

FRANCESCO PILUSO

## APOCALISSE MEDIALE

*La saturazione dei flussi nella nuova serialità televisiva*

**ABSTRACT:** The contemporary media landscape is marked by different phenomena and rapid changes that re-shape its possible fruition models: the expansion of narrative ecosystems, the complexity of serial mechanisms and the content modulation on several platforms and devices require a high level of cooperation from the spectator – continuously being asked and trained to rebuild, complete and contemplate the media universe. In this context, interactions between a medium and a spectator usually result in the reflective aestheticization of the same serial mechanism that characterises these narrative ecosystems and contributes to making these products targets of fetish worship by spectators. This issue becomes complicated if we consider the increasing overlapping between everyday life and the media, in which media contents and consumptions tend more and more to determine values and temporality of everyday life. Within the analysis of “Bandersnatch” – showing in a complex way the possible dystopian drifts of our (post)media condition – the aim of this essay is to highlight the consequences of *the expansion of narrative universes*: it does not result in a fragmentation or leak of elements, but rather in their convergence towards an increase of self-reference and resilience of the whole media universe. The spectator turns out to be absorbed in this integrated environment (from the product to its consumption) being not a dynamic subject anymore, but an object mirroring himself in his own daily and fetish relationship with the media. The flow of images and contents appears to be saturated as soon as the media universe expansion constitutes, covers and integrates most of the entire culture and everyday experience.

**KEYWORDS:** Media Flows, Globalization, Series, Fetish, Apocalypse.

### Introduzione

La diffusione e dispersione di prodotti mediali su scala mondiale è un processo che caratterizza ormai da tempo la nostra cultura globalizzata, e attraverso la quale si definisce una fitta rete di relazioni tra soggetti in diverse parti del pianeta. In molti casi, sono gli stessi prodotti, progettati per svilupparsi su piattaforme multiple e sganciati dalla rigidità di un palinsesto nazionale, a richiedere la formazione di una vasta audience convergente verso lo specifico universo narrato. Difatti, è sempre più frequente che la struttura testuale del contenuto rifletta e riproduca la più ampia struttura (trans)mediale del prodotto, all'interno del quale sono definite le modalità di diffusione e di consumo dello stesso. Tale riflessività e autoreferenzialità fa sì

che il legame con lo spettatore/utente rimanga una relazione feticizzata, funzionale alle stesse logiche testuali e mediali, piuttosto che una pratica concreta di apertura ed espansione verso l'audience. I processi di soggettivazione e socializzazione sono così assorbiti e annientati lungo lo stesso flusso mediale che doveva esserne motore di dinamismo. Ciò comporta la formazione di uno scenario mediale e culturale in fase di saturazione e stagnazione, caratterizzato da una paradossale autonomia rispetto alle pratiche dinamiche delle proprie audience.

Le distopie su media e tecnologie, proprio in quanto caratterizzate da un elevato grado di riflessività tra contenuto e forma di consumo, costituiscono un oggetto di studio paradigmatico per l'analisi dei meccanismi costitutivi dell'attuale ecosistema mediale e, più ampiamente, del panorama culturale. La proiezione in un futuro (post)apocalittico e la spettacolarizzazione a livello di contenuto delle problematiche relative a media e tecnologie mistifica l'attivazione di queste problematiche nello stesso momento in cui si sta consumando quello specifico prodotto tecnologico, e potenzialmente (o già attualmente) distopico. In tal modo, le distopie sui media contribuiscono ad un'integrazione dello spettatore all'interno di un ecosistema mediale altamente estetizzato e solo apparentemente esorcizzato da una sua critica. Vi è di più: nel caso dell'episodio "Bandersnatch", nelle serie distopica *Black Mirror*, la celebrazione dell'esperienza soggettiva dello spettatore/utente nella produzione del testo mistifica l'astrazione oggettivata della stessa esperienza (e della stessa soggettività) in quanto puro riflesso di una forma di consumo. L'attività dello spettatore risulta strumentale alla riproduzione del testo e dell'intero scenario mediale e distopico, attraverso il quale non solo il singolo prodotto, ma gli stessi flussi e scambi tra spettatori e utenti si strutturano e cristallizzano.

### La forma del culto: feticismo della serie

Per indagare il successo mondiale (e i processi di costruzione di una così ampia audience) di alcune delle serie televisive contemporanee è necessario risalire alle radici dello sviluppo del fenomeno della serialità. Al di là del principio di efficienza e razionalizzazione economica costitutivo del prodotto seriale, è il tipo di strutturazione formale ciò che ne stimola il culto da parte degli spettatori. Come afferma Grignaffini (1983: 47), "il serial televisivo [...] utilizza questo principio e il suo inevitabile corollario in un certo senso allo stato puro, arrivando a trasformarlo da principio produttivo in principio formale". Sulla stessa linea, Casetti, nell'introduzione alla celebre raccolta *L'immagine al plurale* (1984), afferma che la ripetizione e la serialità "non cercano di enumerare degli oggetti, ma puntano a descrivere dei funzionamenti. Esse cioè non mettono in luce quello che 'per sua natura' si

presta alla replica ... non si fanno insomma carico della 'qualità' delle cose, ma delle 'procedure' in base a cui queste cose si mostrano per quello che sono" (10-11). Lo stesso autore individua nella serializzazione non solo "il realizzarsi di un vecchio destino" (8) della produzione mediale - contingente alla specifica "qualità" del medium filmico e televisivo -, ma una condizione insita in ogni ambito della cultura - necessaria a qualsiasi dispositivo socio-culturale, dalla narrazione al rito. Questo passaggio fa da eco ad alcune riflessioni di Raymond Williams (1975), che afferma come la dinamica del "flusso", apparentemente specifica del medium televisivo, si pone in realtà a compimento di una più ampia logica della cultura dei consumi che caratterizza la vita quotidiana e le relazioni sociali. Ancora precedente è il lavoro di Baudrillard (1974), il quale individua nelle forme di comunicazione di massa e nel loro modello operativo una razionalizzazione di un principio che regola ogni tipo di codice e pratica sociale come catena e scambio di differenze reciproche: "Ciò che viene comunicato attraverso i media non è quanto trasmesso dalla stampa, dalla televisione, dalla radio, ma quanto è ristrutturato dalla forma/segno, articolato in modelli, retto da un codice" (Baudrillard 1974, 189).

