *The new media book*. Londra: British film institute.

HARRIS, M., 2011. "The New Scene Canon - Chopping Choppers Unforgettably: The 'Nowhere to Go but Down' Scene in *Apocalypse Now*", *Cinephile*, 6.1 <<http://www.cinephile.ca/files/vol6no1-complete-withbleed.pdf>> [Ultimo accesso 12-09-12].

HARTLEY, J., 2007. *Television Truths: Forms of Knowledge in Popular Culture*. Londra: Methuen.

HASKELL, M., 1974. *From Reverence to Rape. The Treatment of Women in the Movies*. New York: Rinehart and Winston.

HASKIN, P., 1996. "Saul, Can You Make Me a Title? Interview with Saul Bass", *Film Quarterly*, vol. 50, n. 1, pp. 10-17.

HEISE, U.K., 1997. *Chronoschims: Time, Narrative, and Postmodernism*. Cambridge: Cambridge University Press.

HENDERSON, J., 1992. "Statius' *Thebaid*/Form Premade". *The Cambridge Classical Journal (New Series)*, Volume 37, pp. 30-80. <<http://dx.doi.org/10.1017/S006867350000153X>>

HENDERSON, L., 2007. *Social issues in television fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

HENRICKSEN, B., MORGAN, T., (a cura di), 1990. *Reorientations: Critical Theories and Pedagogies*. Urbana: University of Illinois Press.

HERMAN, D., 2000. "Narratology as a cognitive science". *Image and Narrative*, 1.1. <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/davidherman.htm>> [Ultimo accesso 7-12-12]

HERMAN, D., 2002. *Story logic: problems and possibilities of narrative*. University of Nebraska Press.

HERRNSTEIN SMITH, B., 1968. *Poetic Closure: A Study of How Poems End*. Chicago: University of Chicago Press.

HERSEY, C., 2002. "Diegetic Breaks and the Avant-Garde". *Journal of Moving Image Studies*, Volume 1. <<http://www.avila.edu/journal/spring02/diegetic.pdf>> [Ultimo accesso 7-12-12]

HESMONDHALGH, D., 2008. *Le industrie culturali*. Milano: Egea

HEWITT, N., 1998. "Roman-fleuve. Series and novel cycles". In: SCHELLINGER, P.E., (a cura di), *Encyclopedia of the Novel*. Chicago-London, vol.II, pag. 110-12.

HILLS, M., 2002. *Fan Cultures. Studies in Culture and Communication*. London: Routledge.

HILMES M., 2002. *Only Connect: A Cultural History of Broadcasting in the United States*. Belmont: Wadsworth/Thomson Learning.

HINTIKKA, J., 1989. "Exploring Possible Worlds." In: ALLÉN S., (a cura di), *Possible Worlds in Humanities, Arts and Science: Proceedings of Nobel Symposium 65*. New York: de Gruyter, 52-73.

HODGDON, B. 2002. "From the Editor". *Shakespeare Quarterly* 53 (2), III-X.

- HOGGE, C. W., 2011. "Whodology: Encountering Doctor Who fan fiction through the portals of play studies and ludology". Vol 8. <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/262/223>> [Ultimo accesso 7-12-2012].
- HOGGART, R., 1957. *The Uses of Literacy*. Londra: Chatto & Windus
- HOME, H., 1836. *Elements of Criticism*. Conner & Cooke. [1a edizione 1762].
- HORSTKOTTE, S., 2009. "Seeing or Speaking: Visual Narratology and Focalization, Literature to Film". In: HEINEN, S., SOMMER, R., (a cura di), *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. New York: Walter de Gruyter.
- HORTON, A., MARGRETTA, J., (a cura di), 1981. *Modern European Film-Makers and the Art of Adaptation*. New York: Ungar.
- HOWE, N., STRAUSS W., 2000. *Millennials Rising: The Next Great Generation*. New York: Vintage Books.
- HUME, D., 1993. *Of tragedy*. In: COPLEY, S., EDGAR, A., Edgar (a cura di), 1993. *Selected essays*. Oxford: Oxford University Press.
- HUNT, N., 2011. "Nostalgic [re]remembering: film fan cultures and the affective reiteration of popular film histories", *Image and Narrative*, Vol 12, No 2. <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/148>> [Ultimo accesso 7-12-2012].
- HUYSEN, A., 1995. *Twilight Memories*. New York: Routledge.
- HUYSEN, A., 2003. *Present Pasts*. Stanford: Stanford University Press.
- INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- INNOCENTI, V., PESCATORE, G., 2008. *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*. Bologna: Archetipolibri.
- INNOCENTI, V., PESCATORE, G., 2013. "Information Architecture in Contemporary Television Series" [in pubblicazione].
- ITO, M., 2009. *Engineering Play*. Cambridge: MIT Press.
- ITO, M., HOST, H., BITTANTI, M., BOYD, D., 2008. *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Chicago: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- ITO, M., BAUMER S., BITTANTI, M., BOYD, D., 2009. *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge: MIT Press.
- ISER, W., 2000. *The Range of Interpretation*. New York: Columbia University Press.
- JACOB, F., 1978. *Evoluzione e bricolage: gli "espedienti" della selezione naturale*. Torino: Einaudi.
- JAHN, M., 2003. "A Guide to Narratological Film Analysis". *Poems, Plays, and Prose: A Guide to the Theory of Literary Genres*. English Department, University of Cologne, 1.7. <<http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.htm>> [Ultimo accesso 31-01-2013]
- JAHN, M., 2005. "Narratology: A Guide to the Theory of Narrative". English Department, University of Cologne <<http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>> [Ultimo accesso 31-01-2013]
- JAKOBSON, R., POMORSKA, K., 1983. *Dialogues*. Cambridge: Mit Press.
- JAMES, H., 2011. *The Art of the Novel. Critical prefaces*. Chicago: University of Chicago Press [1a edizione 1889]

- JAMESON, F., 1981. *The Political Unconscious*. London: Methuen & Co.
- JANCOVICH, M., LYONS, J., 2003. *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London: BFI.
- JASPERS, K., 1978. *Man in the modern age*. New York: AMS Press.
- JENKINS, H., 1989. "Star Trek: Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching". *Critical Studies in Mass Communication* 5(2): 85–107.
- JENKINS, H., 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Studies in culture and communication. New York: Routledge.
- JENKINS, H., 2002. "Game Design As Narrative Architecture". In: HARRINGTON, WARDRIP FRUIN, N., (a cura di), 2004. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press.
- JENKINS, H., 2003. "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 January <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> [Ultimo accesso 31-01-2013].
- JENKINS, H., 2006. *Convergence Culture- Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- JENKINS, H. 2007. "Immersive Story World [Part Two]" <[http://henryjenkins.org/2007/05/immersive\\_story\\_worlds.html](http://henryjenkins.org/2007/05/immersive_story_worlds.html)> [Ultimo accesso 16-11-12].
- JENKINS, H., 2010. "Multiculturalism Appropriation and the New Media Literacies: Remixing Moby Dick". In: SONVILLA WEISS S., (a cura di), 2010. *Mashup Cultures*. New York: Springer Wien.
- JENKINS, H. 2011. "When Bad Things Happen to Good Series, or How Should Cult Series End?". *AcaFan*. <[http://henryjenkins.org/2011/06/when\\_bad\\_things\\_happen\\_to\\_good.html](http://henryjenkins.org/2011/06/when_bad_things_happen_to_good.html)> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- JENKINS, H. 2011. "How Should Cult Series End?: A Response". *AcaFan*. <[http://henryjenkins.org/2011/06/how\\_should\\_cult\\_series\\_end\\_a\\_r.html](http://henryjenkins.org/2011/06/how_should_cult_series_end_a_r.html)> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- JENKINS, H. 2011. "Going Beyond the Ending: A Wrap Up". *AcaFan*. <[http://henryjenkins.org/2011/06/going\\_beyond\\_the\\_ending\\_a\\_wrap.html](http://henryjenkins.org/2011/06/going_beyond_the_ending_a_wrap.html)> [Ultimo accesso 15-11-2012]
- JENKINS, H., 2012. "'Cultural acupuncture': Fan activism and the Harry Potter Alliance". Vol 10 <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305>> [Ultimo accesso 13-11-2012]
- JENKINS, H., LI, X., e KRAUSKOPF, A. D., GREEN, J., 2009. "If It Doesn't Spread, It's Dead. Creating Value in a Spreadable Marketplace". *Convergence Culture Consortium*. <[http://convergenceculture.org/research/Spreadability\\_doublesidedprint\\_final\\_063009.pdf](http://convergenceculture.org/research/Spreadability_doublesidedprint_final_063009.pdf)> [Ultimo accesso 16-11-12].
- JOESAAR, L., 2007. "Adapting Prose Narrative into Film Narrative: the Case of The Remains of the Day". MA Thesis, University of Tartu. <[http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/2886/joesaar\\_lilian.pdf;jsessionid=B1767DA8FAD903AA2D4DCB60AE6436C1?sequence=1](http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/2886/joesaar_lilian.pdf;jsessionid=B1767DA8FAD903AA2D4DCB60AE6436C1?sequence=1)> [Ultimo accesso 16-11-12].
- JOHNSON, D., 2009. "Overdesign". In JENKINS, H., 2009, 'The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two)'. <[http://henryjenkins.org/2009/09/the\\_aesthetics\\_of\\_transmedia\\_i\\_1.html](http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html)> [Ultimo accesso 26- 02- 2013].
- JOHNSON, V., 2008. *Heartland TV: Prime Time Television and the Struggle for U.S. Identity*. New York: New York University Press.
- JOST, F., 2003. "Des débuts prometteurs". In: INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- JULLIER, L., 2006. *Il cinema postmoderno*. Torino: Edizioni Kaplan.



