

NO. 16// 2020

LA SERIALITÀ NELL'EPOCA POST-TELEVISIVA

NICOLA DUSI
RUGGERO EUGENI
GIORGIO GRIGNAFFINI

A dark, textured rectangular panel with a small, circular metallic fastener on the left side and the number "2" printed in white on the right side.

2

A dark, textured rectangular panel with a small, circular metallic fastener on the left side and the number "1" printed in white on the right side.

1

Editor

Giovanni Boccia Artieri
Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Editorial Board

Alberto Abruzzese (*Università IULM, Milano*)
Sara Bentivegna ("*Sapienza*" *Università di Roma*)
Federico Boni (*Università degli Studi di Milano*)
Vanni Codeluppi (*Università di Modena e Reggio Emilia*)
Fausto Colombo (*Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*)
Stefano Cristante (*Università del Salento*)
Giovanni Fiorentino (*Università degli Studi della Tuscia*)
Gino Frezza (*Università di Salerno*)
Alberto Marinelli ("*Sapienza*" *Università di Roma*)
Francesca Pasquali (*Università degli Studi di Bergamo*)
Gianfranco Pecchinenda (*Università "Federico II", Napoli*)
Giovanni Ragone (*Sapienza Università di Roma*)
Mario Ricciardi (*Politecnico di Torino*)
Luca Toschi (*Università di Firenze*)

Scientific Committee

Maurice Aymard (*Fondation Maison des Sciences de l'Homme, Parigi*)
Sebastiano Bagnara (*Università di Sassari*)
Roberta Bartoletti (*Università di Urbino Carlo Bo*)
Nancy Baym (*University of Kansas*)
Sergio Brancato (*Università di Napoli "Federico II"*)
Jean Burgess (*Queensland University of Technology*)
Enrique Bustamante (*Universidad Complutense, Madrid*)
Gustavo Cardoso (*ISCTE, Lisbona*)
Gianni Corino (*University of Plymouth*)
Patrice Flichy (*Université Paris Est Marne-la-Vallée*)
Elisa Giaccardi (*Universidad Carlos III, Madrid*)
Jeremy Hight (*California Institute of Arts, Los Angeles*)
Emiliano Ilardi (*Università di Cagliari*)
Paula Levine (*San Francisco State University*)
Jorge Lozano (*Universidad Complutense, Madrid*)
Roberto Maragliano (*Università di Roma 3*)
Sara Monaci (*Università degli Studi di Torino*)
Enrico Pedemonte ("*L'Espresso*")

Xavier Perez (*Universitat Pompeu Fabra, Barcellona*)
Mike Phillips (*University of Plymouth*)
Beppe Richeri (*Università della Svizzera Italiana, Lugano*)
Massimo Riva (*Brown University, Providence*)
Gemini Laura (*Università di Urbino Carlo Bo*) Gino Roncaglia (*Università della Tuscia, Viterbo*)
Roberto Saracco (*EIT ICT Labs, Trento*)
Donald Sassoon (*Queen Mary College, Londra*)
Chris Speed (*Edinburgh College of Art*)
Yvon Thiec (*Eurocinema, Bruxelles*)
Bernardo Valli (*Università di Urbino*) Ugo Volli (*Università di Torino*)

Journal Manager

Manolo Farci
Università degli studi di Urbino Carlo Bo

Direttore responsabile ai termini di legge

Giovanni Ragone
"Sapienza" Università di Roma

Hanno diretto la rivista

Alberto Abruzzese (2013-2015)

Casa Editrice Sapienza

ISSN: 2282-2542

Rivista telematica scientifica della Sapienza Università di Roma registrata presso il Tribunale Civile di Roma (N. 256 del 30/10/2013)



Questa rivista è pubblicata sotto una licenza Creative Commons Attribution 3.0

Introduzione. Costruire mondi complessi. La fiction televisiva contemporanea e le sue sfide semiotiche

Nicola Dusi

Università di Modena e Reggio Emilia*

Ruggero Eugeni

Università Cattolica di Milano**

Giorgio Grignaffini

Università Cattolica di Milano***

Premessa

Il numero di *Mediascape* che presentiamo nasce da una giornata di studi dedicata alle serie TV di “qualità” e “complesse” (ma anche alla produzione di fiction seriale più generalista), tenutasi a Reggio Emilia presso l’Aula Magna dell’Università di Modena e Reggio Emilia (UNIMORE), nel maggio 2019.¹ La giornata, intitolata *Semiotica e sociosemiotica della serialità postmediale*, ha riunito ricercatori italiani e internazionali di discipline diverse: non solo semiologi, quindi, ma sociologi e storici della televisione, studiosi di media e di Big Data, accanto ad alcuni produttori e sceneggiatori. I saggi scaturiti da quella giornata e che presentiamo nelle pagine che seguono hanno finito tuttavia per privilegiare una prospettiva più strettamente semiotica.

In queste note introduttive intendiamo anzitutto individuare alcuni aspetti salienti della fiction televisiva contemporanea, a partire dalla metacategoria della sua “complessità”; confrontarli con gli elementi emersi nella ricerca del passato, soprattutto di taglio semiotico; e capire in che modo tali aspetti dialogano con la ricerca semiotica contemporanea – anche sfidandola a rimettere in gioco le proprie categorie e i propri assunti –. I saggi di questo numero (che presentiamo nella terza parte di questa Introduzione) intendono appunto costituire altrettanti tentativi di rispondere a queste sollecitazioni e a queste sfide.

* nicolamaria.dusi@unimore.it

** ruggero.eugeni@unicatt.it

*** giorgio.grignaffini@unicatt.it

Il demone della complessità

La serialità televisiva ha assunto negli ultimi dieci/quindici anni un ruolo centrale all'interno del sistema di produzione audiovisiva. Da tante parti si è sottolineato come le serie sono diventate il più potente mezzo di narrazione dell'epoca contemporanea e che, addirittura, la loro qualità estetica e la loro sofisticazione contenutistica permetterebbe di considerarle come la massima espressione dello storytelling, superando come rilevanza sia il romanzo che il cinema. Si tratta di valutazioni che non ci appassionano nel *merito* (non ci interessa stilare classifiche di qualità tra media differenti, tantomeno tra serie televisive e letteratura) ma che, al contrario, sono interessanti nel *metodo*, in quanto rivelano un importante cambio di prospettiva nella considerazione di questo prodotto culturale. Fino a pochi anni fa era infatti impensabile paragonare una serie tv al romanzo, la forma narrativa dominante nel Novecento, o al cinema, in particolare quello autoriale, che con tanta fatica durante il suo primo secolo di storia era riuscito a guadagnare un posto di rilievo nella produzione culturale, con la conseguente attenzione da parte degli intellettuali e dell'accademia.

Cosa è avvenuto perché si producesse questa trasformazione? La tesi che vorremmo proporre è che *a partire dalla metà degli anni zero abbiamo assistito a un incontro tra nuove modalità produttive, narrative e di consumo della fiction televisiva da un lato, e una serie di sguardi critici e disciplinari dall'altro lato, all'insegna del comune concetto di complessità: tale concetto è divenuto in tal modo sia una chiave per spiegare le evoluzioni della fiction televisiva, sia un criterio per giudicare della sua "qualità"*. In altri termini, se oggi parliamo tanto e con tanto entusiasmo della serialità, il motivo è da ricercarsi nel fatto che il discorso critico e teorico (a cominciare come vedremo da quello semiotico) ha individuato una nuova chiave di giudizio del livello qualitativo raggiunto da alcuni prodotti seriali nel loro grado di complessità; nello stesso momento in cui effettivamente la fiction seriale si è fatta più "complessa" a differenti livelli e sotto differenti aspetti. Molti interventi di questo numero di *Mediascapes* si possono leggere come vedremo in questa chiave.

Iniziamo allora dal secondo versante: la "complessificazione" delle serie televisive. Come è noto il concetto di complessità in riferimento alle serie televisive è stato popolarizzato da un importante volume di Jason Mittell del 2015. In quella sede Mittell suggeriva che la complessità delle fiction televisive degli anni zero andasse affrontata a tre livelli e con tre tipi di strumenti: la *poetica storica* può analizzare le relazioni tra forme espressivo-narrative e contesti tecnologici, di produzione, circolazione e ricezione; la *poetica cognitiva* indaga le forme di coinvolgimento e i processi esperienziali progettati per (e sollecitati ne) lo spettatore; la *poetica reader-oriented* scandaglia infine le pratiche di fruizione concrete e le reazioni documentate nelle attività in rete (per esempio le pratiche dei fandom). Il punto di vista di Mittell è estremamente utile per comprendere due punti: la complessità della "nuova" fiction televisiva non è un fenomeno semplice ma al contrario stratificato e articolato; e i differenti aspetti e livelli della complessità vanno letti nelle loro

reciproche correlazioni e nei loro intrecci. Proviamo dunque a ripercorrere alcuni di questi intrecci.

In primo luogo, la serialità complex non nasce dal nulla, ma è l'ultimo (per ora) step di sviluppo di una tipologia di programmi, appunto la fiction tv, nata con la televisione stessa e trasformatasi nel corso degli anni per diversi motivi. Tra i principali, ricordiamo il cambiamento del *panorama distributivo*: infatti sia negli USA che in Europa con il passare dei decenni il sistema televisivo va nella direzione di una moltiplicazione dei canali, prima solo gratuiti poi a partire dagli anni '80 anche a pagamento, fino agli ultimi anni in cui sono nate le nuove piattaforme streaming.

Questo causa una maggiore competizione tra le reti che devono diversificare la propria offerta per emergere in uno scenario che sta diventando sempre più affollato: la differenziazione va nella direzione di una progressiva *complessificazione dei modelli narrativi*, come accade con la rivoluzione nello storytelling seriale operata da Steve Bochco con "Hill Street Blues" (NBC, 1981 – 1987), che a inizio anni '80 introduce il principio della continuità intraepisodica in un sistema dominato dall'episodio autoconclusivo, ma anche di una trasformazione del sistema valoriale che porta a ridisegnare in particolare i protagonisti che diventano via via più imperfetti e "cattivi" (Bernardelli, 2017).

Un'altra conseguenza rilevante di questa evoluzione riguarda una *maggiore complessità del sistema dei generi*. La narrazione televisiva nasce e si sviluppa all'interno di un sistema industriale, in cui i principi di serializzazione dei processi produttivi e l'ottimizzazione di quelli distributivi si è da sempre fortemente richiamata ai meccanismi già ben rodati in altri media precedenti come la letteratura, il cinema e la radio. La serialità televisiva struttura quindi già a partire dalle sue origini negli anni '50, un sistema di generi che si rivela fondamentale a monte e a valle del processo. A monte, in quanto gli autori e i produttori possono operare con un notevole risparmio di risorse creative (il genere fornisce schemi narrativi e tipologie di personaggi ben definite e replicabili) ed economiche (ambientazioni riutilizzabili, schemi produttivi ben rodati). A valle, in quanto i distributori - cioè le reti - e gli spettatori possono gli uni proporre e gli altri fruire delle serie che si trovano incasellate in un sistema di aspettative perfettamente conosciuto e condiviso. Un sistema siffatto però genera inevitabilmente ripetitività nell'offerta, così, quando a partire dagli anni '80 la competizione aumenta, è necessario rimettere in discussione i cliché che ormai dominavano. Questo avviene però non in modo traumatico, ma nel segno di una continuità: i generi rimangono come sfondo su cui operare la trasformazione come dimostra "Twin Peaks" (ABC, 1990 – 1991; Showtime, 2017) una delle serie più rappresentative di quegli anni in termini di rottura degli schemi. "Twin Peaks" è una serie fortemente debitrice dell'universo poetico del suo creatore, David Lynch, ma è comunque perfettamente inserita nel genere della detection: è l'esempio perfetto di come il sistema televisivo avrebbe poi operato e tuttora opera, rilavorando continuamente su generi consolidati, rimettendone in discussione gli elementi codificati e offrendo allo spettatore il piacere di apprezzare la variazione sul tema (Dusi, Bianchi, 2019).

Che il sistema dei generi, sia pure rivisitato e corretto sia ancora centrale nell'industria televisiva e che quindi non si debba accentuare il solco che differenzerebbe la serialità

complex da quella mainstream, è provato anche da come le nuove piattaforme di streaming operano sui Big Data. Come emerso dall'intervento di Federico Di Chio durante il convegno, una delle grandi armi a disposizione dei nuovi player è la disponibilità enorme di dati di consumo degli spettatori, le cui pratiche fruibili sono conosciute non in modo aggregato e attraverso approssimazioni statistiche come accade per i dati di ascolto delle reti tradizionali, ma puntualmente, secondo per secondo e individuo per individuo (ma si veda anche Smith, Telang, 2016, e la discussione delle loro tesi da parte di Di Chio nell'edizione italiana del volume). Questa enorme mole di informazioni relative al lato della domanda viene incrociata con i dati relativi ai programmi, i quali sono catalogati proprio attraverso etichette di genere in modo da poter offrire agli spettatori percorsi di visione personalizzati. Esiste quindi un lavoro molto importante e specializzato di "etichettatura" dei programmi, che rivela ancora una volta l'importanza del genere come interfaccia tra domanda e offerta. La rilevanza di questa categoria si manifesta anche quando viene negato o superato in nuove direzioni come accade per la nuova serialità "d'autore", che diventa a sua volta genere, non per caratteristiche formali o di contenuto, ma per la presenza di una "firma" (di uno showrunner, di un regista, di una star) – come dimostrano numerosi interventi di questa raccolta.

La semiotica e la fiction televisiva

D'altra parte, come abbiamo detto sopra, questa complessificazione multidimensionale dell'oggetto di studio si incontra e si confronta con gli atteggiamenti della teoria, della critica e delle pratiche di analisi, attente a utilizzare la categoria della complessità come strumento di analisi e di giudizio della fiction televisiva seriale. Se ci focalizziamo in particolare sulla riflessione semiotica, possiamo distinguere tre grandi fasi di sviluppo della riflessione.

La *prima* fase vede un ideale momento fondativo in un convegno tenuto presso il Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica di Urbino dal 15 al 17 luglio 1983 dedicato alla *Estetica della serialità*, organizzato da Francesco Casetti in collaborazione con la Mostra del Nuovo Cinema di Pesaro. L'iniziativa (cui partecipano tra gli altri Umberto Eco, Gianfranco Bettetini, Seymour Chatman, Jacques Aumont e Omar Calabrese) darà luogo a un volume curato da Casetti (1984a), che oltre a riprendere il testo degli interventi presenta anche alcuni contributi originali. Ci soffermiamo per ragioni di spazio su due saggi in particolare. Umberto Eco (1984) disegna da parte sua una "Tipologia della ripetizione" destinata ad essere citatissima; di essa non ci interessa tanto l'articolazione (con la distinzione tra Ripresa o sequel, Ricalco o remake, Serie, Saga o serial, e Dialogismo intertestuale), quanto piuttosto la sua esplicita valenza intermediale: per Eco, "Dallas" e la "Comédie humaine" sono costruiti alla stessa maniera (come saghe), e l'analisi delle serie televisive non fa altro che prolungare le sue precedenti analisi su Superman, James Bond o i personaggi dei feuilletons di Eugène Sue (Eco, 1964; 1978). Differente l'approccio di Omar Calabrese (1983), che sposta la riflessione dall'approccio

semiotico a quello semiotico-estetico e vede nella fiction televisiva degli anni Ottanta l'avvento di una nuova estetica neobarocca basata su una dialettica tra la ripetizione (di personaggi, schemi narrativi, formule espressive, etc.) e l'introduzione di differenze, scarti, *différences* anche minime ma significative per uno spettatore ipercompetente che sa coglierle e valutarle positivamente come forme di neo-sprezzatura. Si tratta di una mossa importante (e condivisa da altri intellettuali del periodo: si veda AaVv, 1983; Casetti, 1984b; e più tardi l'antologia di testi Casetti, Villa, 1992; e Basso, Calabrese, et. al., 1994): le serie televisive vengono sottratte al giudizio negativo a priori tanto idealistico quanto francofortese legato alla ripetitività delle loro formule, per essere elette a esempio di una nuova estetica definibile grosso modo "post-moderna". Senza poter ripercorrere la discussione che ne nasce con Eco (che sospetta in Calabrese una traccia di snobismo nella nuova versione dell'intervento in Eco, 1985), e senza poter approfondire gli sviluppi del neobarocco di Calabrese (1987), ci limitiamo a osservare che i due interventi seguono una strategia comune: *valorizzare le serie televisive analizzando un fenomeno ancora relativamente semplice in una prospettiva di complessità*. Importa meno sotto questo aspetto che la complessità stia (al momento) soprattutto nell'occhio di chi guarda: le serie televisive appaiono al semiologo e all'estetologo un fenomeno complesso, vuoi perché sono da ricondurre alla rete semiotica dei fenomeni intertestuali (Eco); vuoi perché nella loro standardizzazione si nasconde un principio estetico di differenziazione che rende più elaborata e sofisticata la relazione con lo spettatore (Calabrese). In altri termini, la complessità ha da subito costituito uno strumento di valorizzazione teorica ed estetica della serialità televisiva; ma essa è *nata prima nello sguardo teorico (e in particolare semiotico ed estetico-semiotico) che nel campo dei fenomeni indagati*.