Sebbene, o meglio, proprio perché l'intento è quello di generalizzare questo principio, è utile tornare al nostro oggetto di analisi e far emergere come l'astrazione dalla specificità del singolo elemento si esplicita nelle serie televisive. In questo campo, il valore ultimo di un elemento (l'episodio) non è mai positivo (di per sé), ma sempre differenziale rispetto agli altri elementi del codice (la serie) entro il quale esso si significa. In questo rapporto metonimico, ciò che emerge è la continua concatenazione tra il linguaggio della serie e le proprie differenze, le proprie variabili. A tale proposito, Umberto Eco (1985) ribadisce la necessità di applicare alle serie questo criterio formale di analisi e di iniziare a concepire uno spettatore capace di fruire di tali prodotti in questo modo, "solo a questo patto il seriale non è più parente povero dell'arte, ma la forma d'arte che soddisfa la nuova sensibilità estetica" (133). Stiamo parlando di ciò che Omar Calabrese (1987) ha definito come "estetica neobarocca", incentrata sul fascino della ripetizione e sul riconoscimento di uno schema astratto che si riproduce attraverso le proprie variabili. Secondo Eco (1985), lo spettatore crede di godere della novità e delle variazioni della storia mentre di fatto è gratificato dal ricorrere di uno schema narrativo costante. La serie infatti premia le capacità previsionali dello spettatore, solitamente attribuite all'astuzia soggettiva, senza rivelare quanto la strategia interpretativa vincente sia una componente della struttura oggettiva dello schema. Al contempo la serie costruisce un'altra strategia interpretativa per uno spettatore più arguto. Quest'ultimo gode non tanto per il ritorno dell'identico (che il lettore ingenuo credeva diverso), ma per il modo in cui l'identico di base viene continuamente fatto apparire come diverso e per il riconoscimento di questo esercizio di stile (Eco 1985, 141).

Il piacere del testo così consiste nel ricondurre continuamente la variabile allo schema, ovvero allo specifico codice che ne permette il riconoscimento in quanto elemento di quello stesso schema. L'audience è difatti portata "sia a cogliere tratti distintivi, sia a sintetizzare dei tratti comuni" (Casetti 1984b, 29). Nel riconoscimento del valore relazionale del singolo elemento, si riflette la costruzione e il riconoscimento del valore relazionale dello stesso spettatore: la capacità di inquadrare e ricomporre il meccanismo seriale infatti sancisce l'identità sociale dello spettatore in quanto parte di un tutto, elemento di una collettività, con la quale si condivide la conoscenza di uno specifico linguaggio, di un determinato codice. È dunque un desiderio di socialità, di riconoscimento reciproco attraverso lo scambio e la condivisione di conoscenza, ciò che motiva il culto verso la serie. Come afferma Baudrillard, "non è mai il feticismo dell'oggetto a sostenere lo scambio nel suo principio, ma il principio dello scambio che sostiene il valore feticizzato dell'oggetto" (Baudrillard 1974, 120).

### Serialità su più piani

Oggi giorno, il rapporto tra variazione e schema non si limita alla relazione tra singolo episodio e intera serie, ma mette in gioco altri elementi e piani. Il testo televisivo è sempre stato concepito come un prodotto discreto, il cui consumo si esauriva nell'intervallo spazio-temporale della sua messa in onda. Ora invece diventa un universo poliedrico, complesso, che vive di innumerevoli estensioni e temporalità, al di là dei suoi stessi confini e sempre più aperto e riflesso sulle pratiche di consumo produttivo da parte degli spettatori/utenti. Sono diversi i modelli che si sono susseguiti nel tempo al fine di leggere questo processo dei contenuti televisivi, o più ampiamente mediali: dal *transmedia storytelling* (Jenkins 2007) al "testo espanso" (Carini 2009), dall'idea di *brand* (cfr. Barra, Penati e Scaglioni 2010) sino all'"ecosistema narrativo" (Innocenti e Pescatore, 2008, 2011; Pescatore 2018). Ciascuno di questi, seppure con diverse sfaccettature, volto a spostare l'attenzione dalle tradizionali forme testuali al creazione di high-concept disincarnati, scalabili, ossia adattabili rispetto al terminale di fruizione, alla tipologia della fruizione e al tipo di fruitore. In altre parole, il contenuto non può prescindere dai molteplici aspetti della sua circolazione, e deve tenere assieme l'aspetto narrativo e testuale con le varieguate forme di ricezione e consumo. Come sottolinea Barra, "l'estetica è così sempre 'funzionale', mai libera e slegata dai suoi contesti" (Barra 2017, 578). Così, l'episodio non rimanda esclusivamente al suo successivo all'interno della serie narrativa, ma a una *serie* di piattaforme mediali e soprattutto pratiche di produzione e consumo serializzato dello stesso episodio e di altri contenuti relativi. Ciò fa sì che si passi da una prospettiva sulla serialità come struttura astratta alla

serialità come *pratica*: connessioni strutturali tra strategie di produzione, distribuzione, consumo, che si atualizzano attraverso i testi, le loro estensioni e circolazioni mediatiche e più ampiamente culturali (cfr. Scaglioni 2016; Barra 2017). Difatti, siamo di fronte ad una trasformazione dello scenario mediale che Jenkins (2007) ha definito in termini di “convergenza culturale”, piuttosto che strettamente tecnologica, in cui sì il contenuto seriale si adatta ed espande lungo molteplici piattaforme, ma dove le stesse piattaforme mediali “si sovrappongono, si mescolano, si combinano, si piegano con maggiore flessibilità agli usi che decidiamo di farne, ai nostri tempi e ai nostri spazi” (Grasso e Scaglioni 2010, 11).