JUUL, J., 2001. "Games Telling Stories? - A brief note on games and narratives". *Game Studies*. volume 1, issue 1. <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> [Ultimo accesso 16-11-12].

KACKMAN, M., BINFIELD M., PAYNE M.T., PERLMAN, A., REBOOK, B., (a cura di), 2011. *Flow TV: Television in the age of media convergence*. Londra: Routledge.

KADOUDAKI, D., 2002. "Spectacles of History: Race Relations, Melodrama, and the Science Fiction/ Disaster Film". *Camera Obscura* 50, Volume 17, Number 2. <[https://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMST\\_113/FILMST\\_113\\_Old/GENRES/ScienceFiction/Spectacles\\_ScienceFiction.pdf](https://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMST_113/FILMST_113_Old/GENRES/ScienceFiction/Spectacles_ScienceFiction.pdf)> [Ultimo accesso 16-11-12].

KAFALLENOS, E., 2006. *Narrative Causalities*. Columbus: Ohio State University Press.

KAPLAN, E.A., 1983. *Regarding Television: Critical Approaches—An Anthology*. Los Angeles: American Film Institute.

KAPLAN, E.A., 1987. *Rocking Around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. New York: Methuen.

KEARNEY, M.C., 2004. 'Recycling Judy and Corliss: Transmedia Exploitation and the First Teen-Girl Production Trend' in *Feminist Media Studies* 4(3), 265–295.

KERMODE, F., 1967. *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*. Oxford: Oxford University Press.

KERMODE, F., 1972. *Il senso della fine. Studi sulla teoria del romanzo*. Milano: Rizzoli.

KERMODE, F., 1979. *The Genesis of Secrecy: On the Interpretation of Narrative*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

KERMODE, F., 1985. *Forms of Attention*. Chicago: The University of Chicago Press.

KETTERER, D., 1974. *New worlds for old: the apocalyptic imagination, science fiction, and American literature*. Indiana University Press.

KINDER, M., 1991. *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

KING, G., 2000. *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. Londra: IB Tauris & Company Limited.

KING, G., 2002. *New Hollywood cinema: an introduction*. Londra: IB Tauris.

KING, G., 2002. "Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame". In: KING, G., KRZWINSKA, T., (a cura di), 2002. *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*. Londra: Wallflower Press. pp. 50– 65.

KIRKHAM, P., 1995. "Looking for the Simple Idea", *Sight and Sound*, vol. 4, n. 2, febbraio, pp. 16-20.

KITTLER, F., 1981. "Forgetting". *Discourse*. Vol. 3, Spring, pp. 88-121. <<http://www.jstor.org/stable/41371590>>

KLINGER, B., 2006. *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home*. Berkley: University of California Press.

KLEIN, M., PARKER, G., (a cura di), 1981. *The English Novel and the Movies*. New York: Ungar.

KOHLER, E., 1990. *Il romanzo e il caso. Da Stendhal a Camus*. Bologna: Il Mulino.

KOMPARE, D., 2005. *Rerun Nation. How Repeats Invented American Television*. New York, USA: Routledge.

KOMPARE, D., 2010. "Reruns 2.0: Revising Repetition for Multiplatform Television Distribution". *Journal of Popular Film and Television* Vol. 38, Iss. 2. <DOI:10.1080/01956051.2010.483353>

KOVACS, G., MARSHALL, C. W., 2011. *Classics and Comics*. Oxford: Oxford University Press

KRACAUER, S., 2004. *Da Caligari a Hitler: una storia psicologica del cinema tedesco: con un'appendice di recensioni cinematografiche degli anni '20 e '30*. Torino: Lindau.

KRAPP, P., 2004. *Déjà-vu. Aberrations of Cultural Memory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

KRAUS, C.S., 1991, "'ΛΟΓΟΣ Men ΕΣΤ'ΑΡΧΑΙΟΣ': Stories and Story-Telling in Sophocles' Trachiniae". *Transactions of the American Philological Association* (1974-), 121: pp. 75-98. <<http://www.jstor.org/stable/284444>>

KRIPKE, S., 1963. "Semantical Considerations on Modal Logic." *Acta Philosophica Fennica* 16, 83–94.

KRIPKE, S., 1972. "Naming and Necessity" In: DAVIDSON, D., HARMAN, G., (a cura di), 1972. *Semantics of Natural Language*. Dordrecht: Reidel, pp. 253–355.

KRISTEVA, J., 1970. *Le texte du roman: approche sémiologique d'une structure discursive transformationnelle*. Berlino: Walter de Gruyter.

KUBLER, G., 1962. *The shape of time: Remarks on the history of things*. New Haven, Yale University Press.

KUNZ, M., 1997. *El final de la novela: teoría, técnica y análisis del cierre en la literatura moderna en lengua española*. Madrid: Gredos.

LACCETTI, J., 2008. "Where to Begin? Multiple Narrative Paths in Web Fiction". In: RICHARDSON, B. (a cura di), 2008. *Narrative Beginnings Theories and Practices*. London: University of Nebraska Press.

LANDOW, G., 1991. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Parallax: Re-visions of Culture and Society. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

LANDOW, G., 1997. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Parallax: Re-visions of Culture and Society. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

LANDOW, G., 2005. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Parallax: Re-visions of Culture and Society. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

LANDOWSKI, E., FIORIN, L., 2000. *Gusti e disgusti. Sociosemiotica del quotidiano*. Torino: Testo&Immagine.

LANG, F., 1948 "Happily Ever After". *Penguin Film Review*, n. 5, pp. 22-29.

LANGFORD, M., 2007. "[Reflections on and syllabus for the teaching of] The Hollywood System". *The Australasian Journal of American Studies*, Vol. 26, No. 1, July 2007 <[http://www.anzasa.arts.usyd.edu.au/a.j.a.s/Articles/1\\_07/Langford.pdf](http://www.anzasa.arts.usyd.edu.au/a.j.a.s/Articles/1_07/Langford.pdf)>

LA POLLA, F., 2007 "L'apocalisse come weltanschmerz. Le radici culturali di Buffy The Vampire Slayer". In: MAIO, B. (a cura di), 2007. *Buffy The Vampire Slayer. Legalizzare la Cacciatrice*. Roma: Bulzoni Editore.

LA POLLA, F., 1996. *Star Trek. Foto di gruppo con astronave*. Bologna: Punto zero.

LA POLLA, F., (a cura di), 1998. *Star Trek. Il cielo è il limite*. Torino: Lindau.

LARROUX, G., 1995. *Le mot de la fin*, Paris: Nathan, pp. 143-145.

