

## “Serialità” e “fumetto”: problemi di definizione

Paolo Biondi  
Università degli Studi del Molise

Nel contesto degli studi sui media, il concetto di 'serialità' è definito come qualcosa che identifica i tratti formali costitutivi di 'ciò che è seriale' ed è considerato riferito a un oggetto che esiste indipendentemente sia dall'osservatore scientifico che dai suoi fruitori. Questo tipo di definizione sembra connessa al tentativo di rivalutare positivamente la cultura popolare – che è comunemente considerata ampiamente seriale –, in contrasto con la visione più datata che la considerava 'povera' o 'bassa' anche per via della sua ripetitività. A questo scopo, tuttavia, il concetto di serialità dovrebbe essere in grado di delineare un oggetto di indagine unitario e trasversale a tutti i campi della produzione mass-mediatica. Inoltre, il concetto dovrebbe permettere di rendere conto del modo specifico in cui la cultura popolare sia stata, e sia, in grado di produrre e promuovere un cambiamento culturale positivo e innovativo – ovvero, una cultura più partecipativa. Questo articolo discute il modo in cui il concetto di serialità è stata costruito, dal discorso degli studi sui media, come un oggetto d'indagine unitario e cerca di mostrare che questo tentativo può essere considerato affine a un approccio teorico di tipo strutturalista. Tuttavia, l'articolo cerca di mostrare che il concetto che ne risulta è teoreticamente ambiguo, perché il tentativo di definire la serialità a partire dall'identificazione degli elementi costitutivi che tutti i prodotti seriali condividono rende difficile identificare come questi stessi elementi possano produrre il cambiamento nel tempo. Si presenta, poi, il caso del fumetto per mostrare che un approccio simile all'elaborazione di una definizione generale di 'fumetto' conduce alle stesse difficoltà e ambiguità. Tale similitudine sembra delineare un più ampio 'problema di definizione' che potrebbe essere rilevante ogni volta che la ricerca scientifica sulla cultura tenti d'identificare oggetti d'indagine unitari allo scopo di investigare il cambiamento culturale. In conclusione, si suggerisce che l'influenza del paradigma strutturalista sulla ricerca accademica sui media e sulla cultura popolare può escludere dall'indagine questioni quali il ruolo dell'osservatore scientifico e i modi in cui la relazione tra ricerca scientifica e il sistema della media possa influire essa stessa sul cambiamento culturale

In the context of media studies, the concept of 'seriality' is defined as something that identifies the constitutive formal features of what is 'serial' and is considered as referring to an object that exists independently from the scientific observer, as well as from its consumers. This kind of definition seems to be connected to the attempt to re-evaluate positively popular culture – that is commonly deemed to be largely serial –, in contrast with the old-fashioned view, which considers it as 'poor' or 'low' also because of its repetitiveness. To this aim, however, the concept of seriality should allow to delineate a unitary object of investigation transversal to all fields of mass-media production. Moreover, the concept should allow also to account for the specific ways in which popular culture has been able to produce and promote a positive and innovative cultural change – namely, a more participative culture. This article starts with a discussion of the way in which the concept of seriality has been constructed, by media studies discourse, as a unitary object of inquiry and tries to show that such attempt can be said to follow a structuralist theoretical approach. However, the article tries to show that the resulting concept is theoretically ambiguous, because the attempt to define seriality moving from the identification of the constitutive elements that all serial products share, makes it difficult to identify the ways in which those same elements may produce change in time. Then, the case of comics is presented, to show that the attempt to elaborate a general definition of 'comics' leads to the same difficulties and ambiguities. Such similarity seems to delineate a wider 'problem of definition', which could be relevant each time scientific research on culture tries to identify unitary objects of inquiry to investigate cultural change. In conclusion, it is suggested that the influence of the structuralist approach on academic research about media and popular culture may exclude from the investigation

questions like the role of the observer and the ways in which the scholarly research on media and popular culture may itself affect cultural change.

Key Words: Serialità; Fumetto; Strutturalismo; Teoria dell'osservatore.

Nel campo della ricerca sulla 'cultura popolare' e sui media, i concetti di 'serialità' e 'fumetto' condividono alcune caratteristiche dal punto di vista teorico. Entrambi sono concetti generali che si riferiscono a un'estrema varietà di oggetti concreti – quali le diverse manifestazioni particolari di 'fumetto' e di 'serie' che si ritrovano in diverse culture o in diversi momenti storici. In entrambi i casi, dunque, gran parte della loro utilità risiede nel rendere possibili confronti e comparazioni tra oggetti 'equivalenti'. Entrambi, inoltre, sembrano dovere la propria fortuna accademica alla rivalutazione in positivo della cultura 'pop' che si è consumata a partire dagli sessanta in connessione con il successo dell'approccio semiotico allo studio della comunicazione e dei media (Innocenti e Pescatore, 2008, p. 54; Eco, 1964). Tuttavia, sia per il concetto di 'serialità' che per quello di 'fumetto' s'incontrano alcune difficoltà nel cercare di formulare una definizione teorica precisa.

Serialità è infatti termine più ampio di fumetto. Dato che quest'ultimo è per molti versi un prodotto seriale (Dittmer, 2014), potremmo dire che mentre per comprendere il fumetto è necessaria una nozione di serialità, non è vero il contrario. Da questo punto di vista, la serialità dei prodotti culturali popolari diffusi dai media di massa, intesa come affine al principio che sottosta la produzione in serie di qualsiasi altra merce, è stata intesa anche come un oggetto d'analisi privilegiato per indagare e cogliere il cambiamento culturale meglio di quanto non sia possibile attraverso i prodotti culturali 'alti'. Gli studi sui media hanno sottolineato che l'estensione del principio della produzione in serie all'ambito artistico ed estetico è una cifra distintiva della modernità che sostituisce le logiche del profitto e della produzione industriale a quelle dell'atto creativo unico e dell'intuizione come motore della produzione culturale (Jurga, 1999, p. 92; Innocenti e Pescatore, 2008, p. 53).