Tuttavia, l’affermazione di questo paradigma porta con sé delle ambivalenze e ci induce ad avanzare alcune ipotesi sulla serialità e sulla sua estetica. Come sottolinea Carini (2009), oggi è sempre più difficile distinguere tra *overflow* culturale e *overflow* mediatico, specialmente quando “sono produttori ad avere in mano il controllo del flusso, che converge e diverge attraverso le piattaforme. Si tratta quindi di un’interattività strutturata” (6). Sulla stessa linea, Tralli (2018) ricorda la necessità di riportare gli studi sull’audience a focalizzarsi sulle strutture produttive e mediatiche in uno scenario più integrato. Leggermente più pessimista è la visione di Abercrombie e Longhurst (1998), i quali mettono in evidenza come, in questa indistinzione tra convergenza mediatica e culturale, qualsiasi forma di resistenza e risignificazione del contenuto mediatico sia integrata e predisposta già a monte. A tale proposito, Hodge e Lally (2006) rilevano la configurazione frattale dei sistemi mediali, secondo cui ogni parte è organizzata con gli stessi principi e criteri del tutto. In questo modo, il cosiddetto high-core concept, nucleo di base per la costituzione del mondo narrativo, accresce la sua compattezza proprio in funzione della sua modularità, della *spreadability* (Jenkins, Ford e Green 2013). Lo stesso Jenkins sottolinea come: “l’espansione del brand si basa dunque sull’interesse del pubblico verso particolari contenuti per spingerlo a entrare ripetutamente in contatto con un marchio che vi è associato” (Jenkins 2007a, 52). La nozione di ecosistema narrativo (Innocenti, Pescatore 2008, 2011) si spinge ancora oltre. Essa non si limita a leggere l’attuale scenario mediatico come una rete di connessioni prestabilite tra media, ma apre al concetto euristico di “ambiente”, in modo da sottolineare ulteriormente la dialettica tra estensione dell’universo narrativo e cattura/immersione dell’audience al suo interno attraverso le pratiche quotidiane di consumo:

Gli ecosistemi non si fondano sulla consequenzialità logica e temporale, quanto sulla produzione di ambienti modulari e abitabili per i personaggi e gli utenti [...] Forme di narrazione fortemente immersive e partecipative cercano programmaticamente di esplorare la possibilità di coinvolgere quanti più utenti possibili per quanto più tempo possibile, integrando esperienze di fruizione in passato ritenute diverse tra loro. (De Pascalis, Pescatore 2018, 21)

Ricapitolando, oggi, l'estetica e il piacere della serialità non riguardano più la fascinazione di fronte ad una logica astratta variazione/schema, ma comprendono la stessa materialità del contesto/ambiente culturale e mediale entro il quale la logica seriale si sviluppa e si consuma. In questo modo, contrariamente alla prospettiva tecnologica di McLuhan, è proprio il situare l'analisi dei media all'interno del contesto e dell'ambiente sociale e culturale del loro consumo ad avvalorare la sua tesi: "the medium is the message", e non solo in quanto logica astratta della serie, del codice, del flusso più generalmente culturale, ma proprio in quanto è il medium, nella sua materialità, a creare questo ambiente immersivo, a dettare questa codificazione e strutturazione seriale del testo, delle sue pratiche di consumo e, più in generale della cultura. Ciò che si vuole ipotizzare in questa sede è come l'espansione e apertura verso il contesto culturale e le pratiche di consumo spesso si riduca all'interno degli stessi confini del contesto mediale – in altre parole, come il focus del fenomeno della convergenza culturale vada rispostato dalle pratiche dell'audience al rapporto riflessivo tra testualità e media lungo il quale queste pratiche sono previste, ambientate, confinate, e (nuovamente) appiattite. Cerchiamo di chiarire e sviluppare tale tesi a partire dall'analisi di come l'estetica tipica della convergenza si struttura in maniera riflessiva e immanente al contesto mediale di produzione e consumo.

### Riflessività seriale e mediale

La *social TV* (cfr. Barra e Scaglioni 2014) è un fenomeno che caratterizza un numero crescente di prodotti televisivi. Tali programmi *social* fanno esplicito riferimento alle loro stesse possibili modalità di consumo e interazione su altre piattaforme (momenti social e digitali, *live tweet*, *live comments*, *social top 5*, *(fake) hashtags*, ecc.) in modo da focalizzare su se stessi lo spettro di possibilità e attività dell'audience. Al di là delle ragioni economiche che determinano il passaggio dalla costruzione di un contenuto discreto a quella di un prodotto espanso/espandibile in termini di brand, ciò che è importante sottolineare è che tale brand, più che frutto di apertura verso il pubblico e i suoi contenuti, risulta risolversi in una forma di auto-consumo, in una catena chiusa di passaggi da un medium all'altro.

Nel caso delle serie televisive, la riflessività mediale è meno esplicita, opacizzata dalla presenza di mondo narrativo ammobiliato, iperdiegetico (Hills 2002), apparentemente altro e trascendente rispetto alla realtà dell'audience al di qua degli schermi. Tuttavia, anche in questo caso, si può registrare la stessa dinamica riflessiva tra contenuto e forma di consumo. Questa ricchezza discorsiva, che sembra in qualche modo astrarsi dallo

scheletro del meccanismo seriale, ne è invece al contempo riflesso e motore di formazione. Difatti, questi mondi non sono mai dati una volta per tutte, ma sono in continuo mutamento ed espansione tramite la cosiddetto processo/pratica di *world building* (cfr. Grasso e Scaglioni 2009). Essi si estendono nel tempo di visione, attraverso il consumo seriale da parte dell'audience, e nello spazio, oltre i confini televisivi, attraverso le produzioni di contenuti paratestuali da parte degli stessi spettatori/user.

Il caso delle variazioni di mondo, analizzato da Scaglioni (2009), è indicativo di questa processualità, nonché utile a mettere in evidenza come la questione dell'iperdiegisi sia strettamente collegata al meccanismo della serialità e con la sua estetica partecipativa. L'autore interpreta le variazioni di mondo, fenomeno sempre più ricorrente in alcuni episodi "speciali" di un numero crescente di serie, come "esercizi di stile seriale" (35). Difatti, il valore di queste variazioni non è mai limitato all'episodio specifico, ma richiama con sé l'intera serie. Prima di tutto, perché la variazione non può che essere in relazione rispetto al continuum della serie, ma anche perché instaura e rende esplicito il gioco di relazioni e scambi tra il prodotto e l'audience che si sviluppa solo attraverso la visione prolungata, estesa, appunto serializzata, del contenuto narrativo. La variazione di mondo non solo costruisce e stimola quel Lettore Modello critico di cui si era parlato in precedenza:

La variazione non può più semplicemente essere considerata come un epifenomeno frutto della natura industriale della produzione; ma, al contrario, mira ad addensare il rapporto fra l'autore implicito e un particolare lettore modello 'critico', ovvero uno spettatore che ha piena dimestichezza ... con le caratteristiche strutturali della serie. (Scaglioni 2009, 36)

Ma, più contestualmente, riflette anche quell'audience attiva e partecipativa caratteristica della serialità contemporanea, abituata essa stessa ad operare variazioni di mondo (*as if stories*) attraverso la produzione di contenuti paratestuali, su altre piattaforme: "Attraverso le variazioni di mondo, la produzione compie un'operazione analoga: gioca (spesso ironicamente) a modificare alcune condizioni di quel mondo che si ritiene condiviso con gli spettatori, proponendo loro di 'stare al gioco'" (*ivi*, 37). Più che in maniera analoga, questa operazione si gioca sullo stesso piano della serialità complessa, in quanto riporta e fa riflettere nella variazione di mondo la totalità della struttura seriale, che comprende e predispone le stesse pratiche attive dei fan.

