



Mediascapes journal 7/2016

Archetipi della serialità nella letteratura *

Donatella Capaldi**

Sapienza Università di Roma

Giovanni Ragone***

Sapienza Università di Roma

“Genres” are originated from the long-term persistence of semiotic systems (“format”), based on continual reiteration of a narrative structure in compliance with stable and shared rules of intratextual, trans-textual and trans-media order: this definition applies to literature as well as to media. Genres allow the representation and control of social and intra-psychic conflicts by training and retaining audiences, and by focusing and re-mediating mythologies and imaginaries. Serial technology archetypes have emerged over many centuries; long before the metropolitan “feuilleton” novel, they had come to permeate all cultural processes, from the Hellenistic era to the romance of chivalry, until the early narrative entertainment genres in XVII and XVIII century. A complex archeological investigation of serial technologies reveals the long life of some “inventions” even coming up today in the television factory, for example the return of the saga and of the political Tacitus-Baroque intrigue, now within an increasingly global and timeless dimension of collective imagination.

Keywords: Technology of storytelling. Genres. Archetypes of series.

Generi

I generi poggiano sulla serialità. Media votati alla stabilizzazione, utilizzano sistemi semiotici (format) in grado di organizzare la percezione e l'esperienza di zone specifiche dell'immaginario attraverso la continua reiterazione di una struttura. La ripetizione, la “serie” che reitera gli stessi schemi, è funzione indispensabile alla mediamorfosi, ne assicura i movimenti di estensione nello spazio, e ne favorisce una permanenza stabilmente codificata nel tempo.

Come ogni forma della soggettività collettiva, vivente nel tempo e nello spazio, i generi sono relativamente instabili; compaiono, si diffondono, decadono. E mutano di continuo, ciò che è indispensabile per il continuo lavoro collettivo di ibridazione e di innovazione che avviene intervenendo sperimentalmente (o recuperando dal passato) sia su elementi della

* Articolo proposto 05/03/2016. Articolo accettato 20/06/2016. I paragrafi 1, 3, 8, 9 sono stati scritti da Giovanni Ragone; i paragrafi 2, 4, 5, 6, 7 da Donatella Capaldi.

** Email: donatella.capaldi@uniroma1.it

*** Email: giovanni.ragone@uniroma1.it

tecnologia (materiale e/o organizzativa: come esempio attinente al campo di indagine di questo articolo può valere l'invenzione del torchio da stampa e/o della lettura silenziosa di testi lunghi come i romanzi), sia su elementi della mitologia (l'esperienza collettiva di "luoghi" popolati di storie a valore simbolico/identitario, la "memoria" collettiva, che una lunga tradizione sociologica ci ha insegnato a riconoscere)¹. Pensiamo il codice della cultura come la doppia elica del DNA: tecnologia e mitologia. Quando muta stabilmente un elemento dell'una o dell'altra elica, il codice genera nuovi paesaggi, dinamiche percettive, "architetture dell'intelligenza", immaginari. Nuovi generi, nuovi media.

Nel noir di James Ellroy ogni lettore esperto di letteratura americana riconosce l'eredità degli anni Trenta. Sul piano della tecnologia del racconto, Ellroy riprende gli schemi e il linguaggio *hardboiled* e *pulp*, ma di solito inventa e riproduce una struttura a molti protagonisti. Questa non deriva solo dalla lunga tradizione del cinema americano, dai gangster al film d'azione; viene invece dalla serialità televisiva che fin dagli anni Cinquanta (ereditando la soap opera radiofonica) pullula nella post-metropoli e la popola di immaginari criminali (non senza travasi nella letteratura popolare). Sfruttando l'esperienza tecnicamente seriale a cui un vasto pubblico è abituato, Ellroy la ri/media in un nuovo tipo di genere poliziesco, che nelle sue trilogie e quadrilogie reinterpreta e rifocalizza lo spazio immaginario della post metropoli nel suo notturno marasma di violenze, abusi, menzogne e sesso. E vi introduce, genialmente, la dimensione temporale, trovando un nuovo modo di fare "storia" dell'America del Novecento.

La letteratura è il medium a tecnologia artificiale più antico e continuo nella storia della cultura. Rintracciare e osservare gli archetipi della serialità nella letteratura permette di adottare una visione più avvertita del funzionamento della serialità in generale, e di individuare più in profondità, osservando la struttura e l'orientamento dei format, i cambi di direzione della mediamorfosi (a partire da quelli più radicali connessi all'avvento della simultaneità elettrica e delle reti digitali). Il tema di una archeologia della serialità richiede quindi uno studio storico molto ampio, di cui definiamo qui solo le linee fondamentali, puntando a identificare alcune caratteristiche "massive" e comunque collettive dell'evoluzione dei generi.

Una dimensione "popolare" e via via proto-industriale dell'evoluzione. Il che non toglie che siano stati spesso gli scrittori più grandi a intervenire in modo rilevante sia sulla componente tecnologica che su quella mitologica, innovando e iniziando a estendere e consolidare la nuova forma: come Ellroy, molte altre pietre miliari della tradizione letteraria. Il *Don Quijote*, per esempio, ha sperimentato una ri/mediazione delle strutture seriali di tutti i generi narrativi esistenti (picaresco, novela, romanzo di cavalleria), fuse in una nuova struttura che li riproduceva in modo paradossale, mettendo a fuoco l'opposizione tra le pulsioni verso lo spazio simbolico della strada, della locanda e delle tresche cittadine e lo spazio ormai fantasy del romanzo seriale. E ha così aperto la strada, con un'operazione de-mitizzante, allo spazio del novel, il romanzo moderno.

Format

Le tecnologie, gli immaginari, e i media che li trasformano nel nostro ambiente di vita implicano sempre la ripetizione di schemi, e lo sviluppo di variazioni a partire da schemi fissi. I generi garantiscono un certo tasso di serialità, organizzata secondo format (regole semiotiche codificate) specifici. Più precisamente, i format codificano ripetizioni seriali che investono tre livelli:

a) Il livello intratestuale: si ripetono gli stessi schemi nello stesso testo (per esempio in un romanzo alessandrino, o cavalleresco, o in un serial televisivo, se consideriamo la struttura di una puntata). Percepriamo la ripetizione, e possiamo anche descriverne le regole, pure se non la avvertiamo necessariamente come carattere fondativo del testo (a meno che la narrazione non venga organizzata direttamente per “episodi” di un unico testo in evoluzione, con necessaria e ostentata accentuazione del meccanismo seriale). Tutto questo serve a garantire ricordo, familiarità, piacere della variazione sullo schema, facilità di ripresa della fruizione, e insomma fidelizzazione. Come accadeva per esempio in modo “industriale” nei generi letterari più popolari a partire dall’ultimo Settecento, al momento della mutazione per ibrido fra giornale e romanzo (e come vedremo, dopo un lungo periodo di apprendistato dei lettori sulla “machina” narrativa).

b) Il livello intertestuale: si ripetono gli stessi schemi in più testi (ad esempio in Balzac o nei *Rougon Macquart* di Zola, come in Ellroy, o più banalmente in Fleming o Le Carré). A un certo grado di standardizzazione degli schemi, si consolida il “genere”, come esperienza più o meno consapevolmente avvertita (e di cui sono abbastanza studiate le regole): il romanzo erotico o pornografico settecentesco, la novella “naturalistica” di fine ottocento, il giallo, la spy story, il film “poliziottesco”, il western all’italiana, i serial su casi legali.

c) il livello intermediale: si ripetono gli schemi intratestuali e/o intertestuali di genere su media diversi (per esempio: gli schemi “romantici” del romanzo storico alla Walter Scott venivano ri/mediati nel melodramma; gli schemi della narrazione giudiziaria negli *spectacles d'horreur* cinquecenteschi o nella letteratura popolare ottocentesca; gli schemi del giornalismo “nero” alla Restif de la Bretonne nei romanzi sui “misteri” della metropoli primo ottocenteschi e in Balzac...). Il fenomeno si accentua, ma a flusso spesso invertito (da altri media alla letteratura), nell’Otto/Novecento, fino alla produzione direttamente progettata per più media dall’industria culturale globale. Il nuovo mediascape, dove la ri/mediazione comunque gioca almeno in parte su abitudini e generi dei vecchi media di massa, ibridandole nelle logiche della rete.