Nel nuovo contesto moderno, sempre più contraddistinto dalla produzione di massa e dal capitalismo, la specifica natura simbolica dei prodotti mediali, il fatto cioè che essi possono esistere “solo nel processo interpretativo di appropriazione da parte dei consumatori nei propri mondi di significato” (Jurga, 1999, p. 92), ovvero solo nella misura in cui il loro significato sia accessibile e appagante per il pubblico di massa che li fruisce, permetterebbe all'analisi della serialità mediatica di configurarsi come osservazione degli sviluppi e delle possibili modificazioni del *desiderio collettivo* che emerge in e da un certo contesto storico, sociale e culturale. Ciò peraltro permetterebbe di tenere insieme, a un tempo, le dinamiche economico-produttive dell'industria culturale e le preferenze di gruppi di fruitori che si fanno via via più estesi, fino a includere idealmente intere società.

Data la tendenza, insita nell'usare il concetto come una sorta di spartiacque tra l'evo moderno e quello pre-moderno, a individuare continuità e similitudini in manifestazioni della serialità tra di loro molto diverse sia per ragioni storiche che culturali, questo tipo di approccio sembra obbligato a concentrarsi più sull'aspetto formale che su quello del contenuto. Infatti, uno degli esiti più recenti dello studio della serialità emerso nell'ambito

degli studi sui media riguarda la centralità persistente, anche in un sistema mediatico ridisegnato dall'inadente comparsa della rete, di forme tipiche della serializzazione televisiva introdotte in particolare da quella statunitense, capace per prima di sfruttare le caratteristiche e le possibilità d'interazione con il proprio pubblico aperte dal web 2.0 dando luogo a nuove esperienze di fruizione di uno storytelling che si fa transmediale più immersivo e più partecipativo (Jenkins, 2007; Bisoni, Innocenti, Pescatore, 2013; Cardini, 2014).

Concetti generali quali serialità e fumetto, dunque, si riferiscono implicitamente anche al cambiamento culturale, nel senso che permettono d'individuare e distinguere, per così dire, una cultura pre-seriale o pre-fumettistica, che apparterebbe a un passato ancora non propriamente moderno, da una cultura seriale o fumettistica espressione di una modernità ormai matura. Affinché quest'approccio funzioni, tuttavia, occorre definire tali concetti nella maniera più inclusiva possibile, in modo da rendere conto di un'estrema varietà di manifestazioni, ma allo stesso tempo in modo da rendere possibile cogliere sia la specificità del singolo prodotto che quella relativa alle dinamiche del cambiamento. La strada che gli studi sui media hanno percorso per perseguire questo scopo sembra essere quella di considerare il fumetto e la serialità, usando un quadro teorico di tipo strutturalista, come qualcosa di oggettivo (indipendente cioè dalle prospettive e dagli scopi dei ricercatori) e che può essere identificato sulla base di un insieme finito di elementi formali. Dato che in questo quadro teorico la definizione dei relativi concetti deve essere estremamente generale, ciò, tuttavia, comporta che, essa resti problematica in quanto si presta a essere allargata al di là degli ambiti designati per la loro applicazione particolare.

La problematicità del definire i concetti di serialità e fumetto in questi termini sembra rinviare a quello che potremmo chiamare un più generale 'problema di definizione' che sembra interessare le scienze sociali, in particolare quelle impegnate nell'analisi della cultura, ogni qualvolta esse tentino di definire il proprio oggetto di studio come luogo di osservazione privilegiata del cambiamento culturale. Il seguito di questo articolo intende mostrare quali sono le difficoltà teoriche che l'approccio strutturalista al problema della definizione non riesce a risolvere sia nel caso del concetto di serialità che in quello di fumetto. Inoltre, intende suggerire che la tendenza a fondare su una domanda di tipo ontologico la ricerca sulla cultura popolare e sui media esclude dall'indagine una questione di centrale importanza per l'analisi del cambiamento culturale, ovvero quali siano il rapporto, le possibili forme d'interazione e le reciproche influenze tra lo studio accademico-scientifico della produzione di cultura popolare e il cambiamento del sistema dei media.

## **Serialità come problema**

Per mantenere la promessa di qualificarsi come un luogo privilegiato di osservazione del cambiamento culturale in atto (Bisoni, Innocenti e Pescatore 2013, 13), la serialità deve essere definita come un oggetto unitario d'indagine, coestensivo con l'intero campo dei

prodotti mediatici: dalla stampa ai fumetti, dal cinema alla televisione. La questione dell'unitarietà e della coestensività è posta da Tudor Oltean in un famoso saggio del 1993 sullo studio delle serie televisive e intitolato "Series and Seriality in Media Culture". Secondo Oltean "per articolare un sistema comparativo che sia applicabile in maniera generalizzata nell'analisi delle narrazioni seriali" (Oltean, 1993, p. 5-6) occorre superare l'idea di una diversità essenziale tra i vari esempi di serie che affollano il panorama mediatico.

Oltean fonda la propria tesi "sull'idea – adattabile alle serie – che tutte le narrazioni formino ed esibiscano un'unità nella diversità e che tale diversità sia analizzabile sulla base degli schemi che regolano la narrazione in quanto processo di produzione e ricezione" (Oltean, 1993, p. 8-9). Considerando, quindi, tutti i prodotti mediatici (compresi quelli non-finzionali) come narrazioni, lo studioso attribuisce loro la funzione fondamentale di conferire senso al reale, spiegando la diversità come il risultato dei vincoli storici, sociali, culturali, oltre che materiali, che sono indipendenti dal singolo autore e/o fruitore e che regolano la loro produzione, distribuzione e ricezione.

In tale quadro, la serialità è vista come la "struttura immanente" (Oltean, 1993, p. 7) ai media di massa attraverso cui questi articolano le proprie narrazioni: essa si costituisce come "condizione fondamentale imposta dai media a qualunque tipo di narrazione" (Oltean, 1993, p. 5) una sorta di "macchinario" che "esiste e costituisce uno degli strumenti più caratteristici della cultura contemporanea" (Oltean, 1993, p. 6). Ciò non significa che la diffusione della forma seriale sia qualcosa di negativo. Al contrario, qualificandosi come l'attributo di tutto ciò che è popolare e di massa essa diviene il tratto fondamentale "della propagazione e dell'inventiva culturale" (Oltean, 1993, p. 6). In quanto struttura, quindi, la peculiarità della serialità è quella di essere trasformativa, capace cioè di rendere i propri prodotti identificabili sulla base di caratteristiche comuni come appartenenti a un insieme più ampio (ad esempio, i singoli episodi di una serie televisiva), ma allo stesso tempo capace di dare luogo al cambiamento (le differenze che essi presentano e le novità che introducono), attraverso l'ibridazione formale di generi, temi e formati. Secondo Oltean il trend innescato dal definitivo affermarsi del principio seriale nel campo della produzione di cultura è proprio quello di una maggiore ricettività dell'industria culturale nei confronti delle esigenze e delle aspettative del pubblico che corrisponde alla sua maggiore partecipazione, o in altre parole: "la 'mediatizzazione' dell'audience, che stabilisce cooperazione e interdipendenza tra produttore (o 'creatore') e audience (o 'ricreatore')" (Oltean, 1993, p. 12).