LAVERY, D., 2006. "24: Jumping the Shark Every Minute". *FlowTv* 8.09.06 <<http://flowtv.org/2006/09/24-jumping-the-shark-every-minute/>> [Ultimo accesso 6-01-2013]

- LAVIK, E., 2007. "Changing Narratives: Five Essays on Hollywood History". PhD Thesis, University of Bergen <<http://hdl.handle.net/1956/3183>> [Ultimo accesso 12-01-2013]
- LAVOCAT F., (a cura di), 2010. *La Théorie littéraire des mondes possibles*. Paris: CNRS Editions, pp. 259–92.
- LAVOCAT, F., 2010. "Les Genres de la fiction : état des lieux et propositions." In: LAVOCAT, F. (a cura di), 2010. *La Théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : CNRS Editions, pp. 15–51.
- LAWLER, R., 2011. "How Netflix Will Use Big Data to Push House of Cards" <<http://gigaom.com/2011/03/18/netflix-big-data/>> [Ultimo accesso 10-03-2013]
- LEAVENWORTH, M.L., 2011. "Transmedial Texts and Serialized Narratives". In: ECHOES, C. (a cura di), 2011. "Textual Echoes" special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 8. <doi:10.3983/twc.2011.0361.> [Ultimo accesso 12-01-2013]
- Le GROS, B., 1993. "À toutes fins utiles" In: Centre de recherches de littérature, civilisation et linguistique des pays de langue anglaise. *Fins de romans: Aspects de la conclusion dans la littérature anglaise*. Caen: Presses de l'université de Caen. pp. 133-139.
- LEHMANN, C., 2002. *Shakespeare Remains*. Ithaca: Cornell University Press.
- LEONARD, A., 2013. "How Netflix is turning viewers into puppets. House of Cards gives viewers exactly what Big Data says we want. This won't end well". Salon <[http://www.salon.com/2013/02/01/how\\_netflix\\_is\\_turning\\_viewers\\_into\\_puppets/](http://www.salon.com/2013/02/01/how_netflix_is_turning_viewers_into_puppets/)> [Ultimo accesso 15-03-2013].
- LESSARD, B., 2010. "It's the End of the World!: The Paradox of Event and Body in Hitchcock's *The Birds*". *Film-Philosophy*, 14.1
- LESSIG, L., 2009. *Remix, Making Art and Commerce Thrive in Hybrid Economy*. Londra: Penguin Book.
- LESSING, G. 2000. *Laocoonte ovvero dei confini con la pittura e della poesia*, a cura di COMETA, M., Palermo: Aesthetica. [1a edizione originale 1766]
- LEVACO, R., GLASS, F., 1980. "Quia ego nominor Leo. Sur les logotypes de firmes". In: BELLOUR, R. (a cura di), 1980. *Le Cinéma américain*. Paris: Flammarion, pp. 13-29.
- LEVINSON, M., 2010. *The Box. La scatola che ha cambiato il mondo*. Milano: EGEA.
- LÉVI-STRAUSS, C., 1955. "The Structural Study of Myth". *Journal of American Folklore* 68. 270: 428-444. <<http://www.jstor.org/stable/536768>>
- LEWIS, D., 1973. *Counterfactuals*. Cambridge: Cambridge University Press.
- LEWIS, D., 1978. "Truth in Fiction." *American Philosophical Quarterly* 15, 37–46.
- LEWIS, D., 1986. *On the Plurality of Worlds*. Oxford: Blackwell
- LEWIS, J., BEST, K., 2005. "Pure Filth: Apocalyptic Hedonism and the Postmodern Surfer", *Scope*, Issue 2.
- LEWIS J., 1991. *The Ideological Octopus: An Exploration of Television & Its Audience*. New York: Routledge.
- LIPSITZ, G., 1992. "The Meaning of Memory: Family, Class, and Ethnicity in Early Network Television Programs". In: SPIGEL, L., MANN, D., (a cura di), 1992. *Private Screenings: Television and the Female Consumer*. University of Minnesota Press.
- LISBOA, M.N., 2011. *The End of the World: Apocalypse and its Aftermath in Western Culture*. Open Book Publishers <<http://www.openbookpublishers.com/product.php/106/7/the-end-of-the-world--apocalypse-and-its-aftermath-in-western-culture>> [Ultimo accesso 10-03-2013].

- LITWAK, M., 1994. *ReelPower: The Struggle for Influence and Success in the New Hollywood*. Silman-James Pr.
- LODGE, D., 2001. *L'arte della narrativa*. Milano: Bompiani.
- LONG, G., 2007. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Unpublished MA thesis, MIT <<http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>> [Ultimo accesso 7-08-2013]
- LOTMAN, J., 1972. *La struttura del testo poetico*. Milano: Mursia.
- LOTMAN, J., 1975. "Valore modellizzante dei concetti di fine e inizio". In: LOTMAN, J. UPSENSKIJ, B., 1975. *Tipologia della cultura*. Milano: Bompiani.
- LOTMAN, J., 1993. *La cultura e l'esplosione: prevedibilità e imprevedibilità*. Milano: Feltrinelli.
- LOTZ, A.D., 2007. *The Television Will Be Revolutionized*. New York:New York University Press.
- LOTZ, A.D., 2009. *Beyond Prime Time: Television Programming in the Post-Network Era*. New York: Routledge.
- LOVINK, G., 2005. *The Principle of Notworking*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- LOVINK, G., 2012. *Network Without a Cause: A critic of Social Media*, Cambridge: Polity.
- LUBBOCK, P., 2007. *The Craft of Fiction*. Fq Classics.
- LUBBOCK, P., 2008. *The Letters of Henry James*. Gayley Press.
- LUKÁCS, G., 1950. *Saggi Sul Realismo. Vol. 140*. Torino: Einaudi.
- LUKÁCS, G., 1963. *Il romanzo storico*. Torino: Einaudi.
- LUKÁCS, G. 1994. *Teoria del romanzo*. Parma: Pratiche Editrice.
- LUKÁCS, G., 2008. *L'anima e le forme*. Milano: SE
- MACARTHUR, E.J., 1990. *Extravagant Narrative. Closure and Dynamics in the Epistolary Form*. Princeton University Press.
- MAC DOWELL, J., 2012. The End Of...? An Interdisciplinary Conference on the Study of Motion Pictures University of Kent, Canterbury, 21–22 January 2012. Alphaville: Journal of Film and Screen Media Issue 3, Summer 2012 <<http://www.alphavillejournal.com/Issue%203/PDFs/ReviewsPDF/CReportMacDowell.pdf>> [Ultimo accesso, 21-02-2013]
- MANGHI, S., 2004. *La conoscenza ecologica. Attualità di Gregory Bateson*. Milano: Raffaello Cortina.
- MANOVICH, L. 2002. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares.
- MANOVICH, L., 2010. *Software Takes Command* <<http://www.softwarestudies.com/softbook>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- MANOVICH, L. 2010. *Software Culture*. Milano: Olivares.
- MARC D., 1997. *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*. Londra: Blackwell Press.
- MARGOLIN, U., 1989. "Structuralist Approaches to Character in Narrative: The State of the Art." *Semiotica* 75.1-2, 1–24.
- MARIE, M., 1980. "La Séquence/le film". In: BELLOUR, R., (a cura di), *Le Cinéma américain*. Paris: Flammarion, pp. 27-44.

- MARION, F., 1937. *How To Write and Sell Film Stories*. New York: Covici
- MARQUIS, E., 2011. "We'll Always Have Bogart: Allusion, Nostalgia, and Critique in *Play It Again, Sam*" *Journal of Popular Film and Television* Vol. 39, Iss. 4. <DOI:10.1080/01956051.2011.602760> [Ultimo accesso 15-10-12].
- MARSDEN, J. I., 1995. *The Re-Imagined Text: Shakespeare, Adaptation, and Eighteenth-Century Literary Theory*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- MARSH, J., 1952. *The fulness of time*. Londra: Nisbet & Co.
- MARSHALL, P. D., 2002. "The New Intertextual Commodity". In: HARRIES, D. (a cura di), 2002. *The New Media Book*. Londra: British Film Institute Publishing.
- MARVIN, C., 1988. *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Oxford: Oxford University Press.
- MATELSKI, M.J., 1999. *Soap Opera Worldwide. Cultural and Serial Realities*. Jefferson: Mc Farland & Co.
- MAZZARA, F., 2007. "Il dibattito anglo-americano del Novecento sull'ékphrasis". In: *Intermedialit ed Ékphrasis nel Preraffaellitismo: Il caso Rossetti*. Napoli: Università di Napoli. <<http://discovery.ucl.ac.uk/4712/>>
- McCABE, J., AKASS, K., (a cura di), 2007. *Quality TV: contemporary American television and beyond*. Londra: I.B. Tauris.
- McCARTHY, A., 2001. *Ambient Television: Visual Culture and Public Space*. Durham: Duke University Press.
- McCHESNEY, R. W., 2009. "My Media Studies: Thoughts from Robert W. McChesney". *Television & New Media* 10, no. 1: 108–9. <10.1177/1527476408325726>
- McCOMBS, M., SHAW D.L., "The Evolution of Agenda-Setting Research: Twenty-Five Years in the Marketplace of Ideas", *Journal of Communication*, Vol. 43, 1993, No. 2, p. 58 – 67. <<http://www4.ncsu.edu/~amgutsch/MccombsShawnew.pdf>> [U
- McENTAGGART P., 2010. "Once Upon a Paradigm Shift: Interactive Storytelling in a New Media Context", *Inter-Disciplinary.Net*, 5th Global Conference, Salzburg, March 14. <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/02/patrickpaper.pdf>> [Ultimo accesso 17-09-2012].
- McFARLANE, B., 1996. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon.
- McHALE, B., 1987. *Postmodernist Fiction*. Londra: Methuen.
- MENEGALDO, G., 1997 "Texte, image, voix dans les incipit des films fantastiques". In: LOUVEL, L., (a cura di), 1997. *L'Incipit*. Poitiers. La Licorne: Université de Poitiers, pp. 329-348.
- METZ, C., 1980. *Semiologia del cinema*. Milano: Garzanti.
- MEYER, L.B., 1967. *Music, the Arts, and Ideas: Patterns and Predictions in Twentieth-Century Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- MIÉGE, B., 1989. *The Capitalization of Cultural Production*. New York: International General.
- MILLER, D.A., 1981. *Narrative and Its Discontents: Problems of Closure in the Traditional Novel*. Princeton: Princeton University Press.
- MILLER, J.H., 1978. "The problematic of ending in narrative". *Nineteenth-Century Fiction*, 1978, Vol. 33, No. 1, Special Issue: Narrative Endings, pp. 3-7.
- MILLER, T., 1997. *The Avengers*. London: British Film Institute.