Serie, consumo, media

Più facilmente delle tradizioni culturali e orali, sulle quali abbiamo testimonianze molto più labili, sono proprio il medium letterario e i fenomeni di ibridazione fra letteratura e altri media a permetterci di “isolare” dinamiche culturali e sociali spesso eclatanti e decisive per l’orientamento complessivo della cultura. Uno fra i più rilevanti è la connessione

archetipica fra consumo e serie. Si può dire che dopo alcune fasi di sperimentazione più artigianale (di cui si dirà più avanti), nelle quali in effetti era stata approntata la gran parte delle invenzioni tecniche necessarie a costruire format seriali, l'“esplosione” definitiva della serialità avvenne nell'epoca che in campo figurativo e architettonico ma anche letterario associamo al termine “barocco”. Per interpretare il fenomeno, dilagante a tutti i livelli (forme estetiche, media, generi in tutte le arti e produzioni, singoli testi e oggetti) dobbiamo riferirci ovviamente alla riproducibilità tecnica e alla meccanizzazione della cultura (la *Gutenberg Galaxy*). Ma altrettanto importante era il (ri)emergere dell'immagine, dell'immaginario e del mito, che tendeva a “curvare” (a volte a spezzare) il controllo logico e il punto di vista fisso e oppressivamente dominante della scrittura (McLuhan, 1962). Il conflitto endemico fra tecnologia e immaginario, che avrebbe portato in seguito al ribaltamento tra i due poli, con l'immersiva arte romantica, agiva inoltre all'interno della stessa componente tecnologica: l'“ordine” del sapere e del potere, connesso all'intensificazione e diffusione della parola stampata, giocava il suo ruolo ma entro lo sviluppo tendenzialmente già plurimediale delle città (dalla scenografica festa cinquecentesca e barocca alla tardo-settecentesca esplosione dell'immagine riprodotta, fino alla visione stereoscopica del “Mondo Nuovo”). Questo sistema di tensioni costituì probabilmente la base generativa della forma estetica barocca, che inaugurò il lungo percorso della letteratura seriale di consumo, riutilizzando archetipi formati assai prima, sia a livello intratestuale che intertestuale, e rimaneggiandoli in tutta Europa. La letteratura di consumo ha accompagnato e segnato la modernità, e a lato di quello che oggi continuiamo a considerare mainstream - il romanzo d'autore - si è passati fra il Settecento. l'Ottocento e la prima metà del Novecento per il romanzo d'avventura, quello erotico, l'appendice, il poliziesco, il rosa, il giallo, il pulp, tutti via via ibridati in altri media: il giornalismo, il cinema, il fumetto, e in seguito la fiction televisiva, e i suoi derivati. La sua base produttiva rimanendo sempre l'utilizzo del meccanismo narrativo progettabile e ripetibile, l'estensione a un pubblico massivo, che derivano dalla riproducibilità tecnica a mezzo della stampa e dalla nascita di un'industria editoriale, tutti aspetti in costante accelerazione fra il XVI e il XVII secolo.

In questa sede ci limitiamo a descrivere il tracciato primigenio della creazione degli archetipi, fino alle fondazioni della modernità industriale; scopriremo alla fine che l'invenzione “tecnologica” della serie, di per sé insufficiente a garantire stabilità e controllo dell'immaginario, venne deviata - prima dal pubblico più smalzato, e poi dal pubblico popolare - verso generi più debolmente seriali, o su una serialità di ordine diverso. Già dalla fine del Settecento si era in piena incubazione della metropoli. Il balzo tecnologico, le potenzialità dell'oggettivazione, dell'analisi e del controllo, le basi della rivoluzione industriale, si innestavano nella dinamica simmetricamente opposta, il trionfo dell'immersione e dell'immagine, la potenza sempre maggiore dello spettacolo - dal melodramma al cinema - in cui far giocare più potentemente desiderio e paura. Dinamica immersiva che cambia anche la letteratura della metropoli: il grande e spettacolare romanzo della nuova maniera inaugurata da Flaubert, e travasata nei Rougon-Macquart di Zola; ma anche il ruolo della letteratura come medium seriale di massa, che rimetteva in auge il vero e proprio ciclo: Arsenio Lupin, Fantomas, Sherlock Holmes (Piga, 2014). Lo

script seriale si riversava nei libretti d'opera alla Scribe, poi nel cinema muto, nelle sceneggiature di genere dei film e in televisione (da noi dai telefoni bianchi alla commedia all'italiana, fino al Maigret di Simenon, a Fantozzi - già erede del cartoon e della gag televisiva - e alle Piovre - con dietro Sciascia ma anche i gialli, l'hardboiled, il giornalismo di inchiesta, il cinema sulla Sicilia, ecc.). In epoca "elettrica" la serialità diventava via via stabilmente intermediale, passando dapprima da sistemi semplici: giornale-romanzo, romanzo-opera (e su un piano strettamente letterario i bozzetti e più in generale l'illustrazione ottocentesca testimoniano la "pressione" dell'immagine con Doré, o con i Promessi Sposi di Gonin). Alla diffusa bimedialità il lettore ottocentesco era abituato dalle riviste illustrate. Poi venne una intermedialità più complessa (es. cinema-radio-letteratura). Il *transmedia storytelling* e il *crossmedia* non sono invenzione di oggi: si praticano da quando esistono tecnologie audiovisive e grandi industrie culturali.

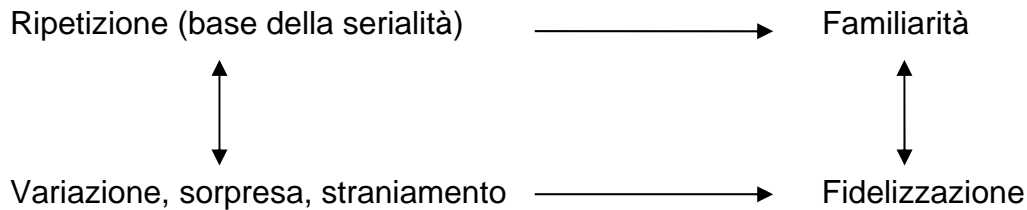
Ripetizione e fidelizzazione

Ben prima della modernità la produzione culturale in serie aveva già costruito i suoi archetipi. L'epica antica, il romanzo alessandrino, il *roman* medievale ne erano state le forme più importanti; tutti e tre generi fondati su un alto tasso di ripetizione e di standardizzazione intratestuale e intertestuale; e tutti e tre culturalmente centrali nella ri/mediazione di immaginari e storie, dove ampie comunità se non intere collettività e nazioni apprendevano ad abitare spazi narrativi virtuali, e ne assorbivano forme estetiche e valori. Se confrontiamo i generi e i format moderni, fino alle fabbriche di bestseller del XX e XXI secolo, con i primi grandi generi e format seriali è possibile in effetti individuare strutture che mutano nelle diverse epoche, ma in buona parte permangono o vengono a volte recuperate da uno stato di obsolescenza. Proviamo allora a mettere a fuoco con maggior precisione quelle tecniche di standardizzazione della ripetizione che organizzano la serialità.