Anche la *seconda* fase del rapporto tra semiotica e serie televisive ha il suo punto di avvio ideale in un Convegno: si tratta questa volta di quello dedicato a "Semiotica e fiction" tenuto presso l'Università di San Marino (dal 29 giugno al 1° luglio 2007) e organizzato da Maria Pia Pozzato e Giorgio Grignaffini. Gli atti del convegno (in Pozzato, Grignaffini, 2008) rendono conto di una situazione profondamente mutata. Per un verso si è avviata la "complessificazione" delle serie televisive, anche se al momento il termine e il concetto non sono ancora del tutto chiari: si avverte con chiarezza la ibridazione dei generi (soprattutto nei confronti con i prodotti del passato), la tendenza a "elasticizzare" i plot in modo da consentirne uno sviluppo anche intermediale, la espansione delle nuove narrazioni seriali *multistrand* globalizzate, la relazione sempre più intima e prolungata delle fiction con gli spettatori, le loro pratiche di vita, i loro corpi, le loro emozioni, una serie di tematiche presenti anche in altri interventi del periodo: si veda l'antologia di testi di Innocenti, Pescatore (2008) e la raccolta di Grasso, Scaglioni (2009). Per altro verso è mutato il panorama della semiotica e delle sue metodologie, che hanno abbandonato una koinè solida e sono divenuti essi stessi molteplici e complessi; permane in ogni caso un punto comune, costituito dalla pratica dell'analisi testuale (e da una riflessione circa la definizione del corpus di analisi che ad essa si collega immediatamente).

La *terza* fase dell'approccio semiotico alle serie televisive è cominciata negli ultimissimi anni: ed è appunto per mappare queste ultime tendenze che è nato il convegno di Reggio Emilia del 2019. Possiamo individuare tre punti di partenza per definire questo nuovo

frame: il primo consiste nella tematizzazione del concetto di *complessità* a partire dal lavoro citato all'inizio di Mittell (2015); il secondo riguarda la consapevolezza che tale complessità è, e deve essere, una caratteristica tanto dell'oggetto quanto della disciplina semiotica: la stessa analisi testuale (e l'idea di discorso come oggetto di studio precipuo) che costituivano in precedenza una base comune minimale, vengono superati in base all'idea di una semiotica che si dedichi per esempio alle pratiche e alle forme di vita; il terzo è infine quel deciso aspetto di marcatura tipica euforizzante che si lega alla qualità della "complessità" su entrambi i versanti (si veda per esempio Favard, Machinal, 2019, in particolare la sezione "Au-delà du prisme narratologique").

All'interno di questa idea espansa di complessità possiamo distinguere grosso modo due movimenti (che riguardano appunto tanto la fiction televisiva quanto la teoria incaricata di analizzarne le dinamiche). Il primo movimento è *centrifugo*: all'interno della televisione "convergente" (Di Chio, 2017) e "postnetwork" (Butler, 2018; Lotz, 2014 e 2018), e dopo l'ingresso in campo di Netflix e delle altre piattaforme di streaming e OTT (vedi per esempio Cunningham, Craig, 2019; Lobato, 2019; Re, 2017), la fiction televisiva si fa estremamente espansa, intermediale e transmediale, esposta alla microtargetizzazione dei Big Data e gli algoritmi di profilazione, al *binge watching*, ai fenomeni di fandom in rete, ai commenti (e qualche volta ai prolungamenti) sui social, ai collegamenti tra serie dello stesso multiverso, alla combinazione tra le narrazioni verticali di un episodio e quelle orizzontali (mono o multistrand) che attraversano episodi e stagioni, e così via (vedi per esempio Hill, 2019; per alcune panoramiche aggiornate sulle trasformazioni del mezzo televisivo si vedano Gray, Lotz, 2019; Scaglioni, Sfardini, 2018; Thompson, Mittel, 2020; Wasko, Meehan, 2020).² Pescatore (2018) e Brembilla, De Pascalis (2020) parlano con una metafora biologica di "ecosistemi narrativi" in costante espansione e adattamento; e Dusi (2019) propone di adottare / adattare alla nuova situazione alcuni modelli semiotici specifici, come ad esempio quello delle "forme di vita" proposto da Jacques Fontanille (2015); oppure il modello dei "regimi di interazione" proposto nella prospettiva sociosemiotica da Eric Landowski (2005); o, ancora, il modello della "semiosfera" che Jurij Lotman (1984) aveva lanciato negli anni Ottanta per studiare la semiotica della cultura, e che i suoi allievi della scuola di Tartu ripropongono per ragionare sulla transmedialità contemporanea (Saldre e Torop, 2012).

Il secondo movimento reperibile è al contrario *centripeto*: il prodotto discorsivo di fiction (nella sua articolazione in puntata, stagione, serie) mantiene in ogni caso un posto centrale all'interno dell'universo espanso sopra tratteggiato; di qui anche un possibile punto di ancoraggio (di ritorno e di ripartenza) delle riflessioni semiotiche. Certo, alcune tematiche semiotiche assumono oggi più rilievo di altre. In particolare (suggeriscono Dusi e Grignaffini, 2020) appare centrale l'idea di *storyworld*: le serie televisive sono incaricate oggi soprattutto di creare e "arredare" mondi possibili, che siano per un verso "abitabili" dai loro spettatori e tali da ibridarsi con gli ambienti di vita quotidiana (dai cosplayers all'acquisto compulsivo degli abiti della protagonista di "Emily in Paris"³) e per altro verso espandibili anche grazie all'intervento degli spettatori – prosumers. Si impone allora una rilettura del "mondo possibile" di una serie TV, almeno per come veniva definito in semiotica testuale da Eco (1979), per cui un insieme di regole narrative fissava il 'canone'

di un mondo arredato in modo stabile. In questi termini, lo *storyworld* diventa un insieme spurio e dinamico (Ryan 2014), più ampio rispetto al mondo possibile perché si adegua allo sviluppo spazio-temporale dei racconti seriali, trasformando l'ordine della mappa testuale "statica" in una serie di mappe parziali e in costante trasformazione. Nello *storyworld* di una serie TV contemporanea convivono allora l'espansione di un mondo possibile e le sue trasformazioni ad opera di tutti i soggetti a monte (autori, produttori o distributori) e a valle (le *audience* e i fan). E la costruzione di uno *storyworld* diviene a tutti gli effetti una pratica di *worldmaking*.⁴

I contributi di questo numero

I due movimenti centrifugo e centripeto che abbiamo delineato nel rapporto tra semiotica e fiction televisiva ci sembrano caratterizzare sotto differenti aspetti anche i saggi che compongono questo numero di *Mediascapes*.

Nicola Dusi e Mauro Salvador indagano le relazioni tra *Intermediale*, *transmediale*, *crossmediale* nella serie distopica "Westworld" (HBO, 2016 – in produzione), rileggendo le relazioni interne all'ecosistema mediale (Pescatore 2018) come un universo fondamentalmente traduttivo e reinterpretativo, nella prospettiva della semiotica della cultura di Lotman. "Westworld" si apre a legami intertestuali e intermediali in una "continuità intersemiotica" e transmediale tra mondi possibili che dal film d'esordio porta al sequel cinematografico e una prima miniserie, fino alla serie attuale che si declina nei paratesti di lancio e di mantenimento della produzione. Al polo opposto del *continuum* si pone invece il modo crossmediale, "sfrangiato e in relazione di parziale discontinuità e differenza rispetto al mondo finzionale di partenza", che Dusi e Salvador ritrovano ad esempio nel "gioco strategico-gestionale", ancillare alla serie contemporanea e alle esperienze on line dei fan, "in cui il giocatore è chiamato a lavorare per il corretto funzionamento di uno scenario appartenente al mondo narrativo originale". Le analisi si interrogano sui meccanismi semiotici di questi passaggi intermediali, transmediali e crossmediali, in particolare su quali "esperienze mediali" (Eugeni, 2010) costituiscano le strategie di *engagement* di spettatori e fruitori di tali prodotti, ad esempio per la serie HBO l'effetto di senso per cui si entra e si esce dalla situazione narrativa "bloccano la nostra voglia di empatizzare con i personaggi", mentre nel gioco si semplifica il discorso sull'empatia e il sistema "assomiglia di più a una mansione da ufficio risorse umane". Nella discontinuità dei prodotti crossmediali, si può allora mantenere una parziale "continuità di mondi", oppure usare lo *storyworld* "per espanderlo in direzioni che portano anche a trasformazioni radicali".

Andrea Bernardelli nel suo articolo *Letteratura serializzata*, sulla serie "Babylon Berlin" creata dal regista Tom Tykwer (X-Filme Creative Pool, Beta Film, Sky Deutschland, Degeto Film, 2017 - in produzione), ragiona su come serializzare la letteratura, in particolare la serie dei romanzi di Volker Kutscher incentrati sulle indagini del commissario Gereon Rath, diventanti una serie dal ricco budget grazie alla co- produzione tedesca e americana. Oltre alla traduzione intersemiotica tra due linguaggi con materie e sostanze

dell'espressione diverse, come i romanzi e la fiction TV, in cui si trasformano i mondi testuali per sottrazione o per espansione, Bernardelli è interessato alle costrizioni socioculturali che plasmano il processo di internazionalizzazione (e globalizzazione) dell'adattamento televisivo. Bernardelli si chiede come si produce una forma di *global television* efficace, e come "le dinamiche economiche e commerciali di produzione determinano un cambiamento delle dinamiche di scrittura". La risposta arriva attraverso l'analisi della strategia narrativa e della costruzione dei personaggi nei romanzi e nella serie TV, dimostrando il ruolo fondante del contesto storico-culturale nella trasformazione traduttiva della serie. La Berlino degli anni tra il 1929 e il 1933 diventa il motore di diverse conflittualità, declinate non solo nelle tensioni politiche, ma anche nelle relazioni private e affettive. Oltre alla conflittualità, ad ogni livello del racconto, Bernardelli propone allora che il plusvalore della serie europee rispetto a quelle statunitensi sia propriamente "il gusto *local* della contestualizzazione unito a tematiche universali".

Cristina Demaria e Francesco Piluso, nel loro articolo sulle *Distopie contemporanee*, analizzano il caso "Bandersnatch", l'episodio interattivo della serie antologica "Black Mirror" diretto da David Slade (Channel Four 2011 - 2014; Netflix 2015 - in produzione). La fantascienza distopica viene interpretata da Demaria e Piluso come un'epica che attraversa in modo ubiquo i media contemporanei, portando a pratiche di "premediazione" (Grusin 2010), intese come una tendenza dei racconti medialità ad "anticipare, anziché fornire, informazioni, attraverso lo sviluppo narrativo di possibili scenari futuri". Tra comprensione critica e paranoia del controllo, della repressione e della de-soggettivazione data dalle tecnologie digitali, l'efficacia comunicativa di una serie come "Black Mirror", e in generale dei racconti distopici contemporanei, deriva secondo gli autori dal loro fornire delle "rielaborazioni finzionali dei *traumi* culturali e sociali che non solo abbiamo già vissuto, ma che temiamo di dover continuare a vivere". Una sorta di risposta anticipata (o postposta), che parla sia della trasformazione delle pratiche di consumo mediale, sia della "metamorfosi della cultura" in atto.

Charo Lacalle, nel suo articolo (in spagnolo) dal titolo *VoD: la nuova era del lettore modello*, analizza le valorizzazioni narrative e figurative della miniserie *Arde Madrid* (Movistar+, 2018), una commedia che ibrida i generi (noir, thriller, racconto storico) ambientata a Madrid nel 1961, incentrata sul personaggio di Ava Gardner (e sul suo vicino di casa l'ex presidente argentino Juan Domingo Perón), in un'epoca chiave della storia spagnola: il "liberismo" economico e la "Dolce vita" sociale dell'ultimo periodo del franchismo. La serie si propone come un *remix* che ibrida reale e finzionale, eventi biografici e storici misti a pura invenzione narrativa. Nella lettura di Lacalle, la serie apre numerose rimediazioni intertestuali e intermediali con il cinema spagnolo e americano degli anni Cinquanta, costruendo una sorta di "mnemotopo" del patrimonio culturale cinematografico legato alla diva e alla sua costruzione mitica. Lacalle si interroga al contempo sull'operazione di "marketing transmediale" operata con la campagna di lancio della serie sulla stampa e sulle reti medialità: tutti paratesti al contempo ancillari e attivamente reinterpretativi, che riescono trasformare una serie TV fortemente contestualizzata spazio-temporalmente in una sorta di "referente" di quella stessa "memoria sociale che si proponeva di recuperare". Lacalle si sofferma così sulle relazioni

semiotiche tra testi seriali e loro paratesti nell'era digitale (che li ha visti proliferare): alle strategie autoriali dello sceneggiatore della serie corrispondono infatti mosse interpretative spettatoriali, nel passaggio transmediale che permette ai paratesti di orientare la fruizione stessa della serie. Riprendendo Ricoeur (1986), Lacalle sostiene allora che i paratesti mediali di *Arde Madrid* sono “un ri-dire che riattiva il dire del testo”, e fanno da ponte “tra la funzione referenziale del testo e la storia, e tra il testo e l'autore modello”, in un'operazione di marketing transmediale che risemantizza al contempo la serie e il suo contesto storico.

Anche il contributo di Alice Giannitrapani (*Dimmi che sigla guardi e ti dirò chi sei*) si sofferma sulla relazione tra serie TV e quei paratesti sempre più raffinati che sono le sigle dell'era post-televisiva. Si tratta di costruire premesse e promesse comunicative, per serie TV intese come *brand* di cui la sigla diventa un preciso “marchio identitario”. Non solo, ma secondo Giannitrapani la sigla opera una “funzione seduttiva”, tesa a ribadire il contratto comunicativo con lo spettatore o, meglio, a suggerire “chiavi di lettura con cui approcciarsi ai contenuti della serie”. Giannitrapani propone una prima classificazione di questi modi, che vanno dalla presentazione dei contenuti discorsivi (temi, spazi, dimensione temporale, personaggi principali), al posizionamento dello spettatore su un “mood emozionale” (spesso con sigle enfatiche), oppure prettamente sensoriale; o invece privilegiano la dimensione cognitiva, fornendo indizi e facendo lavorare interpretativamente lo spettatore, anche sfidandolo sulla conoscenza del mondo possibile finzionale. L'analisi di Giannitrapani suggerisce la tendenza alla progressiva “autonomizzazione” della sigla come prodotto mediale, che in alcuni casi (ad esempio in “Better call Saul”) attiva modi metatestuali che parodiano gli stilemi delle sigle contemporanee.

Lucio Spaziante, nel suo saggio *Tv playlist*, approfondisce il ruolo della musica nelle serie TV partendo dagli anni Settanta ad oggi, analizzandolo in parallelo con l'uso delle colonne sonore nel cinema e negli spot pubblicitari, e con l'evoluzione dei programmi televisivi dedicati alla musica pop e ai videoclip. Il ruolo della musica nella narrazione audiovisiva, in particolare nelle serie TV recenti, presenta trasformazioni significative sia sul piano produttivo sia sul piano del linguaggio. Si rinnova ad esempio, passando dal cinema alle serie TV, l'uso delle *compilation score*, cioè delle colonne sonore composte di brani pre-esistenti (quindi con musiche non originali), in molteplici operazioni in cui emerge il nuovo ruolo del “supervisore musicale”. Una figura che si occupa di questioni legate ai diritti e alle licenze d'uso mentre può selezionare artisti sconosciuti usando le serie TV per meccanismi promozionali, oppure può insistere sulla ricerca di autenticità storico-contestuale fino a inserire, per prima volta, un brano dei Beatles in una serie TV (in una puntata di “Mad Men”), o anche lavorare a un “assemblaggio di brani prelevati da una lunga lista di colonne sonore di film classici”, come accade nel caso della serie “Homecoming” (Amazon Prime, 2018 – in produzione). Tra i molti esempi, Spaziante si sofferma sulla serie “Better Call Saul” (AMC, 2015 - 2020), *spin-off* di “Breaking Bad” (AMC, 2008 – 2013), entrambe ideate dallo showrunner Vince Gilligan, nelle quali il supervisore musicale sostiene lo “specifico ruolo narrativo” della musica. Nelle analisi di Spaziante si rende esplicito come “la selezione efficace di un brano musicale può ridefinire in modo sostanziale il tono di una scena”, perché permette di fornire inedite “sfumature di significato”.

Federico Montanari si sofferma sulla serie TV “Il nome della rosa” (Raiuno, 2019) tratta dal romanzo di Umberto Eco nel suo saggio dal titolo *Figure eretiche e conflitti socioculturali*. Il tema dell’eresia trattato nel romanzo di Eco diventa nell’analisi di Montanari una rete pervasiva soggiacente, che si sviluppa sia sul piano espressivo sia del contenuto e si riarticola in modo efficace nell’adattamento della serie televisiva proprio perché la riscrittura della serie riesce a farla emergere con forza, “amplificando e al contempo *spremono* ed esplicitando questo livello”. Montanari riparte dal concetto di “opera aperta” di Eco (1962) per collegarlo alla molteplicità delle interpretazioni, ma anche a un’idea di “pluritestualità” o di “palinsestualità” stratificata che appare germinativa delle stesse aperture e reinterpretazioni intermediali, nonché di quella “forma di proliferazione” definita come crossmedia e transmedia storytelling. L’articolo di Montanari fa brillare (nel senso esplosivo) molte prospettive teoriche, muovendo da un confronto tra Eco e Luhmann (1984) (riletto da Esposito, 2013), tra “immanenza” e “contingenza” (e una potenza generatrice di processi di senso data da una fondamentale “indeterminatezza”); per passare ai “piani di consistenza” che legano forze interne ed esterne ai testi secondo Deleuze e Guattari (1993), e alla “radical mediation” di Grusin (2015), e ripensare così gli universi di senso “come intrinsecamente legati alla dimensione interna” (o testuale). Per Montanari, “se l’esterno è l’ambito della possibilità di cui si nutre l’universo intertestuale, vi è proliferazione esterna solo se c’è un *interno* che opera”. È un modo di interpretare l’adattamento del romanzo di Eco nella serie TV come parte di un più ampio meccanismo mediale, in cui emerge la capacità creativa “di autoprodursi e di proliferare” dei testi e dei prodotti socio-culturali. Montanari spiega così anche l’intuizione di Mittell (2015, p. 7) per il quale un carattere della nuova serialità televisiva consisterebbe nel fatto che “non sono gli spettatori ad essere attivi, ma è l’oggetto culturale a imporlo: le serie sono fatte per stimolare gli spettatori, per confonderli in modo strategico e obbligarli a orientarsi nei vari mondi narrativi”.