- MILLER, T., 2003a. *SpyScreen: Espionage on Film and TV from the 1930s to the 1960s*. Oxford: Oxford University Press.
- MILLER, T., 2010. *Television 3.0*. New York: Routledge.
- MITTELL, J., 2004. *Genre and Television: From Cops Show to Cartoons in American Culture*. London: Routledge.
- MITTELL, J., 2006. "Narrative Complexity in Contemporary American Television". *The Velvet Light Trap*, 58. pp. 29-40.
- MITTELL, J., 2006. "TiVoing Childhood," *Flow*, 3, no. 12 <<http://jot.communication.utexas.edu/flow/?jot=view&id&1472>> [Ultimo accesso 18-01-2013].
- MITTELL, J., 2009. "Rapping Up The Wire & The Limits of Plot Summary". *Media Res* <<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2009/01/23/rapping-wire-and-limits-plot-summary>> [Ultimo accesso 4-03-2013]
- MITTELL, J., 2011. All in the Game: The Wire, Serial Storytelling, and Procedural Logic". *Electronic Book Review*. <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/serial>> [Ultimo accesso 13-01-2013].
- MITTELL, J., 2012. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. pre-publication edition (MediaCommons Press, 2012) <<http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision/>> [Ultimo accesso 16-03-2013].
- MOINEREAU, L., 2003, "Génériques de fin: les stratégies du deuil". In: INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum, pp. 77-88.
- MONTELEONE, F., (a cura di), 2005. *Cult series. Le grandi narrazioni televisive nell'America di fine secolo*. Roma: Dino Audino.
- MONTOLO M., STENROS, J., WAERN A., (a cura di), 2009. *Pervasive Games. Theory and Design*. Burlington: Elsevier.
- MOOR, A., 2009. "The next paradigm shift: From 'article' to topical 'Wave'". <<http://ajmoor.squarespace.com/blog/2009/10/23/the-next-paradigm-shift-from-article-to-topical-wave.html>> [Ultimo accesso 8-01-2013].
- MOORE, A., 2011. "Teaching HBO's The Wire". *Transformative Dialogues: Teaching and Learning Journal*, Volume 5, Issue 1 <[http://kwantlen.ca/TD/TD.5.1/TD.5.1.9\\_Moore\\_Teaching\\_The\\_Wire.pdf](http://kwantlen.ca/TD/TD.5.1/TD.5.1.9_Moore_Teaching_The_Wire.pdf)> [Ultimo accesso 9-01-2013].
- MORAN, A., 1998. *CopyCat Television: Globalisation, Program Formats and Cultural Identity*. Luton: Luton University Press.
- MORETTI, F., 1997. *Atlante del romanzo europeo. 1800-1900*. Torino: Einaudi.
- MORETTI, F., (a cura di), 2002. "Fra epica e romanzo". In: id., 2002. *Il romanzo - Le forme* (vol.II), Torino: Einaudi.
- MORETTI, F., 2003. *Opere Mondo, Saggio sulla forma epica dal Faust a Cent'anni di solitudine*. Torino, Einaudi.
- MORGAN, T.E., 2008. "Is there an intertext in this text? Literary and interdisciplinary approaches to intertextuality". *The American journal of semiotics*, 3.4. 1-40.
- MORIN, E., 1993. *Introduzione al pensiero complesso. Gli strumenti per affrontare la sfida della complessità*. Milano: Sperling & Kupfer.
- MORREALE, J., 2010. "Lost, The Prisoner, and the End of the Story", *Journal of Popular Film and Television* Vol. 38, Iss. 4. <DOI:10.1080/01956051.2010.508504>

- MORSON, G. S., 1981. *The Boundaries of Genre: Dostoevsky's Diary of a Writer and the Traditions of Literary Utopia*. Northwestern University Press.
- MORTIMER, A. K., 1985. La clôture narrative. Parigi: Jose Corti. <<http://www.jstor.org/stable/40551417>> [Ultimo accesso 9-11-2012]
- MORTIMER, A. K., 2008. "Connecting Links". In: RICHARDSON, B., (a cura di), 2008. *Narrative Beginnings Theories and Practices*. London: University of Nebraska Press. 213.
- MOULTHROP, S., 1991. "You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media", *Postmodern Culture*, v.1 n.3. <<http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.591/moulthro.591>> [Ultimo accesso 17-11-2012]
- MULLEN, M., 2003. *The Rise of Cable Programming in the United States. Revolution or Evolution?*. Austin: University of Texas Press.
- MURNAGHAN, S., 1997. "Equal Honor and Future Glory: The Plan of Zeus in the Iliad". In: ROBERTS, D.H., DUNN, F.M., FOWLER, D., (a cura di), 1997. *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature*. Princeton: Princeton University Press.
- MURRAY, J., 1997. *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Simon and Schuster. New York: Simon and Schuster.
- MURRAY, J., 2005. "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies". DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17.
- MURRAY, S., OUELLETTE, L., 2009. *Reality TV: Remaking television culture*. New York: New York University Press.
- MURRAY, N., 2012. "Are trailers spoilers? (And should movie-lovers avoid them?)" <<http://www.avclub.com/articles/are-trailers-spoilers-and-should-movielovers-avoid,81205/>> [Ultimo accesso: 12-01-2013]
- NAREMORE, J., 1990. "Authorship and the Cultural Politics of Film Criticism". *Film Quarterly* 44 (1), 14-22.
- NAREMORE, J., 1993. "The Unauthorized Auteur Today". In: COLLINS, J. C., et al., (a cura di), 1993. *Film Theory Goes to the Movies*. New York: Routledge, pp. 77-85.
- NAREMORE, J., (a cura di) 2000. *Film Adaptation*. London: Athlone.
- NAREMORE, J., 2005a. *Literature through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Oxford: Blackwell.
- NASTA, D., ANDRIN, M., 2003. "Mélodrame et oxymoron: variations filmiques sur la fin paradoxale". In: INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- NATOLI, J. P., HUTCHEON, L., 1993. *A postmodern reader*. New York: SUNY Press.
- NAVAS, E., 2010. "Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture". In: WEISS- SONVILLA, F., (a cura di), 2010. *Mashup Cultures*, New York: Springer Wien.
- NDALIANIS, A., 1999. "Architectures of Vision: Neo-Baroque Optical Regimes and Contemporary Entertainment Media". MIT Communications Forum, December 19, 1999. <<http://web.mit.edu/comm-forum/papers/ndalianis.html>> [Ultimo accesso 21-02-2013]
- NDALIANIS, A., 2003. "Buffy, Angel and the Palimpsest Apocalypse". *Slayage Online* <[http://slayageonline.com/Conferences\\_on\\_the\\_Whedonverses/Staking\\_Program/37Ndalianis.pdf](http://slayageonline.com/Conferences_on_the_Whedonverses/Staking_Program/37Ndalianis.pdf)> [Ultimo accesso 1-03- 2013]
- NDALIANIS, A., 2004. *Neo Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: MIT Press.

