

INTRODUZIONE

Mediatizzazione e serialità. Campi d'indagine e luoghi di osservazione prima, dentro e oltre la TV

Giovanni Boccia Artieri*

Università degli Studi di Urbino

Laura Gemini**

Università degli Studi di Urbino

Con questo numero 7 di *Mediascapes Journal* procediamo nell'analisi della serialità, di un fenomeno centrale per la riflessione sui contesti mediatizzati e sulla caratterizzazione degli ecosistemi narrativi contemporanei. In continuità con il numero 6 i contributi presentati proseguono lungo una linea di indagine multidisciplinare volta a scandagliare il tema della serialità e a individuarne i luoghi di osservazione. Se infatti la grande serialità televisiva viene considerata il contesto che meglio di altri permette di osservare i caratteri della serialità e i suoi riflessi sui pubblici e sull'immaginario – ponendosi come ambito privilegiato per la proposizione di universi simbolici abitabili e per elaborare linguaggi, temi, forme estetiche e rappresentazioni – è vero anche che la Tv non ha il monopolio della narrazione seriale. I luoghi di osservazione della serialità che meritano di essere esplorati non riguardano soltanto i diversi ambiti dell'espressività narrativa, le modalità di costruzione dei contenuti ad esempio, ma la più ampia logica di sistema che contempla le logiche produttive, distributive e di consumo dei prodotti culturali seriali. Come dispositivo affermatosi nell'industria mediale e della *popular culture* ma, come evidenziato in questo numero, originato ben prima, la serialità investe i diversi settori della comunicazione e ne mette in forma le pratiche rispondendo a quei bisogni di narrazione che non sono mai mancati ma che, piuttosto, sono mutati nel tempo e in relazione ai momenti tecno-mediali della storia sociale.

Gli articoli che compongono questo numero di Mediascapes Journal sono la seconda parte della selezione referata dei paper presentati nell'ambito della Conferenza

* Email: giovanni.bocciaartieri@uniurb.it

** Email: laura.gemini@uniurb.it

Internazionale MEDIA CHANGE *Serialization Landscapes: Series and Serialization from Literature to the Web*, organizzata dai curatori di questo volume con Erika D'Amico nel luglio 2015 per il Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali: Storia, Culture, Lingue, Letterature, Arti, Media dell'Università di Urbino Carlo Bo in partnership con l'*Institute for Screen Industries Research* dell'Università di Nottingham e con il Corso di Laurea Magistrale in *Cinema, Television and Multimedia Production* dell'Università di Bologna.

L'obiettivo della conferenza è stato quello di promuovere la discussione e sviluppare l'analisi sui media e il loro impatto sulla società focalizzandosi sui territori della serialità. Tale obiettivo è perseguito nell'insieme degli scritti che hanno preceduto questo numero e che proseguono in questo mantenendo il taglio multidisciplinare che mette a confronto approcci – *cultural studies, communication studies, media studies, television studies, film studies, theatre studies, new media studies, internet studies* – e casi di studio, sfidando i ricercatori ad investigare il concetto della serializzazione e i suoi precipitati nel campo dei media, della *popular culture* e dell'arte.

1. Coerentemente con l'impostazione teorica ed empirica volta a osservare la serialità come processo complesso che impatta prima sui fenomeni socio-comunicativi per poi diventare un dispositivo di carattere mediale, la prima parte di contributi affronta il tema non scontato della serialità teatrale. Gli articoli che seguono, insieme ai contributi presentati al convegno a cominciare dal *keynote speaking* di Oliviero Ponte di Pino, possono essere considerati il punto di partenza di una riflessione mirata al tema e che vale la pena di essere perseguita dagli studiosi interessati all'analisi mediologica del teatro.

L'articolo di Laura Gemini dal titolo *Serialità teatrale. Osservazioni esplorative fra teatro e media* si pone l'obiettivo di contribuire al dibattito sulla serialità attraverso lo sguardo sul teatro tenendo conto però che gli strumenti di osservazione della serialità, anche teatrale, provengono dall'industria culturale e dai media. A partire da questo presupposto e dalla considerazione della serialità come immanente alle forme narrative viene osservato il teatro come forma proto-seriale per poi individuare i caratteri della neo-serialità teatrale in omologia con lo statuto degli ecosistemi narrativi contemporanei. Questa linea d'indagine si accorda con il contributo di Roberta Ferraresi, *Il teatro ai tempi della cultura convergente* in cui viene messo in evidenza come le innovazioni tecno-mediali oggi in atto giochino un ruolo essenziale nel prefigurare il mutamento che coinvolge il campo della produzione artistico-culturale. Il quadro di riferimento teorico da cui muove l'analisi è quello della cultura convergente, non ancora adeguatamente applicato agli studi teatrologici. Su queste basi l'articolo affronta le trasformazioni del teatro italiano degli anni Duemila trattando la serialità come vettore delle tendenze di dilatazione espresse dalla produzione culturale contemporanea, sia sul piano della creazione, sia su quello della ricezione. Che dunque la scena contemporanea si stia confrontando, soprattutto a partire dai teatri Duemila, con la progettualità seriale è anche il punto di partenza dell'analisi condotta da Rodolfo Sacchettini nell'articolo *Scena contemporanea e narrazione seriale*. L'orizzonte seriale, campo di esplorazione sempre più indagato soprattutto da alcuni gruppi del teatro di ricerca crea nuove forme, ibrida generi e tradizioni differenti. Come dimostrano i casi