Iniziamo dal livello intratestuale. Qui vengono ripetuti:

- a) Formule ("sorgeva l'aurora dalle dita rosate" - Omero)
- b) Cronotopi (la foresta – fiabe, romanzo cavalleresco, Dante...; il ricevimento in corte – fiabe, poemi epici, romanzi cavallereschi, alessandrini, barocchi...; il commissariato di polizia – Conan Doyle, Camilleri...)
- c) Azioni tipiche (cavaliere sconosciuto arriva in torneo e vince; un uomo incontra una donna sola che beve alcolici nel bar di una metropoli)
- d) Tropi (sia figure retoriche, che figure narrative, come l'agnizione, o l'entrelacement, o il cliffhanger – situazione "sospesa" che rimanda a un seguito)
- e) Personaggi con caratteri tipici (il cavaliere orgoglioso e arrogante, il mago, il detective smaliziato, cinico e scettico, il bounty killer nel western)
- f) Personaggi ricorrenti in più episodi dello stesso testo (Merlino, o Rastignac nei romanzi di Balzac).

Si tratta evidentemente di strutture verbali, spaziali, figurali ecc. che funzionano come segni in grado di evocare senso già a livello immediato, e di associarsi a significati simbolici. Ma a cosa è funzionale la loro ripetizione? Essa ha due effetti impliciti e diretti: la familiarità (il ricordo im-mediato), e poi il riconoscimento della variazione. E poi un effetto più lontano, dopo molte ripetizioni e variazioni: la fidelizzazione.



In prima battuta possiamo rinviare in questo modo alle tesi della neuropsichiatria sperimentale (Damasio, 1995): a un livello-base del “sentire” si situano le strutture di memoria più “familiari” perché esperite innumerevoli volte e automatizzate. Esse non innescano se non molto debolmente una nuova esperienza basata su sentimento e pensiero cosciente; infatti ripetendo un alto numero di volte emozioni o situazioni (anche le più violente o intense) si genera di solito uno stato intermedio, un mood sentimentale, e in un certo senso difensivo, che non inclina al pensiero. A un livello più avanzato interviene il piacere della variazione, che mette in relazione tra loro gli schemi “familiari” e i mood sentimentali con la novità; il gioco diventa allora quello che consiste nel ricondurre il non noto all’esperienza basica; e infine si genera la fidelizzazione, l’impulso a ricercare o stesso piacere facendo esperienza dello stesso ambiente, che quindi non richiede solo la ripetizione, ma la ripetizione del gioco delle variazioni.

Questo spiega come l’esperienza della serialità letteraria abbia lentamente preparato, nel corso di lunghe esperienze storiche, l’avvento dell’ambiente dei massmedia, in cui la serialità è sospinta e intensificata al massimo livello. Lì siamo chiamati al piacere della riproduzione/condivisione del gioco che consiste nel ridurre la variazione al mood. La letteratura ha coltivato e raffinato questa arte per millenni e secoli.

Epica/episodi

Partiamo dall’epica antica. Il genere poggiava sulla arcaica tendenza del rito orale alla ripetizione, che l’epica riprendeva a livello intratestuale, con vari sistemi di ridondanza e immersione (per es. la reiterazione di argomenti e di stati sentimentali nel dialogo tra due personaggi: Achille e Agamennone, o Achille e Priamo nell’Iliade; e la costruzione dello spazio scenico con pochissimi elementi, facilmente richiamabili), e anche a livello intertestuale, nel gioco fra improvvisazione parziale dei versi e «chiusura» della performance, in modo tale che il racconto si presentava come una creazione «unica» dell’aedo, ma ripetibile all’infinito come format. Questo assicurava una familiarizzazione e

fidelizzazione al mondo immaginario narrato, che del resto era stabilmente “abitato” dagli ascoltatori in perfetta continuità fra mito e canto epico. L'aedo infatti era un ri/mediatore del mito, che iniziava a serializzare non solo intensificando a livello intratestuale tutte le figure della ripetizione (elencate al § 5), ma anche componendo prequel, sequel e variazioni della storia principale, a partire da un nucleo più stabile, come accadeva per esempio nel caso del ciclo omerico, con le *Ciprie* che precedevano e l'*Odissea*, l'*Iliuperside* e i *Nostoi* che seguivano l'*Iliade*.

In epoca arcaica il mito era un racconto “a grappolo” dove i temi e i motivi si diversificavano anche rispetto alle storie di uno stesso dio o semi-dio. Ciò consentiva agli aedi di pescare episodi da tradizioni locali diverse e di organizzarli in narrazioni “internazionali” di una certa lunghezza (che ogni giorno o sera andavano avanti, riprendendo dal punto a cui si era rimasti), intrecciando i miti con storie locali di fondazione delle città da parte di eroi eponimi e con narrazioni storiche. Il focus era sulla espansione dal nucleo originario, mentre la fedeltà degli ascoltatori era garantita dalla ripetizione strutturale di “formule”, cronotopi, azioni tipiche, tropi, personaggi tipici e ricorrenti. Più tardi i canti degli aedi vennero normalizzati in poemi epici (come le redazioni del ciclo omerico che ce l'hanno tramandato, o la tarda *Eneide*, che ingloba miti latini nel sequel del ciclo greco sulla guerra di Troia), mantenendo tuttavia vivo un immaginario “fondativo” di guerre e di viaggi mediterranei, e il relativo legame fra memoria collettiva e identità comunitaria). Almeno nel mondo greco, già all'aedo la scrittura aveva permesso di tenere nota degli episodi disponibili, di annotare elenchi di eroi, navi, ecc.; e in una fase successiva, legata a feste cittadine e all'esistenza di “scuole”, di organizzare secondo schemi la prestazione tradizionale nel palazzo regale, organizzando una narrazione a puntate (ogni giorno una, per il periodo della festa, per es. nelle panatenaiche). La scrittura su carta, a quanto sembra, pur rimanendo il “canto” una performance orale, tendeva a riorganizzare il rapporto fra discorso e memoria; per esempio: le “puntate” erano di lunghezza corrispondente alla capacità massima di un rotolo di papiro (Colesanti e Giordano, 2014). Via via si attenuava la necessità della ripetizione “formulaica” all'interno del testo, e si aprivano possibilità di espandere maggiormente il racconto organizzandolo su più fili.