- NEALE, L., 2010. "Loyalty and the ritualistic consumption of entertainment". *Continuum* Vol. 24, Iss. 6, 2010 <DOI:10.1080/10304312.2010.510596>
- NEALE, S., 2000. "Review of *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* by Kristin Thompson, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999. *Scope*, November <[http://www.scope.nottingham.ac.uk/bookreview.php?issue=nov2000&id=602&section=book\\_rev](http://www.scope.nottingham.ac.uk/bookreview.php?issue=nov2000&id=602&section=book_rev)> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- NELSON, R., 1997. *TV Drama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*. London: Macmillan.
- NELSON, T., 2004. "A Cosmology for a Different Computer Universe: Data Model, Mechanisms, Virtual Machine and Visualization Infrastructure". *Journal of Digital Information*, Volume 5 Issue 1. Article No. 298.
- NEUPERT, R., 1995. *The End: Narration and Closure in the Cinema*. Detroit: Wayne State University Press.
- NEWCOMB, H., 1974. *TV: The Most Popular Art*. New York: Anchor Press.
- NEWCOMB, H., 1985. "Champagne of Television". *Channels* 5: 23.
- NISSEL, M., 2010. "The Ever-Ticking Bomb: Examining 24's Promotion of Torture against the Background of 9/11". *ASPEERS*,. *Emerging Voices in American Studies* n.3 <<http://www.aspeers.com/2010/nissel>> [Ultimo accesso 22-03-2013]
- NIXON, L., 2010. "I Focalize, You Focalize, We All Focalize Together: Audience Participation in *Persepolis*". *Image and Narrative*, 11.2.
- NOCHIMSON, M., 2003. "Tony's Options: The Sopranos and the Televisuality of the Gangster Genre". *Senses of Cinema*. <<http://sensesofcinema.com/>> [Ultimo accesso 10-01-2012]
- NUGENT, P.D., 2013. "Hawaii Five-0—Kapu (Forbidden)". *AvClub* <<http://www.avclub.com/articles/hawaii-five0kapu-forbidden.90868/>> [Ultimo accesso 13-03-2013].
- NUTTALL, A. D., 1992. *Openings: Narrative Beginnings from the Epic to the Novel*. Oxford University Press
- ODIN, R., 1980. "L'entrata dello spettatore nella finzione". In: CUCCU, L., SAINATI, A. (a cura di), 1987. *Il discorso del film*. Napoli: ESI. pp. 263-284.
- OLSON, S. R., 1987. "Meta-television: Popular postmodernism". *Critical Studies in Media Communication*. 4.3: 284-300.
- O'NEILL, M., 2001. *Ephemeral Art: Telling Stories to the Dead*. *Image & Narrative*. Vol 12, No 3 <<http://ojs.arts.kuleuven.be/index.php/imagenarrative/article/view/160>> [Ultimo accesso 19-02-2013]
- ORR, C., 1984. "The Discourse on Adaptation: A Review". *Wide Angle* 6 (2), 72-6.
- ORR, J., 2006. "Otto Preminger and the End of Classical Cinema". *Senses of Cinema*, 40.
- ORTOLEVA, P., 2010. *Il secolo dei media*. Milano: Il Saggiatore.
- OSTROW, J., 2002. "PVRs a real fear factor for TV's ad community". *Electronic Media*, p. 9.
- OSTWALT, C., 1998. "Visions of the End: Secular Apocalypse in Recent Hollywood Film". *Journal of Religion and Film*, 2.1 <<http://avalon.unomaha.edu/jrf/OstwaltC.htm>> [Ultimo accesso 17-02-2013]
- OSTWALT, C., 2000. "Armageddon at the Millennial Dawn", *Journal of Religion and Film*, 4.1. <<http://www.unomaha.edu/jrf/armagedd.htm>> [Ultimo accesso 17-02-2013].
- OZ, A., 1998. *The Story Begins: Essays on Literature*. New York: Harcourt Brace.



- PALMER, A., 2004. *Fictional Minds*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- PAREY, A., ROBLIN, I., SIPIÈRE, D., (a cura di), 2010. *Happy Endings and Films*. Paris: Michel Houdiard. [<http://erea.revues.org/1891>]
- PARKS, L., KUMAR, S., (a cura di), 2001. *Planet Television: A Global Television Reader*. New York: New York University Press.
- PARSON, J., 2010. "Genette on Film - Temporal Order and Tense in Non-chronological Cinema". *Enquiry*, Vol 2, No 1.
- PASCAL, B., 1994. *Pensieri*. Torino: Einaudi. (1a edizione originale 1669)
- PASCAL, R., 1977. "Narrative Fictions and Reality: A Comment on Frank Kermode's The Sense of an Ending". In: *Novel: A Forum on Fiction*. Duke University Press, 1977. p. 40-50.
- PATTI, L., 2010. "Defictionalization" <<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2010/03/22/defictionalization>> [Ultimo accesso 5-03-2013]
- PAVEL, T., 1975. "Possible Worlds in Literary Semantics." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34, 165-76.
- PAVEL, T., 1986. *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard UP.
- PEARSON, R., 2004. "Television: Teacher, Mother, Secret Lover!". *Framework: The Journal of Cinema and Media* 45(2) Fall, 62-67.
- PEARSON, R., 2009a. "Chain of Events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character". In: Id., 2009. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. London, I. B. Tauris, 139-158.
- PEARSON, R., 2009b. "Transmedia Storytelling in Historical and Theoretical Perspective". The Ends of Television Conference, University of Amsterdam 29 June-1 July.
- PEARSON, R., URICCHIO, W., 1991. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. London, Routledge.
- PEREC, G., 1979. "Entretien avec Jean-Marie Le Sidaner". In: GRAZIOLI, E., 1993. «Riga», n. 4. Milano: Marcos e Marcos, p. 90-97
- PEREC, G., 1966. *Le cose, una storia degli anni sessanta*. Torino: Einaudi
- PERRYMAN, N., 2008. "Doctor Who and the Convergence of Media Convergence. A Case Study in Transmedia Storytelling". *Convergence*, 14(1) 21-39. <doi: 10.1177/1354856507084417>
- PERUZZI, A., 2009. *Modelli della spiegazione scientifica*. Firenze: Firenze University Press.
- PESCATORE, G., 2006. *Matrix: uno studio di caso*. Bologna: Hybris.
- PESCATORE, G., 2011. Relazione introduttiva. Convegno Internazionale Media Mutations 3. Ecosistemi narrativi: spazi, strumenti, modelli. Bologna, 24-25 maggio.
- PETHO, A., 2010. "Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies". *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 2 (2010) 39-72 <<http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C2/film2-3.pdf>>
- PEZZOTTA, A., 1990. "L'arte di morire. Il trauma e la gioia della fine". *Segnocinema*, luglio/agosto, n. 56, pp. 19- 21.
- PINTOR, I., 2009. "Melancholy and Sacrifice in Contemporary Science Fiction". *FORMATS*, No. 5 <[http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art\\_dos4\\_ing.htm](http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/art_dos4_ing.htm)> [Ultimo accesso 18-10-2012]
- PHELAN, J., 1998. "Beginnings and Endings". In: SCHELLINGER, P. (a cura di), 1998. *Encyclopedia of the Novel*. Chicago: Fitzroy-Dearborn.

- PHELAN, J., 2008. "The Beginning of Beloved: A Rhetorical Approach" In: RICHARDSON, B., *Narrative Beginnings. Theories and Practices*. Lincoln: University of Nebraska Press. pp. 195-212.
- PHILLIPS, G.D., 1908. *Hemingway and Film*. New York: Ungar.
- PLANTINGA, A., 1976. "Actualism and Possible Worlds." *Theoria* 42, 139-60.
- PONGE, F., 1942. *Le parti pris des choses*. Parigi: Gallimard
- POTOCKI, J., 2012. *Manoscritto trovato a Saragozza*. Milano: Adelphi. [1a edizione originale 1805]
- POULET, G., 1971. *Le metamorfosi del cerchio*. Milano: Rizzoli.
- POULIN, B., 2005. "Dark time (s): non-linear narratives in the postmodern film noir". Masters Thesis, University of British Columbia. <[https://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/16381/ubc\\_2005-0300.pdf?sequence=1](https://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/16381/ubc_2005-0300.pdf?sequence=1)> [Ultimo accesso 21-02-2013]
- PRAKASH, G., 2010. "Imaging the Modern City, Darkly". In: id., (a cura di) *Noir Urbanism: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton University Press <<http://press.princeton.edu/chapters/i9334.pdf>> [Ultimo accesso 19-03-2013]
- PRINCE, G., 1982. *Narratology. The form and Functioning in Narrative*. Berlino: Mouton.
- PROPP, V., 1966. *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- PROUST, M., 2007. *Sulla lettura*. Milano: Mondadori. [1a edizione 1905]
- QUENEAU, R., 1946. *L'instant fatal*. Parigi: Gallimard
- QUENEAU, R., 1981. "100 000 000 000 000 di poesie. Istruzioni per l'uso". In: Id., 1981. *Segni, cifre e lettere e altri saggi*. Torino: Einaudi. pp. 50-51.
- QUINN, K., 2009. "The Heart of the City: A Conversation about The Wire". *Places*, 21.1, May 2009 <[http://places.designobserver.com/media/pdf/The\\_Heart\\_of\\_t\\_1294.pdf](http://places.designobserver.com/media/pdf/The_Heart_of_t_1294.pdf)> [Ultimo accesso 6-03-2013]
- QUINT, D., 1993. *Epic and Empire: politics and generic form from Virgil to Milton*. Princeton University Press.
- RABINOWITZ, P., 1997. *Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation. The Theory and Interpretation of Narrative Series*. Columbus: Ohio State University Press.
- RABINOWITZ, P., 2002. "Reading Beginnings and Endings". In RICHARDSON, B., (a cura di), 2002. *Narrative Dynamics: Essays on Time, Plot, Closure, and Frames*. Columbus: Ohio State University Press.
- RAUSTIALA, K., SPRINGMAN, J., 2009. "The Piracy Paradox Revisited". *Stanford Law Review*, Vol. 61, No. 5.
- RAY, R. B., 2000. "The Field of "Literature and Film". In NAREMORE, J., (a cura di) 2000. *Film Adaptation*. London: Athlone. pp. 38-53.
- RE, V., 2003. "L'ingresso, l'effrazione. Proposte per lo studio d'inizi e fini". In: INNOCENTI, V. RE, V. (a cura di), 2004. *Limina/Le soglie del film*, Atti del X Convegno Internazionale di Studi sul cinema, Udine: Forum. p. 110
- REDFERN, N., 2005. "Film as Text: Radical Constructivism and the Problem of Narrative in Cinema". *Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology*, No. 2 <[http://cf.hum.uva.nl/narratology/a05\\_redfern.html](http://cf.hum.uva.nl/narratology/a05_redfern.html)> [Ultimo accesso 6-03-2013].
- REISING, R., 1996. *Loose Ends: Closure and Crisis in the American Social Text*. Londra: Duke University.