emblematici riportati dall'Autore mettendo in luce come la narrazione seriale in teatro giochi con il romanzo d'appendice, la soap televisive, la rivista radiofonica, le nuove serie tv per riflettere e rinnovare la composizione drammaturgica, la creazione di nuovi dispositivi, la relazione tra scena e pubblico.

2. La seconda parte di questo numero di *Mediascapes Journal* comprende i contributi dedicati al campo della letteratura da cui origina il fenomeno seriale come "tecnologia" cardine dell'industria culturale e nel cui ambito sono osservabili i processi di trasformazione che connotano l'attualità seriale. Lo scritto di Donatella Capaldi e Giovanni Ragone, *Archetipi della serialità nella letteratura*, offre un contributo indispensabile alla riflessione sul processo evolutivo della serialità. Più precisamente gli Autori mostrano come gli archetipi della tecnologia seriale, lungi dall'essere originati dal rapporto fra letteratura e industria culturale, siano precedenti al romanzo "d'appendice" e configurino un'archeologia della narrazione seriale basata su una gamma di invenzioni di lunga durata rintracciabili ancora oggi nella factory televisiva. È perciò possibile osservare come il genere letterario, insieme agli altri generi mediali, sia ancora oggi un volano potente per l'immaginario collettivo e capace di svolgere la funzione di rappresentazione e controllo del conflitto intrapsichico, individuale, e sociale. Su questa prospettiva Emiliano Ilardi nel suo *L'adolescenza è morta. Serialità e transmedialità nelle saghe fantascientifiche del XXI Secolo* sottolinea la centralità della letteratura, e nella fattispecie del romanzo, nell'attuale mediasfera digitale, centralità dimostrata dal successo delle saghe letterarie (da quelle "classiche" come *Il signore degli Anelli* alle invenzioni più recenti come *Harry Potter* e *Twilight*). Parallelamente l'Autore indaga le ragioni che rendono il medium letterario il pilastro – anche e soprattutto sul piano dell'immaginario – dei nuovi universi narrativi transmediali. Attraverso l'analisi di quattro saghe fantascientifiche uscite dal 2008 in poi e divenute rapidamente di culto a livello mondiale (*Hunger Games*, *Divergent*, *La trilogia del Silo*, *Maze Runner*) l'articolo mette in luce come la serializzazione delle forme e una certa omogeneità dei temi trattati facciano emergere un rinnovato scenario post-catastrofico, sincronizzato con la nostra contemporaneità e con le identità, soprattutto giovanili. Il focus di Fabio Tarzia sulla narrativa americana in *Immaginario e serialità in America: un caso specifico* si sostanzia nell'analisi del genere letterario che prende avvio dal *captivity tale* seicentesco e arriva alle serie televisive odierne ricollegabili al *prison movie*. L'analisi della continuità di due generi apparentemente diversi permette di osservare l'evoluzione di un genere verso la messa a punto di un *modus* narrativo transmediale.

3. La terza parte di contributi si presenta come una vera e propria mappatura della serialità. Come si è avuta occasione di ribadire, la complessità del fenomeno seriale richiede approcci multidimensionali, complessi appunto, che non risolvono l'analisi semplificando ma tenendo in conto la molteplicità che ha che fare con la specificità della declinazione seriale nei diversi media, con i processi di creazione dei prodotti culturali seriali e con i processi di ricezione dei networked publics.

In *Game Series: Il linguaggio seriale nel mondo videoludico* Mattia Barra affronta la serializzazione nel settore dei videogiochi mettendone in evidenza il passaggio evolutivo

che propone prodotti videoludici rilasciati con la formula televisiva della “stagione” e degli “episodi” e che pertanto comporta modalità di fruizione inedite. Se prima l’utente aveva una storia completa da giocare, la narrazione videoludica di oggi potenzia l’interattività e l’intrattenimento. La dimensione interattiva è anche al centro del lavoro di Mirko Lino dal titolo *L’interactive storytelling delle web serie: sperimentazioni e ri-mediazioni*. Il contributo analizza i cambiamenti in corso nelle configurazioni del rapporto tra user, storytelling e media digitali che riguardano la produzione webseriale e l’emergenza dell’interactive storytelling. Quest’ultimo è trattato come processo in grado di decostruire le nozioni classiche della narrazione tradizionale a vantaggio di storie complesse, frammentate, multilineari che coinvolgono una nuova autorialità ma anche diversi processi di ricezione degli utenti.