Oltre ai mandati, la stessa narrativa delle serie televisive contemporanee risulta altrettanto fitta e in continuo mutamento ed espansione: trama *multistrand* (Jenkins, Ford e Green 2013), "iperserialità" e "serie serializzate" (Carini 2009), *endlessly deferred narrative* (Hills 2002), sono tutti elementi che contribuiscono a fare della complessità il paradigma della nuova serialità televisiva (Mittell 2015). Tale complessità richiede "l'iperfidelizzazione" (Eco

1994) e un alto livello di collaborazione da parte dello spettatore, chiamato e continuamente educato a ricomporre, completare (Coco 2006, Demaria 2008, Dusi 2008) e contemplare non solo l'universo narrativo di riferimento, ma il suo stesso meccanismo di serializzazione mediale.

Le ragioni profonde di questo meccanismo di cattura possono essere ulteriormente chiarite analizzando il lavoro di Mittell (2008). L'autore mette in evidenza come catene di rimandi intra e intertestuali, non solo a livello narrativo, ma soprattutto a livello formale e mediale, stimolano l'attenzione dello spettatore verso il meccanismo seriale. Difatti, è proprio il gioco sulle forme della serialità, fatto di flashback e prolessi, stati onirici, *what if*, e visioni multiprospettiche (che riflettono la visione plurale e multiplattaforma) ad accrescere la complessità narrativa. L'audience è chiamata così ad una conoscenza sempre più approfondita della struttura della serie come requisito fondamentale per goderne il consumo: "questa riflessività operativa ci invita ad appassionarci alla realtà fittizia, apprezzandone al contempo la costruzione" (Mittell 2008, 124). Ciò che risulta interessante è proprio come lo spettatore venga in qualche modo educato al consumo della complessità. I programmi inducono un temporaneo disorientamento, sollecitando così l'esercizio e la continuità di visione al fine di una piena comprensione. Difatti, lo scopo delle serie complesse non è quello di far risolvere l'enigma anzitempo, ovvero di appagare le previsioni del lettore; al contrario, lo spettatore è catturato all'interno di un'ermeneutica perpetuata (cfr. Hills 2002), invitato ad esplorare i gradi di profondità del testo, la sua *drillability* (Mittell 2015), e stimolato ad acquisire progressivamente le competenze necessarie per seguire le strategie narrative e al contempo per rimanerne continuamente sorpreso. Questa è l'estetica ludica dell'opera: "vogliamo godere dei risultati del meccanismo e insieme meravigliarci del suo funzionamento" (Mittell 2008, 129).

Simili conclusioni sono tratte dal lavoro di Nieddu (2018) che costruisce un parallelo tra l'estetica dell'*opera aperta* (Eco 1962) e quella nuova serialità. L'autrice nota come le nuove serie televisive richiedono che lo spettatore critico valuti le strategie messe in opera dal testo e lo rivisiti più volte per individuarle, riconoscerle riformularle. Tutto ciò non permette solo al testo di ampliarsi oltre i suoi stessi confini, ma anche allo spettatore di immergersi in esso – in qualche modo di esserne catturato. Difatti, il testo, seppure aperto, indirizza, orienta e per certi versi limita le interpretazioni del lettore: "l'artista, anziché subire l'apertura come dato di fatto inevitabile, la elegge a *programma produttivo*, ed anzi offre l'opera in modo da promuovere la massima apertura possibile" (Eco 1962, 37). Le molteplici possibilità interpretative sono previste generativamente dall'autore al momento della creazione dell'opera: "possibilità già razionalmente organizzate, orientate e dotate di esigenze organiche di sviluppo (*ivi*, 58).

Ciò che Mittell e Nieddu mettono in evidenza è quello spettro critico che va dal coinvolgimento attivo dello spettatore alla manipolazione di quest'ultimo, che risulta essere il campo di azione del meccanismo seriale e mediale. A tal proposito, l'interazione tra medium e spettatore spesso si risolve nell'estetizzazione riflessiva dello stesso meccanismo seriale e mediale che struttura questi ecosistemi narrativi e che contribuisce a fare di questi prodotti degli oggetti di culto feticistico (della serie) da parte dello spettatore. Ecco perché il fenomeno del cosiddetto *fandom diffuso*, o *mainstream* (cfr. Scaglioni 2006; Gray, Sandvoss, Harrington 2007) andrebbe riletto non in termini di una diffusione ed espansione delle pratiche attive dell'audience, ma più che altro come una strategia interna di lettura necessaria e prevista dallo stesso testo seriale per poterne godere appieno.

Anche laddove il culto e l'attività dei fan sembra attualizzarsi al di fuori dei confini del testo, tale espansione riflette ed è inscritta nelle stesse trame narrative del serie espansa. A tale proposito, Scolari (2009) inserisce le pratiche discorsive degli spettatori tra gli spazi mediatici che arricchiscono la transmedialità e dunque il campo di estensione dell'ecosistema narrativo. Boni (2018) rilegge la stessa relazione, sottolineando come sia l'oggetto transmediale a favorire lo sviluppo di discorsività nelle reti sociali. In ogni caso, ciò che viene messo in evidenza è la reciproca influenza tra la costituzione degli narrazioni transmediali e le pratiche di socialità e culto dello spettatore; un'influenza saldata dal fenomeno della convergenza mediatica, che si presenta come fattore di razionalizzazione e strutturazione della stessa convergenza culturale e sociale. Così, nel panorama della nuova serialità transmediale, la dialettica tra espansione/apertura verso l'audience e unità/chiusura del testo è spesso pendente e funzionale a quest'ultima categoria: "un processo attraverso il quale gli elementi integrali di un racconto sono dispersi sistematicamente su differenti canali di distribuzione con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento unificata e coordinata" (Jenkins 2007b; traduzione mia).