- REMES, J., 2010. "Apocalyptic Premediations". *Journal of Religion and Popular Culture* Volume 22(2).
- RESCHER, N., 1973. "The Ontology of the Possible". In: LOUX, M., (a cura di), 1979. *The Possible and the Actual: Readings in the Metaphysics of Modality*. Ithaca: Cornell University Press. pp.166–181.
- RESMINI, L., ROSATI, L., 2011. *Pervasive Information Architecture. Designing Cross-Channel User Experiences*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- RICHARDSON, B., (a cura di), 2002. *Narrative Dynamics: Essays on Time, Plot, Closure, and Frames*. Columbus: Ohio State University Press.
- RICHARDSON, B., 2006. "Making Time: Narrative Temporality in Twentieth-Century Literature and Theory". *Literature Compass*, 2006, 3.3: 603-612 <DOI: 10.1111/j.1741-4113.2006.00321.x>
- RICHARDSON, B., (a cura di), 2008a. *Narrative Beginnings Theories and Practices*. Londra: University of Nebraska Press.
- RICHARDSON, B., 2008b. "A Theory of Narrative Beginnings and the Beginnings of "The Dead" and *Molloy*". In: id., (a cura di), 2008. *Narrative Beginnings Theories and Practices*. London: University of Nebraska Press, p. 113.
- RICHTER, D. H., 1974. *Fable's End: Completeness and Closure in Rhetorical Fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- RICŒUR, P., 1984. *Time and Narrative Vol. 1*. Chicago: University of Chicago Press.
- RICŒUR, P., 1985. *Time and Narrative Vol. 2*. Chicago: University of Chicago Press
- ROBERTS, D.H., DUNN, F. M., FOWLER D., (a cura di), 1997. *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature*. Princeton: Princeton University Press.
- ROMAGNOLO, C., 2003. *Opening Acts: Narrative Beginnings in 20th Century US Fiction by Women*. PhD Thesis. University of Maryland, College Park.
- RONEN, R., 1994. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- RORTY, R., 1979. *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton: Princeton University Press.
- ROSATI, L., 2010. *Architettura dell'informazione*. Milano: Apogeo.
- ROSE, B., 2010. "Mixed-Up Confusion: Coming to Terms with the Television Experience in the Twenty-First Century". *Journal of Popular Film and Television*. Volume 38, Issue 2, 2010 <10.1080/01956051.2010.482907>
- ROSE, F., 2011. *The art of immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New York: Norton, W. W. & Company.
- ROSE, F., 2013. "Henry Jenkins on 'Spreadable Media,' why fans rule, and how 'The Walking Dead' takes on a life of its own". <<http://www.deepmediaonline.com/deepmedia/2013/01/henry-jenkins-on-spreadable-media.html>> [Ultimo accesso 17-03-2013]
- ROSENBERG, H., BREGA, G.P., 1964. *La tradizione del nuovo*. Milano: Feltrinelli.
- ROSS C., 2011. "Zapping the Fast Forward". *Electronic Media*, 5 March, p. 1.
- ROUBAUD, J., 1969. "La sextine de Dante et d'Arnaut Daniel", *Change*, n. 2, p. 9-38.
- ROUBAUD, J., 1977. "Les mathématiques dans la méthode de Raymond Queneau". *Critique*, aprile 1977, p. 402 e 407.
- ROWE, J.A., 1998. *Equivocal Endings in a Classic American Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.

- RUPPELL, M., 2012. "How to See a World in a Grain of Sand. Transmedia Production Bibles as Middle-State Forms" <<http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/how-see-world-grain-sand>> [Ultimo accesso 23-02-2013]
- RUSSELL, C., 1995. *Narrative Mortality: Death, Closure, and New Wave Cinemas*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995.
- RYAN, M.L., 1985. "The Modal Structure of Narrative Universes". *Poetics Today*, 6.4, 717–56.
- RYAN, M.L., 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: University of Indiana Press.
- RYAN, M.L., 2001. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media". *Game Studies*. 1.1. <[http://a.parsons.edu/~creanm/narrative/narrative\\_readings/Ryan\\_BeyondMyth.pdf](http://a.parsons.edu/~creanm/narrative/narrative_readings/Ryan_BeyondMyth.pdf)> [Ultimo accesso 27-02-2013]
- RYAN, M.L., 2003. "On Defining Narrative Media". *Image and Narrative*, 3.2. <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>> [Ultimo accesso 23-02-2013].
- RYAN, M.L., 2006. "From Parallel Universes to Possible Worlds : Ontological Pluralism in Physics, Narratology and Narrative." *Poetics Today* 27.4, 633–74.
- RYAN, M.L., 2006. "Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy" <[www.dichtung-digital.org/2006](http://www.dichtung-digital.org/2006)> [Ultimo accesso 24-02-2013].
- RYAN, M.L., 2008. "Transfictionality Across Media". In: LANDA, J. (a cura di), 2008. *Theorizing narrativity*. Berlino: De Gruyter, pp. 385–417.
- RYAN, M.L., 2012, "Possible Worlds" Paragraph 50. In: HÜHN, P., et al. (a cura di), 2012. *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press <[hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Possible Worlds &oldid=1744](http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Possible%20Worlds&oldid=1744)> [Ultimo accesso 03- 12- 2012].
- RYBACKI, K.C., RYBACKI, D.J., 1984. "Visions of Apocalypse: A Rhetorical Analysis of The Day After", Annual Meeting of the International Communication Association.
- SAID, E., 1975. *Beginnings: Intention and Method*. New York: Basic Books.
- SAINT-GELAIS, R., 2005. "Transfictionality" In: HERMAN, D., RYAN, J., (a cura di), 2005. *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Londra: Routledge, pp. 612–13.
- SANGUINETI, E., 1982. *Segnalibro - Poesie 1951-1981*. Milano: Feltrinelli.
- SCAGLIONI M., 2006. *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*. Milano: Vita & Pensiero.
- SCHATZ, T., 1981. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Philadelphia: Temple University Press.
- SCHLEGEL, F., 1796. *Über die homerische Poesie*. Jugendschriften. I, S, 222.
- SCHMELING, G., 1991. The Satyricon: The sense of an ending. *Rheinisches Museum für Philologie*, 1991, 134.3/4: 352-377. <<http://www.jstor.org/stable/41233834>>
- SCHMIDT, H. 1992. *How Dramas End. Essays on German Sturm und drang*. University of Michigan Press
- SCHROEDER, R., 1996. *Possible Worlds: The Social Dynamics of Virtual Reality Technology*. Boulder: Westview Press.
- SCHWAMMENTHAL R., STRANIERO, M., 1996. *Il Corsaro Nero piange. 365 modi per finire un romanzo*. Milano: Baldini e Castoldi, 1996