Nell’intervento di Paolo Fabbri (*Sul genere serial*), trascritto ai fini di questa pubblicazione, l’autore invoca nel lavoro semiotico la necessità di una “specificità dell’analisi testuale”, e ne dà prova analizzando la serie “Shtisel” (Yes Oh, Netflix, 2013 – in produzione): una “forma di vita” dedicata al mondo ebraico ortodosso, con problemi di relazioni tra sé e l’altro e conflitti di valore, tra norme e vincoli socioculturali. Una serie per noi quasi “esotica”, secondo Fabbri, ma innovativa ad esempio per la sua sistematica capacità di “visualizzare” le parabole, oppure per il conflitto che mette in scena tra una cultura fondata sulla scrittura, “anti-iconica o aniconica”, il protagonista che vuole dipingere, e una vivida rappresentazione dei sogni e dei fantasmi. Nella prima parte del saggio, più teorica, Fabbri ragiona sulla relazione tra variazione e ripetizione, distinguendo “iterazioni seriali che provocano delle variazioni di significazione” da quelle che “non apportano realmente trasformazioni”. Riprende poi da Genette (2012) una riflessione sulla definizione di genere dal punto di vista della produzione, del riconoscimento e dell’“apprezzamento collettivo” (inteso in senso saussuriano). Rispetto all’enorme “produttività creativa della testualità mediale”, Fabbri suggerisce di indagare la serialità sia come “classe” sia come “raggruppamento”, ovvero come un “macro” oppure un “meta genere”, e si sofferma sulle invenzioni di genere della “semiosi mediatica”, con

trasformazioni testuali, narrative, o legate alle strategie di enunciazione, oppure con il modo ibridato per cui “i generi si prestano a fare *pastiche* di sé”. Fabbri passa poi ad elencare alcuni problemi di produzione e di riconoscimento, alla base anche delle varianti di scrittura: ad esempio i ritmi che creano sistemi testuali di attenzione nel finale a sorpresa, oppure il conto alla rovescia di un “effetto scadenza”, o ancora i “colpi di scena” (con i modi del *cliffhanger*), che sintetizza come una “*suspence* legata alla scansione [...], con i suoi effetti sugli affetti”. Fabbri si chiede infine se i generi creino “dipendenza” nello spettatore, ma propone di studiare - piuttosto che le affezioni – le defezioni, perché “i generi sono definiti anche dai sistemi di variabili, dalle defezioni che producono”.

Nella giornata di Reggio Emilia si era anche tenuta una tavola rotonda dedicata alla raccolta di (quasi) tutti gli scritti sulla televisione di Umberto Eco, nel volume curato da Gianfranco Marrone per *La nave di Teseo* (uscito nel 2018): abbiamo tenuto conto di alcune di queste riflessioni nella ricostruzione dei rapporti tra serie televisive e semiotica in questa Introduzione. Gli articoli raccolti in questo numero dimostrano, a nostro parere, la vitalità e la varietà dello sguardo semiotico sulla televisione, intimamente sintetizzato nel saggio di Paolo Fabbri che chiude la raccolta. Fabbri ci ha lasciato prima dell'estate, ma le sue parole e le sue intuizioni continuano a guidarci. Gli dedichiamo questo numero di *Mediascapes*.

Bibliografia

- Aa.Vv. (1983). Il racconto elettronico. *Cinema & Cinema* (Numero speciale). 10 (35-36).
- Basso, P., Calabrese, O., Marsciani, F., Mattioli, O. (1994). *Le passioni nel serial tv*. Roma: RAI VQPT.
- Bernardelli, A. (2017). *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*. Roma: Carocci.
- Brembilla, P. e de Pascalis, I.A. (eds.). (2020). *Reading Contemporary Serial Television Universes: A Narrative Ecosystem Framework*. New York – London: Routledge.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. Milano: FrancoAngeli.
- Butler, J.G. (2018). *Television. Visual Storytelling and Screen Culture*. New York – London: Routledge.
- Calabrese, C. (1983). I replicanti. *Cinema & Cinema*. 10 (35-36), 25-39. Anche in F. Casetti (a cura di) (1984), *L'immagine al plurale* (pp. 63-83). Venezia: Marsilio.
- Calabrese, C. (1987). *L'età neobarocca*. Roma – Bari: Laterza. Ora in versione ampliata in Calabrese, O. (2013). *Il Neobarocco. Forma e dinamiche della cultura contemporanea*. Firenze: la Casa Usher.
- Casetti, F. (a cura di). (1984a). *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. Venezia: Marsilio.
- Casetti, F. (a cura di). (1984b). *Un'altra volta ancora*. Roma – Torino: RAI VQPT – ERI.
- Casetti, F., Villa, F. (a cura di). (1992). *La storia comune. Funzioni, forma e generi della fiction televisiva*, Roma – Torino: RAI VQPT – Nuova ERI.

- Cunningham, S., Craig, D. (2019). *Social Media Entertainment. The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*. New York: New York University Press.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1993). *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris: Minuit.
- Di Chio, F. (a cura di). (2017). *Mediamorfosi 2. Industrie e immaginari dell'audiovisivo digitale*. Milano: Link.
- Dusi, N. (a cura di). (2019). *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv*. Perugia: Morlacchi University Press.
- Dusi, N., Bianchi, C. (2019). Introduzione. Identità e variazione nell'universo mediale di Lynch. In N. Dusi, C. Bianchi (a cura di), *David Lynch: mondi intermediali* (pp. 7-16). Milano: FrancoAngeli.
- Dusi, N., Grignaffini, G. (2020). *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*. Roma: Carocci.
- Eco, U. (1962). *Opera aperta. Forma e indeterminatezza nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani (nuova versione ampliata, 1967).
- Eco, U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1978). *Il superuomo di massa*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1984). *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino: Einaudi.
- Eco, U. (1984). Tipologia della ripetizione. In F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale* (pp. 19-35). Venezia: Marsilio.
- Eco, U. (1985). L'innovazione nel seriale. In Eco, U. (1985). *Sugli specchi e altri saggi* (pp. 125-146). Milano: Bompiani. Ora in Eco, U. (2018). *Sulla televisione. Scritti 1956-2015* (pp. 341-367). A cura di G. Marrone. Milano: La Nave di Teseo.
- Eco, U. (2018). *Sulla televisione: scritti 1956-2015*. A cura di G. Marrone. Milano: La Nave di Teseo.
- Esposito, E. (2013). "Limits of Interpretation, Closure of Communication: Umberto Eco and Niklas Luhmann Observing Texts". In: A. La Cour, A. Philippopoulos-Mihalopoulos (a cura di). *Luhmann Observed*, London: Palgrave-Macmillan.
- Eugeni, R. (2010). *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Roma: Carocci.
- Eugeni, R. (2020). Fake views. Watching bullshits. In A. Rabbito (a cura di), *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news* (pp. 81-104). Milano: Meltemi.
- Favard, F., Machinal, H. (eds.). (2019). La Sérialité en question(s). *TV/Series* (Numero speciale). 15. Preso da: <http://journals.openedition.org/tvseries/3377>.
- Genette, G. (2012). *Des genres et des oeuvres*. Paris: Seuil.
- Grusin, R. (2010). *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*. London: Palgrave
- Grusin, R. (2015). Radical Mediation. *Critical Inquiry*, 42/1, 124-148.
- Hill, A. (2019). *Media Experiences. Engaging with Drama and Reality Television*. London – New York: Routledge; trad. it. (2019) *Esperienze mediali. Dalle serie TV al reality*. Roma: minimum fax.
- Innocenti, V., Pescatore, G. (a cura di). (2008). *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*. Bologna: Archetipo.
- Jenkins, H. (2006). *Converge Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press; trad. it. (2007) *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.

- Landowski, E. (2005). *Les interactions risquées*. Paris: PUF.
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations. The Geography of Digital Distribution*: New York: New York University Press; trad. it. (2020) *Netflix nations. Geografia della distribuzione digitale*. Roma: minimum fax.
- Lotman, J.M. (1984). *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu; trad. it. (1985). *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*. Venezia: Marsilio.
- Lotz, A.D. (2014). *The Television will be Revolutionized*. New York: New York University Press; trad. it. (2017) *Post network. La rivoluzione della TV*. Roma: minimum fax.
- Lotz, A.D. (2018). *We Now Disrupt This Broadcast. How Cable Transformed Television and the Internet Revolutionized It All*. Cambridge (Mass.) – London: The MIT Press.
- Luhmann, N. (1984) *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a.M.: Macmillan.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York – London: New York University Press; trad. it. (2017) *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*. Roma: minimum fax.
- Pescatore, G. (a cura di). (2018). *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*. Roma: Carocci.
- Pozzato, M.P., Grignaffini, G. (a cura di). (2008). *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*. Milano: Link Ricerca-RTI.
- Re, V. (a cura di). (2017). *Streaming Media. Distribuzione, circolazione, accesso*. Milano-Udine: Mimesis.
- Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*. Paris: Seuil; trad. it. (2016) *Dal testo all'azione. Saggi di ermeneutica*. Milano: Jaca Book.
- Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*. In M.L. Ryan & J. Thon (eds.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Saldre, M. & Torop, P. (2012). *Transmedia Space*. In I. Ibrus & C.A. Scolari (eds.), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 25-44). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Scaglioni, M., Sfardini, A. (a cura di). (2017). *La televisione. Modelli teorici e percorsi di analisi*, Roma: Carocci.
- Smith, M.D., Telang, R. (2016). *Streaming, Sharing, Stealing. Big Data and the Future of Entertainment*. Cambridge (Mass.) – London: The MIT Press; trad.it. (2019) *Streaming, sharing, stealing. I big data e il futuro dell'intrattenimento*. Roma: minimum fax.
- Thompson, C. (2020). *QAnon Is Like a Game—a Most Dangerous Game*. *Wired*. Preso da: <https://www.wired.com/story/qanon-most-dangerous-multiplatform-game/>
- Thompson, E., Mittell, J. (eds.). (2020). *How to Watch Television*. New York: New York University Press.
- Wasko, J., Meehan, E.R. (eds.). (2020). *A Companion to Television*. Hoboken – Chichester: Wiley – Blackwell.

Note

¹ La giornata di studi è stata organizzata da N. Dusi, R. Eugeni, G. Grignaffini, con il patrocinio dell'Università di Modena e Reggio Emilia e della CUC - Consulta Universitaria di Cinema, con il sostegno di ReLab Media – Dipartimento di Comunicazione ed Economia (DCE), il sostegno e la collaborazione del CiSS –*Centro Internazionale di Scienze Semiotiche Umberto Eco*, Università di Urbino Carlo Bo, nonché con il sostegno della Direzione marketing strategico di Mediaset e in collaborazione con *Media Mutations - DAMS*, Università di Bologna Alma Mater.

² Un osservatorio importante per la ricerca sulle serie televisive è dal 2015 la rivista *Series. International Journal of TV Serial narratives*, dell'Università di Bologna: <https://series.unibo.it/index>.

³ "Emily in Paris", prodotta da Darren Star Production, Jax Media, MTV Studios, è distribuita da Netflix (2020).

⁴ Questa definizione ampliata di *storyworld* e *worldmaking* pone in termini nuovi il problema di una definizione di confini della fiction, televisiva e no: per esempio, Eugeni (2020) ha osservato che la diffusione delle *fake news* in rete segue spesso la logica di una espansione condivisa di universi (o ecosistemi) narrativi coerenti. Una riprova più recente è costituita dal caso QAnon, analizzato in termini di ecosistema narrativo videoludico seriale da Thompson (2020).

Intermediale, transmediale, crossmediale in Westworld*

Nicola Dusi**

Università di Modena e Reggio Emilia

Mauro Salvador***

Università di Modena e Reggio Emilia

In this essay we will discuss through the lens of Lotman's "semiosphere" (1984) the media ecosystem (Pescatore, 2018) of the HBO show "Westworld" (Jonathan Nolan and Lisa Joy, 2016 – ongoing). The replicability thematized in it, between loops, repetitions, memorial overlaps, together with the problem of consciousness and empathy which distinguish a human being from a cyborg since P.K. Dick's science fiction stories, define a constantly translating and reinterpreting fictional universe.

Observing a sequence from the first episode of the first season and the mobile video game linked to the show, we propose a continuum that crosses the "Westworld" semiosphere, intended here as a complex set of relationships – inter-textual and inter-medial, trans-medial and cross-medial – that can be interpreted coherently. In this continuum we see on the one hand the intertextual and intermedial relations that retranslate the fictional universe into an intersemiotic continuity that moves from the 1973 movie "Westworld" (Michael Crichton) and its sequel, continues through the TV show "Beyond Westworld" (Lou Shaw) briefly aired in 1980, and lands in the transmedia continuity on which the HBO show "Westworld" and its promotional paratexts are built. On the other hand we propose to place crossmedia products like video games and fan works on the opposite pole of the continuum, in partial discontinuity with the original fictional world.

We intend intermediality not only as a hybridization of thresholds between media (Rajewsky, 2005), but also as a bridge of continuity and a translation invariance (Dusi, 2015). In these terms, also adaptation, remake, repetition, and variation, are to be considered inter-medial products. Intermediality so becomes one of the poles of an interpretative and transformative process based on mechanisms of translation, to be always considered in their sociocultural context and constraints. On the other pole we will instead have all the cross-medial practices allowed by a strong discontinuity from their sources, as mash-ups and creative reworkings produced by the fans. In the tension between these two poles, in the middle of the semiotic continuum, we will find re-elaborations and transmedial expansions that have a continuity with the reference fictional world (like remixes). In our opinion, this idea broadens Jenkins' distinction between "adaptation" and "extension", the former taking the same narrative from one medium and telling it again in another, and the latter trying to add something to the existing story in its passage from one medium to another (2011). We will therefore talk about intermediality in front of adaptations and remakes, and about transmediality when the original fictional world is extended through inventions and new variants (like sequels, prequels, paraquels), also reaching radical transformations as in the case of cross-media products.

Keywords: TV series, Westworld, video game, loop, routine

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020. L'articolo è stato pensato e costruito assieme dai due autori, tuttavia Nicola Dusi ha scritto il primo paragrafo e Mauro Salvador il secondo, mentre premessa e conclusione sono state scritte in comune.

** nicolamaria.dusi@unimore.it

*** mauro.salvador@unimore.it

In questo saggio ragioneremo sull'ecosistema mediale (Pescatore, 2018)¹ legato alla serie HBO "Westworld" (Jonathan Nolan e Lisa Joy, 2016 – in corso) leggendolo, alla luce della semiosfera proposta da Lotman (1984)², come un universo fondamentale traduttivo e reinterpretativo. La replicabilità tematizzata dalla serie, tra *loop*, ripetizioni, sovrapposizioni memoriali,³ assieme al problema della coscienza e dell'empatia che, fin dai racconti di fantascienza di P. K. Dick, distinguono un essere umano da un *cyborg*, sono parte dell'universo finzionale creato da Michael Crichton.

Per osservare i prodotti appartenenti a questo universo, si deve partire da "Il mondo dei robot" (Michael Crichton, 1973), film scritto e diretto dallo stesso Crichton e rivisto con aggiunte e rimontaggi da parte dei produttori pur di poterlo distribuire.⁴ Un film diventato *cult* per la precisa descrizione del parco a tema con androidi che si ribellano alla schiavitù prevista dagli umani (i *cyborg* sono creatori di se stessi, cioè sono prodotti di software autonomi che si occupano di intelligenza artificiale), e con un uso minimo ma efficace di effetti speciali, come le due visioni in soggettiva: prima il pistolero-*cyborg* interpretato da Yul Brinner, che tra l'altro veste gli stessi panni del personaggio de "I magnifici sette" (John Sturges, 1960), anche se qui è un eroe negativo; poi la distruzione progressiva del *cyborg* da parte dell'unico superstite umano, che verrà ripresa tra l'altro in "Terminator" (James Cameron, 1984).⁵

Il film di Crichton diventa pochi anni dopo un sequel: "Futureworld - 2000 anni nel futuro" (Richard Heffron, 1976), in cui la rivolta assume toni più politici, dato che il direttore del parco trama per sostituire gli umani con degli androidi nei posti di comando del mondo reale. E nel 1980 dal film di Crichton nasce anche una sfortunata serie tv di fantascienza, "Beyond Westworld" (Lou Shaw 1980), interrotta dalla produzione al quinto episodio (e mandata in onda solo fino al terzo) ma recuperata oggi da Amazon Prime Video grazie probabilmente al traino di interesse generato dalla serie avviata nel 2016.

A partire da questi oggetti, proponiamo di pensare ad un *continuum* che attraversa la semiosfera "Westworld", nel quale porre ad un'estremità le relazioni intertestuali e intermediali che ritraducono l'universo finzionale in una *continuità intersemiotica* che dal film porta al sequel e alla serie TV anni Ottanta, per aprire poi a una transmediale *continuità dei mondi* su cui si costruisce la serie TV "Westworld", ma che si declina anche nei paratesti prodotti per il l'ancio e il mantenimento della serie stessa. Oltre a tali relazioni di continuità, proponiamo di porre al polo opposto del *continuum* i prodotti legati a un modo crossmediale, sfrangiato e in relazione di parziale discontinuità e differenza rispetto al mondo finzionale di partenza, come nel caso del videogioco e di molte altre testualità on line tra cui i prodotti dei fan⁷.