#### Casa, mondi ammobiliati e nuovi ambienti mediali

Lo sviluppo dei media e la crescente riflessività del loro meccanismo seriale hanno portato ad un addensarsi del rapporto tra rappresentazione e realtà, in relazione alla pervasività dello stesso medium televisivo nelle pratiche quotidiane delle audience. Ciò che si vuol sottolineare è come il contenuto mediale non sia più riflesso della realtà al di qua dello schermo, ma come, al contrario, siano le vite degli spettatori a essere scandite e codificate dai contenuti e dalle forme mediali, al punto limite di una completa sovrapposizione tra media e realtà quotidiana e sociale.

La resilienza e la capacità di integrazione dello scenario mediatico si gioca attorno l'aspetto della temporalità. Alla luce dell'ipertrofia tipica dell'elemento seriale, Casetti (1984) si domandava se la serialità prevedesse

una progressione, o si limitasse semplicemente ad uno slittamento dei posti, “se insomma possenga una temporalità o non conosca che spazializzazione” (10). A tale proposito, Eco (1985) notava che la saga - che si propone come rappresentazione del decorso storico degli eventi e mimesi del consumo del/in tempo reale - è caratterizzata piuttosto dalla ripetizione in forma storicizzata della stessa storia, che ne rivela di fatto il proprio aspetto astorico, atemporale, e la propria struttura seriale. Ciò che si (ri)produce è più che altro la ripetizione del quotidiano, sia dei personaggi che degli spettatori, attraverso la propria messa in onda giornaliera.

Il progressivo sovrapporsi della vita quotidiana al mondo della fiction avviene anche nel genere della soap opera. Come evidenzia Elsaesser (1994), la soap opera ricalca l’ambiente domestico di consumo dello stesso prodotto, così che la realtà quotidiana e casalinga viene incanalata all’interno del piccolo schermo e scandita dalla propria messa in onda: il flusso del reale viene astratto e ristrutturato attraverso il medium televisivo, attraverso “i codici di differenziazione già programmati nel suo stesso flusso” (Elsaesser 1985, 355). Questi esempi mettono in evidenza una crescente ambiguità del rapporto tra serialità televisiva e audience. Difatti non si tratta semplicemente di catturare lo spettatore all’interno del puro meccanismo seriale, di affascinarlo attraverso l’esercizio di stile della ripetizione, ma di richiamarlo alla propria quotidianità nel momento e nel contesto stesso in cui questa viene riprodotta: “le condizioni di visione del mezzo televisivo impongono di parlare di un rapporto interattivo tra spettatore e schermo, dettato più dalla vicinanza che dalla proiezione psichica, più dalla presenza ambientale che dall’identificazione” (*ivi*, 356). Così, il medium televisivo impone, accentra su di sé, e al contempo naturalizza la sua presenza nella quotidianità dello spettatore: “L’elemento percepito, non il narrato, della televisione perennemente accesa è parente stretto del nostro ascolto circostante” (Sorlin 1984, 58)

Seppur molte delle nuove serie televisive esibiscono dei mondi complessi e alternativi rispetto a quelli domestici, e svariate temporalità di racconto e consumo che vanno oltre la riproduzione della quotidianità<sup>1</sup>, ciò che interessa ai fini del nostro discorso è la progressiva creazione di un ambiente televisivo e più ampiamente mediale capace di integrare l’universo narrativo la dimensione sensoriale e l’esperienza quotidiana dell’audience al di qua degli schermi. Anzi, maggiore è la complessità di questo universo, maggiore risulta essere la sua resilienza e capacità di integrare la realtà dello spettatore. Difatti, questa progressiva espansione dell’ambiente mediale non è più leggibile in termini di segmentazione, transmedialità e rimediazione (Bolter,

---

<sup>1</sup> Barra (2011) e Kelly (2011) hanno sottolineato come le “nuove” temporalità della televisione convergente non siano del tutto slegate dalle tradizionali logiche di palinsesto e flusso.

Grusin 1999) di prodotti e piattaforme discrete, ma in termini di vero e proprio ecosistema:

non si tratta più di progettare oggetti testuali puntuali di partenza da cui si irradiano altri oggetti, ma un universo complesso, policentrico eppure coerente ... entro il quale l'utente attiva in modo situato frammenti del sistema complessivo in funzione di orientamento e in base al punto di accesso e al contesto d'uso in cui si trova all'interno del sistema stesso. (Bisoni, Innocenti, Pescatore 2013, 16)

A tale proposito è interessante evidenziare come *la mediazione del medium*, la separazione dettata dallo schermo come superficie di riflessione, come *eterotopia* (cfr. Vaccino 2018), venga completamente dissolta all'interno dell'esperienza ambientale totalizzante e unificata – esplorabile ora tramite l'attivazione degli stessi contenuti, che ne costituiscono una moltitudine di *entry/touch points* (Askwith 2007; Mariniello 2010).

L'universo narrativo esiste a prescindere dagli episodi: è un oggetto virtuale, che non si dà finché non lo si esperisce, finché non lo si naviga ... questi elementi narrativi sono in grado di assolvere un'importante funzione di *place-making* poiché aiutano lo spettatore a ridurre il disorientamento e favoriscono l'ingresso, l'uscita e il ritorno del fruitore all'interno di universi narrativi complessi e stratificati su spazi diversi ... gli oggetti testuali, agendo da interfacce, modulano la relazione dell'utente con l'universo seriale, comportandosi come strumenti di design dell'esperienza narrativa. (Innocenti, Pescatore 2011, 138)

È dunque registrabile un'inversione (cfr. Pescatore 2011), se non una totale sovrapposizione, tra media e contenuti. Ciò che i contenuti mediano non è tanto un universo narrativo, ma più che altro la sua stessa esperienza attraverso i media. “il sapere narrativo non si dà più nella forma del racconto, bensì nella forma dell'ambiente percorribile, che offre all'utente non tanto delle storie, quanto piuttosto delle *user experience*” (Bisoni, Innocenti, Pescatore 2013, 23); “da un'esperienza testuale inserita in un'esperienza di flusso, siamo passati a un'esperienza ambientale” (Eugeni 2010, 193). In altre parole, gli ecosistemi narrativi non fanno altro che riflettere e riprodurre il passaggio da un medium all'altro che avviene in una forma sempre più naturalizzata, senza soluzione di continuità, in uno scenario ormai definito da Eugeni (2015) come “postmediale”. Per questi motivi, lo stesso Eugeni (2015) sottolinea come, più che di dissoluzione dei media, dovremmo parlare di una loro completa naturalizzazione e sovrapposizione all'esperienza quotidiana di consumo di contenuti culturali in generale. L'entrata nell'ecosistema consiste in una pratica immersiva che contamina la vita quotidiana: il flusso dei contenuti disperso su più media deve essere riaggregato dallo spettatore e ciò significa in parte estrarlo dal suo contesto di origine e portarlo nel mondo reale (cfr. Jenkins 2009).

