



Metamorfosi del seriale. L'ordine del racconto dall'analogico al digitale

Giovanna Zaganelli - Toni Marino

Le regole della cooperazione narrativa nel seriale analogico

Le caratteristiche del racconto seriale analogico sono state per lungo tempo dibattute in relazione alla coppia dicotomica ripetizione/originalità che, anche quando applicata come categoria di analisi della sola struttura narrativa, aveva la tendenza a esser letta *sub specie aesthetica*. Non è un caso che a partire dal concetto di ripetizione, Omar Calabrese (1984; 1987) avesse tracciato le coordinate di una estetica neobarocca, fondata sulla contrapposizione tra il principio unificatore dell'iconica e quello svincolante della differenza. Eco, per evitare la sovrapposizione, aveva sottolineato il valore narrativo del concetto di serialità, proprio in opposizione ad un suo uso estetico (Eco 1984: 22-23). In sostanza – diceva Eco – le indagini sul seriale non offrono una prospettiva estetica sulla produzione artistica, ma illuminano soprattutto una modalità di produzione e distribuzione dei prodotti culturali e di intrattenimento, e in modo particolare individuano un modello di ricezione, che nella sua proposta consiste nella sovrapposizione tra un lettore modello di primo grado, soddisfatto dal ritorno consolatorio del già noto, e un lettore modello di secondo grado, più addestrato ai modelli narrativi, che gioca con la fiction e accetta la sfida proposta dall'autore di produrre un scarto inaspettato nel cliché narrativo che già conosce. Si tratta di una soluzione interpretativa che soddisfa la quasi totalità della produzione seriale in cui esiste un modello di storytelling preformato al quale il



lettore è alfabetizzato, non solo in ambito finzionale, ma anche nell'informazione o nella politica. Questa caratterizzazione della serialità, però, riguarda principalmente le serie di lunga durata o le serie dove il modello di storytelling prevede una antologizzazione del racconto. Soddisfa meno il concetto di serialità legato a un modello di storytelling evolutivo, quello che nei serial di nuova generazione viene chiamato *plot running*, cioè il filo narrativo che prevede l'evoluzione della trama con tutte le possibili alterazioni a livello profondo e superficiale, che possiamo ritrovare anche in modelli di storytelling ripetitivo (Cfr. Cardini 2004). In questi ultimi casi la serialità definisce un processo di fruizione/produzione del racconto non ancorato alla ripetizione dei modelli, quanto invece alla segmentazione del racconto e alla gestione delle pause narrative, in cui la trama viene proposta al lettore attraverso episodi che coprono una porzione della storia. È vero che il panorama dei serial, sia quelli audiovisivi classicamente destinati al consumo televisivo che quelli scritti, presenta alcune caratteristiche narrative comuni – il *cliffhanger* alla fine degli episodi, l'espansione temporale bidirezionale (*flashback* e *flashforward*), la proliferazione delle linee narrative – connesse con logiche produttive di tipo economico (Cfr. Scaglioni 2013; Penati-Sfardini 2013), ma alla base di questo tipo di serialità c'è l'evoluzione del racconto e della trama. *Harry Potter*, *I Soprano*, *Lost*, *Twin Peaks*, o i classici *Tom Sawyer*, *Sherlock Holmes*, *Pinocchio* sono strutture seriali per trame che potrebbero, così come è avvenuto per molti feuilleton, essere fruite in una modalità ricettiva non seriale

In entrambi i casi il lettore, prima di godere del gioco della ripetizione e dell'innovazione, deve subire un processo di alfabetizzazione che gli permette il riconoscimento immediato del cliché narrativo. Lo spettatore di *Lost* o il lettore di *Harry Potter* giudicherà "serial" il prodotto che fruisce, solo dopo un processo di alfabetizzazione al genere, che non a caso prevede l'arricchimento della fruizione con epiteti molto articolati (interviste lancio, backstage, approfondimenti, merchandising). La serialità è il risultato di un processo interpretativo, guidato da tecniche del racconto e dispositivi mnemotecnici che fondano la loro azione sui processi cognitivi di tipo

inferenziale, primi fra tutti il processo di riconoscimento e quello di memoria narrativa (Cfr. Petöfi 1989).

La serialità è un modo di fruizione del testo in cui, senza alcun dubbio, il testo stesso gioca un ruolo fondamentale, ma che dipende unicamente dalle abilità interpretative del fruitore o dalle sue enciclopedie cognitive o passionali, e che al limite può configurarsi come una vera e propria scelta interpretativa. Sempre Eco, ad esempio, nel vagliare l'ipotesi delle tragedie greche come testo seriale di cui è pervenuta a noi solo una piccolissima parte, cioè singoli episodi che noi leggiamo, in mancanza della serie, come testi unici, suggerisce l'importanza fondamentale che il patto narrativo gioca nella interpretabilità del seriale. Un lettore colto, ad esempio, potrebbe leggere come episodi di una serie il *De Bello Gallico* di Giulio Cesare e il *De Bello civili o Pharsalia* di Lucano, o *l'Orlando Innamorato* e *l'Orlando Furioso*, e moltissime altre opere in cui la capacità di rinvenire legami tra i testi, siano essi voluti o meno dagli autori, configura legami di tipo seriale.

È necessario allora sfatare alcune credenze intorno al seriale, cioè dire cosa il seriale non è, o cosa non è una condizione sufficiente a generare una lettura seriale del testo.