Pur nella differenza della strategia di produzione, che garantisce una maggiore proattività dei giocatori, anche nel gioco strategico-gestionale "Westworld" (che si presenta come un *game as a service mobile*) passano alcune zone di traduzione intermediale e di continuità con la serie: ad esempio i temi della "gestione risorse umane" e delle "risorse empatiche degli host", oppure a livello figurativo quello dei diversi livelli che costruiscono spazialmente il mondo della serie "Westworld". L'estetica *cartoon* del videogioco depotenzia però l'aspetto cruento di alcune interazioni e mira al contempo sia all'allargamento del pubblico dell'ecosistema mediale, agganciando un nuovo utente

(adolescente o adulto) che non è previsto conosca per forza la serie né tantomeno le sue origini cinematografiche, sia al mantenimento del pubblico già fidelizzato e in attesa di una nuova stagione della serie.

Se ci chiediamo come in questo passaggio intermediale, transmediale e crossmediale mutino le “esperienze mediali” (Eugeni, 2010) e le strategie di *engagement* di spettatori ed utenti, esse sembrano diventare affini a quelle del personaggio di Bernard della serie TV, un *cyborg* troppo umano che spiega la propria capacità di vedere la “bellezza della sua programmazione” (che ha contribuito a creare), mentre, dice, gli rimangono oscure le sue reazioni emotive e le passioni che lo muovono.

Pratiche di replicabilità e problemi di empatia e coscienza di sé

Nella serie HBO, una sequenza emblematica⁸ da cui partire per la nostra argomentazione è quella che vede alcuni “ospiti” del parco impegnati in una missione insieme allo sceriffo “residente”, un *cyborg* dalle fattezze umane che è alla ricerca di un fuorilegge. In questa sequenza, la situazione narrativa sembra nota e già prevista dal frame “caccia al bandito”, che riprende i film western di John Ford⁹ in una sceneggiatura intertestuale (Eco, 1979) che lo spettatore condivide con i due ospiti del parco a tema che accompagnano lo sceriffo e i suoi uomini. A un certo punto il gruppo trova dei cadaveri, e la sfida si fa più seria, ma in questo momento lo sceriffo esita, anzi si inceppa, va in *standby*. E i due ospiti decidono di lasciarlo lì, spaventati. Ci troviamo subito dopo nei laboratori di Delos, lì dove tutto il parco viene monitorato e gli ospiti sono seguiti nelle loro interazioni con gli androidi residenti, e dove questi ultimi vengono costantemente riparati e riprogrammati all’azione.

Nel dialogo tra Bernard, il capo programmatore (che si scoprirà a sua volta essere un *cyborg*, senza saperlo) e la manager generale dell’azienda (che a sua volta non sospetta la natura di Bernard, anche se sono amanti), assieme allo sceneggiatore responsabile della narrazione, impariamo che il racconto del parco è *multistrand*, con almeno cento storie parallele, attivate in contemporanea per i visitatori. Dal dialogo emerge anche la progettazione di una esperienza immersiva e *relentness* degli ospiti paganti, che possono interrompere le *storyline* quando e come vogliono, di solito per “uccidere o per scoparsi qualcosa” come dice senza scrupoli linguistici la stessa manager. Ma l’esperienza deve darsi nella continuità, quindi senza stacchi o problemi di funzionamento dei robot, un’immersione implacabile e “senza soste”, come tiene a specificare lo sceneggiatore.

L’immersività vissuta dagli ospiti paganti in “Westworld” si potrebbe definire una esperienza “incarnata” in un ambiente non più solo virtuale e scrutabile (come nelle esperienze di *virtual reality*), ma percorribile con modi attivi e performanti, perché lo spazio della simulazione è in scala uno a uno, come direbbe Manovich (2001), è cioè uno spazio abitato da androidi perfettamente replicanti gli umani. La rappresentazione delle cose visibili diventa a sua volta percepibile a tutto tondo, come fosse quella di un ambiente umano reale, mescolando e ibridando così in un unico ambiente spazio fisico e spazio virtuale. Gli ospiti travestiti da cowboy interagiscono senza filtri e alla pari con i replicanti, i quali sono tuttavia programmati per compiacerli oppure anche sfidarli, sempre comunque

impediti dal proprio “codice sorgente” dal poter in qualsiasi modo danneggiare, ferire o mettere in pericolo gli ospiti. Questo accade, in effetti, solo finché il mondo “quasi vero” del parco a tema funziona, cioè fino a quando alcuni replicanti non inizieranno un lento e progressivo processo di autocoscienza. Mentre nel film di Crichton del 1973 si tratta semplicemente di un “virus” che danneggia i software di programmazione dei robot, facendoli rivoltare con violenza contro gli ospiti umani del parco, la serie HBO esplora la presa di coscienza dei replicanti, anzi si scopre che questa è stata teorizzata ed impostata dallo stesso creatore del parco (deceduto molti anni prima).

Se l’empatia, almeno da “Blade Runner” (Ridley Scott, 1982) in poi, è un limite dei cyborg replicanti, in “Westworld” essa affiora come un turbamento cognitivo legato a flashback e a *dejà vu*: una rimemorazione che fa impazzire e usura la maggior parte dei cyborg, ma che diventa anche, per pochi di loro, uno stimolo a cercare delle risposte. E che può portare ad una sorta di risveglio, persino sotto i ferri nell’ambiente dei laboratori di riparazione, come accade al personaggio di Maeve (la tenutaria del bordello nel mondo western). In effetti, non si tratta solo di “consapevolezza di sé”, uno stadio della coscienza teorizzato dagli stessi artefici del parco a tema Westworld: per una completa “umanizzazione” dei replicanti serve la cognizione della propria empatia, dei propri sentimenti e dei propri limiti. Alla fine della prima stagione, infatti, Maeve è riuscita ad uscire indenne dal parco ed è in fuga, ormai salita sulla metropolitana che la potrebbe portare nel mondo reale. Ma decide di scendere dal treno e di tornare nel parco per cercare una figlia perduta (in una sua *storyline* precedente) il cui ricordo la tormenta, perché sembra rendersi conto che non sarebbe mai completa senza la figlia accanto. Cosa sia reale, “fattuale”, o finzionale, sono domande con le quali gioca la trasparenza dell’*ambiente immersivo* del parco, in una “simulazione” (Baudrillard, 1981, Busk, 2016) che si costruisce allora grazie ad uno spazio omogeneo in una continuità senza interruzioni che fa sparire - per gli ospiti - i marcatori delle cornici mediali e i segni della tecnologia, a favore di una “naturalizzazione dell’esperienza” (Eugeni, 2015). Un’esperienza che è pur sempre parte di una grande simulazione, come se il “dispositivo mediale” fosse il parco stesso (Agamben, 2006).

Questa immersione sensoriale, con effetti sulla percezione diretta degli ospiti del parco, un’esperienza mediale incarnata e personalizzata, non è certo quella che vive lo spettatore della serie. Nella sequenza prima ricordata con lo sceriffo che va in tilt eravamo immersi nel racconto western (semioticamente presi da un *débrayage* o un dislocamento spazio-tempo-attoriale che produce finzione) e quando qualcosa non va lo spettatore diventa incuriosito o perplesso, proprio come i due ospiti che si rifiutano di rimanere con lo sceriffo. Ma ecco un salto di cornice enunciativa (un ritorno all’indietro o, semioticamente, un movimento discorsivo di *embrayage*), che ci fa uscire dal racconto western e dal parco, per metterci di fronte al dialogo nervoso e sboccato tra Bernard, la sua capa e lo sceneggiatore mentre il cyborg-sceriffo se ne sta inerme nell’evidenza dell’essere divenuto un mero oggetto tecnologico, un automa danneggiato, desoggettivato. Quello del laboratorio e degli uffici della Delos è quindi un secondo livello narrativo interessante, o meglio un livello di base, la cornice finzionale di partenza dentro cui si aprono le storie vissute nel parco che da qui vengono controllate. E in questa sequenza di passaggio dal

mondo del parco al mondo del laboratorio la strategia dell'enunciazione ha costruito un "effetto di realtà" (Greimas, 1983): il mondo di Bernard, della manager e dello sceneggiatore arrabbiato è quello a cui dobbiamo credere, l'altro invece è il mondo della finzione fantascientifica, che mostra le false vite dei cyborg-replicanti e i loro *loop*, eterni ritornelli di una messa in scena ad uso e consumo dei visitatori paganti. Tuttavia, la serie complica la relazione tra i due mondi e tra le cornici narrative, dato che queste entreranno presto in contaminazione e parziale sovrapposizione tra loro. Ma c'è qualcosa di più interessante ai fini del nostro discorso. Il dialogo tra i tre nel laboratorio riguarda lo spettacolo da far funzionare, il *business* da garantire, l'esperienza degli ospiti paganti da salvaguardare, nella loro immersione narrativa incarnata e personalizzata *senza mediazioni*. Quello che lo spettatore della serie è previsto esperire, invece, nel guardare l'episodio, è una grande fluidità del racconto nelle sequenze del mondo western con un racconto che però si interrompe spesso, e anzi che si ripete con variazioni, e può riprendere e dispiegarsi solo dopo i passaggi e i riaggiustamenti fatti nel mondo esterno al parco, quello dei programmatori nei loro laboratori. Intendiamo dire che lo spettatore è posto di fronte a una sfida cognitiva: non affronta in effetti solo la complessità narrativa delle storie parallele dei personaggi del mondo western, imparando a conoscerli nella loro graduale presa di coscienza, ma si confronta anche con i personaggi del mondo dei laboratori Delos, e con lo sviluppo delle loro relazioni, e la loro stessa presa di coscienza (ad esempio per Bernard). Il costante, ma sempre impreveduto, salto di cornice tra i due mondi, crea nello spettatore uno sfalsamento nell'empatia verso i personaggi e nella propria immersione narrativa. Se l'effetto di senso prodotto è, in generale, una riflessione metadiscorsiva sulla costruzione dei mondi finzionali, in termini fenomenologici la discontinua entrata e uscita dai livelli narrativi produce nello spettatore una sorta di disagio, forse perfino un contagio affettivo che sembra incidere sulla percezione di sé dello spettatore (Landowski, 2004).

Nella nostra ipotesi, è come l'identificazione secondaria (Metz, 1977) e l'empatizzare con i protagonisti tendesse con insistenza ad "incrinarsi", mettendo in crisi la soglia discorsiva tra "mondo indiretto" che il racconto costruisce (Eugeni, 2010) ed esperienza dello spettatore: una crisi data proprio dalla insistita frustrazione di una tensione narrativa che lo spettatore non riesce a risolvere, o almeno a proseguire esaurientemente, anche come effetto del continuo entrare ed uscire dal mondo più "finzionale" del parco e quello più "realistico" del laboratorio.

Certo non si tratta di inglobare lo spettatore nel racconto, né tantomeno di provocarlo come fa Frank Underwood nella serie "House of Cards" (Beau Willimon, 2013-2018) quando ci fissa gli occhi addosso e ci parla rompendo la quarta parete e dandoci del "tu". Stiamo parlando di un effetto di senso non solo cognitivo, bensì sensoriale e percettivo, legato a questo *stop and go* che diventa affettivo e che blocca la nostra voglia di empatizzare con i personaggi, proprio come accade nella sequenza dello sceriffo andato in tilt. E, in effetti, di un meccanismo di fondo dell'intera serie. Un effetto allora sensibile e affettivo al contempo, che mira a produrre una sorta di "derealizzazione" del mondo dello spettatore. Si potrebbe obiettare che, tutto sommato, è l'effetto creato da ogni buon racconto di fantascienza (e da ogni racconto horror che produca un effetto "perturbante"

(Cookman, 2017): quello cioè di inquietarci e metterci in questione rispetto al nostro saperci “al di fuori” del racconto, o al sicuro.

Inoltre, i meccanismi di rottura della continuità narrativa, e i *loop* a cui assistiamo quando i personaggi del parco ripetono le stesse azioni già viste con qualche variante, vanno assieme alla riflessione dei programmatori della Delos sulla qualità degli automatismi che rendono i replicanti più simili agli umani, ad esempio nei piccoli gesti di autoconsolazione, nelle microgestualità abitudinarie ed inconsapevoli, o anche nelle loro schermaglie conversazionali. Sono tutte delle *routines*, su cui si apre uno sguardo metadiscorsivo. Ed ecco allora un altro effetto di senso verso cui lo spettatore della serie viene incoraggiato: vedere montare e smontare le micro-routine degli androidi ci invita a riflettere sulle nostre stesse *routine* e i nostri *loop* quotidiani, anche senza scomodare i rituali di riparazione studiati da Goffman (1967) o la teatralizzazione del sociale spiegata da Berger e Luckman (1966) fin dagli anni Sessanta. Proprio rispetto alle *routine*, intese però come “compiti automatici”, compiti giornalieri o obiettivi da raggiungere a lungo termine, il videogioco che riprende il mondo della serie è molto specifico, ma porta verso nuove direzioni.

“Westworld” - Il mobile game

Prima di approfondire il discorso sulle routine, è necessaria una piccola premessa per contestualizzare il nostro caso di studio videoludico. Nell’ultimo decennio si è fatta sempre più frequente l’affermazione delle versioni videoludiche mobile, giocabili dunque su smartphone, delle proprietà intellettuali audiovisive di maggior successo. Vuoi per l’affermazione di modelli narrativi ecosistemici, vuoi per la natura seriale di questi prodotti, calati in modelli produttivi transmediali, questi prodotti si sono affermati come parte integrante del processo di *engagement*¹⁰ del pubblico non riproponendo gli stessi avvenimenti dei testi master da cui derivano, ma presentandone versioni integrative, in cui sono narrati aspetti e vicende nuovi, seppur appartenenti all’universo narrativo originale. Uno degli esempi di maggior successo è senza dubbio “Stranger Things: The Game” (BonusXP, 2017), un’avventura grafica che ripropone i personaggi e i luoghi della serie Netflix scegliendo un genere e un’estetica profondamente retrò o, meglio, citando direttamente i videogiochi dell’epoca in cui la serie è ambientata.

Proseguendo, le tipologie di videogioco usate per questo tipo di produzioni sono prevalentemente tre:

- Giochi narrativi a bassa intensità di *agency* che raccontano nuove vicende e introducono nuovi personaggi del mondo narrativo originale.
- Gioservizi¹¹ multigiocatore ad alta intensità di *agency*, in cui competere quotidianamente con altri utenti.
- Gioservizi di tipo gestionale o micromanagieriale in cui il giocatore è chiamato a “lavorare” per il corretto funzionamento di uno scenario appartenente al mondo narrativo originale.

Con giocoservizio si intende una tipologia di videogiochi che negli ultimi anni ha conquistato il mercato *mobile* diventando quasi uno standard per il settore. In questi prodotti, a differenza dei videogiochi tradizionali, l'utente è chiamato a una partecipazione continuativa e costante nel tempo; essi non presentano infatti una narrazione conclusa o una serie finita di obiettivi da compiere, bensì si aggiornano periodicamente allo scopo di mantenere "ingaggiato" il giocatore per finestre di tempo prolungate. Il modello economico di questi prodotti è il *free to play*, che permette di giocare in modo gratuito, integrando complessi sistemi di acquisti *in-app* che, in alcuni casi, modificano sensibilmente l'esperienza di gioco. Oltre a questo, i giocoservizi presentano elementi collezionabili - carte personaggio, oggetti virtuali di vario tipo, ecc. - appartenenti a un elenco anch'esso in costante evoluzione e crescita. Infine, i giocoservizi si basano spesso su dinamiche di *appointment*, ovvero su un funzionamento cadenzato e basato su una risorsa (energia, vita, ecc.) che si ricarica nel tempo e la cui spesa è fondamentale per poter giocare.¹²

Alla terza categoria di prodotti elencati sopra, giocoservizi di tipo gestionale o micro-manageriale, appartiene il gioco mobile "Westworld" (Warner Bros., 2018), in cui il giocatore è chiamato a gestire l'omonimo parco creando residenti e mettendoli "in gioco" per rispondere alle richieste di ospiti, casuali e non, che popolano man mano le diverse aree del parco.¹³

A partire da questo *core loop*, il nostro caso di studio presenta interessanti discontinuità rispetto al *continuum* che attraversa la semiosfera "Westworld", per certi versi equiparabili a quelle che emergerebbero da un'esperienza di rielaborazione *online*, non dal punto di vista narrativo (come le *fan fiction*) quanto piuttosto da quello della costruzione di un mondo coerente in cui passare del tempo. Scendendo nel dettaglio, il gioco "Westworld" si avvia utilizzando un regime testuale molto preciso: la schermata di caricamento si presenta per il giocatore come una fittizia schermata di caricamento del software gestionale, in versione "addestramento", dell'omonimo parco. In questo modo il giocatore è inserito nel mondo diegetico come un tecnico di Delos, a cui è riservato il compito di gestire ciò che accade, i suoi residenti, la loro collocazione nelle diverse linee narrative riprese in forma semplificata dalla serie e il loro rapporto con gli ospiti. Quando definiamo "semplificate" le linee narrative intendiamo dire che esse assumono una natura totalmente ancillare ai fini dell'esperienza di gioco. Il nostro *alter ego*, come spesso accade nei videogiochi, è dal punto di vista narrativo un guscio vuoto a cui alcuni personaggi si rivolgono nelle brevi porzioni narrative che il gioco presenta.¹⁴ Esso, tuttavia, non ha la funzione di far procedere il programma narrativo, bensì quella, molto più semplice, di giustificare diegeticamente la profonda *agency* del giocatore nello scenario presentato. Un personaggio dunque nuovo rispetto al *continuum* della semiosfera "Westworld", vuoto, ovvero libero e non chiamato a interpretare un ruolo già noto (se controllassimo il creatore del parco Ford, o il capo programmatore Bernard, forse agiremmo diversamente), ma in grado di accentrare su di sé tutto quello che succede, ovvero potente e influente. D'altro canto, nonostante queste premesse, l'agire del giocatore rimane strategico e molto poco libero, in quanto tutto ciò che fa è funzionale alla massimizzazione dell'efficacia del suo

agire “nel” e “sul” parco virtuale per accedere a nuovi contenuti e nuovi personaggi, unico vero obiettivo del gioco.¹⁵

Come altri giocoservizi, infatti, “Westworld” presenta una collezione di carte/residenti da completare progressivamente, ma in realtà dall’ampiezza potenzialmente infinita. Da un lato, gli elementi della collezione sono di diverse rarità, indicata dal colore della carta corrispondente, e sono estratti da pacchetti di diverse tipologie e costi. Dall’altro questi residenti si possono far evolvere, per aumentarne l’efficacia nelle interazioni con gli ospiti. L’evoluzione avviene in modo molto semplice, “sacrificando” copie della stessa carta, paragonabili alle vecchie “doppie” da scambiare, in numero crescente a seconda del grado a cui si sta evolvendo la carta originale. Infine, di alcuni personaggi possono esistere diverse versioni, e dunque diverse carte, in base ai diversi ruoli attanziali assunti durante la serie televisiva (per esempio Dolores / Deathbringer Dolores / Gunslinger Dolores).