La definizione di serialità come struttura immanente ai media appare, quindi, coerente col generale trend di rivalutazione della cultura popolare, ma anche con le più recenti tesi della transmedialità e dell'accresciuta partecipazione del pubblico nel contesto mediatico contemporaneo cui si accennava precedentemente. Tuttavia, se si approfondisce il rapporto che la ricerca ha costruito tra serialità e cambiamento culturale, l'idea suggerita da questa definizione dell'esistenza di un fondamentale accordo di cooperazione tra produttori e audience appare come un *presupposto* teorico, qualcosa che orienta l'analisi confermando se stesso, piuttosto che qualcosa che si riferisce a un'evidenza fattuale. A tal proposito, è importante notare che, a prescindere dal suo carattere narratologico, nel

contributo di Oltean la struttura immanente è ciò che produce il senso del prodotto seriale particolare, permettendo allo spettatore di coglierne il significato nell'insieme di rapporti formali tra gli elementi di novità e quelli già noti, tra innovazione e ripetizione, il che rivela una vicinanza tra la definizione strutturalista di serialità e il quadro teorico semiotico.

Dato che nell'economia di entrambi questi approcci è importante sottolineare che l'esistenza dei prodotti seriali si fonda sulla possibilità che il pubblico sia in grado di attivare un peculiare meccanismo di produzione di senso, si può dire quindi che sia l'approccio semiotico che quello narratologico lascino aperto una sorta di 'vuoto teorico'. Non spiegano come sia possibile che singoli spettatori siano in grado di ricavare un senso che sia personale, individualizzato, sentito come esclusivamente proprio, da caratteristiche formali generali che sono disponibili *a tutti* allo stesso modo e che permetterebbero a tutti d'identificare in un certo prodotto *lo stesso* senso, a prescindere dalle differenze individuali. In altre parole, nonostante entrambi questi approcci sostengano che esistano degli elementi che permettano a chiunque di identificare un certo prodotto come seriale, non ammettono che singoli spettatori possano godere del ricavare piacere dal rapporto tra nuovo e vecchio assegnando significatività a elementi identificati sulla base di preferenze individuali. Ciò esclude che una trasformazione di senso innovativa, ovvero una nuova interpretazione, possa emergere, per così dire, 'dal basso', ovvero proprio dalla capacità dei fruitori singoli di produrre interpretazioni nuove che differiscono da quelle degli 'altri'.

Michael Betancourt (2005) evidenzia come tale vuoto sia particolarmente evidente nel contributo di Umberto Eco (1994) al dibattito. Betancourt sottolinea come la peculiare qualità trasformativa attribuita alla serialità “implicitamente richieda che gli spettatori usino un modello interno derivato dalla loro passata esperienza con altri esempi del tipo” che gli permetta di distinguere dal *loro* punto di vista il vecchio dal nuovo e affinché possano trarre piacere da questo riconoscimento: “tuttavia, Eco non fornisce alcuna discussione a proposito di come tale modello possa emergere o funzionare” (Betancourt, 2005, p. 315).

Sembra si possa quindi dire che, nell'economia generale del discorso accademico sulla forma seriale, l'idea di serialità come struttura immanente ai media tende a svolgere due diverse funzioni. Da un lato, permette di evitare di confrontarsi con l'eventualità che, piuttosto che essere una struttura oggettiva indipendente dall'osservatore/fruitori, “la serialità possa essere [qualcosa di] basilare per il modo in cui *noi* interpretiamo” (Betancourt, 2005, p. 319, corsivo mio) e che quindi ogni fruitore possa usare questa categoria in modo diverso, ad esempio, considerando come membri di una stessa serie tutti i prodotti mediatici (tanto quelli televisivi che quelli cinematografici) realizzati nel corso della storia su uno stesso tema o personaggio (poniamo, lo zombie). Ciò significherebbe rilevare la confusione esistente tra concetti centrali nella ricerca sui media quali quelli di serialità, serie, genere, sotto-genere. Ma ciò significa anche, in maniera più rilevante, escludere aprioristicamente che la serialità possa qualificarsi non come struttura immanente ai media, ma come qualcosa la cui percezione dipende dall'osservatore, dalle sue caratteristiche e dalla moltitudine di condizionamenti che agiscono su di esso (tra cui quelli attivati dai media di massa potrebbero non essere i più rilevanti) invece che dal mezzo. Dall'altro lato, la concezione strutturalista di serialità legittima un tipo di analisi scientifica indirizzato a delineare *un modello ideale di fruitore* in quanto esso stesso



*prodotto* dai media e implicito in essi, o meglio nei vincoli contestuali che, di volta in volta nella storia, regolano la produzione, la distribuzione e la ricezione. Tale operazione sarebbe ovviamente meno legittima se la serialità fosse intesa come una categoria a disposizione di qualsiasi fruitore, in tal modo evidenziando che l'uso che ne fa l'osservatore scientifico corrisponde solo a uno degli usi possibili a disposizione dell'insieme dei fruitori e che pertanto non può dirsi rappresentativo di tendenze riscontrabili nel pubblico in generale.

Alla luce di tali osservazioni, fondare un discorso scientifico sull'idea che la serialità costituisca una struttura oggettiva è un'operazione che si espone ad almeno due diverse critiche. In primo luogo, tale definizione di serialità non sembra rispettare la propria condizione di validità che risiede nella possibilità di trovare un numero finito di tratti distintivi tale da identificare *a priori* la *serie-in-generale*, cioè il prodotto astratto della 'macchina' della serialità unitario e coestensivo all'intero sistema dei media, a prescindere da quando e dove esso appaia. Limitandosi agli studi sulla televisione, Tanja Weber e Christian Junklewitz (2008) conducono una rassegna dei principali tentativi che sono stati fatti in questa direzione allo scopo di individuare una definizione di serie unitaria che permetta di includere la varietà culturale delle differenti forme di serie e la varietà della loro fruizione introdotta dall'avvento di nuovi supporti mediatici, esigenza resa impellente nella ricerca sui media dalla globalizzazione e della crescente presenza della rete nel mercato dell'entertainment (Weber, Junklewitz, 2008, p. 14).