Il seriale non è l'unità dell'autore, essendo di fatto possibile, così come molto spesso avviene, la creazione di narrative seriali da parte di autori diversi.

Il seriale non è la sola ripetizione di elementi testuali di superficie (ambienti, personaggi, ecc.). Nel guardare la serie di James Bond, infatti, nessuno si scandalizza se l'attore che interpreta il ruolo muta. Allo stesso modo nessuno si scandalizza se quello interpretato da Daniel Craig è meno fine e galante di quello interpretato da Sean Connery o Roger Moore, o se non lancia il cappello o altro ancora di caratterizzante.

Il seriale non è la sola ripetizione dei ruoli narrativi. Nella saga di *Star Wars*, il personaggio di Anakin è prima un vincente buono, poi un perdente, poi il nemico cattivo trasformatosi in Dart Fener. E non è nemmeno l'unità di un sistema valoriale. Se guardiamo *The Godfather*, nel primo episodio il valore fondante è la famiglia e l'onore. Nel

secondo la verità e la capacità di intuire la verità attraverso il dialogo. Nel terzo l'onestà.

Il seriale non è la multilinearità della trama, segmentata da pause forzate di fruizione. Infatti, l'elenco dei serial così strutturati che si interrompono dopo i primissimi episodi potrebbe essere lungo. Alcuni finiscono perché i contenuti della serie non trovano riscontro nel pubblico, perché fallisce il processo di immedesimazione o perché la *texture* – della scrittura o visiva – non ha successo. Altri, però, falliscono nell'intento di generare nel fruitore un processo inferenziale di tipo seriale: di fronte ai primi episodi della serie, il lettore stenta a trovare la regola che permette di stabilire un legame associativo tra di essi, perché non basta il semplice dosaggio parcellizzato della trama a garantire la riuscita dell'effetto seriale. Il terzo episodio di *The Godfather*, ad esempio, è probabilmente considerato meno affine al primo dal punto di vista stilistico e per ragioni che riguardano il raggio di ampiezza della memoria del pubblico. Ciò nonostante nessuno metterebbe in discussione il rapporto seriale tra di essi. Cosa che invece non potrebbe dirsi per i due episodi di *Sin City*, e *Sin City: A Dame to Kill For*, nonostante la vicinanza tra gli episodi sia maggiore, e lo stile narrativo risulti inconfondibilmente lo stesso. Cosa incide allora sulla riconoscibilità del seriale? Dal nostro punto di vista viene riconosciuto come seriale uno specifico ordine del racconto, sia esso mostrato al fruitore o lasciato intuire. Questo ordine prevede la successione logico-cronologica degli stati narrativi alla stregua degli elementi di una serie matematica o, in alternativa, la successione secondo le regole cronologiche del mondo possibile proposto dal racconto (cosa che avviene ad esempio in *Back to the Future*).

Il seriale non è una caratteristica testuale, ma è il modo di leggere una o più caratteristiche testuali, cioè è un processo cognitivo, un atteggiamento mentale o un modo di ragionare, che presenta come processo di base, o prevalente, l'associazione sequenziale tra parti di un insieme o elementi di insiemi diversi. Come tale il seriale è un processo logico, finalizzato alla creazione di regole associative riguardanti l'ordine sequenziale, siano esse il risultato di un'argomentazione logica o inferibile come vera o tendenzialmente

vera. Data una serie – di numeri, di figure o di fatti – la serialità sarà la ragione della serie, cioè la regola che stabilisce la relazione sequenziale tra gli elementi. Anche considerata solo da un punto di vista narrativo, la serialità non è nulla di più o nulla di meno della regola, scoperta dal lettore, che gli permette di mettere in sequenza le parti di un racconto e leggerle come un insieme unico. Nel patto narrativo seriale analogico il lettore non accetta le regole della serialità imposte dal testo, ma partecipa alla ricerca di tali regole accettando il gioco logico che lo invita a ricercare e trovare la ragione della serie, sia essa il *plot running* dei serial o la regola del modello narrativo di base delle serie di lunga durata. Si tratta di un processo induttivo o abduttivo: il lettore non deduce da un quadro di regole generali l'appartenenza dell'episodio alla serie, ma a partire da più episodi, ricostruisce il quadro generale della serialità e delle sue regole.

La ragione della serie può ovviamente variare dal punto di vista assiologico, tematico, azionistico, stilistico o altro ancora, ma sottostà sempre a una norma cognitiva di tipo sequenziale, che prevede l'assegnazione di una caratteristica di base alla serie: l'ordine del racconto può essere naturale o artificiale ma rispetta la gerarchia tra gli operatori E-DOPO, E-PRIMA e E-INTANTO (Cfr. Simone 2000: 85-95), assegnando una prevalenza all'ordine logico-cronologico o più in generale permettendo sempre la ricostruzione di un ordine logico-cronologico dei fatti narrati¹. Nei casi particolarmente intricati, si pensi a *Lost* o *Twin Peaks*, la ricostruzione stessa di questo ordine assorbe l'intero valore estetico della serie. La cosa non varia neanche quando la discontinuità tematica con sorpresa, cioè la negazione dello sviluppo attesi della trama e la sua sostituzione con un'alternativa narrativa inaspettata – che è una caratteristica delle serie di lunga durata – fa appello a regole narrative non naturali, come nei molti casi di uso di regole narrative magiche o che presentano tratti di irrealità (Cfr. Searle 1978). Si pensi a tutte le storie seriali legate al fantasy, o che mescolano

¹ In tal senso Calabrese parla di "immersione temporale", cioè di simulazione dell'esperienza e partecipazione alla sua riorganizzazione narrativa (Calabrese-Fioroni 2012: 34-36).

il fantasy con forme della narrativa naturale, come i noti *Il Signore degli anelli* o *Twilight Saga* e i loro innumerevoli serial derivati per il piccolo schermo. Nel patto di cooperazione seriale analogica il lettore accetta e presuppone che l'ordine del racconto sia sempre di tipo sequenziale, sia nei casi di narrativa naturale, reale o artificiale, che in quelli di narrativa finzionale.