L'affermarsi di questo nuovo modello porta con sé dei cambiamenti e altre ambivalenze nei processi di costruzione dell'audience e del suo culto. Concepire il consumo mediale secondo il modello *ing-the-thing* (Pine II e Gilmore 1999), da un lato stimola la partecipazione e l'esperienza soggettiva dello spettatore-utente oltre i confini prestabiliti del testo, dall'altro la oggettiva all'interno dell'ambiente mediale che si sviluppa ed estende proprio in funzione di questo processo esperienziale. A tale proposito, Rosati (2018) delinea tre caratteristiche/tendenze degli ecosistemi che favoriscono la sussunzione e la strumentalizzazione degli aspetti più "soggettivi" del consumo dell'utente all'interno dello stesso ecosistema: la resilienza, in termini di interrelazione tra i movimenti top-down e bottom-up; la correlazione, ovvero la capacità di un sistema di suggerire collegamenti tra le sue parti (es. il *berry-picking*); e la coerenza, che si esplica nella continuità di consumo. Ed è di riflesso a tali caratteristiche che si sviluppa il culto dei fan. Come sottolinea Scaglioni (2011) siamo di fronte a un "consumo che si caratterizza più per i suoi modi (un consumo appassionato, performativo, ludico, tendente al collezionismo) che per i suoi oggetti". In altre parole, il culto dell'audience è orientato non verso il prodotto discreto, ma verso l'intero ecosistema e, in maniera riflessiva, verso lo stesso processo di consumo-produttivo, a partire da cui e verso il quale l'ecosistema si sviluppa.

### Esorcizzare l'Apocalisse: Serie distopiche e il caso *Bandersnatch*

Si vuole concludere questo contributo con un'analisi delle serie TV distopiche, come punto di convergenza della tendenze della nuova serialità sinora delineate. Difatti, le distopie si presentano come prodotti peculiari quanto emblematici nel costruire e riprodurre l'esperienza soggettiva e quotidiana di consumo e produzione (multi)mediale, al contempo socializzandola e astraendola in un mondo narrativo altro.

In molte serie distopiche e più in generale fantascientifiche, è riscontrabile una riflessione tra struttura della narrazione e mondo di riferimento. Come sottolinea Basso Fossali (2008), il mondo costruito "perde coesione e coerenza; dei suoi frammenti si fa carico lo spettatore, a cui rimane il piacere *neobarocco* di perdersi e vagabondare nei labirinti del testo" (20). Di fronte la crisi del principio di causalità come logica del dispiegarsi degli eventi, sostituito da una struttura reticolare di connessioni, lo spettatore è portato a instaurare e mettere in gioco dei sistemi di probabilità, in modo da ottenere un nuovo frammento di informazione. Così, la strategia interpretativa dello spettatore non opera una risoluzione del/dal testo, ma "diventa la sorgente di una nuova catena comunicativa e quindi fonte di informazione possibile" (Eco 1962, 126) – catena che si dispiega attraverso quei meccanismi di *endlessly*

*deferred narrative, drillability*, e speculazione infinita sul testo che abbiamo visto in precedenza.

Come sottolinea Nieddu (2018), questi meccanismi di espansione e immersione tipici degli ecosistemi non sono solo frutto di una negoziazione tra testo e singolo lettore, ma processo condiviso collettivamente: “il fruitore, non condizionato da un centro assoluto, costituisce il suo sistema di relazioni facendolo emergere da un continuo in cui non esistono punti privilegiati, ma tutte le prospettive sono egualmente valide e ricche di possibilità” (Eco 1962, 57). Da qui ne deriva che ogni interpretazione del testo non possa in alcun modo coincidere con una definizione ultima e risolutiva: ogni atto interpretativo, pertanto, risulta essere complementare rispetto agli altri, e solo la totalità delle interpretazioni suggerite può esaurire le possibilità di conoscere il testo. In altre parole, è la stessa struttura degli ecosistemi narrativi che predispone una serializzazione (socializzazione) dell’attività e del culto dell’audience, e al contempo l’integrazione di tale partecipazione ai fini di un accrescimento della propria coerenza, resilienza – ai fini della propria riproduzione. Così, ciò che viene progettato in termini di “struttura reticolare di connessioni” non è solo il mondo distopico e fantascientifico, ma la stessa realtà del consumo (trans)mediale quotidiano da parte dell’audience.

Tale processo di riflessione si radicalizza nel caso delle distopie che parlano di media e tecnologia. La riflessività non si gioca più solo tra mondo, logica narrativa, e strategia astratta di interpretazione, ma coinvolge la stessa materialità della forma di consumo. In questi testi, la critica, o perlomeno, la rappresentazione di media e tecnologia, e del loro potenziale distopico, è assorbita dal contenuto del testo e solitamente proiettata in un futuro distopico. Ciò mistifica come la criticità si attualizzi proprio nel momento del consumo di tale contenuto critico attraverso l’uso di dispositivi mediali e tecnologici. Così, lo spettatore può esprimere la propria soggettività attraverso quello che reputa la visione di un prodotto differente e critico rispetto all’egemonia (e la distopia) dei media. Tuttavia, la coscienza critica dello spettatore emerge esclusivamente in termini di differenza, all’interno dello schema omologato e omologante di riproduzione della quotidianità attraverso lo stesso consumo mediale. *Bandersnatch*, l’episodio interattivo della serie antologica *Black Mirror*, presenta la stessa riflessività tra contenuto e forma di consumo. Tuttavia, in questo caso, è la storia narrata che sembra del tutto appiattirsi sulla peculiare forma di consumo interattiva, la quale si pone al centro della narrazione e attualizza (invece che proiettare) la nostra quotidianità (post)mediale come universo/ambiente dell’episodio.