Senza dover ricorrere alle peculiarità dei prodotti seriali 'nativi' di internet, tuttavia, essi concludono che l'identificazione dei tratti distintivi della *serie-in-generale* non può non tenere conto delle peculiarità del ricercatore/osservatore in quanto "varia a seconda del focus sull'oggetto di studio adottato da esso, circoscrivendo la prospettiva a un tipo particolare di serie" (Weber, Junklewitz, 2008, p. 17). Infatti, ogni criterio che gli autori esaminano finisce per non essere sufficientemente inclusivo e per non tenere in conto quella varietà che pure s'intendeva prendere in considerazione. Così, ad esempio, assumere come tratto distintivo la segmentazione in parti dei prodotti seriali (episodi e stagioni) non permetterebbe d'includere la specificità della *fiction* italiana tradizionale, organizzata in episodi ma non in stagioni. D'altro canto, sottolineare la regolarità della trasmissione non tiene in conto che in alcuni casi (ad esempio quello tedesco) molte serie televisive non sono state trasmesse con scadenza regolare; la continuità di personaggi e/o del cast non include le serie antologiche, e così via (Weber, Junklewitz, 2008, p. 14-19). Insomma, tutti i criteri analizzati "sono legittimi nel loro contesto, ma nessuno può essere usato come universale" (Weber, Junklewitz 2008, 18) e quindi nemmeno considerato propriamente oggettivo. Di conseguenza, gli autori ripiegano su un criterio minimo, che identifica come serie qualcosa che "consiste di due o più parti tenute insieme da un'idea, un tema o un concetto comune e che può manifestarsi in tutti i media" (Weber, Junklewitz, 2008, p. 18).

Tale mossa non mette in discussione il presupposto dell'immanenza della serialità rispetto ai media ma individua un'unica caratteristica della forma seriale, cioè quella per cui le sue parti possono essere ordinate gerarchicamente, in base a una logica volutamente non specificata, ma che può essere ad esempio temporale. Tuttavia,

nonostante siano comprensibili le esigenze di chiarezza e i vantaggi che possono derivare per la ricerca da questa riduzione, essa non sembra in grado di cogliere la specificità degli oggetti di cui intende occuparsi. Non sembra esserci alcun motivo, infatti, che impedisca di usare la definizione minima appena proposta per descrivere prodotti culturali che *non* si sono sviluppati nel contesto dei media di massa (come ad esempio l'*Iliade* e l'*Odissea*), se non quello di dichiarare ridicola qualsiasi applicazione dei concetti di serie e serialità a *posteriori* (Oltean, 1993, p. 8). In questo senso, affidarsi a criteri minimi per definire la serie-in-generale, sembra mettere in discussione che la serialità abbia a che fare con la specificità del cambiamento culturale.

La seconda critica all'idea di serialità come struttura oggettiva riguarda una questione di coerenza tra lo studio della serialità e la generale tendenza dello studio della cultura popolare contemporanea e dei media a finalizzare l'indagine all'individuazione di un modello ideale di spettatore. Da questo punto di vista, occorre sottolineare di nuovo che la ricerca sulla serialità si colloca nel trend di generale rivalutazione della cultura prodotta e diffusa dai media di massa, volto ad affermarne la varietà e la capacità di rispecchiare un cambiamento nella società di solito espresso nei termini di una maggiore partecipazione dell'audience.

Tuttavia, sostenere che sia possibile definire il modello di fruitore implicato dalle forme specifiche della produzione seriale, significa anche sostenere – nella misura in cui è necessario produrre una definizione che permetta d'identificarlo con chiarezza e quindi implicitamente di distinguerlo da altri modelli di fruizione compresenti – che tale modello non è incarnato da *tutti* i fruitori concreti. A questo punto, la questione diventa: com'è possibile sostenere che la situazione attuale sia migliore o peggiore (poniamo, nei termini di una minore o maggiore partecipazione) rispetto a situazioni precedenti, se sia oggi che ieri vi sono solo *alcune* porzioni della società interessate dal cambiamento veicolato dai media? Ciò in definitiva appare possibile o ammettendo che sia possibile misurare quantitativamente e secondo criteri oggettivi il miglioramento di cui si parla – il che appare quantomeno difficile – o accettando che in epoche non caratterizzate dalla presenza del capitalismo e dai media di massa, non esistesse alcun sistema di feedback tra domanda e offerta di prodotti culturali che fosse possibile definire 'economia della cultura' – il che appare quantomeno discutibile.

Inoltre, nel formulare modelli di spettatore sulla base di criteri che si propongono come oggettivi, le scienze sociali sembrano non tenere in conto che esse stesse possono costituirsi come un agente di riduzione o aumento della varietà seriale, spingendo l'industria culturale e i suoi fruitori verso l'omologazione e la riduzione di varietà nell'offerta o verso la diversificazione. In altre parole, la ricerca sulla serialità nei media sembra considerare se stessa come esterna al sistema di vincoli e limiti che regola la produzione di cultura, assumendo che sia possibile per la scienza condurre osservazioni e studi sul proprio oggetto senza influenzarne gli sviluppi. Ora, un prodotto largamente seriale come il fumetto, ma quasi sistematicamente escluso da una ricerca sulla serialità che tende a concentrarsi sui media audiovisivi rappresenta un utile contraltare a quest'idea. Infatti, la sua storia formale e contenutistica appare notoriamente segnata dal complesso gioco di azioni e reazioni, al livello di produzione, distribuzione e fruizione, innescata dal suo

ingresso nel contesto accademico-scientifico. Il caso più eclatante è probabilmente la diffusione durante gli anni cinquanta del novecento del celebre studio di Frederic Wertham (1954) sulla “seduzione degli innocenti” che ha avuto eco in pressoché tutti i paesi in cui il fumetto è stato 'adottato' dall'industria culturale (cfr. Lent, 2009; e Detti, 1984 per il fumetto italiano). Non è tuttavia da questo punto di vista che s'intende esaminare il caso del fumetto, quanto piuttosto da quello della sua definizione.