La riscrittura dell'epica in poemi “chiusi”, opere scritte e tramandabili uguali a se stesse, avvenne in epoca alessandrina; e subito dopo il mondo ellenistico fra il I e il IV secolo inventò il romanzo a episodi in prosa, che divenne il nuovo format stabile. Ne sono sopravvissuti solo alcuni, rilevanti per le riprese successive, come Le storie etiopiche di Eliodoro, con la peregrinazione di due amanti separati da casi di fortuna. Il genere fu ripreso dal romanzo bizantino dell'XI e XII secolo, e attraverso quello, da alcune novelle del Decameron e da vari successivi remake, fu recuperato dal romanzo seriale europeo dal XVII secolo. In modo simile del resto cambiavano altre forme della narrazione collettiva: nella storiografia, per esempio, si passava in epoca alessandrina dal racconto evenemenziale a un racconto a format, come quello delle vite parallele di Plutarco, organizzate secondo uno schema ripetibile ad infinitum. Ma naturalmente il format a episodi in prosa culturalmente più decisivo perché diffuso sia a Oriente che a Occidente

era l'agiografia, che ha segnato la nuova continuità degli immaginari fra la religiosità cristiana antica e quella medievale e moderna.

L'altro "corno" della antica tradizione del canto epico, che ne mantenne le funzioni come storia di eroi eponimi, vicende belliche e performance ciclica orale, è costituito storicamente dal poema cavalleresco, che comprende la *chanson* epica carolingia del IX secolo, il *romancero* spagnolo e altre epiche nordiche e gaeliche. In quella zona, come vedremo (non senza qualche ibridazione con il ramo alessandrino-bizantino), si determinò la seconda grande tappa della serializzazione.

Ciclo e intermedialità

Le forme archetipiche della ripetizione intertestuale consistono nel trasferire da un testo all'altro le strutture seriali di un testo-origine, ciò che immediatamente consente anche di ibridare tra loro in nuovi testi le strutture di più testi-origine (caso emblematico la tarda fusione fra il ciclo carolingio e il ciclo bretone nel romanzo cavalleresco). Storicamente, il romanzo cavalleresco si sviluppò in tre fasi: quella iniziale che continuava la tradizione del canto epico dell'aedo (per es. la *Chanson de Roland*); questa fu ereditata dal trovatore del basso medioevo e dal trombetto-performer, autore o esecutore in corte e in piazza di cantari e novelle; e infine dal poeta-scrittore che nel XV e XVI secolo si innestò sulla prima diffusione massiva della stampa. La differenza sostanziale è che il trovatore componeva – inizialmente "all'improvviso" – su una sola storia chiusa. Il trombetto metteva ogni volta in scena un cantare, con un nuovo episodio di un personaggio noto; dava quindi luogo a un vero e proprio format, entro il quale riversava testi scritti di lunghezza ridotta, per recitare lo spettacolo a memoria. Lo scrittore, infine, componeva e pubblicava un testo chiuso e fisso, ma predisposto per l'espansione entro un ciclo. Via via, nelle tre fasi, l'intertestualità dilagava, in modo incipiente con il trombetto, e in modo compiuto con lo scrittore, tanto che l'uso dello stesso format permise di fondere insieme le gesta d'armi e le storie d'amore. Di Carlo Magno nel secondo Quattrocento si raccontavano gli amori senili, mentre la fusione tra diversi rami del ciclo bretone (Lancillotto e Tristano) e tra ciclo dei paladini di Francia e ciclo dei cavalieri della tavola rotonda procedeva potenziando un unico format, fino al trionfo seriale dei romanzi del ciclo su Amadis di Gaula, preso in giro da Cervantes a fine Cinquecento ma destinato a durare ancora per qualche decennio.

Qual era il motore nell'immaginario per un tale sviluppo intertestuale e a ciclo della tecnologia del racconto? Nelle corti, dal medioevo in avanti, i miti cavallereschi giustificavano origini, identità, comportamenti e ethos che erano alla base della "gentilezza" e del potere. E il format basato su armi/avventura/amori, che recuperava la struttura narrativa seriale del romanzo alessandrino e poi bizantino, si adattava perfettamente, già nel Quattrocento, alla fidelizzazione delle classi colte alla pratica del libro di consumo (e del teatro). D'altra parte il popolo stava acquisendo a sua volta l'abitudine alla alfabetizzazione, e nella performance in piazza e nella lettura corale serale le tradizioni più arcaiche delle fiabe, degli aneddoti, e dell'immaginario religioso venivano

sostituite da un consumo laico, dalla riduzione in forma di “cantare” della mitologia eroica-cavalleresca dei signori, e poi da un suo rovesciamento eroico-burlesco, di cui sono testimonianza le edizioni a “cantare” di testi colti come quelli del Pulci (Ragone e Capaldi, 2009).

Distinguiamo due tipi di intertestualità seriale, quella più forte, vale a dire il ciclo vero e proprio, e quella più debole, di genere. Nel ciclo gli stessi personaggi e lo stesso spazio/ambiente si riproducono da un testo all’altro, con una almeno relativa coerenza logica: le vicende possono disporsi in parallelo, senza contraddirsi sul piano temporale, o con prequel, sequel, espansioni del nucleo originario, ecc. La tendenza era tipica nell’epica, confermata dalla fase altomedievale delle chansons (l’esempio principe è quello carolingio: Carlo bambino, il pellegrinaggio di Carlo, la *Chanson de Roland*, ecc.), e potenziata, sia nel cantare che nel romanzo cavalleresco in prosa, che nei suoi cicli arrivava a contare anche decine di testi.

Nel genere invece – che è forma semplice di serializzazione, già ampiamente teorizzata e sperimentata nella tradizione antica, ad es. il romanzo alessandrino - si ripetono solo alcuni elementi dei testi: per esempio cronotopi, azioni tipiche, tropi narrativi, personaggi tipici. Sono cicliche, sebbene la ciclicità otto-novecentesca sia a coerenza logica debole, le serie di Maigret, James Bond, i Peanuts, Rambo, Rocky e Fantozzi, fino al vero e proprio serial televisivo. Sono generi la detective story, o il western all’italiana).

La modernità sembra aver puntato dapprima sulla serialità di genere, dal Seicento al primo Ottocento. E sembra aver riscoperto il ciclo, e quindi format di serializzazione più forte, con sempre maggiore intensità via via dal secondo Ottocento in avanti.

Vanno distinti anche due tipi di intermedialità seriale. Uno più semplice, che consiste nel trasferimento di testi, generi, cicli da un medium all’altro. Per es. il romanzo cavalleresco in prosa che ha una parabola dal XIII al XVII secolo, venne trasferito nel più breve ed episodico cantare in versi, utilizzato soprattutto nel XV secolo per la performance in piazza del “saltinpanca” o per la lettura ad alta voce in ambienti semi-colti. Il romanzo storico alla Walter Scott del primo Ottocento venne trasferito nel melodramma storico. Sono rimediazioni che comportano modifiche anche sostanziali, ma i meccanismi di base della serialità restano di solito quelli di partenza, o perché sono già familiari per il pubblico, che li riconosce facilmente, oppure perché – in caso di un deciso cambiamento di target – si punta a sfruttare strutture narrative che comunque hanno dimostrato di funzionare bene. Per esempio: i meccanismi del romanzo rosa vennero travasati nel fotoromanzo e poi nella telenovela (allargamento); mentre per i cantari si riducevano ad episodi più semplici le narrazioni a più fili del romanzo cavalleresco (cambio di target).