- SCONCE, J., 2004. "What If?: Charting Television's New Textual Boundaries". In: SPIGEL, L., OLSSON, ed., 2004. *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*. Durham: Duke University Press Books, 93.
- SCOTT, G. F., 1991. *The rhetoric of dilation: ékphrasis and ideology*. Word & Image. 7.4: 301-310.
- SELES, S., 2010. C3 White Paper: It's (Not) the End of TV as We Know It. Convergence Culture Consortium. Boston: MIT Press.
- SHIRKY, C., 2009. *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzare*. Torino: Codice Edizioni.
- SKLOVSKIJ, V., 1978. *Materiali e leggi di trasformazione stilistica: saggio su Guerra e Pace*. Parma: Pratiche.
- SMITH, I. R., Collecting the Trash: The Cult of the Ephemeral Clip from VHS to YouTube <http://flowtv.org/2011/09/collecting-the-trash/>
- SONVILLA-WEISS, S., (a cura di), 2010. *Mashup Cultures*. New York: Springer Wien.
- SORLIN, P. 2003. "Conclusione, epilogo, fine". In: INNOCENTI, V. e RE, V., ed., 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum. pp. 89-98.
- SPIGEL, L., MANN, D., (a cura di), 1992. *Private Screenings: Television and the Female Consumer*. University of Minnesota Press
- SPIGEL, L., 1992. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press.
- SPIGEL, L., 2001. *Welcome to the Dreamhouse: Popular Media and Postwar Suburbs*. Durham: Duke University Press.
- SPIGEL, L., OLSSON J., ed., 2004. *Television after TV: Essays on a Medium in Transition (Console-ing Passions)*: Durham & London: Duke University Press.
- SPITZER, L., 1945. "La enumeración caótica en la poesía moderna". *Hispanic Review* Vol. 14, No. 4 (Oct., 1946), pp. 354-357 Buenos Aires, Instituto de Filología <<http://www.jstor.org/stable/470196>>
- SPITZER, L., 1959. *Marcel Proust e altri saggi di letteratura francese moderna*. Torino: Einaudi.
- STAIGER, E., 1979. *Fondamenti della poetica*. Milano: Mursia.
- STAIGER, J., 2000. *Blockbuster TV. Must-see Sitcoms in the Network Era*. New York: New York University Press.
- STAIGER, J., 2010. "Serialization and Genre Expectations: The Case of The Killing". *Flow Tv*. 2-7-2012 <<http://flowtv.org/author/janet-staiger/>> [Ultimo accesso 20-02-2013].
- STAM, R., 2005. *Literature through Film: Realism, Magic and the Art of Adaptation*. Oxford: Blackwell.
- STAM, R., 2000. "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation". In: NAREMORE, J., 2000. *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- STANFORD FRIEDMAN, S., 1992. "Spatialization. A Strategy for Reading Narrative". *Narrative* Vol. 1, No. 1.1993. pp. 12-23 <<http://www.jstor.org/stable/20106989>> [Ultimo accesso 20-02-2013].
- STELMASZEWSKA, H., BLANDFORD, A., BUCHANAN, G., 2005. "Designing to change users' information seeking behavior: a case study". In: CHEN, S., MAGOULAS, G., (a cura di), 2005. *Adaptable and Adaptive Hypermedia Systems*. 1-18. London: Information Science Publishing. <DOI: 10.1007/s10209-006-0053-9 4.1>
- STELTER, B., 2013. "New Way to Deliver a Drama: All 13 Episodes in One Sitting". *The New York Times*

<[http://www.nytimes.com/2013/02/01/business/media/netflix-to-deliver-all-13-episodes-of-house-of-cards-on-one-day.html?hpw&pagewanted=all&\\_r=3&](http://www.nytimes.com/2013/02/01/business/media/netflix-to-deliver-all-13-episodes-of-house-of-cards-on-one-day.html?hpw&pagewanted=all&_r=3&)> [Ultimo accesso 20-02-2013]

STEMPEL MUMFORD L., 1995. *Love and Ideology in the Afternoon: Soap Opera, Women, and Television Genre*. Bloomington: Indiana University Press.

STEPHENSON, N., 1992. *Snow Crash*. Milano: BUR.

STERLING, B., 2006. *La forma del futuro*. Milano: Apogeo

STERNBERG, M., 1978. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

STEVENS, W., 1943. *Notes toward a supreme fiction*. Cummington: The Cummington Press.

STEVICK, P., (a cura di), 1967. *The Theory of Novel*. s.l.: Free Press.

STEWART, G., 2003. "Crediting the Liminal: Paratext, Text, Metatext". In: INNOCENTI, V. e RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.

STREETER, T., 1996. *Selling The Air: A Critique of the Policy of Commercial Broadcasting in the U.S.* Chicago: University of Chicago Press.

STURROCK, J., 1998. *Sequels, Series and Sensation Novels: Charlotte Yonge and the Popular Fiction Market of the 1850s and 1860s*. In: BUDRA, P.V., SCHELLENBERG, B., 1998. *Part two: reflections on the sequel*. Toronto: University of Toronto Press, pp.102-17.

SZEGEDY-MASZAK, M., 1987. *Teleology in Postmodern Fiction*. Exploring Postmodernism, 41-57.

SWINBURNE, L., SWINBURNE, I., 1977. *Ancient Myths: The First Science Fiction*. Londra: Heinemann.

TAIT, C., 2008. "The HBO-ification of Genre". Cinephile, Volume 4: Post Genre <<http://cinephile.ca/archives/volume-4-post-genre/>> [Ultimo accesso 20-02-2013]

TAPSCOTT, D., WILLIAMS, A.D., 2010. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. New York: Portfolio Trade.

THANOULI, E., 2009. "Art Cinema" Narration: Breaking Down a Wayward Paradigm". Scope, Issue 14. <<http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=14&id=1136>> [Ultimo accesso 8-02-2013]

THOMPSON, K., 1988. *The Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press.

THOMPSON, K., 1999. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard University Press.

THOMPSON, K.M., 2007. *Apocalyptic Dread: American Film at the Turn of the Millennium*. New York: SUNY Press.

THUMIM, J., (a cura di), 2002. *Small Screens, Big Ideas: Television in the 1950s*. London: I.B. Tauris.

TITUNIK, I.R., 1971. "Mixail Zoščenko and the Problem of 'skaz'". California Slavic Studies [Offprint], University of California Press, 1971.

TODOROV, T., 1966. *Les catégories du récit littéraire*. Communications, 8.1: 125-151.

TODOROV, T., 1975. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca: Cornell University Press.

TODOROV, T., 1989. *Poetica della prosa. Le leggi del racconto*. Milano: Bompiani.

TODOROV, T., 1990. *Michail Bachtin. Il principio dialogico*. Torino: Einaudi.

- TOLKIEN, J. R. R., FLIEGER, V., ANDERSON, D. A., 2008. *Tolkien on Fairy-stories*. New York: Collins.
- TOMAŠEVSKIJ, B., 1968. "La costruzione dell'intreccio". In: TODOROV, T., (a cura di), 1968. *I formalisti russi. Teoria letteraria e metodo critico*. Torino: Einaudi: Torino, pp. 305-350.
- TOMASOVIC, D., 2003. "Retour au même: l'orgie ou la boucle du temps dans le film noir hollywoodien et le néo-noir contemporain". In: INNOCENTI, V., RE, V., (a cura di), 2004. *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*, pp. 389-398.
- TORGOVNICK, M., 1981. *Closure in the Novel*. Princeton: Princeton University Press.
- TORRY, R., 1991. "Apocalypse Then: Benefits of the Bomb in Fifties Science Fiction Films". *Cinema Journal*, Vol. 31, No. 1. <<http://web.viu.ca/davies/H323Vietnam/TheDayTheEarthStoodStill.pdf>> [Ultimo accesso 21-01-2013].
- TRAVERSETTI, B., 2004. *Explicit: l'immaginario romanzesco e le forme del finale*. Cosenza: Pellegrini Editore.
- TRIPPI, J., 2004. *The Revolution Will Not Be Televised: Democracy, the Internet and the Overthrow of Everything*. New York: HarperCollins.
- TRYON, C., 2009. *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. New Jersey: Rutgers University Press.
- TULLOCH, J., 1990. *Television Drama: Agency, Audience and Myth*. Londra: Routledge.
- ULMER, G.L., 1985. *Applied Grammatology: Post(e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- VAHINGER, H., 1924. *Philosophy of "As If"*. Eastford: Martino Fine Books.
- VAINA, L., 1977. "Les Mondes possible du texte." *Versus* 17, 3-13.
- VAN DEN BROEK, P., BAUER, P.J e BOURG, T. (a cura di), 1997. *Developmental Spans in Event Comprehension and Representation. Bridging Fictional and Actual Events*. Londra: Routledge.
- VANDERWEFF, T., 2010. "Hawaii Five-0". AVClub. <[http://www.avclub.com/articles/hawaii-five0-pilot\\_45165/](http://www.avclub.com/articles/hawaii-five0-pilot_45165/)> [Ultimo accesso 1-03-2013]
- VANDERWEFF, T., 2012. "In Defense of Slow Tv" <[http://www.avclub.com/articles/in-defense-of-slow-tv\\_68187/](http://www.avclub.com/articles/in-defense-of-slow-tv_68187/)> AVClub. [Ultimo accesso 1-03-2013]
- VANDERWEFF, T., 2013. "Could Netflix's programming strategy kill the golden age of TV?". AVClub, <[http://www.avclub.com/articles/netflixs-programming-strategy-kill-golden-age-tv\\_92230/](http://www.avclub.com/articles/netflixs-programming-strategy-kill-golden-age-tv_92230/)> [Ultimo accesso 1-03-2013]
- VASSILIOU, A., 2006. *Analysing Film Content: A Text-Based Approach*. PhD Thesis, University of Surrey. <[http://www.bbrel.co.uk/pdfs/AV\\_PhD.pdf](http://www.bbrel.co.uk/pdfs/AV_PhD.pdf)>
- VATTIMO, G., 1990. "L'oblio impossibile". In: AA.VV., 1990. *Usi dell'oblio*. Parma: Pratiche Editrice.
- VELLEMAN, J. D., 2003. "Narrative explanation". *The Philosophical Review*, 112.1: 1-25.
- VERNANT, J.P., ZEITLIN, F.I., 1991. *Mortals and immortals: Collected essays*. Princeton: Princeton University Press.
- VERONESI, M., 2005. *Le soglie del film. Inizio e fine nel cinema*. Torino: Kaplan.
- VESSEY, D., 1973. *Statius & The Thebaid*. Cambridge: Cambridge University Press.