Un patto di cooperazione per la serialità digitale

L'ordine sequenziale non può che essere una caratteristica della narrazione seriale analogica. Negli ambienti digitali, infatti, il concetto stesso di sequenzialità è inficiato dalla compresenza delle informazioni e, nel caso della struttura narrativa dei testi, viene sostituito dal concetto di simultaneità. Le fasi di una qualunque narrazione possono sia essere compresenti o parzialmente compresenti sulla stessa pagina fruita dal lettore, sia essere disponibili per mezzo di operazioni rapide che trasportano il lettore da una fase all'altra del racconto attraverso *link* di collegamento. Nel digitale ci troviamo di fronte a ipertesti e caratteristica dell'ipertesto è la compresenza reale o virtuale di tutte le parti che compongono un determinato documento – nel caso dei racconti – di tutte le parti che compongono la storia (episodi vecchi e nuovi, aggiornamenti narrativi, note esplicative, apparati paratestuali). L'ipertesto è strutturato in maniera modulare e prevede un lettore che, non solo lo fruisca secondo un ordine simultaneo, decidendo i punti di accesso alle informazioni e il grado di approfondimento delle stesse, ma soprattutto un lettore che non miri a ricercare un ordine sequenziale tra le parti, e che piuttosto proceda per aggregati tematici o assimilazioni narrative (Cfr. Landow 1994). Un esempio illuminante è dato dalla cronaca giornalistica. Il lettore non solo può avere accesso a tutte le informazioni fino a quel momento disponibili sulla storia di cronaca, decidendo l'ordine di lettura delle stesse ma, relativamente a singoli filoni narrativi della stessa storia, non ha la possibilità di una fruizione parcellizzata in episodi, perché il giornale presenta gli aggiornamenti in un'unica sezione testuale che evolve continuamente e si modifica, al limite, sotto gli occhi del lettore (Cfr. Pavlik 2001).

In un ambiente digitale il concetto stesso di serialità, così come strutturatosi sulla base dei media analogici, viene alterato fino alla cancellazione. Se l'analogico prevede l'esistenza di un ordine temporale che permette la segmentazione delle storie in episodi, il digitale prevede un ordine non temporalizzato. Alla sequenzialità si oppone la simultaneità, all'inerzia del lettore che scivola lungo il piano inclinato della diacronia, la libertà di movimento nello spazio virtuale dell'esperienza sincronica dei fatti.

Le prime forme di serialità digitale si sono limitate alla dislocazione in ambiente digitale di serial già fruiti su altri media analogici, cosa che ha permesso al lettore digitale di mettere in atto la libertà interattiva alla quale era alfabetizzato, ed eventualmente fruire in una modalità diversa gli episodi della serie. In questo caso, però, la scelta di fruire il racconto seriale secondo un ordine del racconto di tipo sequenziale spetta solo al lettore, che in presenza dell'intero blocco di episodi può decidere o meno una fruizione che simula la trasmissione seriale, con la segmentazione, le pause narrative e le aspettative sulla trama. Si tratterebbe in questi casi ancora di un racconto seriale? o questi somiglierebbero di più a quei feuilleton nati come seriali ma di cui si è persa ogni traccia di serialità? E in cosa risulterebbe modificato il patto di cooperazione?

Naturalmente modificata risulterebbe la regola di base che invita il lettore alla ricerca di un ordine sequenziale, e al suo posto tra autore e lettore si costituirebbe un patto narrativo non seriale, in cui il lettore dispone della totalità dell'opera che può percorrere nelle direzioni che ritiene più vantaggiose a soddisfare i suoi bisogni narrativi. In questo caso l'ambiente digitale agirebbe come un meccanismo di azzeramento della serialità perché lascerebbe senza obiettivo i processi inferenziali orientati alla ricerca di una ragione delle serie, o meglio cancellerebbe la loro stessa attivazione, lasciando che la serialità diventi una mera caratteristica filologia del testo, un valore da attivare esclusivamente in ragione di uno studio sulla genesi dell'opera, ma inutile in un processo di fruizione per l'intrattenimento.

In realtà l'interrogazione più adeguata dovrebbe riguardare il regime di possibilità o impossibilità di un patto narrativo seriale

digitale, e le connesse modalità di lettura seriale in ambiente digitale. Se conosciamo bene i meccanismi di lettura del seriale analogico, più incerta e difficoltosa appare la prospettiva di una lettura digitale di un genere tipico della testualità analogica. Per essere riproposto al lettore digitale, il gioco della ricerca di una regola della serie deve ipotizzare un nuovo tipo di serialità, una *serialità digitale* in cui l'ordine del racconto non è più organizzato intorno alla regola base della sequenzialità, ma intorno alla regola della simultaneità. La nostra domanda dovrebbe allora porsi nei termini: è possibile una serialità simultanea?