Questa collezione crescente e tutt’altro che democratica contribuisce a sostenere l’engagement dei giocatori per periodi di tempo prolungati e a incentivarne l’investimento economico (in assenza della componente sociale di “scambio” delle carte con altri giocatori, la possibilità di completare la collezione si riduce infatti drasticamente).

Agli stessi scopi contribuisce anche lo stratificato sistema di traguardi periodici e non (Chiamati “Compiti automatici”/“Compiti giornalieri”/“Obiettivi”) che cadenza i tempi di gioco quotidiani del “giocatore modello” (Maietti, 2004, parafrasando Eco, 1979) facendolo crescere in potenza e disponibilità di risorse, ovvero in efficacia sul mondo di gioco, in modo graduale o meglio ancora logaritmico. Se i compiti automatici sono svolti semplicemente “tappando” l'icona corrispondente e attendendo il completamento del compito per un tempo prestabilito, i compiti giornalieri sono una serie di ricompense per azioni di base da compiere nel gioco. Essi si resettano ogni giorno permettendo al giocatore assiduo di ripeterli quotidianamente. Gli obiettivi invece sono compiti più ampi che premiano i giocatori sul lungo periodo, come per esempio svolgere azioni semplici centinaia o migliaia di volte.

Queste strategie di engagement prescindono in gran parte dai temi proposti dalla serie; come dicevamo prima, il giocatore interpreta un ottimo impiegato, uno stratega, più che un soggetto coinvolto emotivamente o ermeneuticamente nel mondo di “Westworld”. Questo non impedisce al gioco di presentare come principale meccanica una semplificazione estrema del discorso sull’empatia portato avanti dalla serie televisiva. Il rapporto empatico fra esseri senzienti biologici e artificiali è dunque proposto come obiettivo principale attraverso una meccanica di “accoppiamento” corretto di ospiti e residenti, caratterizzati ognuno da complesse combinazioni di venticinque categorie empatiche “di intrattenimento” (organizzate in sei sezioni di colore diverso: *heroes*, *intellectuals*, *misfits*, *romantics*, *socialite*, *villains*). Ogni ospite avrà da una a cinque “esigenze” da soddisfare e ogni residente avrà da una a cinque “capacità empatiche” che il giocatore dovrà, al meglio delle possibilità della sua collezione, far combaciare con le esigenze di cui sopra. Oltre a questo, residenti e ospiti vestiranno un cappello bianco, marrone o nero che, se fatti combaciare, conferiranno un punteggio *bonus*. Ogni interazione, infine, si esaurisce con un tempo di attesa variabile da pochi secondi a diverse ore.

Nel sistema micro-manageriale descritto resta in effetti poco spazio per l'empatia e il sistema assomiglia di più a una mansione da ufficio risorse umane che a un videogioco. Del resto, non è più o meno questo il compito dei tecnici del parco nella serie televisiva? I personaggi sono tutti usati in modo funzionale alle loro abilità e alla loro capacità di far progredire il gioco sbloccando come detto nuovi contenuti e nuovi residenti per la propria collezione. L'estetica dei personaggi e dell'intero gioco, *chibi* e cartoon, contribuisce inoltre a un ulteriore annacquamento della potenza espressiva e filosofica propria della progressiva costruzione della coscienza artificiale degli androidi del parco.

La questione empatica è quindi neutralizzata da questa estrema sistematizzazione e dal fatto che le versioni "risvegliate" dei residenti sono comunque controllate dal giocatore in modo assoluto e funzionale alla crescita della propria influenza sul mondo. Non solo, riprendendo i regimi dell'interazione proposti da Landowski (2005), da un lato ci si aspetterebbe dal videogioco, a livello ontologico, un'appartenenza ai regimi dell'*alea* e dell'*aggiustamento*, dall'altro giocoservizi come "Westworld" sembrano ricordare più i regimi della *programmazione* e della *manipolazione*.¹⁶ Alea e aggiustamento infatti, tipici di attività in cui niente è certo, in cui *l'hic et nunc* dell'attività assume importanza capitale fra puro rischio e insicurezza, cedono il passo a attività programmate e funzionali, in cui logiche di prevedibilità e intenzionalità guidano il fare del giocatore nel mondo di gioco. Esiste di fatto un percorso sintagmatico "corretto" per essere massimamente efficaci nei giochi di questo tipo, in cui l'*alea* è prevista e controllata e in cui l'*aggiustamento* di fatto non si attiva mai.

Conclusioni: continuità e discontinuità dei mondi

In chiusura, torniamo a insistere sull'idea che pur nella discontinuità e nella differenza del polo crossmediale di un ecosistema mediale, quello che in questo caso costruisce con il videogioco un prodotto "ancillare" e di traino, cioè una "estensione" (e non un "adattamento") nei termini di Jenkins (2011), si può ancora rinvenire una parziale continuità dei mondi narrativi.

Lo *storyworld* transmediale, complesso e innovativo, della serie HBO riprende e adatta parzialmente, come abbiamo accennato in apertura, il mondo finzionale del film di Crichton e del suo sequel, lavorando per estensione delle *backstory* dei personaggi ed ampliando l'intuizione iniziale. Ma la serie mira anche ad aggiornare tecnologicamente quel mondo, e inventa nuove linee narrative rispetto alla creazione del parco e dei suoi abitanti, alle motivazioni degli ospiti, alla relazione ambigua tra umani e androidi, e infine alla "presa di coscienza" e alla rivolta di questi ultimi. Questa trasformazione complessa in un universo seriale non si declina solo nel prodotto televisivo, ma si arricchisce nei paratesti (sigle e trailer, certo, ma anche recap e *video essays* postati da fan e *prosumer*) come accade ormai ad ogni prodotto contemporaneo immerso nelle possibilità postmediali della cultura convergente (Ryan, 2014; Mittell, 2015).

È questo passaggio transmediale che rende possibili le trasformazioni crossmediali attuate dal videogioco "Westworld": il mondo possibile finzionale della serie diventa infatti

una matrice di possibilità narrative, tematiche, figurative o iconiche, nonché un tipo di esperienza mediale che lo spettatore seriale riapre e declina, trasformandola, nell'esperienza proposta dal videogioco. La "semplificazione" dei temi *high concept* della serie è, a nostro avviso, un modo ludico di restare comunque all'interno di un mondo finzionale per quanto consapevolmente sciolto dai vincoli narrativi della serie (ad esempio dagli intrecci degli episodi), ancora però fortemente legato alle caratterizzazioni dei personaggi. Come abbiamo visto, proprio rispetto alle trasformazioni narrative dei personaggi della serie, che nel corso degli episodi mostrano di possedere molti lati della personalità diversi (anche dovuti alla memoria residua dei loro ruoli precedenti nelle diverse storie contestualizzate dal parco tematico), il videogioco propone invece che un personaggio (ad es. quello di Dolores) abbia *molte versioni*: è, in fondo, un modo di esplicitare, figurativizzandolo nella pluralità delle versioni, la complessità poliedrica dei personaggi della serie.

Ragionare in termini di *storyworld* e di *continuità* o *discontinuità di mondi* permette così di ricollocare i prodotti derivati da un'iniziale logica di *franchise* a una invece *transmediale* (tra adattamento ed estensione), fino alle matrici di possibilità degli ecosistemi mediali (Pescatore, 2018). Se nella prima logica, quella della continuità, troviamo il sequel del film di Crichton e la prima serie TV anni Ottanta, nella parziale continuità del *transmedia storytelling* poniamo la recente serie HBO e il suo divenire parte di un ecosistema mediale dentro cui porre anche i prodotti in parziale discontinuità, come il videogioco, o le pratiche dei fan che rilanciano le logiche digitali della co-creazione e della condivisione, su cui torneremo nelle ultime righe. A questo punto, uno sguardo semiotico può cogliere le relazioni traduttive e interpretative che legano o differenziano i diversi prodotti mediali, pensando a un *continuum* che attraversa l'ecosistema. Esso diventa così una "semiosfera" (Lotman, 1984) di relazioni intertestuali e intermediali, transmediali e crossmediali, ossia un insieme complesso di relazioni interpretabili in modo coerente. Forse questa esigenza di coerenza è solo una tensione metodologica, ma ci permette di tirare qualche "isotopia intertestuale", o meglio qualche filo rosso interpretativo tra i mondi testuali, e di lavorare per comparazione su diversità e similitudini delle diverse strategie testuali, pur restando consapevoli che ogni prodotto mediale ha diversi scopi comunicativi e risponde a proprie esigenze contestuali e produttive.

Potremmo allora porre nello stesso *continuum* semiotico i prodotti intermediali, transmediali e crossmediali, pensando ad una tensione tra i due poli. Intendiamo l'intermedialità non solo come una ibridazione delle soglie tra i media (come dice Rajewsky, 2005), ma anche come un ponte e un mantenimento di una continuità e di un'invarianza traduttiva (Dusi, 2015). In questi termini, anche l'adattamento e il remake, la ripetizione e la variazione con differenze, entrano a buon diritto nel modo intermediale. L'intermedialità così definita diventa uno dei poli di un processo interpretativo e trasformativo, basato su meccanismi di traduzione, da considerare sempre nella loro costruzione socioculturale. All'altro polo avremo invece tutte le pratiche crossmediali permesse da una forte discontinuità rispetto alle fonti, come nel caso dei *mash up* e delle rielaborazioni creative prodotte dai fan (Klastrup & Tosca, 2014)¹⁷. Nella tensione tra i due poli, nel mezzo del *continuum* semiotico, troveremo quelle rielaborazioni ed espansioni

transmediali che presentano una continuità con il mondo finzionale di riferimento (è il caso di molti *remix*).⁴⁸

Ragionando in questi termini, infine, è evidente che si danno per assodati i concetti di “audience diffusa” di Abercrombie e Longhurst, secondo cui l’essere pubblico è parte della vita quotidiana a prescindere dallo specifico momento di fruizione (1998), e di “pubblici connessi” di Boccia Artieri, ovvero la definizione di spettatori in grado di produrre e di “farsi media” per altri membri dell’audience stessa (2012). Meno scontato è invece il rapporto di queste audience con la loro parte “gamer”, i videogiocatori, abituati per definizione ad agire sul loro testo ma, in casi come il videogioco “Westworld”, teleologicamente indirizzati verso scelte e strategie comuni (Carter et al. 2012). In modo forse controintuitivo, e sicuramente meritevole di approfondimento, le passioni e il coinvolgimento emotivo per il mondo diegetico restano così sullo sfondo, per il giocatore esattamente come per Bernard, il residente che pensa di essere un creatore, capace di prendere coscienza di sé e di vedere la “bellezza della sua programmazione” e quindi di scomporre e dominare il sistema, senza poter però cogliere l’essenza delle proprie reazioni emotive.

Nota biografica

Nicola Dusi è professore associato presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Tra le sue pubblicazioni: *Dal cinema ai media digitali* (Mimesis, 2014); *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità* (Mimesis, 2015); la curatela *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv* (Morlacchi UP, 2019); e il recente *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*, scritto con G. Grignaffini (Carocci, 2020).

Mauro Salvador è dottore di ricerca in Culture della Comunicazione, studia i processi di ludicizzazione mediale e la rinnovata influenza del gioco nella realtà contemporanea.

È fra i fondatori di G|A|M|E- Game as Art, Media, Entertainment, prima rivista accademica in Italia dedicata ai videogiochi, e collabora all'ideazione e alla realizzazione di esperienze ludiche con il collettivo Dotventi.

Bibliografia

- Aaron, B. (2016). Westworld, Race and the Western. *The New Yorker*. Preso da: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/how-westworld-failed-the-western>.
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In M. S. El-Nasr (a cura di), *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 129-133).
- Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. SAGE: Thousand Oaks, CA.
- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?*. Roma: Nottetempo.

- Baudrillard, J. 1991. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilee.
- Berger, P. & Luckmann, T. (1967). *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, NY: Doubleday & Co.
- Bittanti M. (2002). *Gli Strumenti Del Videogiocare. Logiche, Estetiche E (V)Ideologie*. Milano: Costa & Nolan.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. Milano: Franco Angeli.
- Bolter, J. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press (trad. it, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati, 2002).
- Carter, M., Gibbs, M. & Harrop, M. (2012). Metagames, paragames and orthogames: a new vocabulary. In M. S. El-Nasr (a cura di), *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 11-17).
- Cookman, L. (2017). Westworld. *Philosophy Now*. 120. Preso da: <https://philosophynow.org/issues/120/Westworld>.
- Davidson, D., et al. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Pittsburgh (PA): ETC Press.
- Dusi, N. (2015). *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*. Milano-Udine: Mimesis.
- Dusi, N. (2019). Adapting, Translating and Reworking Gomorrah. *Adaptation*, 12, 222-239.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- Eugeni, R. (2010). *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Roma: Carocci.
- Eugeni, R. (2015). *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Milano: La Scuola.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis : an essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row.
- Greimas, A.J. (1983). *Du sens II. Essais sémiotiques*. Paris: Seuil.
- Innocenti, V. e Pescatore, G. (2011). Architetture dell'informazione nella serialità televisiva. *IMAGO*, 3, 135-144.
- Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Preso da: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45. Preso da: https://lfq.salisbury.edu/issues/first/adaptation_extension_transmedia.html
- Klastrup L. & Tosca S. (2014), *Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*. In M. L. Ryan & J. Thon (a cura di), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 295-314). Lincoln: University of Nebraska Press,
- Landowski, E. (2004). *Passions sans nom. Essais de socio-sémiotique III*. Paris: PUF.
- Landowski, E. (2005). *Les interactions risquées*. Paris: PUF.
- Larry, A. B. (2016). Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. *Mediations*, 30, 25-38. Preso da: <http://www.mediationsjournal.org/articles/westworld-ideology-simulation-spectacle>.

- Lotman, J.M. (1984). *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu. Trad. it. (1985). *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*. Venezia: Marsilio.
- Lupetti, M. (2019). Come i videogiochi privatizzano lo sport. *Jacobin Italia*. Preso da <https://jacobinitalia.it/come-i-videogiochi-privatizzano-lo-sport/>
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Metz, C. (1977). *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris: UGE.
- Mittell, J. (2015). *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Pescatore, G. (a cura di). (2018). *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*. Roma: Carocci.
- Rajewsky, I. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités*, 6, 43-64.
- Ryan, M. L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59.
- Ryan, M. L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In M. L. Ryan & J. Thon (a cura di), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Saldre, M. & Torop, P. (2012). Transmedia Space. In I. Ibrus, C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 25-44). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Salvador, M. (2014). *Il videogioco*. Brescia: La scuola.
- Salvador, M. (2015). *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Milano/Udine: Mimesis.
- Sotamaa, O. & Karppi, T. (a cura di). (2010). *Games as Services. Final Report*. University of Tampere.

Note

¹ Gli ecosistemi mediali legati alle serie TV contengono tutti i prodotti finzionali e non, nonché paratestuali e transmediali, in un universo in grado di “ramificarsi attraverso media differenti, producendo narrazioni e contenuti correlati, dal web al merchandising” (Innocenti, Pescatore, 2011, p.135).

² Ricordiamo che, nella scuola di Tartu, Torop e Saldre (2012) rileggono il modello della “semiosfera” nell’attuale sistema dei media come insieme di relazioni traduttive e transmediali. Per un confronto tra ecosistemi mediali e semiosfera lotmaniana rinviamo a Dusi, 2019.

³ Trattate a livello diegetico con la non completa cancellazione della memoria dei cyborg a ogni loro “morte” o reset.

⁴ Informazioni tratte dal database www.imdb.com.

⁵ Sul film di Crichton rinviamo a Busk, 2016.

⁶

⁷ Sulle trasformazioni intese come “rimediazioni” rinviamo a Bolter, Grusin, 1999. Sulla discontinuità data dai prodotti crossmediali si veda Davidson, et al., 2010.

⁸ Ci riferiamo alla sequenza ritagliata a partire dal minuto 26:30 al minuto 29:35 del primo episodio della prima stagione.

⁹ Anche nei paesaggi, dato che la serie è filmata nella Castle Valley, in Utah, la stessa di “Sentieri selvaggi” (John Ford, 1956) e “Ombre rosse” (John Ford, 1939). Su questo si veda Brady 2016.

¹⁰ L'evoluzione del termine *engagement* nella lingua italiana è interessante: da sinonimo di impegno civile e politico (quando nel senso originale inglese questo impegno è un impegno di tipo affaristico o sentimentale) si è passati a utilizzarlo come concetto appartenente al social media marketing, relativo all'approccio e alla fidelizzazione di un cliente o di un dipendente a un prodotto, servizio o marchio. L'efficacia in termini di engagement si misura con metriche specifiche (*view, bounce, retention, conversion* e molte altre) e non dipende solo dai contenuti ma anche da come essi vengono proposti e da quali possibilità ha l'utente di interagire con essi.