Un secondo tipo di serialità intermediale, più complesso, comparve come si è detto solo con la grande industria culturale e con la plurimedialità dell’“era elettrica”, che rese possibile progettare trasferimenti di sistemi seriali contemporaneamente e in parallelo su più media. La produzione Disney ne è il primo esempio su larga scala, dagli anni Trenta (cartoon, fumetto, film, parco tematico, televisione, gadget ...). Il pubblico di massa, almeno da *Rocamboles* in poi, si stava riabituando al ciclo, e al suo trasferimento tra romanzi, radio, cinema, ecc.; e non sorprende che diverse avanguardie artistiche dal primo Novecento avessero intuito e sperimentato la crossmedialità: futuristi, Bauhaus,

surrealisti ecc. Con la grande industria culturale la serialità intermediale complessa divenne standard, del resto molte delle serie a puntate televisive degli anni '50 derivavano da una versione precedente in radio prima della guerra, a loro volta derivate da romanzi o storie a fumetti. Per esempio la serie di romanzi di Karl May su Winnetou l'indiano, popolarissima in Germania, diventò racconto radiofonico a puntate, serie di film, serie televisiva, e infine parco tematico. Con Internet il fandom si incrocia con la crossmedialità, integrandosi in un sistema che espande le serie stesse, orientando o producendo direttamente altre storie, e inoltre videogames, mostre virtuali, e altre produzioni, così interagendo con l'industria culturale che governa diritti ed espansione della storia.

La serie cavalleresca

Torniamo al *roman* medievale, incubatore di archetipi della serialità fra i più attivi ancora oggi, fin nei serial televisivi: ed era del resto la prima grande sperimentazione originale di standardizzazione degli immaginari in una cultura ormai fondata sul medium della scrittura/lettura. Come nasce, e come funziona? Iniziamo con un po' di storia: furono i Normanni a inventare per primi, nel XII secolo, una "comunità immaginata", creando il ciclo bretone. Artù - forse un eroe della tarda latinità, il capo dell'"ultima legione" che resiste contro i Sassoni, citato nelle cronache di Nennio – venne celebrato nella leggendaria *Historia regum britannicum* di Goffredo di Monmouth (1135). I Normanni non erano né gaelici né bretoni, né sassoni, ma con la battaglia di Hastings (1066) avevano conquistato le due Bretagne, e volevano riassorbire e controllare la mitologia autoctona. Sotto Enrico II, che oltre alle Bretagne amministrava la Francia nord occidentale, la tradizione bretone di Artù fu istituzionalizzata come potente fattore di identità "nazionale" e di legittimazione di un sistema di governo: il re prudente e leale, rispettoso dei cavalieri che gli sono pari, e che garantisce la stabilità dopo la catastrofe avvenuta con le invasioni dei sassoni e dei vichinghi (Finke e Schichtman, 2004). Tanto influente, l'immaginario arturiano, da avere probabili effetti sulla Magna Charta (1215), e in generale sul paesaggio culturale dell'Occidente europeo. L'altro ciclo, quello carolingio, risponde all'altra catastrofe dell'Europa cristiana - l'invasione araba, fermata a Poitiers (732), ma perdurante in Spagna e reiterata in Francia, in Italia e nei territori di Bisanzio da continue incursioni. Questo non implicava tanto la legittimazione di una nazione e di una forma di governo quanto quella di singoli domini feudali, e della "tenuta" dell'unità dei cristiani contro i Mori, nel clima delle prime crociate (dal 1096).

La penetrazione dell'immaginario arturiano in tutta l'Europa medievale, influenzata fino alla fine del primo millennio dalle tradizioni orali dei popoli romano-barbarici (i Franchi come altri: le *chanson*, *Edda*, ecc.) è attestata dall'XI secolo (anche in Italia, nell'onomastica, nella facciata del duomo di Modena e nel mosaico di Otranto, ecc.), mentre dalla seconda metà del XII iniziano i poemi cavallereschi che ci sono pervenuti (come il *Tristan* di Thomas, il *Roman de Tristan* di Béroul, e i cinque *roman* in versi di Chrétien de Troyes - quelli sopravvissuti, ma ne scrisse altri, e il primo era su Tristan).

Chrétien era al seguito di Maria di Champagne, figlia di Maria di Aquitania (la sposa di Enrico II) e del re-trovatore Guglielmo di Aquitania. Alla stessa corte signorile, e anche lui proveniente da Troyes, c'era Andrea Cappellano, il trattatista che nel *De amore* fissò i principi del fin'amor (extraconiugale nei primi due libri, coniugale nel terzo). Il clima, mentre una ripresa di contatti con la letteratura bizantina passava probabilmente dalla scuola filosofica di Chartres, era in Francia e non solo influenzato anche dalla diffusione delle credenze dei catari secondo le quali l'amore carnale va praticato per estinguerlo e purificarsi. Al primo Duecento risalgono i primi *roman* in prosa (una raccolta anonima con *Lancelot, Giuseppe d'Arimatea, Perceval, Merlino, Morte di Artù*), e di lì in avanti i due cicli cavallereschi, il bretone e il carolingio, con prevalenza del primo, non si fermeranno più. La riproduzione e diffusione manoscritta e la forma in prosa favorivano la diffusione del *roman* in lingua d'oïl dall'area normanna alla Francia, all'area franco-veneta e al resto d'Italia attraverso le corti di Palermo, Napoli e del nord, e poi attraverso compilazioni come quelle di Rustichello da Pisa (che scrive in francese, e inventa ex novo avventure, per esempio facendo combattere tra loro Lancillotto e Tristano, i super-eroi del ciclo bretone). Dal tardo Duecento in Italia i testi vennero tradotti e rimaneggiati in volgare (soprattutto il ciclo di Tristan, Merlino, la Tavola Rotonda) per un pubblico ormai cittadino. E alla fine del Trecento si cominciò a scriverne in volgare di nuovi, formando imponenti cicli, soprattutto di materia carolingia, ma con i meccanismi già visti per la materia bretone (per esempio il *Guerin Meschino*, i *Reali di Francia*, l'*Aspramonte*, ecc., del prolifico Andrea da Barberino). Nasceva così un vero e proprio commercio, basato su scrittori seriali, copisti, e per i libri di lusso destinati ai nobili e grandi borghesi, i miniaturisti e gli illustratori. Che nel primo Quattrocento trovò una ulteriore base di sviluppo nella grande rete commerciale e produttiva delle botteghe dei cartai ².

Come funzionava la serialità cavalleresca, lo possiamo osservare già in Chrétien e nei primi romanzi in prosa. Intanto con una decisa definizione del format, a livello della organizzazione degli episodi e delle sequenze: la storia è articolata in unità semplici e facilmente componibili (esempi: il cavaliere nel bosco incontra una donzella sconosciuta; un cavaliere sconosciuto entra in torneo e sconfigge tutti; un cavaliere entra alla corte del re e si comporta in modo disonorevole, ecc.). In ciascuna unità vengono messe in scena forme tipiche del conflitto, del desiderio, della rivalità mimetica, del codice d'onore, utilizzando caratteri fissi: l'eroe pazzo d'amore, l'eroe dominato dall'odio, l'eroe puro e folle per ignoranza e in percorso di esperienza/conoscenza, l'eroe con le virtù dell'"uomo quadrato", il re che agisce secondo prudenza, ecc. La standardizzazione è molto accentuata, e si riproduce nella definizione dello spazio con scenografie/ambienti fissi (foresta, castello, torneo, corte). Il motore dell'azione è l'andar per ventura (ad venturam: verso la sorte ventura, attraverso accidenti) in un percorso a stazioni che mette alla prova e mette in luce il carattere di ogni personaggio. Del resto la mobilità è una caratteristica portante del mondo medievale (Le Goff, 1985)