## Il caso del fumetto

Riassumendo quanto detto finora, i concetti di serialità e serie sembrano apparire problematici per come si sono delineati nella ricerca sui media. Sebbene la loro definizione appaia condizionata dalla prospettiva del ricercatore e dagli scopi dell'indagine, va rilevato che raramente singoli ricercatori s'impegnano nella definizione degli intenti generali che orientano la loro attività di ricerca (Weber, Junklewitz, 2008, p. 17), evitando di rispondere esplicitamente alla domanda del perché studiare la serialità. Da un lato, si enfatizza che serie e serialità sono una caratteristica di *tutte* le narrazioni finzionali, contraddicendo l'idea che esse descrivano una modalità della produzione culturale specifica del contesto dominato dai media di massa. Dall'altro, si assume che la peculiarità a cui rimandano sia il carattere infinito della loro produzione, non considerando le difficoltà insite nell'affermare che una serie possa essere *realmente* senza fine (Weber, Junklewitz, 2008, p. 17-18).

In relazione a quest'ultimo aspetto, sembra delinearsi una sorta di 'pregiudizio televisivo' della ricerca sulla serialità, ovvero la tendenza a derivare concetti dal contesto televisivo che vengono poi estesi all'intero panorama dei media. Infatti se per definire la serie-in generale diviene fondamentale basarsi sulla rilevazione di una continuità di produzione, distribuzione e fruizione esageratamente prolungata nel tempo, allora sarebbe opportuno, per approfondire la conoscenza della serialità, rivolgersi a prodotti che esprimono una serialità lunga, ma che non appartengono ai temi e ai formati del mainstream televisivo, come, ad esempio, il fumetto disneyano. Tale strada, tuttavia, appare raramente battuta. Un altro esempio è quello della pornografia. Sarah Schaschek sembra alludere a un simile pregiudizio quando afferma che nonostante la pornografia sia evidentemente un prodotto seriale, essa è quasi del tutto assente dalla ricerca sulla serialità o, comunque, è un ambito in cui gli approcci dominanti e i discorsi che ne derivano sembrano condurre a una sua valutazione negativa, proprio per via della ripetizione insistente di stereotipi e situazioni (Schaschek, 2014, p. 6) che tuttavia in questo caso viene interpretata come espressione di *ridotta* capacità trasformativa e partecipativa. Dal suo punto di vista, tuttavia, l'assenza di riflessione sulla relazione tra pornografia e forma seriale contribuisce a che “la grande quantità di critica sulle serie televisive e sull'arte seriale non riesca a fornire una chiara teoria della serialità” (Schaschek, 2014, p. 7).

Le osservazioni di Schaschek appaiono condivisibili se riferite al modo strutturalista d'intendere la serialità, soprattutto perché definirla in questi termini tende a spingere



l'analisi a usare il concetto come una sorta di *deus ex-machina* per riferirsi a certi fenomeni e prodotti in maniera non problematica, mentre sembra escludere indagini tese, al contrario, a definire la serialità di volta in volta, sulla base dell'uso che ne fanno specifici prodotti, come ad esempio la pornografia (Schaschek, 2014, p. 6) o il fumetto. Tuttavia, il problema può essere più ampio della tendenza a derivare concetti generali dallo specifico ambito televisivo per applicarli all'intero panorama mediatico. Tale problema può riguardare la stessa possibilità per le scienze sociali, e in particolare per quelle che s'impegnano nell'analisi della cultura popolare, di definire oggetti univoci che siano in grado di rendere conto del cambiamento culturale. Infatti, mentre l'impresa di definire la serialità può apparire difficile dal punto di vista teorico a causa dell'astrattezza e della complessità di ciò a cui rimanda, difficoltà analoghe sembrano comunque emergere anche nel tentativo di definire un prodotto concreto e facilmente riconoscibile come il fumetto.

La necessità di definire univocamente il concetto di fumetto appare determinata dalle stesse esigenze che motivano gli sforzi di definire la serialità, ovvero permettere la comparazione tra una varietà estremamente ampia di forme e manifestazioni e rivalutarne positivamente lo status. Ciò ha probabilmente condotto a giudicare troppo ingenua definizioni come quella proposta ad esempio da Will Eisner (1985), secondo cui il fumetto sarebbe semplicemente "arte sequenziale". La ricerca scientifico-accademica sul fumetto ha tentato di evitare il ricorso a concetti che implicano un arbitrario giudizio di valore (come ad esempio la distinzione tra arte e non-arte) e che sono stati per di più usati per svalutare questo prodotto. Come sottolineano Jeet Heer e Kent Worcester, inizialmente centrata su questioni di contenuto la ricerca sul fumetto è stata interessata da una sorta di "svolta formalista" (Heer, Worcester, 2009, p. 101). In tale quadro, la questione della difficoltà di "produrre una corretta definizione di fumetto, una definizione che permetta di discriminare cosa esso non sia, ma che non escluda alcuna delle sue manifestazioni storiche" (Groensteen, 2009, p. 125), comprese quelle più marginali, sperimentali e visionarie, è diventata di centrale importanza ed è stata affrontata tra gli altri da Thierry Groensteen.

Egli nota che le definizioni "essenzialiste", quelle cioè che puntano a catturare sinteticamente l'essenza del fumetto, (cfr. Rey, 1978; cit. in Groensteen, 2009, p. 124), ne sminuiscono la complessità e le potenzialità espressive ed estetiche. D'altro canto, quelle più estese, centrate sull'enunciazione di più attributi o condizioni che permetterebbero di escludere ciò che non è fumetto (cfr. Kunzle, 1973; Blackbeard, 1974; cit. in Groensteen, 2009, p. 125) risultano "normative e auto-interessate" (Groensteen, 2009, p. 125), ciascuna prodotta per sostenere un'arbitraria costruzione della storia del fumetto, ad esempio la rivendicazione della sua origine americana. Secondo Groensteen, la presunta validità di tali definizioni dipende dall'accettazione di due falsi dogmi teorici, ovvero che il fumetto necessariamente implichi "l'inserimento, nell'immagine, di enunciati verbali" e "la permanenza, nelle vignette, di almeno un personaggio identificabile" (Groensteen, 2009, p. 125).