- WAGNER, G., 1975. *The Novel and the Cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.
- WALLACE, M., 1986. "Endings and Beginnings in Life, Literature, and Myth". In: *Recent Theories of Narrative*, Ithaca: Cornell University Press, 1986.
- WALLER, G., 1988. "Flow, Genre, and the Television Text". *Journal of Popular Film & Television* 16, no. 1, 6–11.
- WALTON, K., 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Art*. Cambridge: Harvard University Press.
- WALKER, J. R., BELLAMY, R. V., (a cura di), 1993. *The Remote Control in the New Age of Television*. Westport: Praeger.
- WARDRIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P., 2004. *FirstPerson: New Media as Story, Performance and Game*. Boston: The MIT Press.
- WARDRIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P., 2007. *Second person: role-playing and story in games and playable media*. Boston: The MIT Press.
- WARDRIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P., 2009. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. The Boston: MIT Press.
- WARHOL, R., 2003. *Having a Good Cry: Effeminate Feelings and Pop-Culture Forms*. Columbus: Ohio State University Press.
- WARSHOW, R., 2001. *The immediate experience: movies, comics, theatre & other aspects of popular culture*. Harvard University Press.
- WASSER, F., 2001. *Veni, Vidi, Video: The Hollywood Empire and the VCR*. Austin: University of Texas.
- WEBBER, M., 1964. *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm*. In GRAHAM, S., (a cura di), 2004. *The Cibercities Reader*. Londra: Routledge.
- WEAVER, R., 2007. "The Four Horsemen of the Greenhouse Apocalypse: Apocalypse in the Science Fiction Novels of George Turner", *Forum*, 5. <<http://www.forumjournal.org/site/issue/05/roslyn-weaver>> [Ultimo accesso 02-03-2013]
- WEBSTER, J., 1989. "Television Audience Behavior: Patterns of Exposure in the New Media Environment". In: SALVAGGIO, J.L, BRYANT, J., (a cura di), 1989. *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use*. Hillsdale: LEA. pp.197–216.
- WEE, L.T., CHYE, C., "Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games", in Ivi, pp. 98–109; .
- WEIGHTMAN, S., 2002. "Structure and the Mathnawi." Presented at the Rumi Conference, January 25–26, 2002, School of Oriental and African Studies (SOAS), and Islamic Centre of England.
- WEINMAN, J., 2013. House of Cards, Netflix, long movies and short TV series. McLeans <<http://www2.macleans.ca/2013/02/04/house-of-cards-netflix-long-movies-and-short-tv-series/>> [Ultimo accesso 31-01-2013].
- WELTY, E., 1949. *The reading and writing of short stories*. The Atlantic Monthly, pp. 54–58.
- WERTH, P., 1999. *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*. Londra: Longman.
- WHITE, M., 1985. "Television Genres: Intertextuality". *Journal of Film and Video* 37, no. 3.
- WILLIAMS, P., 1994. "Feeding Off The Past: The Evolution of the Television Rerun". *Journal of Popular Film and Television* article <<http://web.mit.edu/211.432/www/readings/Feeding%20off%20the%20past.pdf>> [Ultimo accesso 31-01-2013]
- WILLIAMS, R., 1958. *Culture and society*. Londra: Chatto & Windus.



- WILLIAMS, R., 2000. *Televisione tecnologia e forma culturale: e altri scritti sulla tv*. Roma: Editori Riuniti.
- WINCKELMANN, J. J., 1993. *Storia dell'arte nell'antichità*. Milano: Mondadori.
- WINSTON, B., 1988. *Media Technology and Society: A History: From the Telegraph to the Internet*. Londra: Routledge.
- WINSTON D.W., 2011. "Some Notes on Streaming". FlowTv. <<http://flowtv.org/2011/06/some-notes-on-streaming/>> [Ultimo accesso 30-01-2013]
- WÖLFFLIN, H., 1965. *Rinascimento e Barocco*. Milano: SE.
- WOOD, H., 2007. "Television Is Happening: Methodological Considerations for Capturing Digital Television Reception". *European Journal of Cultural Studies* 10(4) November, 485–506.
- WORTHEN, W. B., 1998. "Drama, Performativity and Performance". *PMLA* 113 (5), 1093-107.
- WRIGHT, W., 1975. *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press.
- WYATT, J., 1994. *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press.
- Y GASSET, J.O., 1958. *Man and crisis*. New York: WW Norton & Company.
- YOUNG, K., 1982. *EdgeWork: Frame and Boundary in the Phenomenology of Narrative and Communication*. *Semiotica*. n 41. 277-315
- YUKSEL, Y., 2008. "Classical Narration And Art Narration. Or: Hollywood vs Western Europe in 1950s". *The Long Take* <<http://www.long-take.com/2008/09/classical-narration-and-art-narration.html>> [Ultimo accesso 17-02-2013].
- ZEITLIN, F. I., 1971. Petronius as paradox: anarchy and artistic integrity. In: *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*. The Johns Hopkins University Press. p. 631-684. <<http://www.jstor.org/stable/2935959>>
- ZERUBAVEL, E., 2003. *Time Maps. Collective Memory and the Social Shape of the Past*. Chicago: University of Chicago Press.
- ZUMTHOR, P., 1983. *Introduction à la poésie orale*. Paris: Editions du Seuil (1983). 307 S. 8°. Seuil, 1983.

## REPORT

- Leichtman Research Group. 2009. *Online Video Usage Continues to Grow* <<http://www.leichtmanresearch.com/press/022309release.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- NextTv. 2013. HULU, conti da record <<http://www.next-tv.it/2012/01/13/hulu-conti-2011-da-record/>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- Nielsen Media Research. 2003. *TV Audience*. <<http://www.nielsen.com/us/en/reports/2013.html>>
- Nielsen Media Research. Agosto 2011. *Building Brands in a Cross-Platform World*. <<http://www.nielsen.com/us/en/reports/2011/building-brands-in-a-cross-platform-world.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]
- Nielsen Media Research. Aprile 2012. *State of the Media: The Social Media Report 2012* <<http://www.nielsen.com/us/en/reports/2012/state-of-the-media-the-social-media-report-2012.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

Nielsen Media Research. Luglio 2012. SURVEY: NETFLIX USERS STREAMING MORE TV <<http://www.nielsen.com/us/en/newswire/2012/survey-netflix-users-streaming-more-tv.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

Nielsen Media Research. Gennaio 2013. Popcorn people: profiles of the U.S. moviegoer audience <<http://www.nielsen.com/us/en/newswire/2013/popcorn-people-profiles-of-the-u-s-moviegoer-audience.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

Nielsen Media Research. Marzo 2013. How we watch from screen to screen <<http://www.nielsen.com/us/en/newswire/2012/cross-platform-report-how-we-watch-from-screen-to-screen.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

Nielsen Media Research. Marzo 2013. Cross Platform Report. <<http://www.nielsen.com/us/en/reports/2013/the-nielsen-march-2013-cross-platform-report--free-to-move-betwe.html>> [Ultimo accesso 22-02-2013]

Trendwatching. 2008. Expectation Economy <<http://www.trendwatching.com/trends/expectationeconomy.htm>> [Ultimo accesso 31-01-2013]

Trendwatching. 2013. Pretail. <<http://www.trendwatching.com/trends/pdf/2013-05%20PRETAIL.pdf>> [Ultimo accesso 30-04-2013]