Sempre in ottica di emancipazione dalle formule narrative e dagli standard della fiction, nella fattispecie italiana, muove lo scritto di Antonella Napoli e Mario Tirino *Senza pensieri. Gomorra la serie*. Il caso *Gomorra-La serie* viene analizzato per mettere in luce la vicinanza – sul piano qualitativo, di strutturazione, di crossmedialità, di fandom – con la grande serialità americana. Nell’ambito della mediatizzazione – come meta-processo che qualifica l’esperienza mediale contemporanea – le dinamiche di consumo delle audience performative e di fandom non possono essere affrontate a prescindere dai media sociali. Di questo aspetto si occupa Antonella Mascio in *I quality drama. Dal prodotto televisivo agli spazi di Facebook* sottolineando come negli ultimi anni la serialità televisiva – e in particolare i quality drama – siano i protagonisti di una nuova Golden Age, con conseguenze significative sia nelle abitudini e nell’affezione delle audience particolarmente evidente negli ambienti di social networking come Facebook. Ancora con l’attenzione rivolta alla trasformazione dei modelli di produzione e consumo dei contenuti culturali operata dai media digitale muove la riflessione di Sara Monaci su *Crowdsourcing e co-creation*. L’articolo osserva gli ambienti di co-creation intesi come intermediari digitali che mediano fra le tensioni partecipative, le esigenze creative delle industrie culturali, gli aggregatori di contenuto, ambienti capaci di rispondere alla necessità di individuare una relazione fra il modello di organizzazione della produzione e le forme espressive dei contenuti come quelli seriali. Come luoghi di osservazione particolarmente efficaci delle declinazioni della serialità audiovisiva ma non esclusivamente televisiva, i media sociali offrono un campo d’indagine esplorabile sia sul fronte dei formati, sia sul fronte degli immaginari. Stefano Brilli nell’articolo *Dal collasso dei contesti alle Trash Star: la serializzazione nella costruzione degli idoli ridicoli di YouTube Italia* analizza l’influenza delle grammatiche seriali sui processi di costruzione e fruizione dei contenuti su YouTube esaminando il fenomeno delle “Trash Star” di YouTube Italia. Il fenomeno viene indagato dal punto di vista dell’evoluzione dell’estetica del ridicolo dominante su YouTube, dei processi che portano all’etichetta di “fenomeni trash” e delle modalità con cui la serializzazione entra nell’organizzazione della presenza degli artefatti mediali online identificati nell’auto-serializzazione nell’etero-serializzazione e nella meta-serializzazione. Nell’ottica di un’osservazione del fenomeno seriale che attesti la centralità delle narrazioni dal basso – che affiancano naturalmente le narrazioni finzionali broadcast – può essere inquadrato anche il contributo di Elisabetta Zurovac *Teen Screenshot: forme serializzate*

della narrazione identitaria. L'oggetto di studio del contributo è la narrazione identitaria negli spazi online, laddove cioè l'utente si trova a costruire un profilo finzionalizzato e funzionale alla sua rete e che trova un importante contesto di osservazione, anche sul piano della riflessione sociologica, nei comportamenti online degli adolescenti. L'articolo prende in esame la pratica della condivisione di screenshot quale forma comunicativa emergente negli adolescenti e che rivela pratiche di produzione dei contenuti pensate in chiave seriale e per il proprio pubblico, in omologia con le logiche dell'audiovisivo e in accordo con le esigenze di integrare i processi privati di produzione e condivisione di contenuti con le necessità di condivisione.

Chiude non casualmente questo numero di *Mediascapes Journal* un secondo scritto di Donatella Capaldi e Giovanni Ragone dal titolo *Seriale, immersivo, industriale. Il barocco e l'invenzione del melodramma*. Dopo aver percorso le traiettorie evolutive della serialità che conducono verso il suo statuto transmediale ed ecosistemico, interattivo e partecipativo e frammentato può valere la pena ritornare agli archetipi del moderno, senza la consapevolezza dei quali faremmo fatica a capire il nostro tempo. All'interno del quadro interpretativo della mediamorfosi e nella ricerca delle forme archetipiche della narrazione seriale, l'articolo individua nel melodramma un caso di studio particolarmente utile per osservare i caratteri fondamentali dei generi di consumo per giungere alla definizione teorica del rapporto fra la serialità e i suoi correlati (immersività, virtualizzazione, polisensorialità, ipertestualità, ibridazione, factory, orientamento ad un pubblico di massa). Fino alle ricadute sul lavoro creativo che riguarda gli immaginari e le metafore collettive su cui, da sempre e per sempre, si costruisce l'esperienza simbolica umana.