Egli riesce in maniera convincente a produrre numerosi esempi di prodotti fumettistici che non potrebbero essere classificati come tali se questi criteri fossero accettati (tra gli altri, *Arzach* di Moebius nel primo caso e *I Puffi* di Peyo nel secondo). In tal senso, la sua argomentazione può essere usata, come quella di Weber e Junklewitz in

relazione al concetto di serie-in-generale, per affermare la rilevanza della prospettiva del ricercatore e degli scopi arbitrariamente scelti per la sua indagine al fine di risolvere il problema della definizione del proprio oggetto. Tuttavia, in maniera analoga ai due studiosi tedeschi, non è su questo punto che insiste Groensteen. Piuttosto, cerca di superare la difficoltà e di difendere l'idea che 'fumetto' designi un oggetto generale che esiste indipendentemente da chi guarda proponendo un criterio di definizione minimo, ossia identificando "l'unico fondamento ontologico del fumetto" nel "gioco relazionale di una pluralità di immagini interdipendenti" e formulando il concetto di "solidarietà iconica": "definisco così immagini interdipendenti che, partecipando di una serie, presentano la doppia caratteristica di essere separate – tale specificazione esclude immagini uniche e conchiusse in una profusione di schemi e aneddoti – e che sono plasticamente e semanticamente determinate dal fatto di coesistere *in praesentia*" (Groensteen, 2009, p. 128).

Lo stesso Groensteen riconosce che il problema di una definizione così ampia è quello della sua estensibilità *a posteriori*, cioè l'inclusione nella categoria 'fumetto' di prodotti culturali come i cicli di affreschi delle chiese medievali o le stazioni della *Via Crucis*, e occorre quindi concedere all'approccio essenzialista che "non è sufficiente allineare immagini, anche in maniera interdipendente, per produrre un fumetto" (Groensteen, 2009, p. 129). A partire dall'accettazione di una specificità esclusiva del fumetto, lo studioso lo paragona quindi al concetto di 'letteratura'. Riassumendo un dibattito risalente ad Aristotele e prendendo posizione, Groensteen afferma che l'identificazione di un'opera letteraria si fonda sulla possibilità di riconoscere una rottura tra l'uso del linguaggio adoperato in essa e l'uso ordinario del linguaggio, rottura che si manifesta nella tensione tra l'interesse o tendenza alla produzione di racconti di fiction e l'elaborazione di uno stile riconoscibile. In tal senso, quando riconosciamo un'opera letteraria stiamo riconoscendo un certo uso del linguaggio ordinario che risulta letterario. Tuttavia, continua Groensteen, diversamente dalla letteratura il fumetto non mostra alcuna preferenza per la produzione di racconti di fiction, né rimanda alla conoscenza precedente di un linguaggio ordinario già noto affinché il suo stile peculiare possa essere riconosciuto. "Tale plasticità" implica, secondo Groensteen, che il fumetto sia esso stesso un linguaggio (Groensteen, 2009, p. 129) che egli si propone di analizzare circoscrivendo il 'sistema' che contestualmente ne determina tutte le attualizzazioni (Groensteen, 2009, p. 130).

Anche nel caso del fumetto, come in quello della serialità, la necessità di giungere a una definizione che permetta di rendere conto di una grande varietà di oggetti conduce all'affermazione teorica di una sovra-entità, una struttura, responsabile al di là delle intenzioni dei produttori e dei fruitori, "della totalità delle sue manifestazioni storiche [...] e anche di tutte le altre produzioni non realizzate in un certo momento ma teoricamente concepibili" (Groensteen, 2009, p. 130). Anche in questo caso, tuttavia, l'efficacia di tale operazione appare discutibile. Neil Cohn (2005) si concentra sulla problematicità del concepire tale struttura come linguaggio. Elaborando sulle sue considerazioni (Cohn, 2005, p. 3) possiamo dire che definire il fumetto come un linguaggio in sé non autorizza a sostenere che in esso vi sia una minore rilevanza, rispetto alla letteratura, della questione dell'uso che di tale linguaggio fanno singole opere. Se per essere coerente con

l'argomentazione di Groensteen la ricerca sul fumetto dovrebbe rivolgersi indistintamente a tutta la produzione fumettistica, compresa quella amatoriale, è evidente che essa, al contrario, privilegia la produzione professionale e canonizzata. Quest'approccio risulterebbe contraddittorio perché da un lato si proclamerebbe universalista, mentre dall'altro sosterrrebbe implicitamente l'idea che vi siano fumetti 'più fumetti' di altri, conducendo a esclusioni che si qualificerebbero come arbitrarie.

La rilevanza della questione dell'uso comporta riconoscere che il fumetto attinge a un repertorio di segni, simboli, immagini che *non* sono 'nativi' del fumetto, il che comporta, a sua volta, ammettere l'esistenza di un'ulteriore entità sovraordinata, un più ampio linguaggio visuale. Lo stesso Groensteen sembra muoversi in tale direzione quando afferma che “la solidarietà iconica è solo la condizione necessaria affinché i messaggi visuali possano, in prima approssimazione, essere assimilati con un fumetto” (Groensteen, 2009, p. 130). Come nota Cohn questa via (cfr. McCloud, 1993; Eisener, 1985; Horrocks 2001; cit. in Cohn, 2005, p. 2) intende il termine 'linguaggio' letteralmente, cioè in maniera analoga a quanto si fa parlando del linguaggio naturale. Ciò tuttavia implica riconoscere “non solo che il [...] fumetto sia inteso come un linguaggio, ma [anche] che la sua struttura linguistica differisca nel mondo” (Cohn, 2005, p. 2), proprio come differiscono tra di loro diverse lingue.

Di conseguenza, nonostante aspiri a rendere conto in maniera unitaria della varietà delle manifestazioni del fumetto, la definizione di Groensteen conduce al riconoscimento di una diversità tra le produzioni elaborate da diverse comunità linguistiche talmente profonda e ineliminabile che ciò che in una viene qualificato come fumetto non necessariamente riceverebbe la stessa qualificazione in un'altra. Ciò comporta che qualsiasi studio comparativo elaborato sulla base di questa definizione debba considerare se sia davvero possibile afferrare il senso di due prodotti di nazionalità diversa in base a una legge universale che regola le funzioni interne dei loro elementi. Tale questione può essere evitata solo accettando il presupposto, quantomeno discutibile, che il linguaggio visuale coincida con “la naturale capacità semiotica umana di produzione di immagini” (Cohn, 2005, p. 2) e che, di conseguenza, sia una forma più elementare o più naturale di linguaggio rispetto a quello verbale, seguendo l'idea intuitiva, ma ampiamente contestabile, che sia più facile comunicare per immagini che per parole.