¹¹ Il termine "giocoservizio" come traduzione di "game as a service" o del suo acronimo GaaS è un primo tentativo in questo senso da parte della stampa di settore italiana. Vedi per esempio Lupetti 2019.

¹² Su questo si vedano Sotamaa e Karppi 2010 e Salvador 2014 e 2015.

¹³ Il fatto che il gioco appartenga a una categoria di prodotti molto ben riconoscibile e replicabile ha creato una situazione complessa a livello di regolamentazione e copyright. Il publisher Bethesda, autore del precedente e molto simile "Fallout Shelter" (2015), ha accusato Warner Bros. di aver utilizzato senza permesso porzioni di codice protetto. Tale accusa ha portato una causa legale e un successivo accordo che ha costretto la stessa Warner Bros. a ritirare dagli store online il gioco "Westworld" nell'aprile del 2019. Ovviamente che il gioco qui analizzato condivida parti di codice con un altro non intacca i termini dell'analisi che ci apprestiamo a condurre, legata soprattutto al suo contenuto e ai suoi processi di significazione.

¹⁴ Sulla natura ibrida e a volte inefficace della narrazione videoludica è stato scritto molto. Si vedano per esempio Bittanti 2002, Ryan 2009 e Aarseth 2012.

¹⁵ Su questo modo di giocare eterodiretto si veda per esempio la definizione di *metagame* di Carter et al. (2012).

¹⁶ Il modello sociosemiotico proposto da Landowski verte sulle interazioni sociali, i regimi di rischio, le costruzioni relazionali e negoziali della significazione e dei processi sensibili. Landowski organizza nel suo modello dei regimi della "programmazione" discorsiva e testuale come complementari semanticamente a quelli in cui vigono relazioni gerarchiche di "manipolazione", mentre pone come contrari semantici alla programmazione i regimi più aperti dell'"incidente" e della casualità, ai quali sono complementari i regimi di interazione in cui domina un "aggiustamento" intersomatico e intersoggettivo. Per un'applicazione alle serie TV si veda Dusi, 2019.

¹⁷ Un esempio di prodotto crossmediale sono i video essay dedicati alla serie TV "Westworld" come quelli presenti nel canale YouTube "Looper".

¹⁸ A nostro avviso, questa prospettiva amplia la proposta di Jenkins (2011) quando distingue tra "adattamento" ed "estensione", spiegando che un adattamento "prende la stessa narrazione da un medium e la racconta di nuovo in un altro", e invece l'estensione "cerca di aggiungere qualcosa alla storia esistente nel suo passaggio da un medium all'altro" (nostra traduzione. Si veda anche Jenkins, 2017). Si tratta per noi in effetti di un *continuum* di pratiche e discorsi di ricreazione, reinterpretazione e trasformazione. Parleremo quindi di *intermedialità* nel caso di adattamenti e di remake, e invece di *transmedialità* quando c'è una estensione del mondo narrativo di partenza attraverso invenzioni e nuove varianti (ad esempio con *sequel, prequel, paraquel*), cioè quando si usa lo *storyworld* per espanderlo in direzioni che portano anche a trasformazioni radicali, nel caso dei prodotti *crossmediali*.

Letteratura serializzata. L'adattamento interculturale e le logiche commerciali televisive: il caso Babylon Berlin *

Andrea Bernardelli**

Università degli studi di Perugia

In the last decades TV series have utilised literary sources to create their subjects, and not only for TV costume dramas. A particular example of adaptation from a literary text to TV series is Babylon Berlin produced in Germany from Volker Kutscher's novels focused on police commissioner Gereon Rath. At the heart of the narration are not only Rath's investigations but the attention to the novels' historical and cultural references. The story is set in Weimar Republic between 1929 and 1933 and the audiovisual format clearly recreates the locations and the entire cultural context of the time with an almost philological care. The process of adaptation is interesting not only for the inevitable differences between the two expressive forms and inherent semiotic processes, but also because it is the result of a chosen process (and project) of internationalization of the narrative product. The series has been thought for an international market with an extremely high budget for this kind of production in Europe, more than forty millions euros. If for American TV series these mechanisms are common, for European productions it is not so. However, these mechanisms connected to production and marketing – used also within the literary panorama with examples such as Dan Brown's and Joel Dicker's works – inevitably change narrative forms, even more so when an intermedial adaptation occurs. How does this cultural adaptation of the audiovisual product linked to its internationalization change the narrative form? To which point economical and marketing dynamics determine a change in narrative forms, beginning with a serialization of the product? Which fruition of a refined and visually well-finished product like Babylon Berlin presuppose for its specific audience?

Keywords: Narrative seriality; globalization; adaptation; transposition; tv series

Introduzione

La serialità televisiva degli ultimi decenni ha spesso utilizzato fonti letterarie per i propri soggetti e non solo per i classici costume dramas (come è avvenuto per alcune raffinate produzioni BBC). Questo esteso processo di adattamento seriale di opere letterarie ha utilizzato generi tra loro molto diversi, dalla fantascienza fino al romanzo storico. Interessante in tal senso è il caso dell'opera di Philip K. Dick saccheggiata dal cinema hollywoodiano, ma anche soggetto per una serie di successo, con le tre stagioni di *The Man in the High Castle*, oppure la saga fantasy di *Game of Thrones* derivata dai romanzi di George R.R. Martin, o ancora si può fare riferimento alla recente serie *The Handmaid's Tale* tratta dal romanzo distopico di Margaret Atwood.

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** andrea.bernardelli@unipg.it

Un caso particolare di adattamento dalla letteratura alla serialità televisiva è quello offerto dalla serie di produzione tedesca *Babylon Berlin* (X-Filme Creative Pool, Beta Film, Sky Deutschland, Degeto Film, 2017-in produzione). La serie televisiva, per ora composta da due stagioni, è tratta dalla serie dei sette romanzi dello scrittore tedesco Volker Kutscher. I romanzi sono tutti incentrati sulle indagini del giovane commissario berlinese Gereon Rath e si tratta, per genere narrativo, di un abbastanza tradizionale poliziesco. La particolarità di questi romanzi sta nel fatto che il racconto delle indagini è ambientato sullo sfondo della Germania della Repubblica di Weimar tra il 1929 e il 1933. La sequenza temporale dei romanzi è collocata infatti all'interno di questo specifico lasso di tempo, anche se il contesto storico rimane di fatto sullo sfondo della narrazione, e non sembra rivestire un ruolo attivo all'interno delle sue dinamiche narrative. Ma su queste peculiarità narrative della fonte letteraria della serie televisiva tedesca torneremo più avanti, affrontiamo ora invece un discorso teorico più generale.

Meccanismi di adattamento e internazionalizzazione

Un processo di adattamento inter-semiotico è in sé interessante perché comporta delle inevitabili differenze nella costruzione narrativa, dovute alle diverse caratteristiche delle due forme espressive e delle relative semiotiche coinvolte. Ma è interessante anche perché è sempre il risultato di un processo consapevole. In sostanza, si affronta un processo di adattamento di un testo narrativo da una forma espressiva ad un'altra partendo da un progetto, da una precisa idea di quale debba esserne il risultato, puntando ad una determinata efficacia del prodotto risultante anche dal punto di vista economico e produttivo. Nello specifico del caso della serie tv *Babylon Berlin* è interessante cercare di capire quanto di questo processo di adattamento si possa ricondurre ad un preciso progetto di internazionalizzazione di quella specifica costruzione narrativa.¹

Prima di tutto il principale indizio che questa serie sia stata fin da principio pensata per un mercato internazionale è nel budget predisposto per questa operazione. Si tratta infatti di una cifra estremamente elevata per questo genere di produzione in Europa, più di quaranta milioni di euro. Se per le serie televisive statunitensi investimenti di questa portata sono ormai quasi scontati, per le produzioni europee non si può dire la stessa cosa. Ad esempio, la prima stagione della serie tv *Game of Thrones* è costata tra i cinquanta e i sessanta milioni di dollari, e l'investimento è andato aumentando nel corso delle successive stagioni. Il successo internazionale di una serie tv costa, evidentemente. E in Europa questo livello di investimenti è difficile da raggiungere.

Ma nonostante questo problema della disparità degli investimenti tra produzioni statunitensi ed europee, le seconde stanno prendendo sempre più spazio sul mercato internazionale. Infatti, sono sempre più presenti sul mercato globale della serialità televisiva prodotti di alto profilo (high end) extra-statunitensi, dalla serie tv spagnola *La casa de papel* (Atresmedia-Netflix, 2017-in produzione) alla serie polacca *1983* (Netflix, 2018-in produzione), anche se i due casi hanno vicende produttive tra loro molto

differenti.² In particolare, la serialità televisiva di produzione tedesca sta prendendo sempre più spazio sul mercato internazionale, basti pensare ai recenti casi delle serie *Deutschland 83* (Sundance Tv-UFA Film, 2015) e *Dark* (Netflix-Wiedermann & Berg Tv, 2017-in produzione). Salta all'occhio come in entrambi i casi citati si tratti di co-produzioni statunitensi con reti o case di produzione tedesche, come d'altronde era avvenuto nelle succitate produzioni di respiro internazionale di *La casa de papel* e di *1983*, in cui al produttore locale si affiancava un produttore statunitense, in entrambi i casi Netflix.

Investimenti come quello di *Babylon Berlin* sul mercato della serialità televisiva richiedono un grande sforzo da parte delle case di produzione europee non abituate a correre questo genere di rischio. Uno dei produttori della serie tedesca, Jan Mojto, ha dichiarato che si è partiti da un nuovo modello di produzione televisiva fondato sulla coproduzione, che permette investimenti tali da potere aspirare ad un mercato più vasto, quello internazionale (Roxborough 2017). La produzione di *Babylon Berlin* è infatti il risultato della collaborazione tra Beta Film, casa di produzione tedesca, la rete televisiva pubblica ARD, e la rete pay Sky Deutschland.

Ma investire molto denaro in un progetto attraverso la coproduzione è solo la prima parte del lavoro di internazionalizzazione di un prodotto narrativo, resta sempre aperta la questione di come realizzare in maniera efficace il prodotto stesso. In sostanza non basta avere tanto denaro per ottenere un prodotto appetibile su un mercato internazionale, bisogna investire quel denaro in modo narrativamente efficace per quello scopo. La questione è la seguente: esiste la possibilità di giustificare una triangolazione tra l'aver a disposizione un alto budget derivato da logiche di cooperazione produttiva, l'internazionalizzazione del prodotto, e una particolare realizzazione narrativa dello stesso?

Questi meccanismi in cui il fare riferimento ad un mercato internazionale porta a specifiche forme narrative globalizzate, o da world literature, sono ben noti in ambito letterario, vedi i casi di autori come Dan Brown o Joel Dicker.³ Questo interesse rivolto ad un mercato globale cambia inevitabilmente le forme del narrare, ancor più quando in essi è coinvolto un processo di adattamento intermediale. In sostanza siamo all'interno della questione del come si produca una forma di global television, di come si possa costruire un prodotto televisivo per un mercato internazionale (vedi Selznick 2008; Bilby e Lee Harrington 2008).

Dobbiamo porci di conseguenza una serie di domande. Se l'internazionalizzazione del prodotto audiovisivo è correlata ad un suo ri-adattamento culturale, in che modo cambia la narrazione? Ci si può domandare di conseguenza quale tipo di fruizione un prodotto così raffinato e visivamente curato come la serie *Babylon Berlin* presuppone dal punto di vista del mercato e dell'audience. Ma anche in che modo le dinamiche economiche e commerciali di produzione determinano un cambiamento delle dinamiche di scrittura, ad incominciare dalla stessa scelta della serializzazione di quello specifico racconto.

Riguardo a quest'ultimo punto - vale a dire riguardo al modo in cui scelte di tipo narrativo possono essere dettate da un processo di mercato -, è significativo l'esempio offerto dalla produzione, da parte di Netflix, della serie *The Umbrella Academy* (2019-in produzione). Il processo inizia quando Netflix si è trovata improvvisamente priva di

materiale narrativo riguardo al genere supereroistico, un fondamentale spazio di mercato, quando l'intero universo narrativo Marvel è passato, per scelte commerciali, a Disney che se ne è riacquisita i diritti per sfruttarli per la propria piattaforma streaming. Questo evento ha portato Netflix a cercare nuove forme di narrazione supereroistiche, identificando nell'universo narrativo del fumetto *The Umbrella Academy* (Dark Horse Comics, 2007), scritto da Gerald Way e Gabriel Ba, l'ideale sostituto di quel materiale narrativo che era venuto a mancare.⁴ La scelta di un determinato testo narrativo, di una storia, deriva da un evento di tipo commerciale. In questo caso risulta evidente l'influsso sulle scelte narrative, di sceneggiatura e anche riguardo a quale storia produrre, di un processo di mercato.

Dalla serie dei romanzi alla serie tv

Vediamo prima di tutto come sono strutturati i romanzi, quali ne sono le caratteristiche narratologiche salienti, per comprendere in che nodo sia poi avvenuto il processo di trasposizione mediale. Di fatto la serie dei romanzi è abbastanza tradizionale nella struttura narrativa. Come detto, il racconto segue le forme tipiche del genere poliziesco senza particolari concessioni a ibridazioni di genere, né con il thriller, né con il noir, generi storicamente prossimi nelle forme narrative al poliziesco.

Come lettori seguiamo la storia focalizzati sulla figura centrale dell'investigatore Rath. Abbiamo un solo punto di vista sulla storia ed è quello del protagonista delle vicende. Questa centralità assoluta del protagonista è di fatto certificata anche dalla struttura dei titoli stessi della serie di romanzi che, una volta dato un titolo che identifica la singola trama narrativa, riporta un sottotitolo che rinvia al numero del volume nella sequenza delle avventure di Gereon Rath (*Der nasse Fisch. Gereon Rath's erster Fall* (2007), *Der stumme Tod. Gereon Rath's zweiter Fall* (2009), *Goldstein. Gereon Rath's dritter Fall* (2010), e così via fino al settimo volume).⁵

Esiste una trama sentimentale che riguarda il commissario Rath, ma molto ridotta e tradizionale (non vi è nulla di particolarmente complesso o "scabroso" come invece avverrà nella trasposizione televisiva) che è uno degli elementi di continuità, una linea narrativa orizzontale, che ricorre nei diversi volumi. Rath ha una relazione sentimentale con una collega del commissariato costellata di piccoli litigi e di incomprensioni, ma di fatto accessoria rispetto alle questioni che coinvolgono la trama principale dei romanzi, incentrata sulla risoluzione del caso criminale oggetto del singolo volume.

Molto diversa è invece la caratterizzazione narrativa della serie tv. Prima di tutto ad essere al centro della narrazione in questo caso non è più solo la trama crime delle indagini di Rath, ma prende il sopravvento la particolare cura posta nella ricostruzione dei riferimenti storico-culturali. Ne deriva una attenzione quasi filologica nel ricostruire le locations e l'intero contesto culturale del tempo (abiti, musiche, arredamenti, affissioni, ecc.). Quello che era sfondo storico nei romanzi, pressoché inerte dal punto di vista degli sviluppi narrativi, nella serie tv diventa motore della narrazione, come nel caso dell'uso del tema del conflitto politico tra comunisti e nazionalsocialisti che spesso viene portato in

evidenza e coinvolge diversi personaggi della complessa trama narrativa. Si tratta quindi in termini bachтинiani dell'utilizzo di due diversi tipi di cronotopo, di differenti relazioni spazio-temporali narrativamente efficaci.

Sempre in direzione di una cura del dettaglio, vanno ricordate le particolari scelte musicali fatte dalla produzione, volte in direzione di un tentativo di estendere la portata del prodotto fuori dal contesto nazionale. Consulente musicale della produzione della serie è stato il cantante e compositore britannico, celebre negli anni '80 come leader dei Roxy Music, Brian Ferry (che partecipa al mondo narrativo con una propria apparizione-cameo). Questa scelta ha portato anche ad un discreto successo commerciale della colonna sonora originale della serie.⁶

Molto importante è la scelta di passare, nell'articolazione del sistema dei personaggi, dal semplice protagonismo centrale alla struttura complessa della coralità narrativa. Questo ha permesso agli sceneggiatori di lavorare su più trame o linee narrative dando un effetto di profondità nello sviluppo e comprensione delle diverse situazioni. Nella serie tv il racconto ci viene da diversi punti di vista, e ci troviamo così come spettatori a seguire lo sviluppo delle vicende secondo le prospettive incrociate dei diversi personaggi. Come risultato, possibilità offerta dalla stessa forma seriale che lascia più spazio per l'approfondimento dei personaggi, ci troviamo di fronte a figure particolarmente complesse e articolate. Ad esempio, la figura del collega di Rath che collabora con lui alla risoluzione del caso, rispetto al romanzo, è caratterizzata in modo fortemente ambiguo; si tratta di un apparente amico e collaboratore che invece rivela di essere nel corso della trama coinvolto in un complotto politico illegale in qualche modo collegato ai tanti misteri del racconto. Questa stessa figura del collega, Bruno Wolter, viene ricondotta, e così collegata, anche alla maggiore insistenza della trama audiovisiva sugli aspetti di contestualizzazione storica e di riferimento alle circostanze politiche del tempo.