Nuovi modelli di racconto seriale: web fiction, web series, high concept series

I romanzi su piattaforma web sono l'esempio più immediato da analizzare per cercare di dare una risposta alla domanda precedente. Si tratta di racconti seriali nati per il web, le cui caratteristiche di produzione rispondono più a esigenze di tipo commerciale – su tutte quella di abbattere i costi di produzione e distribuzione – di cui sono portatori gruppi di creativi senza legami col mercato dell'editoria – che a sperimentazioni creative coi nuovi media. Molto spesso, infatti, si tratta di proposte che sfruttano la permeabilità del web e dei nuovi target di lettura nel tentativo di raggiungere il mercato classicamente analogico. In questi casi la serialità è il derivato di una modalità di comunicazione tipica del web, che preferisce la *brevitas* alle forme di intrattenimento più estese. L'episodio rappresenterebbe più da vicino il contraltare testuale della contrazione del patto narrativo di media e lunga durata (tipico delle serie come dei romanzi e dei film) con un patto narrativo di breve durata, piuttosto che la scelta produttiva di segmentare una narrazione pensata per la fruizione seriale. Ad ogni modo le regole di lettura che genera rientrano sia negli argini della serialità classicamente intesa – gli episodi presentano dei marcatori seriali di tipo sequenziale (didascalie: *primo episodio, titolo + indicatore ordinale*, ecc.) oppure sono strutturati intorno a un *plot running*

chiaramente identificabile – che nel perimetro dei media digitali, con racconti disponibili in blocchi di più unità e la creazione di strumenti interattivi per il lettore, che vanno dallo spazio del commento alla possibilità di vincolare l'evoluzione narrativa (*customization*).

Piattaforme con molti iscritti come Wattpad danno la possibilità a giovani scrittori di proporre le loro storie. Se queste hanno successo la storia continua, e spesso continuare anche tenendo conto delle indicazioni dei lettori, delle loro aspettative cognitive e passionali sulla trama, magari del loro gusto stilistico. Una negazione, questa, del gioco della sorpresa e delle aspettative frustrate o magnificate tipica di tanta serialità analogica. Si tratta di un caso che mostra bene il nuovo ruolo che assume il lettore nei confronti dell'autore nel patto di cooperazione narrativa seriale: commenta la trama; commenta lo stile; esprime ipotesi evolutive sulla trama; confessa le proprie aspettative cognitive e passionali sulla trama. Nei casi limite è come se il lettore si impegnasse a proseguire alla lettura a patto che la trama prenda una determinata direzione e lo stile una particolare forma. Considerata dal punto di vista dell'autore, la serialità si trasforma in un modo per interrogare un campione di lettori sui loro gusti e le loro aspettative narrative. Non è un caso che da questa nuova narrativa seriale si siano originati best seller come *After* – una serie di romanzi che costituiscono i capitoli di una storia, scritti da Ann Todd, @imaginator1D per gli utenti di Wattpad – approdato poi dalla formula web a quella editoriale classica.

Un altro esempio molto noto è quello delle web series, racconti audiovisivi che generalmente possono presentare una struttura e una tonalità narrativa o informativa, oppure fonderle entrambe. Generalmente caratterizzati dal tratto dell'ironia, queste forme di narrativa seriale hanno come caratteristica di base l'unità di spazio e dei personaggi, la riduzione dei marcatori temporali della serialità sequenziale (gli episodi sono quasi sempre predisposti per una fruizione autosufficiente slegata dalla serie), e una tendenza ad alfabetizzare il lettore a regole narrative fondate sull'irrealtà (spesso il format di genere più usato è il funny-horror). Tutti sono il frutto di una fase di transizione dal seriale analogico a quello digitale, non ancora ben assestata, in cui si fondono esigenze commerciali e opportunità

produttive offerte dei nuovi media e dei nuovi processi di lettura. Infatti, molti sono finanziati attraverso piattaforme di crowdfunding e quelli di maggiore successo mirano, come in alcuni casi è avvenuto, a raggiungere i media analogici classici (TV e cinema) dopo il successo sul web.

Per aderire al nuovo patto narrativo fondato sull'ordine simultaneo, la serialità digitale presenta delle forme di ibridazione che, da un lato, recuperano alcuni marcatori della sequenzialità come indici di serialità, confinandoli però in spazi lontani dal testo propriamente detto (generalmente nel paratesto), dall'altro rompono qualsiasi legame con l'ordine sequenziale marcando la simultaneità delle porzioni narrative, limando il gioco delle pause e delle attese fino ad espungerlo, e affermando l'interattività del lettore digitale seriale contro la passività di quello seriale analogico. Nell'ambiente digitale vengono modificate tutte le caratteristiche che contraddistinguono la testualità seriale analogica e i suoi generi (il romanzo a puntate, il romanzo seriale di genere, la serie, la mini serie, il serial, la soap opera). Si tratta della scomparsa di elementi che nella maggior parte dei casi sono funzionali al rispetto della sequenzialità narrativa – l'apparato mnemotecnico, l'esistenza di un *plot running*, il *cliffhanger* alla fine dell'episodio, l'*anthology plot* –, ma anche di elementi scissi da questa e riferibili alla narratività in quanto tale, come la multilinearità narrativa, la stabilità dell'apparato profondo del testo (assiologie e ruoli narrativi) e di quello di superficie (ambiente e personaggi e coerenza tematica). Oltretutto la diffusione della crossmedialità narrativa, intesa come tecnica di produzione intermediale, obbliga anche i creativi di narrazioni seriali a tener conto delle esigenze di più media, cosa che ha determinato il diffondersi delle cosiddette serie *high concept*, concepite con una struttura narrativa modulare in grado di adattarsi sia a media analogici che digitali. Se le pensiamo secondo categorie di analisi classiche, si tratta di strutture narrative pensate meno secondo l'ottica delle regole di genere e più secondo il punto di vista dei modi narrativi (Frye 1957). Le trame sono riconoscibili come appartenenti a un mondo narrativo unico perché si aggregano intorno a modi di raccontare, la cui identificazione tiene conto più elementi: il