Secondo Groensteen, la regola universale di funzionamento del fumetto sembra rimandare alla sequenzialità suggerita dalla divisione della pagina in vignette: “Ciò che appare è sempre uno spazio che è stato diviso, compartimentalizzato, una collezione di frame giustapposti” (Groensteen, 2009, p. 130). Da questo punto di vista, la sua definizione risulta molto simile a quella proposta da Scott McCloud che intende il fumetto come “immagini pittoriche e d'altro tipo intenzionalmente giustapposte in sequenza, finalizzate a trasmettere informazioni e/o a produrre una risposta estetica nel lettore” (McCloud, 1993, p. 9), di conseguenza esponendosi a due ulteriori obiezioni alla sua pretesa di inclusività. La prima è la più ovvia: sottolineare la rilevanza della divisione in vignette escluderebbe il classificare come fumetto i prodotti normalmente identificati come fumetti a livello della fruizione ma che utilizzano un'unica vignetta (cfr. Cohn, 2005, p. 2; Heer, Worcester, 2009, p. 10; Carrier, 2000). La seconda consiste nel fatto che, qualora si

insistesse nel sostenere che la definizione di Groensteen non implica riconoscere la divisione della pagina in vignette come criterio distintivo, non si comprende che cosa, per fare solo un esempio, impedirebbe di classificare come fumetto anche un dipinto come la *Conversione di San Paolo* del Caravaggio. Anch'esso partecipa di una serie di immagini, nel senso che acquista significato ulteriore se osservato a partire da altri esempi pittorici che illustrano lo stesso tema e affrontano lo stesso personaggio; anche la sua superficie, come la pagina di un fumetto "si offre dapprima a una visione globale sintetica, ma ciò non può essere soddisfacente. Richiede di essere scorso, attraversato, osservato e decifrato analiticamente" (Groensteen, 2009, p. 130).

## Conclusioni

Sia nel caso della serialità che in quello di fumetto il tentativo di elaborare una definizione oggettiva utilizzando un approccio strutturalista appare problematico. La difficoltà principale consiste nel fatto che definendo tali concetti come strutture si ammette la possibilità di redigere un elenco di tratti distintivi che permetterebbero *a priori* di riconoscere e classificare qualsiasi loro prodotto salvaguardandone allo stesso tempo la specificità, il che, ovviamente, non sembra né possibile né tantomeno utile, dato che la gran parte della ricerca sia sulla serialità che sul fumetto sembra concentrarsi proprio sull'affermare che queste forme sono produttive di cambiamento esattamente quanto, se non di più, di forme culturali tradizionalmente considerate 'alte'.

La tendenza a ricorrere a una definizione di tipo strutturalista di concetti che designano oggetti di studio specifici come serialità e fumetto sembra svolgere due funzioni implicite nell'ambito generale della ricerca sui media, orientandone significativamente gli esiti. La prima è quella di suscitare l'idea che le scienze sociali non influenzino, attraverso le loro osservazioni, i propri oggetti. Questo tipo di definizioni, in altre parole, sembrano svolgere un ruolo importante nel costruire una rappresentazione della cultura in cui il cambiamento emerge a prescindere dalla stessa attività scientifica di osservazione della cultura. Di conseguenza, possiamo aspettarci che una riflessione scientifica sulla serialità o sul fumetto che definisca tali concetti in senso strutturalista tenderà a escludere l'ipotesi che fenomeni oggi di particolare interesse, quali la serializzazione delle serie televisive (Innocenti e Pescatore, 2008, p. 18) e la loro accresciuta qualità o l'attuale popolarità del *graphic novel*, possano dipendere in maniera significativa dall'ingresso degli oggetti 'serialità' e 'fumetto' nell'accademia e dallo sviluppo di un discorso accademico-scientifico su di essi, così come tenderà a non approfondire tale possibile connessione, considerandola come irrilevante per una più completa comprensione del sistema dei media.

La seconda funzione della definizione strutturalista sembra essere quella di scartare come irrilevante l'ipotesi che i concetti elaborati dalle scienze sociali coinvolte nell'analisi della cultura non si riferiscano a qualcosa di oggettivo, ma a qualcosa che è nell'occhio dell'osservatore. Infatti, una volta ammesso che la definizione di concetti quali 'serialità' e

'fumetto' non può dirsi indipendente dalla prospettiva e dagli scopi che ogni ricercatore sceglie per le proprie analisi, ciò renderebbe tale questione centrale per l'indagine scientifica. Più in particolare, uno dei risultati più rilevanti di tale ammissione consisterebbe nel dover fare i conti da un punto di vista accademico-scientifico con la circostanza che il lavoro di ricerca, e i ricercatori stessi, non operano nel vuoto, ma sono calati all'interno di una comunità che presuppone una qualche forma di 'politica della conoscenza'. Con questa espressione s'intende un insieme implicito di 'scelte' teoriche preferite che posizionano la ricerca nei confronti dei propri oggetti, e implicano un qualche sistema di valutazione dell'efficacia di tali scelte. Benché sia qui impossibile affrontare più approfonditamente la questione, sembra opportuno almeno offrire qualche spunto per una possibile riflessione ulteriore su di essa in relazione al tema affrontato in questo articolo.

Lo studio della serialità sembra concentrarsi prevalentemente su un medium, cioè la televisione, e quando si parla di cambiamento nei media s'intende prevalentemente un cambiamento nelle forme televisive o la capacità di tali forme di influenzare altri media. L'attuale rilevanza assegnata all'esigenza di formulare modelli o profili di spettatore, sembra indicare che la ricerca scientifica ha individuato come proprio oggetto preferenziale quello che appare, almeno da un punto di vista economico, come il medium tradizionalmente egemone, schierandosi più che dal lato della fruizione, da quello della produzione e della distribuzione di contenuti. In altre parole, lo studio della serialità sembra posizionarsi nei confronti del proprio oggetto dalla parte dei produttori più che da quella dei fruitori. La modalità attraverso cui si è delineata questa 'alleanza' potrebbe, tuttavia, non essere efficace e vantaggiosa per le parti in causa. Ad una prima ricognizione appare, infatti, che dal punto di vista scientifico il concetto di serialità ha una rilevanza geograficamente disomogenea. Esso non sembra rientrare tra i concetti fondamentali degli studi sui media di matrice americana e anglosassone (cfr. ad es. Pearson & Simpson, 2001; Barker, 2004; Downing, McQuail, Schlesinger & Wartella, 2004; Casey, Casey, Calvert, French & Lewis, 2008; Danesi, 2009; Mitchell & Hansen, 2010; Hartley, 2011; Ott & Mack, 2014), mentre al contrario appare piuttosto ricorrente in quelli di matrice 'continentale' (Abruzzese, 1984; Innocenti e Pescatore, 2008; Brancato 2011; Jurga, 1999; Allen & van den Berg, 2014).