L'intensa serializzazione lascia per così dire sospeso in uno stato intermedio e non così profondo il coinvolgimento e l'identificazione di chi ascolta o legge: i motivi e le strutture-base sono parzialmente già noti, e si può dare agio al piacere della variazione, del succedersi delle unità narrative l'una dietro l'altra con cambi di situazioni (erotico,

meraviglioso, singolar tenzone ecc.). Inoltre il lettore deve tenere alta la tensione logica per ricordarsi le vicende pregresse, che in genere si sviluppano su più fili (di solito almeno due fili paralleli). Ogni tanto il testo “rinfresca” il pregresso. L’espansione del racconto in molti episodi nello stesso testo e in più testi dello stesso ciclo diventa così potenzialmente molto elevata (anche se di solito si tratta in ogni romanzo di una “uscita” dalla corte, di avventure e di un “ritorno”), e genera un particolare piacere. La tecnica che garantisce l’espansione è fondamentalmente l’entrelacement: un intreccio che si basa sul far partire in un *roman* altre narrazioni con personaggi secondari della narrazione di partenza che diventano protagonisti o comunque rivestono ruoli importanti in un altro *roman*. Per esempio: Galehaut (Galeotto), uno dei cavalieri della tavola rotonda, diventa protagonista di un roman prequel che riprende la storia di Lancillotto, Artù e Ginevra (è lui a fare incontrare Lancillotto e Ginevra, come racconta Dante nell’episodio di Paolo e Francesca dell’*Inferno*).

Alto tasso di ripetizione delle unità e in generale delle situazioni; alto tasso di dilatazione delle storie; personaggi seriali riconoscibili in più romanzi. Senza contare che sia i cavalieri della tavola rotonda che i paladini di Francia generano figli ed eredi, in grado di continuare il ciclo ad infinitum. Il mondo della fiction, a questo punto, funziona perfettamente per fidelizzare all’estremo un pubblico che dalle corti si estende alle città, e che quasi completamente svincolato dalle stesse ragioni fondative e identitarie delle origini (la creazione di una comunità immaginata che risponda alla catastrofe) bada piuttosto a fondere i due termini essenziali della problematica “ventura”: il confronto con i valori essenziali della virtù e dell’onore, e l’eros come vertice del piacere. Sebbene una simile struttura sia espressione di valori tradizionali della nobiltà ed esprima in diversi modi conflitti e problemi di quella classe sociale, la serie arriva a funzionare come un mondo virtuale in cui partecipare a un grande gioco collettivo (riconoscere le unità e le figure topiche, godere delle variazioni, prevedere sviluppi, ecc.), senza perdere del tutto il fascino “magico” del mito, e amalgamando immaginari religiosi (es. il Graal), mercantili e di viaggio (la lingua d’oil è la lingua dei mercanti in tutta Europa, e nelle storie iniziano a comparire locande e vicende connesse).

La tecnologia (materiale e immateriale) narrativa e testuale. L’immaginario collettivo, con le sue figure e strutture, e il suo ruolo per la memoria e l’identità in una determinata cultura. I media, che ibridano tecnologie e immaginari in un ambiente in continua mutazione. Seguendo McLuhan, ogni significativa evoluzione nei sistemi di comunicazione comporta un trasferimento, uno spostamento del soggetto da un mondo a un altro. Da quale mondo a quale? Qual è il senso metaforico della serialità ciclica cavalleresca? Questione complessa e difficile, ma una risposta molto generale si può azzardare, se si riflette sui caratteri più innovativi e dirompenti del roman, che sono: riguardo alla tecnologia l’invenzione della macchina seriale virtualizzante che abbiamo descritto fin qui, a nutrire una sfera del consumo relativamente autonoma (e i borghesi, dal Trecento, la riprodurranno in proprio); e riguardo all’immaginario la fin’amor, che con i suoi codici va a integrare e in buona parte a sostituire l’immaginario religioso, basato sull’ancoraggio dell’allegoria cristiana e dell’agiografia al rito e all’exemplum (forme più antiche della serialità). Via via, il senso originariamente allegorico e agiografico del racconto si svuota, e

la ventura non allude tanto alla queste eroica del bene e della purezza quanto a un mondo della fiction autoconsistente, anche se sempre invaso dal riprodursi delle schermaglie d'onore, politiche, erotiche e dello spazio nobile ma anche sordido della vita sociale materiale. Come dirà lo stesso paradossale eroe-vittima di tale gigantesca operazione metaforica, Don Quijote:

Dio sa se c'è o no Dulcinea al mondo, e se è immaginaria o non è immaginaria; queste non sono cose la cui indagine può spingersi fino in fondo. Non l'ho generata né partorita io la mia dama, anche se la contemplo come conviene che lo sia...³

Il mondo cavalleresco si era costruito come si è detto all'inizio come identità culturale e finzionale della classe signorile (la corte di Artù e quella di Carlo Magno come storia immaginata), sulla base di schemi ripetitivi, perché lavorando sulle variazioni di una struttura nota è possibile gestire il conflitto. Quali conflitti? Sul piano sociale problemi di eredità, rivalità, sopraffazione, e la necessità di una iniziazione al codice della "gentilezza". E sul piano intrapsichico e culturale, il problema di governare la pulsione ingovernabile: odio e amore, rivalità mimetica, il lato oscuro della fin'amor (Girard, 1961, 2011). Vivere l'eccesso: la follia di Lancillotto, il folle-ingenuo Perceval, Tristano folle d'amore, l'odio senza fondo di Meleagant. E l'impossibile rapporto con la parte femminile. Conflitti che diventano operazione sui media, trasporto in un mondo finzionale così potente da far perdere la "ragione", immersi in "incantamenti", da cui si cerca di tornare indietro: accade fin dal *Percevaal* di Chrétien, dove Galvano tenta più volte la fuga dal castello delle donne incantate e incantatrici. Il *roman* seriale creava spazi dove mettere in scena la composizione tra controllo e pulsione/passione. Luoghi e personaggi enigmatici, dei quali occorreva comprendere le regole, le passioni e i comportamenti. La nuova mitologia, che con lo sviluppo delle città e la proto-industria culturale diventerà nell'arco di mezzo millennio la prima mitologia di massa di tipo laico. Lasciandoci in eredità una straordinaria tecnologia seriale.

Il romanzo, genere di consumo

Il romanzo cavalleresco in prosa, dopo essere stato il genere seriale più diffuso a tutti i livelli sociali almeno dal Duecento, dilagò dalla fine del Quattrocento in tutta Europa come prodotto di consumo, in una versione parzialmente rinnovata (Ragone e Di Pietro, 2009). La saga centrale divenne via via quella post-bretone dei cicli di Amadis de Gaule e di Palmerin d'Angleterre, destinata a continuare per oltre un secolo e mezzo (Bognolo, 1997). Le novità nel sistema seriale erano la sostituzione del racconto a più fili con il focus sul solo protagonista (spesso alle prese con un antagonista), seguito negli episodi di avventure lungo un percorso di formazione tra due punti; mentre l'amore arrivava a sovrastare completamente le armi, con maceramento dell'eroe, continuamente alle prese con l'infelicità e la malinconia; e raggiungeva livelli straordinari la spettacolarizzazione dell'incantamento, con sogni, profezie, maghi, cortei regali nel bosco, nani e giganti, fate,

intermezzi con momos, carri scenici e sorprese di cartapesta: le scenografie che anticipano e preparano il barocco. Via via, del resto, l'avventura del singolo si assimilava nei cronotopi - ripresi in parte dal romanzo greco del I-IV secolo sempre più oggetto di riuso, ma anche familiari ai lettori come esperienze tipiche dello scenario urbano dell'Europa cinquecentesca agitata da continue guerre: le vicende di battaglia, la peregrinazione in nave, il ricevimento in splendide corti, le feste con cortei e tornei, ecc. Il mondo meraviglioso e magico dei cavalieri medievali diventava uno spazio sempre più tecnologico-meccanico, esotico, erotico, artificiale, spettacolare/cortigiano.