Le figure femminili rivestono nella trama della serie un ruolo particolarmente rilevante rispetto ai testi letterari. La donna amata dal protagonista è infatti la vedova del fratello il che crea un intreccio complesso di sensi di colpa da parte di Rath e di misteri e segreti nei confronti del mondo esterno. La figura della collega, con lo stesso nome del personaggio del romanzo, Charlotte Ritter, viene qui completamente trasformata. Si tratta di un personaggio che proviene da una famiglia estremamente povera e che vive in una situazione di degrado quotidiano. Questo permette agli sceneggiatori di fare esplorare agli spettatori un mondo diverso, quello delle classi popolari della Berlino degli anni '30, funzionale ad un aspetto centrale della trama della serie, quello della caratterizzazione e contestualizzazione storico-politica della trama. Charlotte in realtà percorre un arco di sviluppo o formazione del personaggio che la porta da semplice dattilografa part-time della questura berlinese di giorno e prostituta di notte, a diventare la principale e fedele collaboratrice nelle indagini di Rath. Questo stesso personaggio è quindi dal punto di vista narrativo anche la possibilità per lo spettatore di esplorare il mondo sotterraneo e oscuro dei locali notturni di Berlino: Charlotte è lo sguardo nella parte più noir della trama. Un personaggio che nella versione letteraria del racconto era secondario e piatto, qui diventa complesso e centrale nello sviluppo delle diverse linee narrative.

Di fatto è a questo punto necessario sottolineare che anche dal punto di vista della caratterizzazione del genere narrativo la serie tv è molto diversa rispetto ai romanzi. I libri rientrano infatti nel canonico genere poliziesco, mentre la serie tv è una ibridazione di generi narrativi che vanno dal noir (le parti dedicate alla immersione dei personaggi nel mondo oscuro della vita notturna berlinese), al costume drama (le attente caratterizzazioni storiche), fino al thriller (con buone dosi di suspense distribuite sulle diverse linee narrative della trama).

Un ulteriore chiave verso la complessità della trama della serie viene dal modo in cui è caratterizzato il personaggio stesso di Rath. Il personaggio è evidentemente antierico, “flawed” o meglio pieno di difetti e manchevolezze. Abbiamo già detto del particolare rapporto che ha con la vedova del fratello, morto in circostanze non chiare per lo spettatore nel primo conflitto mondiale appena concluso, e che era, prima di sposare il fratello, la fidanzata di Gereon. Questo già di per sé mette il personaggio in una situazione molto ambigua e difficile agli occhi dello spettatore evidenziando come quello del protagonista sia un amore torbido e prossimo all’ossessione. A rendere ancora più complessa e fragile la posizione di questo personaggio è il fatto che come molti reduci della Prima guerra mondiale soffre di shock post-traumatico i cui effetti devastanti sulla sua psiche riesce a controllare solo attraverso l’uso della morfina. Quindi siamo di fronte ad un poliziotto che soffre di attacchi di panico fortemente invalidanti e che è anche morfinomane, di conseguenza deve tenere tutto questo nel più completo segreto se non vuole essere sospeso dal servizio o radiato dal corpo di polizia. Come se non bastasse il suo rapporto con la figura paterna, a completare un quadro familiare decisamente disfunzionale, è anch’esso molto difficile. Il padre è infatti il capo della polizia della città di Colonia da cui Gereon proviene e da cui in un certo senso per questo motivo fugge trasferendosi a Berlino. Ma l’ombra della ingombrante figura paterna lo tormenta, al di là del fatto che viene da lui incaricato di risolvere un delicato caso di ricatto politico-sessuale, il che contribuisce ad aumentare la sua fragilità psicologica. Un elemento non presente nella serie dei romanzi consiste nella figura di un ambiguo psicanalista che, apparentemente occupato a cercare di curare i molti reduci affetti da shock post-traumatico, agisce per conto di forze politicamente oscure. Inevitabile che la storia di Gereon Rath si intrecci quindi con questo personaggio e con la psicanalisi stessa. Tutti questi tratti di conflittualità psicologica sono quindi aggiunti nella trama della serie e strettamente intrecciati e correlati con il contesto storico-politico delle vicende narrate.

Ma, come detto in precedenza, è la presenza fortemente attiva del contesto storico-culturale a cambiare la caratterizzazione narrativa della serie tv. Nella serie dei romanzi infatti, dal punto di vista spazio-temporale, l’arco narrativo copriva il periodo della Germania della Repubblica di Weimer e del sorgere del nazionalsocialismo tra il 1929 e il 1933. Ma lo sfruttamento dal punto di vista dello sviluppo delle vicende narrate nei romanzi è ridotto al minimo, viene usato come pura caratterizzazione d’ambiente. Nella serie invece il discorso storico-politico diventa centrale. Lo scontro tra i nazionalsocialisti e i comunisti, con il governo socialdemocratico tra i due fuochi, diventa il costante motore delle situazioni narrative. Vengono anche creati nella serie personaggi ad hoc, o sovrannumerari rispetto al mondo narrativo dei romanzi, per sviluppare la linea storica

della trama. Una amica di Charlotte che viene dalla provincia a Berlino in cerca di lavoro diventa la cameriera di un importante magistrato che sta cercando di comprendere un misterioso complotto ai danni del governo organizzato da forze reazionarie. L'ingenua cameriera viene poi manipolata e usata dal fidanzato, un ambiguo attivista comunista, per i suoi fini politici. Questa linea narrativa è perfettamente integrata e intrecciata con le altre nel ricostruire nel finale un disegno complessivo della trama. Lo stesso Gereon Rath è coinvolto politicamente quando assiste ai tragici eventi delle manifestazioni iniziate il 1° maggio 1929 (periodo storicamente noto come "Blutmai", "il maggio di sangue"), in cui i militanti comunisti vengono dispersi dalla polizia in maniera estremamente violenta provocando 30 morti, 200 feriti e portando all'arresto di migliaia di manifestanti. Rath durante quelle tragiche giornate assiste alla morte di due donne inermi ed è poi combattuto dal dubbio di dover scegliere tra il denunciare i colleghi poliziotti autori dell'omicidio, o rispettare l'omertà imposta dalla fedeltà alla divisa. La conflittualità politica del contesto storico di riferimento si riversa quindi sui personaggi stessi caratterizzandoli, aspetto quasi completamente assente nei romanzi.⁷

Conclusioni

Risulta evidente a questo punto come emerga, da quanto descritto della caratterizzazione della serie tv, la parola-chiave conflittualità. Una conflittualità declinata secondo varie forme e in diverse direzioni; vengono descritte forme di conflittualità storica e politica, quindi correlate al mondo esterno, al cronotopo di riferimento del racconto, ma anche forme di conflittualità che potremmo definire interne, di tipo emotivo-passionale che coinvolgono i personaggi e la loro caratterizzazione. Queste diverse declinazioni del conflitto o del contrasto si trasformano, o vengono tradotte narrativamente, in meccanismi di tensione, dando un particolare ritmo al racconto. Ad esempio, è rilevante in questo senso il contrasto tra la Berlino diurna e quella notturna che crea una costante tensione nei personaggi e nello sviluppo della trama correlate al segreto, al mistero, e alla sfera della sessualità. Meccanismo a cui l'inserimento del tema della psicanalisi, o dell'indagine o scavo in una oscura profondità, sembra non essere estraneo, come se la Berlino diurna corrispondesse alle dinamiche cosce, contrapposte ad una Berlino notturna in cui hanno libero sfogo le forze inconsce.

Tornando al quesito riguardo al come produrre qualcosa che sia efficace su un mercato internazionale, è chiaro che non basta rispondere dicendo che sia sufficiente scimmiettare le forme della serialità statunitense, ma che si debba dare qualcosa di diverso, di specifico rispetto al contesto produttivo extra-statunitense, un qualche elemento che faccia la differenza. L'ipotesi è che la complessità delle serie tv contemporanee in genere sia legata alla rappresentazione del conflitto ad ogni livello della struttura narrativa. E che questo concetto di conflitto sia strettamente correlato nello sviluppo della narrazione a meccanismi di trasformazione, del mondo narrato, del personaggio, dei temi trattati. In questo modo si potrebbe tentare di sostanziare il concetto di per sé un po' vago di

complex tv così come era stato proposto da Mittell (2015), ma non sempre da lui definito chiaramente nelle sue dinamiche profonde.

Ma cosa fornirebbe, ad esempio nel caso specifico di *Babylon Berlin*, una produzione europea in questa direzione? Abbiamo visto come la conflittualità e il contrasto siano le parole-chiave della serie tv, ma rispetto ai prodotti statunitensi quello che viene offerto dalla serie europee è il sovrappiù, il plusvalore, della contestualizzazione.⁸ Quello che offre la serialità europea di alto livello è il gusto *local* della contestualizzazione unito a tematiche universali. Il risultato è che la narrazione prende un tono che possiamo definire *glocal*. La glocalizzazione delle tematiche e dei contesti narrativi delle serie tv, ottenuta attraverso la caratterizzazione conflittuale di quegli stessi contesti, è in questo momento il plusvalore che può essere offerto dalle serie televisive europee. Potremmo sostenere che l'internazionalizzazione del prodotto seriale televisivo europeo, la sua possibilità di inserirsi nel mercato della *global tv*, derivi dalla integrazione della sua diversità sotto le forme della conflittualità e del contrasto che caratterizzano una certa serialità televisiva statunitense.

Volendo semplificare, la ricetta per il prodotto seriale europeo per ottenere un successo internazionale consisterebbe in una complessità narrativa risultante dalla conflittualità come meccanismo da utilizzare su ciò che è locale, su contesti alieni al mercato globale.

Nota biografica

Andrea Bernardelli insegna Semiotica all'Università di Perugia e allo IULM di Milano. È autore di vari saggi e dei volumi *La narrazione cinematografica* (con A. Bellavita, Roma, Carocci, 2021), *Che cos'è la narrazione* (Roma, Carocci, 2019), *Che cos'è una serie televisiva* (con G. Grignaffini, Roma, Carocci, 2017), *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee* (Roma, Carocci, 2016), *Semiotica. Storia, teorie, e metodi* (con E. Grillo, Roma, Carocci, 2014), *Che cos'è l'intertestualità* (Roma, Carocci, 2013), *Il testo narrativo* (con R. Ceserani, Bologna, il Mulino, 2005), *Intertestualità* (Firenze, La Nuova Italia, 2000), *La narrazione* (Roma-Bari, Laterza, 1999).

Bibliografia

- Barra, L. e Scaglioni, M. (2013). *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo*. Roma: Carocci.
- Bielby D. and Lee Harrington, C. (2008). *Global Tv. Exporting Television and Culture in the World Market*. New York: New York University Press.
- Brembilla, B. (2018). *It's All Connected. L'evoluzione delle serie tv statunitensi*. Milano: Franco Angeli.
- Calabrese, S. (2015). *Anatomia del bestseller. Come sono fatti i romanzi di successo*. Roma-Bari: Laterza.
- Mittell, J. (2015). *Complex Tv*. New York-London: New York University Press; trad. it. (2017). *Complex tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*. Roma: minimum fax.

- Roxborough, S. (2017). Babylon Berlin: How the German Series Could Change High-End TV., *The Hollywood Reporter*, 2 Settembre 2017.
- Weisbrod, L. (2018). How Babylon Berlin Turned 1920s Germany Into a Wild, Historical-Fiction Fantasy World. *Vulture*, 12 Febbraio 2018.
- Selznick, B. (2008). *Global Television: Co-Producing Culture*. Philadelphia: Temple University Press.

Note

- ¹ Per una sintesi riguardo al settore di ricerca definito dei *production studies* vedi Brembilla 2018.
- ² La serie è infatti stata presa in carico da Netflix dopo che la prima stagione era stata già prodotta e mandata in onda dalla rete spagnola Antena 3.
- ³ Riguardo alle modalità e alle forme di costruzione del bestseller letterario vedi una sintesi in Calabrese 2015.
- ⁴ Una identica operazione, all'interno della stessa logica e della medesima necessità di mercato, è stata ripetuta da Netflix con la serie tv *Raising Dion* (2019).
- ⁵ Interessante, anche per la nostra tesi di un rapporto tra aspetti commerciali e narrativi nell'intreccio intermediale, è il fatto che il primo volume della serie sia stato tradotto e pubblicato da Mondadori con il titolo filologicamente corretto di *Il pesce bagnato* (2010), e che dopo il successo della serie tv l'editore Feltrinelli abbia riedito la stessa identica traduzione, ma con il titolo, strategicamente diverso dal punto di vista del marketing editoriale, di *Babylon Berlin* (2017), con un evidente rimando alla serie tv di successo che ne era nel frattempo stata derivata.
- ⁶ In particolare, ha avuto un grande successo il brano "Zu Asche, Zu Staub", cantato "en travesti" da uno dei personaggi centrali della serie, la cantante russa Svetlana Solokina, sul palco del *Moka Efti*, storico locale della vita notturna della Berlino anni '20 che riveste un ruolo rilevante nello sviluppo delle vicende. Il brano e la sua esecuzione sul palco sono tra l'altro carichi di allusioni agli eventi storici in corso in quegli anni.
- ⁷ La reazione di Rath alla medesima situazione ipoteticamente conflittuale è nella versione letteraria di un totale adeguamento alla versione ufficiale degli eventi, in cui veniva dichiarato che le due donne erano armate, senza che questa sua quiescenza portasse ad alcun particolare turbamento nel personaggio. Situazione certo più realistica e credibile, ma poco caratterizzante in termini di complessità e conflittualità della trama.
- ⁸ Vedi in questo senso quanto dichiarato da uno dei registi della serie Tom Tykwer in Weisbrod 2018.

Dimmi che sigla guardi e ti dirò chi sei*

Alice Giannitrapani
Università di Palermo**

Opening credits, sequences which accompany each episode of a television series, have radically changed over time. From being brief and marginal texts, edited with low care and watched with a low level of attention, they have become artistic and elegant sequences, often created by specialized companies to keep the viewer's eyes glued to the screen. The opening credits still keep their original function – giving information about the programme – but nowadays they achieve their goal in various ways. The main titles refer to the content of the series using different tones, thereby setting a particular mood that prepares the viewer for the show. In this article, we will try to focus on these different and refined strategies used for attracting and keeping the viewer's attention.

Keywords: opening sequences, tv series, semiotics

Dall'informazione alla seduzione¹

La sigla² è un *peritesto* (Genette, 1987), ovvero un testo che accompagna un altro testo, "principale", standogli nelle immediate vicinanze. È una *forma breve della comunicazione* (Périneau, 2013; Pezzini, 2002), caratterizzata da un'«economia comunicativa» (Fabbri, 1968), un testo condensato che si incarica in modi molto diversi e articolati di presentare, introdurre, riassumere un testo più ampio³. Essa deve assolvere quanto meno due funzioni: informare su quelli che sono i protagonisti e, più in generale, sul team che ha dato vita al prodotto televisivo, ma anche introdurre i contenuti di cui si parlerà di lì a breve, calibrando anticipazioni e aspetti già noti, sorprese e certezze. Deve mettere in scena un racconto in pochissimi minuti, cercando di catturare l'attenzione dello spettatore, che ha dalla sua non solo il potere del telecomando, ma anche, nel caso di piattaforme non lineari, la possibilità di "skippare", di saltare a piè pari la sequenza di apertura. Oltre cioè a presentare il cast e i contenuti, una buona sigla deve stimolare in qualche modo il pubblico: durante le prime puntate o comunque di fronte a un neofita deve operare una manipolazione di tipo seduttivo, fungere da biglietto di invito per il potenziale telespettatore; a serie già avviata e per i fedelissimi fan deve invece porsi come elemento rituale della visione che in qualche modo ribadisce, nella ripetizione, il contratto comunicativo con il pubblico già affezionato.

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** alice.giannitrapani@unipa.it

Alle origini della tv, le sigle delle serie erano per lo più assemblaggi di spezzoni di puntata, attraverso i quali rendere conto di quello che il telespettatore avrebbe visto: inseguimenti per i telefilm di azione (“Knight Rider” – meglio conosciuta in Italia come “Supercar” –, NBC, 1982-1986), imprevisi esilaranti per le commedie (“Eight Is Enough” – “La famiglia Bredford”, ABC, 1977-1981). Altre volte si componevano di carrellate di attori che contribuivano alla familiarizzazione con i personaggi e con le loro espressioni ricorrenti (“The Cosby Show” – “I Robinson” –, NBC, 1984-1992). Si trattava di soluzioni economiche, facili da realizzare ed efficaci nell’assolvere il ruolo di presentazione della serie. Prodotti semplici, insomma, tanto dal punto di vista della produzione quanto da quello della ricezione, ma che si prestavano a una fruizione disattenta, distratta proprio da quella semplicità che nella ricorrenza li faceva percepire come elementi accessori e superflui. Nel tempo la situazione è cambiata, riflettendo e andando in parallelo con il cambio di statuto del genere fiction e con le rivoluzioni intervenute nel sistema produttivo e nel panorama mediale e intermediale. A prodotti seriali sempre più raffinati, ricercati, guardati, si sono accompagnate sigle che hanno fatto economia di attori, ambientazioni e stralci di episodi per costruire racconti paralleli. Gli *opening credits* oggi introducono i contenuti in termini più o meno indiretti, sono accompagnati da colonne sonore accuratamente selezionate, quando non create *ad hoc*, e, proprio in virtù di questi giochi, si prestano a una visione concentrata, che, nella ripetizione, riesce a cogliere sempre maggiori dettagli e a collegare tali dettagli alla serie con cui, nel frattempo, si va familiarizzando.

Nel complessivo processo di brandizzazione che sta attraversando, la serie tv non si esaurisce nella somma dei suoi episodi, ma vive a cavallo di diversi media e degli innumerevoli testi che le sorgono intorno (dai canali social al merchandising, dalle pellicole cinematografiche alle campagne di lancio delle nuove stagioni), secondo quel processo descritto da Jenkins (2003) come «transmedia storytelling». La sigla è uno di questi testi e assolve quanto meno una funzione fàtica: attiva il canale, cerca di entrare in empatia con il telespettatore e in questo senso è uno strumento di comunicazione strategico dell’«ecosistema» narrativo seriale (Pescatore, 2018). Essa gestisce il delicato passaggio dall’enunciazione all’enunciato, ovvero corrisponde grosso modo a un momento di *débrayage*, rispetto al quale i titoli di coda rappresentano l’opposto correlato momento di *embrayage*⁴.

