

## INTRODUZIONE

### MONDI POSSIBILI E OGGETTI SERIALI

Ogni serie televisiva dà vita a un mondo. Certo, si tratta di una qualità comune alla grande letteratura, al teatro, al cinema. Ma nei telefilm questa capacità di costruire mondi si trova, per così dire, amplificata: lo svolgersi del racconto lungo un consistente numero di episodi costringe a riproporre in modo sempre nuovo un insieme costante di elementi (l'ambientazione, i personaggi, le marche stilistiche), che da un lato diventano via via più dettagliati, e dall'altro si moltiplicano incessantemente.

Umberto Eco indica le narrazioni come «mondi possibili» e definisce quelle di culto come «mondi ammobiliati»: ambienti popolati non soltanto dai personaggi principali ma riempiti da figure di sfondo, da accessori animati e inanimati, da dettagli forse minori ma essenziali per rendere la narrazione verosimile e coinvolgente, o per comunicare tracce di senso. Allargando un po' l'idea, la serialità americana contemporanea costruisce mondi che vengono identificati grazie a elementi riconoscibili (sigla, tono del racconto, strutture narrative ricorrenti, genere), a omogeneità formali (fotografia, grana dell'immagine, montaggio), a tratti che non variano e fanno da collante tra le puntate, tra le diverse stagioni e con gli eventuali *spin-off*.

Nella seconda *Golden Age*, iniziata a seguito dei processi di ristrutturazione del sistema televisivo e mediale e alle evoluzioni (e contaminazioni) linguistiche partite fra gli anni Ottanta e Novanta, il telefilm trova nuovi modi di 'ammobiliare' il proprio mondo possibile. La serialità diventa di culto: un culto che però esce dalla marginalità delle nicchie e diventa diffuso, liquido, sempre più vicino e previsto dal *mainstream*. Contemporaneamente, il fenomeno della convergenza mediale – quel processo in divenire che avvicina fra loro più media, li rende protagonisti di una circolazione di testi e immaginari e trasforma gli spettatori in partner (potenzialmente) interattivi – trasforma radicalmente la 'testualità' del telefilm, la rende 'estesa', o meglio distesa fra televisione, internet, videogiochi, cinema...

Ecco dunque mutare anche i mondi possibili creati dalla serialità televisiva. Se *Twin Peaks* fa conoscere agli italiani il caffè americano e la torta di ciliegie ed entra così nel loro mondo reale, le serie degli anni successivi non si limitano, semplicemente, a creare un mondo, ma lo espandono fino a contaminare altri, differenti, mondi possibili: la storia – e, ancor più, l'ambiente – esplose attraverso differenti media (secondo quel fenomeno che Henry Jenkins chiama *transmedia storytelling*); citazioni, parodie e riferimenti creano una rete di conoscenze 'seriali' comuni.

Le città, le case, le stanze, il corpo degli spettatori sono invasi dalle serie: magliette e altro *merchandising*, affissioni e spot pubblicitari, attività di *fandom* on e offline. Il telefilm aiuta il fan a definire la propria identità, diventa argomento di discorso condiviso. Il 'mobilito' della serie televisiva può diventare parte dell'arredamento (e dell'ab-

bigliamento) dello spettatore: il *desktop* del pc, il *poster* nella stanza, l'oggetto comprato perché pubblicizzato (col *product placement*) nella propria serie preferita.

In sintesi, lo spettatore istituisce collegamenti e relazioni tra prodotti, segue le 'briciole di pane' che i produttori spargono per lui sugli altri media (in primo luogo il web), popola il suo ambiente – virtuale e reale – di 'oggetti seriali', si appropria del mondo possibile della serie, eventualmente lo ricostruisce secondo obiettivi non previsti in origine.

Ecco, in estrema sintesi, gli elementi in gioco di questo numero monografico di «Comunicazioni sociali», che vuole indagare la serialità contemporanea mettendo in evidenza come sia mutata la sua attività di *world-building*. In tutti i saggi che leggerete in queste pagine troverete alcuni soggetti ricorrenti: da un lato, il variegato universo della produzione industriale di televisione, fatto da creatori/produttori, scrittori e registi ma anche – in un contesto fortemente convergente – sceneggiatori cinematografici, sviluppatori di videogiochi, 'mediatori' di vario genere (adattatori, traduttori ecc.). Dall'altro lato, l'altrettanto caleidoscopico terreno del consumo, nel quale le figure del semplice spettatore distratto e del fan, avido collezionista di qualunque pezzo del *franchise* seriale, confondono sempre più le loro fisionomie. Al centro, resta come imprescindibile terreno d'analisi il *testo*. Ciascuno dei saggi che seguiranno si confronta con specifiche *case history* seriali, provando a individuare, a partire dai fluttuanti e instabili confini del testo esteso (che comprende ormai non solo il *drama* o la *comedy on air* sul piccolo schermo, ma anche le testualità 'secondarie' realizzate dalla produzione, come *mobisodes* e *webisodes*, e quelle 'terziarie' prodotte dai fan), come in esso si incrocino le strategie dell'industria e le tattiche di consumo degli spettatori. Per ciascuna *case history* si è scelto un punto d'osservazione privilegiato: ovvero il modo in cui il telefilm costruisce un proprio mondo possibile, una *diegesi*.