ritmo della narrazione, la tonalità patemica, il registro verbale, i sistemi valoriali e la loro traduzione tematica. Più che le tecniche di costruzione dell'intreccio, i modi narrativi sviluppano nuclei di stimolazione emotiva trasversali ai testi e ai discorsi (si pensi all'uso della musica nell'audiovisivo o in relazione a molti romanzi per *teenagers*) che creano mondi narrativi e stilistici non confinabili in una sola serie ma estesi ad interi apparati produttivi, etichettando lo stile dei network (TAV. 1).

	PC SERIALE ANALOGICO	PC SERIALE DIGITALE
Seguire i dispositivi mnemotecnici	✓	
Riconoscere i luoghi	✓	
Riconoscere i personaggi	✓	
Riconoscere i ruoli narrativi	✓	
Seguire l'ordine sequenziale	✓	
Seguire l'ordine simultaneo		✓
Accettare pause narrative	✓	
Stabilire ipotesi sulla trama	✓	
Riconoscere marcatori diacronici	✓	
Lasciare feedback		✓
Interagire / co-creare		✓
Riconoscere narratori inattendibili	✓	
Riconoscere racconti controfattuali	✓	
Crederci ai narratori inattendibili		✓
Crederci ai racconti controfattuali		✓
Fondere gli episodi narrativi		✓

TAV. 1: Vincoli del lettore nel patto di cooperazione analogico e digitale

La rimediazione del seriale digitale nell'analogico

Lo scenario è ancora futuribile, ma la crossmedialità è un fatto e la tendenza dei vecchi media analogici, ora approdati alla loro fase digitale, è quella di rimediare caratteristiche del web. La cosa appare

maggiormente evidente nel segmento editoriale per le fasce di utenti giovani, dove accanto alle classiche forme della serialità si stanno affermando i nuovi modelli di serialità (Cfr. Yang Xiran, Webster Jonathan 2015).

Un esempio interessante è quello dei network per l'infanzia, in modo particolare quelli che si rivolgono a cosiddetti nativi digitali con scarsa memoria dell'apparato analogico classico, cioè la fascia d'età 7-11 anni². Tra i più originali troviamo Cartoon Network, un produttore di serie con animazione digitale o mista per l'infanzia. Il network produce delle serie classiche, alcune anche molto famose e con un elevato merchandising – si pensi a *Ben 10* e *Ninjago Lego* – che presentano tutte le caratteristiche della serialità analogica: sono strutturate per stagioni di una ventina di episodi che procedono secondo la logica che sovrappone l'*anthology plot* e il *plot running*, e in alcuni casi – *Ninjago Lego* – marcando la successione dell'ordine temporale sequenziale con un riassunto, all'inizio di ogni episodio, di quanto accaduto nel precedente. L'ambientazione e il sistema dei personaggi non mutano, così come stabili sono i ruoli attanziali, se si escludono alcuni cambiamenti proposti nel passaggio da una stagione all'altra, tipici della lunga serialità. L'equilibrio tra regole narrative naturali e finzionali è ben calibrato, sia che si tratti della compresenza di un mondo reale e di un mondo irreali – di cui sono a conoscenza solo gli eroi-bambini della serie –, sia che si tratti di un mondo irreali e totalmente finzionale. Nel primo come nel secondo caso, alcuni marcatori verbali (commenti dei personaggi o voci fuori campo) permettono al fruitore di conoscere le regole narrative e di adeguarsi al mondo possibile della serie, fornendo le competenze per smascherare narratori inattendibili e riconoscere racconti controfattuali (Booth 1961, Nünning 1997, Hansen 2007) che generalmente popolano la narrativa per ragazzi (Cfr. Calabrese 2013: 185-202).

² Si tratta di un'età in cui il processo di predisposizione corticale alla lettura verbale e visiva (0-5 anni) è già avvenuto. Sull'argomento cfr. Dehaene 2009: 228-232.