La “storia” è ambientata a Londra nel 1984 (altra celebre dimensione distopica) - Stefan, il protagonista della vicenda, è un giovane ingegnere informatico che sta progettando un videogioco interattivo, chiamato appunto *Bandersnatch*, sulla base di un omonimo libro-gioco. Lo spettatore-utente,

attraverso una *serie* di scelte binarie, dunque secondo la stessa logica del libro e del videogioco, è invitato a ricostruire il percorso di Stefan nella realizzazione di *Bandersnatch*. Tuttavia, alcune scelte risultano essere condizionate e alcune opzioni presentate preferibili ad altre. Difatti, è come se ci fosse una sorta di filo rosso che collega una serie di scelte “corrette”, e ogni volta che l’utente fallisce nel suo percorso, la storia lo/la riporta ad un precedente *check-point* dando una seconda di possibilità di fare la scelta “giusta”. A questo punto, risulta difficile determinare se è l’utente a determinare lo sviluppo della storia o se, viceversa, è il testo a determinare le nostre scelte. A tale proposito, risulta interessante il ruolo dell’opzione “Netflix”, che appare come una delle scelte possibili in un momento cruciale dell’episodio. Scegliendo questa opzione, viene rivelato a Stefan di essere un mero personaggio di un racconto interattivo prodotto da una futura piattaforma chiamata appunto “Netflix”, e quindi che la sua intera esistenza è determinata dagli utenti di questa piattaforma. Tuttavia, lo stesso utente è sollecitato dal testo a non scegliere quell’opzione, narcotizzando l’ipotesi che siano gli utenti a guidare la storia e avvalorando implicitamente la tesi contraria. Seguendo la serie di scelte consigliate/obbligate la storia procede e si conclude ai nostri giorni, in cui una giovane informatica sta progettando un episodio televisivo interattivo chiamato *Bandersnatch*, e basato sull’omonimo videogioco prodotto da Stefan negli anni ’80.

Questo nuovo esplicito riferimento all’episodio che stiamo consumando in quel preciso momento chiude la catena di piani temporali e mediali attraverso cui l’episodio si sviluppa. Netflix, attraverso il suo prodotto, marca esplicitamente se stesso come punto di convergenza tra questi piani. Difatti, piuttosto che ad una rappresentazione distopica metaforica, proiettata in un altro mondo e in un tempo futuro, l’episodio attualizza la distopia della propria presenza distopica attraverso la sincronizzazione (e dissoluzione) della storia con la sua visione. L’annullamento del contenuto narrativo, lungo la forma di consumo, comporta il fatto che il testo non sia più macchina per la stimolazione di un’attività interpretativa, ma piuttosto macchina per la riproduzione e attualizzazione immediata (senza mediazione interpretativa dello spettatore) di se stesso. Le disgiunzioni di probabilità, come base per la formulazione di ipotesi del lettore sulla storia, sono trasformate in scelte binarie prestabilite, volte alla riproduzione del gioco tramite le regole del medium. Tutto ciò avviene nonostante, o meglio, proprio attraverso l’interattività, sotto forma di attivazione di una formula, operatività pura (cfr. Baudrillard 1990). Il mito della interattività così si presenta come una deriva della cooperazione tra testo e lettore teorizzata da Eco nel *Lector in fabula* (1979). Lo schermo si rompe (come il *black mirror* nel logo della serie), e lo spettatore concreto si appiattisce e sottopone alla strategia interpretativa del medium, in una scelta obbligata, tattile, immediata (cfr. McLuhan 1964; Baudrillard 1976).

In questo senso, Netflix, *Black Mirror*, *Bandersnatch* diventano elementi paradigmatici della nostra cultura di consumo, della nostra condizione (iper)reale (post)mediale, in cui l'esperienza tattile e soggettiva è inglobata nello scenario mediale. L'espansione temporale e spaziale dell'ecosistema e la relativa cattura dell'ambiente quotidiano dello spettatore sono in qualche modo razionalizzate e oggettivate in *Bandersnatch*. Non è un caso che non si può scegliere di tornare indietro (non esiste una barra del tempo interattiva), ma si può tornare indietro solo tramite le scelte (sbagliate); inoltre, la poliedricità dell'episodio non è data dalla visione della stessa storia a partire da diversi punti soggettivi, ma dalla pluralità di storie oggettivate, già date. Ciò stimola il desiderio di conoscere e comprendere tutti i finali possibili - l'interesse di terminare la storia, la narrazione, ma soprattutto la necessità di completare il gioco, come modello/forma di fruizione. Così, la serialità si dispiega in maniera riflessiva, attraverso la ripetizione della visione e dell'uso della stessa istanza ma anche su altri piani. Difatti il mondo poliedrico di *Bandersnatch* è caratterizzato da una continua espansione su altri media e piattaforme attraverso la condivisione di contenuti relativi, quali le istruzioni e le mappe riguardanti le serie di scelte per raggiungere tutti finali possibili e per risolvere il gioco. Il mito dell'interattività si attualizza forse più su questo piano, ovvero nella necessità di sistematizzazione (anche nel senso di condivisione in rete) dell'esperienza interattiva e soggettiva all'interno dello stesso ecosistema mediatico in cui la si vive. Le serie TV distopiche non ci portano più su altri pianeti o in mondi inverosimili, che metaforicamente davano un senso alle contraddizioni della nostra società; esse operano metonimicamente e riflessivamente, spettacolarizzando una parte della nostra condizione post-mediale al fine di naturalizzarla e riprodurla. Un modo per esorcizzare l'apocalisse mediale già in atto.

## BIBLIOGRAFIA

- ABERCROMBIE, N., LONGHURST, B. 1998. *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- ASKWITH, I. 2007. "Television 2.0.: Reconceptualizing TV as an Engaged Medium." *Theses. Comparative Media Studies*. Boston: MIT Press.
- BARRA, L. 2011. "Lost on air. Le nuove temporalità della tv." In M. Scaglioni (ed.). *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, 107-118. Milano: Vita e pensiero.
- . 2017. "La complessità della televisione e quella della sua analisi." In J. Mittel. *Complex TV. Teorie e tecniche dello storytelling delle serie tv*, 573 -581. Roma: minimum fax.
- BARRA, L., PENATI, C., SCAGLIONI, M. 2010. "Estensione, accesso, brand. Le tre dimensioni della televisione convergente." In A. Grasso, M. Scaglioni (eds.). *Televisione convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, 21 - 31. Milano: RTI.