Se ne potrebbe concludere, almeno in via preliminare, che la serialità sembra essere un oggetto di studio rilevante soprattutto in quei contesti che hanno 'subito' l'invasione di prodotti provenienti prevalentemente da oltre oceano. In tali contesti, e in particolare in Italia, la produzione televisiva non sembra attualmente in grado di competere con i concorrenti angloamericani che dominano il mercato globale. Ciò sembra rendere problematico il ruolo di una ricerca scientifica teoricamente sbilanciata verso l'elaborazione di modelli di spettatore che, quantomeno implicitamente, sembrano tendere a stimolare un adeguamento della produzione televisiva a standard che appaiono troppo lontani sia per ragioni strutturali che culturali.



## Nota Biografica

Paolo Biondi (Ph.D.) è cultore della materia presso la cattedra di Filosofia Politica presso L'università degli Studi del Molise. I suoi interessi di ricerca includono gli studi di genere, la teoria Queer, il femminismo, l'anarchismo, il post-anarchismo e il post-strutturalismo. Si occupa inoltre di analisi dei prodotti culturali, di metodologie del dialogo e comunicazione interculturale. Ha recentemente tradotto e curato l'edizione italiana del classico di David Bohm Sul dialogo (2014, Pisa: ETS) e ha recentemente pubblicato il saggio Maschere. V per Vendetta (2016, Pisa: ETS). Per contatti: p\_biondi80@yahoo.it .

## Bibliografia

- Abruzzese, A. (1984). *Ai confini della serialità*. Napoli: Società Editrice Napoletana.
- Allen, R. & Van den Berg, T. (eds.). (2014). *Serialization in Popular Culture*. New York and London: Routledge.
- Barker, C. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. London, Thousand Oaks and New Delhi: Sage.
- Betancourt, M. (2005). Serial form as entertainment and interpretative framework: Probability and the 'black box' of past experience. *Semiotica*,1(4).
- Bisoni, C., Innocenti, V., & Pescatore, G. (2013). Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione. In C. Bisoni & V. Innocenti (a cura di), *Media Mutations – Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo*, Modena: Mucchi Editore.
- Blackbeard, B. (1974). Mislabeled Books. *Funny World*, 16.
- Brancato, S. (a cura di). (2011). *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series*. Napoli: Liguori Editore.
- Cardini, D. (2014). Il tele-cinefilo. Il nuovo spettatore della Grande Serialità televisiva. *Between*, 4, 8.
- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Philadelphia: Penn State University Press.
- Casey, B., Casey, N., Calvert, B., French, L., & Lewis, J. (a cura di). (2008). *Television Studies. The Key Concepts*. London and New York: Routledge.
- Cohn, N. (2005). Un-defining 'Comics'. *International Journal of Comic Art*, 7, 2005. Preso da: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Undefining\\_Comics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Undefining_Comics.pdf)
- Danesi, M. (2009). *Dictionary of Media and Communication*. Armonk: M.E. Sharpe.
- Detti, E. (1984). *Il fumetto tra cultura e storia*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dittmer, J. (2014). Serialization in Comic Books and Graphic Novels. In R. Allen & T. Van den Berg, (eds.), *Serialization in Popular Culture*. New York NY and London: Routledge.
- Downing, J.D.H., McQuail, D., Schlesinger, P., & Wartella, E. (2004). *The Sage Handbook of Media Studies*. Thousands Oaks: Sage.
- Eco, U. (1964). *Apocalittici e Integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: RCS.
- Eco, U. (1994). *The Limits of Interpretation*. Bloomington: University of Indiana Press.

- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Groensteen, T. (2009). The Impossible Definition. In J. Heer & K. Worcester (eds.), *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Hartley, J. (2011). *Communication, Cultural and Media Studies. The Key Concepts* (4th edition). Abingdon, Oxon, and New York: Routledge.
- Heer, J., & Worcester, K. (2009). Craft, Art, Form. In J. Heer & K. Worcester (eds.), *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Horrocks, D. (2001). Inventing Comics: Scott McCloud Defines the Form. *Understanding Comics. The Comics Journal*, 234.
- Innocenti, V., & Pescatore G. (2008). *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*. Bologna: Archetipolibri.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling* 101. Preso da: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (ultimo accesso 23/06/2015).
- Jurga, M. (1999). *Fernsehtextualität und Rezeption*. Wiesbaden: Springer.
- Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley: University of California Press.
- Lent, J.A. (2009). The Comics Debates Internationally. In J. Heer & K. Worcester (eds.), *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press of Mississippi.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper and Collins.
- Mitchell, W.J.T., & Hansen, M.B.N. (eds.). (2010). *Critical Terms for Media Studies*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Oltean, T. (1993). Series and Seriality in Media Culture. *European Journal of Communication*, 8, (1).
- Ott, B.L. & Mack, R.L. (2014). *Critical Media Studies. An Introduction* (2nd edition), Malden: Wiley Blackwell.
- Pearson, R., & Simpson P. (eds.). (2001). *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London e New York: Routledge.
- Rey, A. (1978). *Les spectres de la Bande. Essai sur la B.D.*, Paris: Éditions de Minuit.
- Schaschek, S. (2014). *Pornography and Seriality. The Culture of Producing Pleasure*. New York: Palgrave Macmillan.
- Weber, T., & C. Junklewitz (2008). Das Gesetz der Serie – Ansätze zur Definition und Analyse. *MEDIENwissenschaft*, 1.
- Wertham, F. (1954). *The Seduction of the Innocent*. Main Road Books.