Accanto a queste serie classiche, però, Cartoon Network produce serie costruite con uno storytelling originale che sfugge alle logiche della serialità analogica e produce un mondo possibile le cui regole narrative sono sempre *in fieri*. Il target mirato appare categorizzabile in base alle enciclopedie di lettura derivate da alcune mode testuali ad ampio raggio (comics, street art, gusti musicali rap, pop-rap e indie) e in base alle competenze di lettura maturate nell'ambiente digitale (social network, canali web-video). Le serie non sono classificabili secondo i generi classici (horror, fantasy, funny-horror, action) ma secondo modi narrativi aggregati intorno a tonalità patemiche suggerite soprattutto dalla plasticità del disegno (in modo particolare le forme e il cromatismo) e mai dai personaggi, che appaiono immersi in una totale adiaforia. Se proviamo a considerare una serie particolarmente sperimentale, come *Adventure Time*, lo storytelling seriale tradizionale risulta del tutto alterato: il mondo possibile descritto non ha coordinate narrative, sia per quel che riguarda il sistema dei personaggi e dei ruoli narrativi, sia per quel che riguarda l'ambiente e l'ordine del racconto. Tutto può accadere, ogni personaggio può essere e fare qualsiasi cosa senza sottostare ad alcuna regola. Più che il frutto della narrazione, la serie appare un cantiere narrativo che lasciare libero sfogo alla fantasia dei creativi (non è un caso che molte titolazioni delle serie tematizzino questioni di storytelling, usando titoli rematici come lo stesso *Adventure Time*, o *Storytelling*, *The Limit*, ecc.). Gli episodi sottostanno alla regola digitale della *brevitas* e offrono un racconto privo delle cornici di storytelling che accompagnano il lettore nel mondo possibile. È come se il racconto mirasse direttamente all'effetto patemico andando a estrapolare, in una sorta di operazione di chirurgia narrativa, le componenti del racconto che generano il timismo euforico o disforico nel fruitore. L'ordine del racconto seriale simula quello di un *anthology plot*, ma i dispositivi semiotici che dovrebbero suggerire la serialità sono assenti oppure decostruiti. Nella seconda serie, ad esempio, l'apertura del secondo episodio sembra voler fornire al lettore un resoconto del precedente, ma nello stesso resoconto vengono raccontati episodi nuovi riferiti al passato senza citare la storia dell'episodio precedente. Nel quinto

episodio, uno dei personaggi inizia a raccontare la storia di una lumaca che subito interrompe per sostituirla con altre, e nell'episodio successivo verrà raccontata la storia di una lumaca del tutto alterata rispetto alle premesse precedenti. Ogni elemento, insomma, sembra un link che porta altrove: ha una sua collocazione in una puntata ma può aprire percorsi narrativi in altre puntate. Il concetto temporale di ogni episodio è puntiforme e privo di ritenzione e protensione (Cfr. Husserl 1981). I tempi del racconto, della storia e della lettura sono la negazione estrema della sequenzialità e l'esaltazione massima della simultaneità, raggiunta con la presentazione di trame dislocate nelle varie puntate e tenute insieme da legami istituiti sulla base della sola contiguità platica o di parola. Come in un processo onirico, un nome può attivare una storia che non ha nulla in comune con il contesto in cui appariva il nome stesso, o che può conservare qualche traccia di quel contesto in un gioco di sovrapposizioni. La gerarchia degli operatori dell'ordine temporale appare del tutto scompaginata rispetto alla sequenza E-DOPO, E-PRIMA, E-INTANTO, e trasformata in un perenne E-ORA, in cui ogni nuovo segmento narrativo si afferma e assorbe il precedente cancellandone le tracce.

Il lettore che guarda queste serie credendo di aderire a un patto di cooperazione seriale di tipo analogico subisce una stimolazione patemica disforica, all'apparenza generata dall'assistere a una narrazione in cui tutto quello che si racconta o si pensa accade. L'effetto straniante, però, non dipende dall'eccesso di finzionalità che genera un universo narrativo perennemente in espansione, ma dall'azzeramento dell'ordine temporale di tipo sequenziale. Non riconoscendo l'ordine simultaneo come un ordine possibile, il lettore va alla ricerca di una sequenzialità che non riesce a trovare, e questa irraggiungibilità dell'obiettivo di lettura lo lascia frustrato. L'ordine temporale di questa serialità, infatti, è tarato su quello dell'ipertesto digitale e prevede un lettore modello con competenze di lettura seriale digitale, cioè alfabetizzato alle relazioni ipertestuali e ai meccanismi associativi del web. Mentre nella narrativa seriale analogica i marcatori temporali e i dispositivi mnemotecnici giocano un ruolo fondamentale nella ricostruzione dell'ordine del racconto seriale, qui la loro stessa

negazione e sostituzione con regole di alterazione della memoria e dell'ordine del racconto crea l'effetto opposto, cioè facilita la lettura simultanea degli episodi della serie.

L'ordine del racconto poggia su regole simili a quelle adottate nei giochi di ruolo, in cui il giocatore può manipolare le regole fino ad allora adottate ed introdurne altre sul momento, senza minimamente tener conto dell'ordine fissato dalla finzione narrativa. È come se in una serie matematica il numero che segue e che accresce la serie sia non il risultato della stessa ragione o regola, ma di una regola differente, e nei casi più strani non radicalmente differente, ma simile alla precedente. A un fruitore alfabetizzato alla serialità digitale analogica, tale struttura appare come una trama ricca di narratori inattendibili a cui però l'autore crede, e di racconti controfattuali che hanno lo statuto di fatti della narrazione.