- BARRA, L., SCAGLIONI, M. 2014. "TV Goes Social. Italian Broadcasting Strategies and the Challenges of Convergence." *Journal of European Television and Culture* 3/6: 110 – 124.
- BASSO FOSSALI, P. 2008. *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*. Pisa: ETS.
- BAUDRILLARD, J. 1974 [1972]. *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Tr. it. *Per una critica dell'economia politica del segno*. Milano: Gabriele Mazzotta editore.
- . 1976. *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Editions Gallimard.
- . 1990. *La transparence du mal*. Paris: Editions Galilée.
- BELL, A. 1984. "Language style as audience design." *Language in society* 13/2: 145-204.
- BISONI, C., INNOCENTI, V., PESCATORE, G. 2013. "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione." In C. Bisoni, V. Innocenti (eds.). *Media Mutations - Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, 11-26. Modena: Mucchi Editore.
- BOLTER, J. D., GRUSIN, R. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Boston: MIT Press.
- BONI, M. 2018. "La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi." In G. Pescatore (ed.). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, 57-72. Roma: Carocci.
- CALABRESE, O. 1987. *L'età neobarocca*. Roma - Bari: Laterza.
- CARINI, S. 2009. *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*. Milano: Vita e Pensiero.
- CASSETTI, F. (ed.). 1984. *L'immagine al plurale*. Venezia: Marsilio.
- . 1984b. "Il sapere del film." In *Un'altra volta ancora. Strategie di comunicazione e forme del sapere nel telefilm americano*, 26-31. Torino: Eri.
- COCO, A. 2006. "Le serie tv e l'esperienza del transito." *Segnocinema* 142:24-27.
- De PASCALIS, I. A., PESCATORE, G. 2018. "Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi." In G. Pescatore (ed.). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, 19-31. Roma: Carocci.
- DEMARIA, C. 2008. "Eccezione, Eccesso, Eccezionalità. 24 e la war on terror." In M. P. Pozzato, G. Grignaffini (eds.). *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, 72-86. Milano: RTI.
- DUSI, N. 2008. "Dr. House: L'Ambizione di Capire. Libido abducente, ritmi narrativi, visioni iperreali." In M. P. Pozzato, G. Grignaffini (eds.). *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, 27 – 46. Milano: RTI Reti Televisive It.
- ECO, U. 1962. *Opera aperta*. Milano: Bompiani.
- . 1979. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- . 1985. *Sugli specchi e altri saggi*. Milano: Bompiani.
- ELSAESSER, T. 1994. "Melodramma e temporalità." In V. Zaggarro (ed.). *Studi Americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, 349 – 357. Venezia: Marsilio.
- EUGENI, R. 2010. *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Roma: Carocci.
- . 2015. *La condizione postmediale*. Roma: Carocci.
- GRASSO, A., SCAGLIONI, M. (eds.). 2009. *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*. Milano: Vita e Pensiero.
- . (eds.). 2010. *Televisione Convergente. La tv oltre il piccolo schermo*. Milano: RTI.
- GRAY, J., SANDVOSS, C., HARRINGTON, C. L. 2007. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.
- GRIGNAFFINI, G. 1983. "J.R.: vi presento il racconto." *Cinema & Cinema* 35/36: 46-51.
- HILLS, M. 2002. *Funcultures*. London – New York: Routledge.
- HODGE, B., LALLY, E. 2006. "Cultural Planning and Chaos Theory in Cyberspace: Some Notes on a Digital Culture Atlas Project for Western Sidney." *The Fibreculture Journal* 9.
- INNOCENTI, V., PESCATORE, G. 2008. *Le nuove forme della serialità. Storia, linguaggio e temi*. Bologna: ArchetipoLibri.
- . 2011. "Architettura dell'informazione nella serialità televisiva." *Imago* 3: 135-144.
- JENKINS, H. 2007. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

- . 2007b. "Transmedia storytelling 101." *Confessions of an Aca-fan* 21/03.  
[http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- . 2009. "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling." *Confessions of an Aca-fan* 12/12.  
[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)
- JENKINS, H., FORD, S., GREEN, J. 2013. *Spreadable Media: Creating Meaning and Value in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- KELLY, J. P. 2011. "Beyond the Broadcast Text: New Economies and Temporalities of Online TV." In P. Grainge (ed.). *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, 122-137. Londra. Palgrave Macmillan.
- MARINIELLO, S. 2010. "L'intermedialité: un concept polymorphe." In C. Vieira, I. Rio Novo (eds.). *Intermedia. Etudees en intermedialité*, 15. Paris: L'Harmattan.
- MCLUHAN, M. 1964. *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill.
- MITTELL, J. 2008. "La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea." In V. Innocenti, G. Pescatore (eds.). *Le nuove forme della serialità televisiva*, 121-131. Bologna: Archetipolibri. Pubblicato originalmente come "Narrative Complexities in Contemporary American Television." *The Velvet Light Trap* 58: 29-40.
- . 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- NIEDDU, G. 2016. "Serialità e opera aperta. Tracce del modello dell'opera aperta nella serialità televisiva contemporanea." [https://www.academia.edu/25226427/Serialit%C3%A0\\_e\\_opera\\_aperta](https://www.academia.edu/25226427/Serialit%C3%A0_e_opera_aperta)
- PESCATORE, G. 2011. "Convergenza digitale e nuove forme culturali." In *Corto circuito. Il cinema nell'era della convergenza*, 19 - 27. Bologna: ArchetipoLibri.
- . (ed.). 2018. *Ecosistemi narrative: dal fumetto alle serie tv*. Roma: Carocci.
- PINE II, J. B., GILMORE, J. H. 1999. *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press.
- ROSATI, L. 2018. "Ecosistemi ed economia dell'esperienza." In G. Pescatore (ed.). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, 73-92. Roma: Carocci.
- SCAGLIONI, M. 2006. *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*. Milano: Vita e Pensiero.
- . 2009. "Variazioni di mondo. Esercizi di stile seriale nel telefilm contemporaneo." In *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità americana*, 27 -41. Milano: Vita e pensiero.
- . (ed.). 2011. *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*. Milano: Vita e Pensiero.
- . 2016. "(Not so) Complex TV. Framing Seriality as a Practice via Contemporary Models of Italian Television Fiction." *Mediascapes Journal* 6: 8-20.
- SCOLARI, C. A. 2009. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production." *International Journal of Communication* 3: 586-606.
- SORLIN, P. 1984. "Fanno le case tutte uguali. Riflessioni sulla serialità quotidiana." In F. Casetti (ed.). *L'immagine al plurale*, 51-62. Venezia: Marsilio.
- TRALLI, L. 2018. "Pratiche delle audience nell'ecosistema narrativo." In G. Pescatore (ed.). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, 187-195. Roma: Carocci.
- WILLIAMS, R. 1974. *Television. Technology and Cultural Form*. London: Routledge.