Le ultime edizioni di storie cavalleresche vennero stampate a metà del Seicento. Da una trentina d'anni il pubblico aveva scelto un nuovo genere, il romanzo barocco, che recuperava direttamente i format seriali del romanzo greco, e che affrancava completamente gli immaginari dal magico e del meraviglioso: l'esperienza virtuale, l'"avventura", si trasferiva in uno spazio completamente noto, quello della politica, della corte, della storia, collocato in un passato standardizzato e stereotipo. Le narrazioni erano apparentemente meccaniche e asettiche, ma adatte a nascondere "a chiave" le vicende politiche ed erotiche contemporanee, in buona parte ad opera di "avventurieri della penna" libertini (fra i primi e i più fortunati gli Incogniti veneziani) e di tipografi-editori che cercavano di sostituire con la novità e l'ambiguità del genere i fasti in calo del cavalleresco. Presto il genere diede luogo a romanzi-fiume in più volumi, prodotti e tradotti in tutta l'Europa, tanto che il romanzo barocco fu il genere più venduto durante il Seicento. Storicamente, possiamo distinguere una prima fase "eroico-galante", con i due amanti separati da vicende con traversie e casi di fortuna, che peregrinano – spesso per mare - dalla fine del Cinquecento: Sydney e Green, Lodge, Ford, Urfé, Lope de Vega e il *Persiles y Sigismunda* dello stesso Cervantes, uscito postumo nel 1617, a cui segue l'*Argenis* a chiave di Barclay del 1623, e la fortunatissima serie italiana che parte dall'*Eromena* del Biondi, del 1624, con un centinaio di titoli fino a metà secolo; in Francia Gomberville e Camus vescovo di Bellay scrissero ognuno una quindicina di romanzi seriali eroico-galanti ad intreccio eliodoriano tra il 1620 e il 1640. Ma furono proprio loro a virare subito dopo verso una seconda fase "storica", trasferendo la stessa struttura in ambiente greco-romano o biblico, nel quale venivano piazzati gli stessi complotti e intrighi amorosi (i testi più famosi sono *Le Grand Cyrus* e la *Clélie* di Madamoiselle de Scudéry, ognuno in 8 puntate, e le consimili *Cassandra*, *Cléopâtre* ecc. di La Calprenède). In entrambe le fasi, e siamo in piena Controriforma, l'eroe del gioco era il seduttore che nelle maglie di un codice di comportamento accettato (onore) vuole possedere, godere, e dominare i meccanismi delle congiure, per vincerli o sfuggirvi, La pratica della serialità di consumo attenua e scioglie i conflitti in finali lieti o comunque di solito accettabili moralmente. Il pubblico si allargava a dismisura con la diffusione a macchia d'olio della scrittura/lettura e di un libro a basso prezzo, laico, non censurato, e a volte formalmente proibito (Capaldi e Ragone, 2001).

La nuova tecnica del *novel*

La serializzazione intensiva del barocco, in pratica coincidente con la sfera del consumo di moda dei gentiluomini, seppure è durata per un tempo abbastanza breve, ha lasciato sul campo quelle strutture che ancora oggi vengono sfruttate dagli sceneggiatori dei serial. Fino al 1660 i romanzi del genere che abbiamo descritto erano circa i quattro quinti fra quelli stampati in Europa. Poi si affermò la linea alternativa del *novel*, che puntava a rappresentare il conflitto in uno spazio quotidiano contemporaneo e secondo schemi narrativi non standardizzati. E rapidamente il nuovo genere di romanzo non formattato e non seriale dominò il campo. La sua storia ha radici tardo-cinquecentesche nelle evoluzioni della novella post-boccacciana e nei casi criminali francesi degli *spectacles d'horreur*, e poi nella *novela amorosa* spagnola della prima metà del Seicento (grande prototipo il Cervantes delle *Ejemplares*), dove lo studio della psicologia fa le sue prime prove sullo scontro donna/seduttore. Quando i conflitti, non gestiti interamente dal controllo verbale, fra orrore e controllo razionale e sociale, e fra femminile e maschile, si fondono, con il loro potenziale di emozioni, tinte forti, sentimenti raffinati, problematicità, e ossessione del doppio – ed è ciò che avviene nell'ultimo terzo del Seicento, con Scarron, Maria de Zayas, Madame de La Fayette, Aphra Benn - si fonda quello che sarà il genere-base della cultura borghese, fino all'arrivo del cinema.

Molta sociologia della letteratura si è cimentata con il *novel* (a partire dai celebri studi di Ian Watt, 1957). La scelta di rappresentare uno spazio "reale" spostava il valore della narrazione. Questa diventava un percorso di effettiva costruzione dell'io per una élite che conta ormai centinaia di migliaia di persone in Europa: invece di una attività cognitiva debole, concentrata su un mondo oggettivato come fiction spettacolare e di consumo, la letteratura offriva a tratti una lettura intensiva in cui identificarsi con l'esplorazione e la lotta in zone che fanno parte della nostra stessa esperienza, prevalentemente cittadina. Ed è interessante notare come ciò comporti un diverso tipo di serialità: spariscono i cicli, e si può dire che la ripetizione venga a concentrarsi sui cronotopi e su alcuni tropi narrativi, con una vera e propria concentrazione sul viaggio, in entrambi i casi richiedendo però che spazio e vicende siano presentati ogni volta in forma diversa e sotto una luce originale. Si trattava tuttavia di libri scritti per il mercato più ampio possibile dei lettori, e restavano perciò importanti i caratteri dei linguaggi di consumo, che conosciamo bene, e che già avevano un ruolo strutturale nella narrazione seriale precedente: erotismo, incongruenza sorprendente, iperbole; ad essi si univa ora la familiarità dello scenario. La necessità seriale trovò allora forme diverse dal passato: nella tecnica della *suspence* e della sorpresa; nell'intensificazione e reiterazione di sentimenti primari (orrore, paura, odio, passione, ecc.); nell'esplorazione e ridefinizione in figure dei «misteri» della vita metropolitana; nell'introduzione massiva della forma semplice del dialogo (campo e controcampo standard); nell'uso abituale della struttura a episodi, mentre più tardi comparirà il *cliffhanger*, funzionale all'uscita del testo a puntate sul giornale.