La metamorfosi del seriale: conceptual dependency e conceptual blending

Nell'ambiente digitale e in alcune sperimentazioni condotte per la tv digitale, ovvero per i media analogici che tendono a interagire con tecniche di riproduzione digitale, la serialità ha lasciato il posto a qualcosa che, in mancanza di un termine più adatto, possiamo definire principio della metamorfosi. Nel passaggio da uno stadio della storia a un altro, agisce un principio di trasformazione che conserva alcune caratteristiche dello stadio narrativo precedente ma assorbendole nel nuovo stadio. I vincoli del patto narrativo seriale di tipo analogico saltano, e al loro posto ne troviamo altri fondati su un nuovo accordo di cooperazione. Nel nuovo patto, autore e testo chiedono al lettore di giocare con il principio della metamorfosi, obbligandolo ad accettare regole di associazione simultanea tra i segmenti di una storia, cioè a credere vero ciò che nel patto precedente era giudicato inattendibile o ipotetico. Alla multilinearità della trama, tipica di molte serie, si sostituisce la moltiplicazione dei piani narrativi e dei mondi possibili associati alla serie: la serie si espande verticalmente e non più

orizzontalmente, rinunciando sempre più ad avanzare nel tempo e continuando a trasformarsi nello stesso punto. La fruizione ottimale non ha passato e futuro, è fluida, e non avrebbe senso giocare al recupero degli episodi del passato o all'anticipazione del futuro. Ogni episodio può sostituire quella che prima era la conclusione, ogni episodio è la verità dell'opera.

A nostro modo di vedere si tratta di una conseguenza dell'alfabetizzazione digitale. I media analogici non permettono l'applicazione del principio di metamorfosi, o comunque storicamente si sono fondati su un tipo di intelligenza sequenziale. Se adottiamo un punto di vista sulla serialità che conserva le caratteristiche della concettualizzazione analogica, il salto tra le due tipologie ci apparirà come la perdita delle enciclopedie cognitive utili per stabilire giudizi generali, meta-narrativi, portatori di significati e valori che trascendono i singoli episodi, cioè come la perdita di un processo cognitivo fondato sull'incremento dell'informazione narrativa, la memoria e i nessi di dipendenza concettuale (*conceptual dependency*) (Schank 1975: 22-82; Schank 1986). Si tratta però di un punto di vista inadeguato, perché l'ipertesto e l'ambiente digitale hanno modificato le condizioni di narrabilità delle storie, e con esse l'approccio concettuale alla serialità. In alternativa al modello della dipendenza, il modello della fusione concettuale (*conceptual blending*) appare più adatto per spiegare il fenomeno della nuova serialità digitale. Il *conceptual blending* rappresenta il pensiero come un network di conoscenza, costituito da spazi mentali che contengono gli input (*input mental spaces*), una mappatura degli scambi di informazione tra gli spazi mentali (*cross space mapping*), uno spazio generico in cui le informazioni condivise tra i vari spazi mentali vengono tenute insieme (*generic space*), e uno spazio di fusione (*blend*) in cui gli input dei differenti spazi mentali vengono proiettati in un unico spazio e messi in relazione fino all'emergere in una nuova struttura, che contiene la nuova informazione prodotto dalla fusione delle informazioni precedenti (*emergent structure*). Nel caso delle serie digitali possiamo considerare i vari spazi mentali come l'insieme degli input forniti in un singolo stadio narrativo (un episodio della serie), il *blend* come il processo creativo di tipo metamorfico, e la

struttura emergente come il nuovo stadio narrativo dell'episodio successivo (Fauconnier 1986; Fauconnier-Turner 2002).

Tra gli esempi che Fauconnier usa per spiegare questo modello epistemico ne troviamo due particolarmente utili. Il primo è un indovinello – citato nel libro di Arthur Koestler *The Act of creation* – su un monaco buddista che compie prima un'ascesa alla cima di un monte e poi il ritorno a valle. L'indovinello si chiede se esiste un punto in cui il monaco incontra se stesso alla stessa ora della giornata (Fauconnier-Turner 2002: 39). Per risolverlo l'autore propone di utilizzare la fusione delle due storie che hanno narrativamente un ordine sequenziale, e di rappresentarle nello stesso *frame*. La trasformazione della consequenzialità in simultaneità permette alla mente di visualizzare una narrazione in cui accadono nello stesso momento azioni appartenenti a posizioni diverse dell'ordine temporale. Il secondo analizza una pubblicità in cui per sensibilizzare le persone sulle donazioni scolastiche vengono rappresentati tre bambini vestiti come medici adulti, e lo slogan recita: «Joey, Katie and Todd will be performing your bypass» (Fauconnier-Turner 2002: 65). Secondo Fauconnier si tratta di una rappresentazione che fonde – trasforma con metamorfosi secondo noi – due fasi sequenziali di una narrazione in cui i bambini prima studiano e poi si trovano ad essere chirurghi: essi agiscono contemporaneamente in due *frames* diversi. Per comunicare la loro scarsa competenza le immagini fondono l'immagine di un bambino e quella di un medico adulto, alterando l'ordine della narrazione e sovrapponendo gli stadi narrativi. In entrambi i casi abbiamo la rappresentazione di come deve funzionare la mente del fruitore di serie digitali: deve rinunciare all'ordine sequenziale e considerare quello che è solo un racconto controfattuale come un fatto della storia, lasciando che in uno stesso segmento convivano più fasi della narrazione – le stesse che prima occupavano un prima e un dopo –, e dove la fase che precede si trasforma in quella che segue in un eterno presente.