Il primo saggio, *Variazioni di mondo* di M. Scaglioni, analizza in maniera trasversale al *corpus* della serialità televisiva contemporanea (da *Buffy* a *Lost*) una particolare modalità di costruzione di mondo: se le serie, per definizione, hanno bisogno di fissare le caratteristiche di fondo del proprio universo, perché lo spettatore le possa riconoscere e vi possa ritornare a ogni nuovo episodio, quelle contemporanee fanno della *variazione* un proprio principio ricorrente. Variando, in maniera più o meno radicale, la *diegesi* condivisa con lo spettatore, la serialità contemporanea istaura particolari giochi di riflessione su se stessa e di interazione con il proprio pubblico. Il saggio prova a contestualizzare storicamente questo fenomeno (ric conducendolo a precedenti 'variazioni' come il *clip show*) e proponendo una classificazione di questi «esercizi di stile» tipici delle serie serializzate contemporanee.

Seguono due saggi che analizzano come il mondo possibile di una serie possa essere adattato e tradotto in contesti culturali differenti da quelli d'origine. *Restaurare i mondi seriali* di C. Penati analizza la particolare pratica produttiva del *reversioning*, ovvero la realizzazione *ex novo* di un prodotto di finzione a partire da un *format* prodotto in un altro contesto culturale: il caso preso in considerazione è il *reversioning* della telenovela colombiana *Yo soy Betty, la fea* nel *dramedy* statunitense *Ugly Betty*. Gli slittamenti nella costruzione del mondo possibile, dall'ambientazione agli oggetti, rivelano quelle che sono le pratiche di ri-adattamento di un prodotto mediale da un contesto culturale all'altro. In *Lost in Translation, e oltre* L. Barra prende invece in considerazione un problema centrale nell'attuale industria televisiva: se il prodotto non è più un testo concluso, ma esteso (su più testi e più media), il suo adattamento per un differente contesto culturale risulterà ancora più problematico. Come 'tradurre' un intero mondo ammobiliato – fatto, quanto meno, di testualità primaria e secondaria – per un

altro pubblico? Il caso di *Lost*, analizzato nel saggio, è del tutto emblematico: nel passaggio dagli Usa all'Italia (passaggio spaziale, ma anche, per così dire, temporale), il mondo esteso della serie subisce delle trasformazioni e, per lo più, delle 'diminuzioni', che spesso lasciano agli spettatori-fan il compito di colmare qualche vuoto.

Seguono tre saggi accomunati dall'attenzione a come il mondo possibile della serie sia costruito attraverso il ricorso agli oggetti, a immaginari ricorrenti, a meccanismi di genere. *Cose* di F. Guarnaccia esplora la capacità di un testo denso e raffinato come *Mad Men* di evocare, più che mostrare, un mondo remoto, insieme sprofondato nel passato ma, al contempo, capace di interrogare il presente, in una complessa dialettica fra noto e sconosciuto, familiare e non familiare, campo e fuori campo. Sono gli oggetti, meticolosamente ricostruiti da Matthew Weiner e dalla *set designer* Amy Wells, a funzionare da catalizzatori di senso, in un gioco complesso di suggerimenti fra l'autore e il suo pubblico. In «...*And They Have a Plan*», A. Fornasiero ragiona su come il progetto di costruzione di un mondo possibile canonico interamente previsto dalla produzione nel suo *story arc* rappresenti una tappa d'evoluzione importante della serialità contemporanea, ma anche su come questo si sia scontrato con difficoltà produttive e incomprensioni spettatoriali: il caso della serie fantascientifica *Battlestar Galactica* è interessante sia per il suo successo (negli Usa), sia, altresì, per la conclusiva impossibilità di tener fede integralmente al 'piano' previsto in origine. Infine, in *Da Beverly Hills a 90210*, E. Palin va alla ricerca di ricorrenze e di variazioni nel modo in cui un genere relativamente recente quale il teen drama costruisce i propri mondi possibili, ipotizzando un'evoluzione che da universi integralmente adolescenziali (*Beverly Hills*) conduce a mondi che provano a integrare memorie generazionalmente diverse (90210).

L'ultima parte della rivista, infine, contiene due saggi che affrontano più direttamente la relazione fra mondi possibili estesi, da un lato, e i media che sono terreno di questa estensione. In *Trust No 1*, R. Moccagatta ripercorre i passaggi che hanno condotto dal primo adattamento cinematografico di una serie di culto come *X-Files*, avvenuto in una fase di piena popolarità del *franchise* creato da Chris Carter, alla sua seconda, più recente traduzione per il grande schermo: il saggio mette in luce come i mondi possibili costruiti dai due film siano alquanto lontani e come questa lontananza si spieghi nella relazione degli adattamenti con la serie d'origine, e, in particolare, con il suo ciclo di vita. Infine, in *Questioni di canone*, M. Tarantino e S. Tosoni illustrano, in una prospettiva in primo luogo storica, come siano mutati i rapporti fra i mondi possibili delle serie e quelli creati dai videogiochi correlati ai *franchise* televisivi. Nelle serie contemporanee la *problematizzazione del canone* (quel pezzo di mondo coerente considerato ufficialmente appartenente alla mitologia del prodotto) si fa complessa: accanto a forme di *canonicità integrale* (inaugurate da *Matrix*) appaiono fenomeni di *canonizzazione dinamica* (è il caso di *Lost*, e del suo videogame *Via Domus*), in cui solo il ricorso all'esperta voce degli autori dirime le questioni su quali siano i confini dell'isola misteriosa...

Buon viaggio, attraverso i mondi dell'immaginario seriale contemporaneo.

*Aldo Grasso e Massimo Scaglioni*