Il punto è che l'equilibrio si era rovesciato. Se nei sistemi di consumo spettacolare, per quanto primordiali, il focus è sulla partecipazione collettiva al gioco, dove l'individuo è ben

controllato alle regole (e vale ancora oggi per le nostre frequentazioni di serial, supermercati e videogames), nel *novel*, e in generale nella narrazione moderna, il focus è sul contemporaneo e problematico controllo dell'individuo e dell'ambiente sconosciuto in cui si muove (le uniche tracce disponibili per lui e per noi sono proprio i cronotopi e i tropi già in memoria). Un individuo costantemente alle prese con pulsioni, paure e schizofrenie, e un ambiente non ordinato – quello della città – che cova dinamiche sociali endogene, plurimediali, conflittuali di natura in gran parte sconosciuta. Così, il nuovo geniale innovatore della letteratura e di una diversa forma di serialità diventerà, ben presto, un grande inventore di generi: Daniel De Foe, l'autore di oltre 500 libri, e di clamorosi bestseller.

Nota biografica

Donatella Capaldi è ricercatrice alla Sapienza Università di Roma. È autrice di contributi sulla comunicazione del patrimonio culturale, il *digital heritage* e la qualità dei musei, lo storytelling per i beni culturali e il turismo, la mediologia della letteratura e dello spettacolo, la traduzione di poesia. Tra le più recenti pubblicazioni: *Lo storytelling dei beni e luoghi della cultura: teoria e pratica* (con E. Ilardi) in S. Calabrese e G. Ragone (a cura di) *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale* (Liguori, Napoli 2016); *I cantieri della Memoria. Digital Heritage e istituzioni culturali* (con Ilardi E. e G. Ragone) (Liguori, Napoli 2012); *Momo. Il demone cinico tra mito, filosofia e letteratura* (Liguori, Napoli 2011); *Kafka e le metafore dei media* (a cura di) (Liguori, Napoli 2012); «Poi venne il tutto, vacuo e imprevedibile». Immaginari della catastrofe in G. Ragone (a cura di), *Lo spettacolo della fine. Le catastrofi ambientali nell'immaginario e nei media* (Guerini e associati, Roma 2012).

Giovanni Ragone è professore alla Sapienza Università di Roma dove ha fondato il DigiLab, centro di ricerca sulle tecnologie digitali per la cultura. È autore di contributi sui media e gli immaginari, la letteratura e le arti, l'educazione, l'editoria, la pubblicità, il digital heritage e i beni culturali. Tra le più recenti pubblicazioni: *Storytelling, immaginari, heritage* in S. Calabrese e G. Ragone (a cura di) *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale* (Liguori, Napoli 2016); *Radici della sociologia dell'immaginario*, *Mediascapes Journal*, 4, 2015; *Analogie Volume 3. Il medium pubblicità* (Liguori, Napoli 2015); *Per una mediologia della letteratura. McLuhan e gli immaginari. Between*, 2014; *I cantieri della memoria. Digital Heritage e istituzioni culturali* (con D. Capaldi e E. Ilardi) (Liguori, Napoli 2011); *Introduzione alla sociologia della letteratura* (Liguori, Napoli 2000). *Un secolo di libri. Storia dell'editoria in Italia dall'Unità al postmoderno*, (Einaudi, Torino 1999).

Bibliografia

Bognolo, A. (1997). *La finzione rinnovata. Meraviglioso, corte e avventura nel romanzo cavalleresco del primo Cinquecento spagnolo*. Pisa: ETS.

- Capaldi, D., e Ragone, G. (2001). *La novella barocca: un percorso europeo*. In AA. VV. *La novella del Seicento*. Napoli: Liguori.
- Colesanti, G., e Giordano, M. (2014). *Submerged Literature in Ancient Greek Culture*. Berlin: De Gruyter.
- Delcorno Branca, D. (1998). *Tristano e Lancillotto In Italia. Studi di letteratura arturiana*. Ravenna: Longo.
- Damasio, A. (1995). *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*. Milano: Adelphi.
- Finke, L.A., & Scichtman, Martin B. (2004). *King Arthur and the Myth of History*. Gainesville: University Press of Florida.
- Girard, R. (1961). *Mensonge romantique et verite romanesque*. Paris: Grasset; trad. it (2000) *Menzogna romantica e verità romanzesca*. Milano: Bompiani.
- Girard, R. (2011). *Géométries du désir*. Paris: L'Herne; trad.it. (2012), *Geometrie del desiderio*. Milano: Raffaello Cortina.
- Le Goff, J. (1986). *L'imaginaire médiéval*. Paris: Gallimard; trad. it. (2011), *L'immaginario medievale*. Roma-Bari: Laterza.
- McLuhan, M. (1962). *Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press; trad. it. (1976), *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*. Roma: Armando.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Berkeley: Gingko Press; trad. it. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Piga, E. (2014). Mediamorfosi del romanzo popolare: dal feuilleton al serial tv. *Between*, vol. 4, n. 8. Preso da: <http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1374/1707>
- Ragone, G., e Capaldi D. (2009). *Un gigante sotto inchiesta: il Morgante del Pulci*. In G. Ragone (a cura di), *Classici dietro le quinte. Storie di libri e di editori italiani, da Dante a Pasolini*. Roma-Bari: Laterza.
- Ragone, G., e Di Pietro, F. (2009). *Cavalieri sotto torchio: l'Innamorato e il Furioso*. In G. Ragone (a cura di), *Classici dietro le quinte. Storie di libri e di editori italiani, da Dante a Pasolini*. Roma-Bari: Laterza.
- Ragone, G. (2004). *Metafore della comunicazione*. In A. Abruzzese e I. Pezzini (a cura di), *Dal romanzo alle reti* (pp. 203-215). Torino: Testo&Immagine,
- Ragone, G. (2012). *Marshall McLuhan, La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico. La mente e il vortice*. In M. Pireddu e M. Serra (a cura di), *Mediologia. Una disciplina attraverso i suoi classici*. Napoli: Liguori.
- Ragone, G. (2014a). *Memorie*. In *I grandi temi del secolo*, direzione scientifica di Alberto Abruzzese, appendice al *Grande Dizionario Enciclopedico* (pp. 401-415). Torino: Utet,
- Ragone, G. (2014b). Per una mediologia della letteratura. McLuhan e gli immaginari. *Between* vol.4, n. 8. Preso da <http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1304>
- Ragone, G. (2015). Radici della sociologia dell'immaginario. *Mediascapes Journal*, 4, pp. 63-75. Preso da <http://www.mediascapesjournal.it>.
- Villoresi, M. (2000). *La letteratura cavalleresca*. Roma: Carocci.
- Villoresi, M. (2005). *La fabbrica dei cavalieri. Cantari, poemi, romanzi in prosa fra medioevo e rinascimento*. Roma: Salerno.
- Watt, I. (1957). *The Rise of the Novel: Studies in Defoe, Richardson and Fielding*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press; trad. it. (2002), *Le origini del romanzo borghese*. Milano: Bompiani.

Note

¹ Le definizioni qui riassunte si riferiscono naturalmente a un nucleo teorico comune alle tradizioni della mediologia (in particolare McLuhan, Abruzzese, De Kerckhove), della sociologia e antropologia dell'immaginario (varie scuole con basi primo-novecentesche in Durkheim, Mauss, Benjamin), e della semiotica della cultura (Lotman): Ragone 2012, 2014a, 2014b, 2015.

² Una bibliografia soddisfacente su questi argomenti occuperebbe un volume. Segnaliamo in particolare Villoresi, 2000 e 2005, Delcorno Branca, 1998.

³ M. de Cervantes, *L'ingegnoso hidalgo Don Chisciotte della Mancia, parte seconda*, Milano: Garzanti, 1974, p.669 (ed. or. 1615).