Bibliografia

- Booth, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, London, The University of Chicago Press, 1961.
- Calabrese, Omar, "I replicanti", *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Ed. Casetti Francesco, Venezia, Marsilio, 1984: 63-83.
- Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Roma, Laterza, 1987.
- Calabrese, Stefano - Fioroni, Federica, *Leggere la mente. La lettura come stile di vita*, Bologna, Archetipolibri, 2012.
- Calabrese, Stefano, *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Milano, Bruno Mondadori, 2013.
- Cardini, Daniela, *La lunga serialità televisiva. Origini e modelli*, Roma, Carocci, 2004.
- Dehaene, Stanislas, *I neuroni della lettura*, Milano, Cortina, 2009.
- Eco, Umberto, "Tipologia della ripetizione", *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Ed. Casetti Francesco, Venezia, Marsilio, 1984: 19-35.
- Fauconnier, Gilles, "Quantification, Roles and Domains", in *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 44-45 (1986): 61-80.
- Fauconnier, Gilles, Turner Mark, *The way we think. Conceptual Blending and the Mind's hidden complexities*, New Yoork, Basic Book, 2002.
- Frye, Northrop, *Anatomy of criticism*, Princeton (N.J.), Princeton University Press, 1957.
- Hansen, Per Krogh, "Reconsidering the Unreliable Narrator", *Semiotica*, 165 (2007): 227-246.
- Husserl, Edmund, *Per la fenomenologia della coscienza interna del tempo: 1893-1917*, Milano, Franco Angeli, 1981.
- Landow, George P. (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1994.
- Nünning, Ansgar, "But Why Will You say That I Am mad? On the Theory, History and Signals of Unreliable Narration in British Fiction", *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 22.1 (1997): 83-105.

- Pavlik, John V., *Journalism and New Media*, New York, Columbia University Press, 2001.
- Penati, Cecilia - Sfardini Anna, "I love fiction! Modelli di consumo nel mondo della serialità televisiva", *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Ed. Scaglioni Massimo, Luca Barra, Roma, Carocci, 2013: 66-80.
- Petöfi, Janós S., "Readers and Reader Models: Some Basic Questions of Interpretation Theory", *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 52-53 (1989): 43-52.
- Scaglioni, Massimo, "Tutta un'altra audience. Il pubblico della fiction pay", *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Eds. Massimo Scaglioni - Luca Barra, Roma, Carocci, 2013: 49-65.
- Schank, Roger C. , *Conceptual Information Processing*, Amsterdam, New York, London, North-Holland, 1975.
- Schank, Roger C. - Kass, Alex, "Knowledge Representation in People and Machines", *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 44-45 (1986): 181-200.
- Searle, John R., "Statuto logico della finzione narrativa", *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 19-20 (1978): 149-162.
- Simone, Raffaele, *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Roma-Bari, Laterza, 2000.
- Yang, Xiran - Webster, Jonathan, "To be continued: meaning-making in serialized manga as functional-multimodal narrative", *Semiotica*, 207 (2015): 583-606.

Filmografia

- Star Wars*, Dir. George Lucas et Al., Usa, 1977-2016.
- The Godfather*, Dir. Francis Ford Coppola, Usa, 1972-1990.
- Sin City*, Dir. Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, Usa, 2005.
- Sin City: A Dame to Kill For*, Dir. Robert Rodriguez, Frank Miller, Usa 2014.

Back to the Future, Dir. Robert Zemeckis, Usa, 1985-1990.

Gli autori

Giovanna Zaganelli

Professore Ordinario di Semiotica (L/FIL-LET 14) presso l'Università per stranieri di Perugia. Coordina il Dottorato di Ricerca in Scienze Letterarie, Librerie, Linguistiche e della Comunicazione Internazionale ed è membro de Comitato di redazione della rivista *Semiotica* (De Gruyter Mouton). I suoi interessi di ricerca spaziano dalla semiotica visiva alla narratologia, agli studi linguistici e letterari. Le sue aree di ricerca sono: (i) le relazioni tra scrittura e immagine nei testi artistici e letterari; (ii) le relazioni tra differenti sistemi di segni a partire dal concetto di "traduzione intersemiotica"; (iii) la relazione narrative tra testi e immagini. Tra le sue pubblicazioni *Saggi di cultura visuale* (2015), *Letteratura in copertina* (2014), *Appunti sulla semiotica del testo* (2012), *Sulla semiotica dell'arte. Aspetti plastici e narrativi del Petrarca illustrato* (2012), *Itinerari dell'immagine. Per una semiotica della scrittura* (2008).

Email: giovanna.zaganelli@unistrapg.it

Toni Marino

Assegnista di ricerca (L/FIL-LET 14) presso l'Università per Stranieri di Perugia. Laureato in letteratura e Filosofia, specializzato in Editoria cartacea e multimediale, ha conseguito un Dottorato di ricerca in *Scienza del Libro e della Scrittura*. Le sue ricerche utilizzano la metodologia semiotica e prediligono corpora testuali estesi e validazione statistica dei risultati. I suoi interessi spaziano dalla semiotica visiva alla narratologia e alla teoria della Letteratura, con una specializzazione sullo studio delle relazioni tra codici visivi e verbali. Partecipa a progetti di ricerca sulla narrativa femminile e le relazioni

tra letteratura e discorsività pubblicitaria e informativa, e insegna nei corsi di Semiotica. Tra le sue pubblicazioni *Scrittori e pubblicità* (2011); *Gender in Italy* (2014); *Women's writing women's reading. Gender, Bibliographic Paths and Trends* (2013); *Plot Placement and Literary Plot: How Economic Context Becomes Part of Literature* (2015).

Email: tonimarino@hotmail.com; toni.marino@unistrapg.it

L'articolo

Data invio: 30/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

Come citare questo articolo

Zaganelli, Giovanna - Marino, Toni, "Metamorfosi del seriale. L'ordine del racconto dall'analogico al digitale", *Forme, strategie e mutazioni del linguaggio seriale*, Eds. A. Bernardelli - E. Federici - G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it/>.