Nella loro apparizione rituale, gli *opening credits* contribuiscono alla creazione della serie come oggetto di valore, a trasformare la visione in «evento» (Eugeni, 1988, 1989). Essi si pongono dunque come un amo attraverso il quale l’enunciatore cerca a suo modo di attrarre e sedurre il pubblico, costituiscono un modo di prendere posizione e una scelta di tono con cui ricercare un contatto di un certo tipo, ma anche, forse più profondamente, attraverso cui leggere gli episodi. Non si tratterà qui di scendere nel dettaglio dell’analisi di casi specifici – operazione certamente rilevante ma che esula dagli obiettivi di questo lavoro – quanto piuttosto di proporre una classificazione generale, per provare ad articolare un micro-universo testuale fino ad oggi poco indagato. L’idea è quella di aprire alcune (tra le possibili) piste di lettura, di individuare alcuni (tra i possibili) criteri distintivi per studiare le sigle di serie tv, di farne emergere la grande variabilità e complessità

comunicativa, a dispetto della loro apparente uniformità e semplicità. Per far questo le sigle verranno considerate come testi sincretici, in cui l'apporto delle singole sostanze espressive (musica, suoni, parole, immagini) è indistinguibile: l'effetto di senso che gli *opening credits* producono è infatti unitario e non può che essere il frutto dell'interazione tra linguaggi.

Presentare i contenuti

Sulla stessa scia della tv degli esordi, ci sono sigle che fanno leva sulla dimensione pragmatica e che affidano alla sequenza di apertura il compito di presentare i contenuti, fornendo al pubblico dei punti di riferimento⁵. *Opening credits* di presentazione, corrispondenti grosso modo a quelle che Simonelli (1994) indica come sigle «metonimiche», si rifanno per lo più al livello discorsivo. Possono per esempio mostrare l'ambito tematico in cui si muove la fiction attraverso montaggi di spezzoni tratti dagli episodi ("Distretto di polizia", Canale5, 2000-2012). Oppure possono puntare a fornire coordinate spaziali, illustrando le ambientazioni che faranno da sfondo alle vicende: siano essi i luoghi della Sicilia sublime e struggente di Montalbano (Rai, 1999-in corso), la sequenza di monumenti-logo (Pezzini 2006) che rende riconoscibilissime la Londra di "Sherlock" (BBC One, 2010-2017), la Washington di "House of cards" (Netflix, 2013-2018) o la Zecca di stato spagnola (e poi la Banca nazionale) de "La casa de papel" (Antena 3/Netflix, 2017-in corso).

Ma queste sigle possono anche focalizzarsi sulla presentazione dei personaggi e degli attori che li interpretano: si pensi alla celeberrima "The Addams Family" (ABC, 1964-1966), ma anche a una sua declinazione più moderna e originale, "Shameless" (Showtime, 2011-in corso), in cui i protagonisti vengono inquadrati da una telecamera praticamente fissa mentre entrano ed escono dalla toilette di casa. Un ambiente intimo e privato, in rima con quanto promesso dal titolo della serie, viene esposto alla mercé dello sguardo del telespettatore, che pure però può soddisfare solo in parte la sua curiosità da voyeur: la telecamera è infatti bassa e la maggior parte dei personaggi è inquadrata dal tronco in giù. Il bagno allo stesso tempo mostra tutta la sua versatilità nel fare da sfondo alle situazioni più disparate e più o meno intime: c'è chi lo usa – ma sono in pochi – tradizionalmente per i propri bisogni e chi invece, da *bricoleur* (Lévi-Strauss 1962), lo utilizza come luogo di incontro amoroso, come stanza per fumare e scambiare due chiacchiere, come posto in cui giocare con la carta igienica. Grandi e piccini si susseguono in questo esiguo spazio facendo emergere l'assenza di regole, ruoli e gerarchie familiari "normali". Un ritratto intimo di una famiglia atipica, insomma, in cui la musica di accompagnamento, "Luck you got" di The High Strung, si preoccupa di segnalare che il tono del racconto non sfocerà nel melodramma, ma seguirà con una certa leggerezza la sregolatezza del gruppo.

Infine, si possono annoverare in questo tipo di aperture quelle che si focalizzano sulla dimensione temporale. Da "The Bionic Woman" (ABC 1976-1978) in poi, una delle funzioni

delle sigle è stata quella di mostrare il prologo della storia, che, ripetuto a ogni puntata, mette in scena l'antefatto, la molla narrativa che ha dato il via alla narrazione. In "Grace and Frankie" (Netflix, 2015-in corso) le immagini presentano attraverso topper per torte le tappe della vita delle due coppie di protagonisti (figg. 1-3). Lo sfondo è quello di una torta nuziale a più piani: la telecamera la percorre dal basso verso l'alto e, man mano che sale, mostra un'evoluzione da uno stadio di presunta "normalità" a un suo rovesciamento: in basso le due coppie coronano con il matrimonio il loro sogno di amore, nel secondo strato hanno dei figli, nel terzo, già in età più matura, si dedicano ai loro passatempi (dipingere o giocare a golf), finché i due mariti – in effetti fin da subito posti in una posizione centrale e ravvicinata e solo circondati dalle rispettive mogli – non si baciano, lasciando sole le due donne sulla sommità della torta, che, in conseguenza a questa svolta narrativa, non può che sgretolarsi, insieme alla celebrazione di una storia di amore tradizionale, sotto gli occhi dello spettatore. L'antefatto del racconto viene insomma riassunto in maniera creativa e ribadito a ogni puntata, anche a uso di uno spettatore che inizia ad affezionarsi alle vicende a serie già avviata.



Figure 1-3 – Fotogrammi tratti dalla sigla di "Grace and Frankie"

Appassionare gli spettatori

Altre sigle puntano ad appassionare il telespettatore, facendolo ridere o commuovere, rilassare o agitare, angosciare o tranquillizzare. Non si tratta, come nel caso precedente, di parlare della serie presentandone i contenuti o i protagonisti, quanto piuttosto di definire un'atmosfera, un mood emozionale che costituirà la lente attraverso cui leggere il racconto, di settare un insieme di sensazioni che girano intorno al prodotto finzionale. A essere ricercata è una sintonizzazione di tipo patemico e a farla da padrone, di conseguenza, un discorso enfatico, spesso iperbolico.

In "Homeland" (Showtime, 2011-in corso) caotiche alternanze di immagini ci restituiscono una realtà colta attraverso una serie di cortocircuiti (figg. 4-6). Le inquadrature alternano il passato e il presente, la gioventù e la maturità, ricostruzioni finzionali e riprese di politici e fatti di cronaca, scene da sogno surreali e immagini tratte dagli episodi. La protagonista (da bambina prima e da adulta poi) è inquadrata più volte all'interno di un labirinto, a viso aperto o con indosso una maschera da bestia, da sola o nelle vicinanze di quello che si scoprirà essere un sospetto terrorista, nonché suo amante. C'è una chiara citazione del mito del Minotauro, con evidente riferimento al mix di ferocia e aggressività che sembrano in questo caso potersi applicare a chiunque, senza preconcetti

e schieramenti di sorta (in “Homeland” non è chiaro chi siano i buoni e i cattivi). Non solo, ma il labirinto figurativizza il tema della difficile caccia all'uomo, dei percorsi tortuosi, dei territori nemici in cui addentrarsi, ma anche d'altro canto il perdersi tra i pensieri, il seguire logiche contorte, senza percorsi a priori prestabiliti e senza certa via d'uscita.

Un susseguirsi di voci, anch'esse di persone e di personaggi, si confonde con il sottofondo musicale composto da Sean Callery, in cui si distinguono dei frammenti audio del jazz di Louis Armstrong (anch'egli inquadrato mentre suona la tromba): la musica dell'improvvisazione si alterna alla programmaticità dei discorsi istituzionali e fa rima al modo di procedere spesso tattico e inaspettato della protagonista, la cui caratteristica fondamentale è, tra l'altro, quella di essere affetta da un disturbo bipolare. E il jazz non è soltanto quella melodia terapeutica che la donna utilizza talvolta per calmarsi, ma anche appunto la musica emblema del suo apparente disordine mentale, cui d'altro canto fanno riferimento le immagini tremolanti, le riprese sottosopra, i bagliori di luce, i bruschi tagli e i rapidi passaggi di inquadrature. In un crescendo di intensità e tensione, la sigla comunica al telespettatore, in termini ansiogeni, il particolare regime di vita della donna con cui dovrà familiarizzare nel corso delle puntate.



Figure 4-6 – Fotogrammi tratti dalla sigla di “Homeland”

Porre interrogativi

In alcuni casi, obiettivo delle sequenze di apertura sembra quello di porre interrogativi allo spettatore. La sigla tende allora a lavorare sulla dimensione cognitiva, invitando il pubblico ad attivare un fare interpretativo volto a decifrare significati più o meno nascosti nel testo. L'effetto è fortemente coinvolgente, cosa che ne fa una strategia comunicativa tra le più sfruttate in tempi recenti.

Esattamente al contrario di quanto avveniva con le sigle di presentazione dei contenuti della serie (paragrafo 2), questi *opening credits* si riferiscono al racconto principale in termini metaforici e indiretti. Per tutti, basti citare il caso di “Master of sex” (Showtime, 2013-2016), in cui l'ironica sequenza di apertura (figg. 7-10) inizia con un'inquadratura della porta dello studio dei protagonisti (due sessuologi che operano negli Stati Uniti a cavallo tra gli anni 50 e 60) su cui campeggia il nome della serie. Accompanate da un seducente tango, seguono quattro micro sequenze che riassumono con immagini più o meno esplicite le quattro fasi del ciclo di risposta sessuale (eccitamento, plateau, orgasmo, risoluzione) teorizzate da Masters e Johnson (alla cui storia si ispira appunto la serie tv). Le quattro sequenze si individuano facilmente perché introdotte da una grafica di

un uomo e una donna su una panchina. Nella prima i due sono a distanza ma si osservano: è il momento dell'incontro, la fase iniziale seguita da immagini come l'apertura di un fiore, la bocca di una donna che addenta una mela, una moneta che viene infilata all'interno di una fessura; in un secondo momento l'uomo e la donna sulla panchina si avvicinano e si danno la mano: è la fase del corteggiamento fisico, figurativizzato da un treno che entra in una galleria, da un torero alle prese con il toro, da una chiave che si inserisce in un buco della serratura, da un cetriolo lavato sotto il rubinetto; nel terzo momento i due si baciano: siamo all'apice dell'amplesso, rappresentato dall'apertura di una bottiglia di spumante, dall'eruzione di un vulcano, da fuochi di artificio; infine, momento finale, l'uomo e la donna sono di nuovo sulla panchina: sbracato lui, intenta a fumare lei. La sigla si chiude simmetricamente con un'inquadratura identica a quella di apertura: la porta dello studio dei dottori vista dall'esterno. La porta che apre e chiude questo testo, non a caso di vetro smerigliato, ci riporta nell'atmosfera di privacy e intimità che caratterizzerà i racconti dei pazienti dello studio.

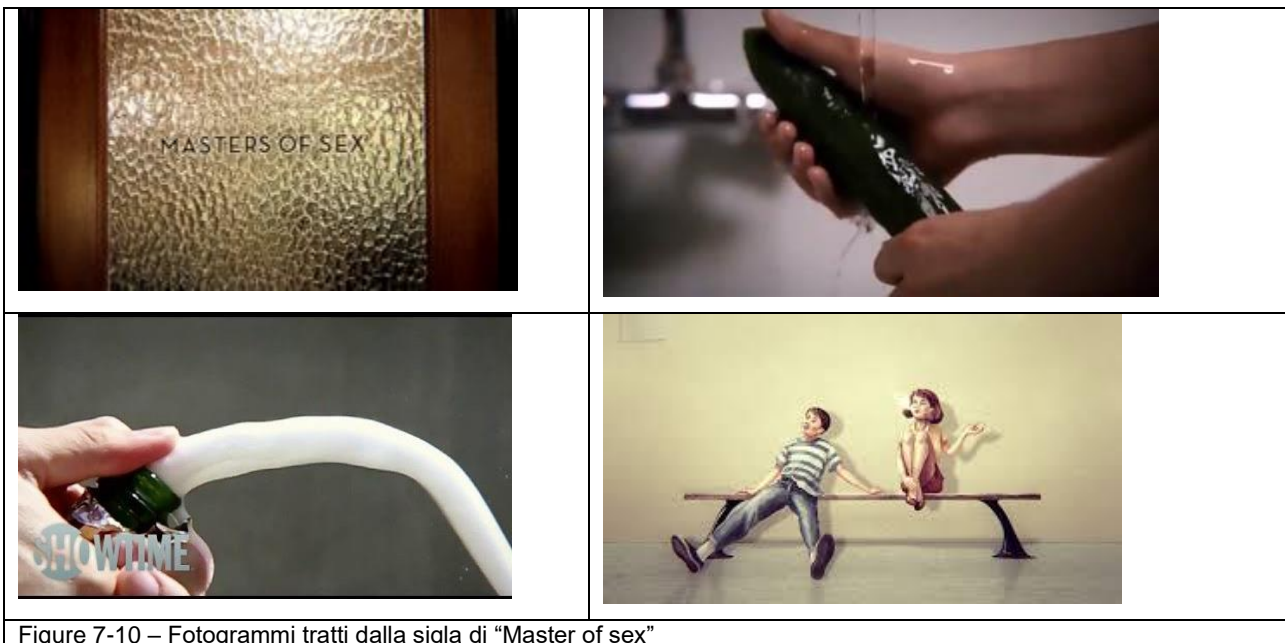


Figure 7-10 – Fotogrammi tratti dalla sigla di “Master of sex”

Nella stessa direzione vanno quelle sigle che cambiano di episodio in episodio e tendono a sviluppare un fare indiziario, gettando un'esca al pubblico e coinvolgendolo in una sorta di gioco enigmistico. Tipico esempio è “Ozark” (Netflix, 2017-in corso), che presenta una sigla-non sigla, ridotta all'osso e priva di commento musicale. A pochi minuti dall'inizio dell'episodio, compare una schermata composta da una “O”, iniziale-logo quadripartita che riporta al suo interno quattro raffigurazioni di oggetti che avranno un ruolo cruciale nella puntata (fig. 11). Allo spettatore scommettere a cosa serviranno, quando compariranno, che genere di piste narrative apriranno. La “O” diventa marca enunciativa, una cornice che mette in rilievo su cosa si dovrà focalizzare l'attenzione per comprendere gli snodi cruciali del racconto. In generale le sigle indiziarie puntano sull'anticipazione, sono una sorta di trailer-teaser, e giocano con un enunciatario

enigmista a cui piace risolvere rebus, riconoscere dettagli, decifrare codici interni al racconto che dimostra così di conoscere nel profondo. La sigla non apre soltanto un dialogo con lo spettatore, ma lo seduce e lo sfida, mettendo alla prova la sua expertise sul mondo finzionale. Sigla ed episodio si vengono a legare indissolubilmente in un rapporto specifico e singolativo, acquisendo senso l'uno in relazione all'altro.

In termini generali, possiamo dire che si tratterà per ciascun caso di individuare le dominanti, perché è chiaro che spesso le dimensioni convocate sono più d'una (Marrone, 2007): così, ad esempio, è vero che la sequenza di apertura di "Game of Thrones" (HBO, 2011-2019) ha una componente informativa (mostra gli spazi in cui si articola la vicenda), ma il fatto che questi spazi cambino di episodio in episodio, andando a definire i regni in cui si svolgeranno le vicende della puntata, ne fa un indizio che fornisce anticipazioni e crea aspettative.



Figura 11 – Sigla di "Ozark"

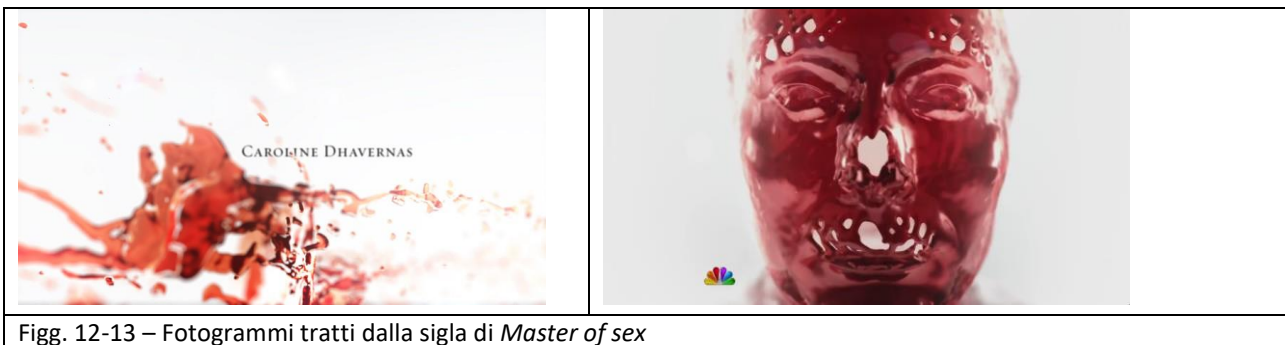
Sollecitare i sensi

Ci sono infine sigle che illustrano non tanto aspetti specifici del racconto (attori, spazi, tempi, cfr. paragrafo 2), quanto piuttosto, in generale, l'argomento di cui esso parla. Lo fanno, di solito, in termini radicali e diretti, iperfocalizzando lo sguardo su un qualche elemento che va a definire il topic della serie in termini innanzitutto estesici. Il coinvolgimento del telespettatore è tutto sensoriale e prevede l'attivazione di uno sguardo aptico (Deleuze, 1981; Deleuze, Guattari, 1987; Parret 2009), uno sguardo erratico, fluido, che divaga in una dimensione priva di profondità e di una visione di insieme.

È quanto avviene ad esempio in "Hannibal" (NBC, 2013-2015), dove su uno sfondo bianco e al suono di un'inquietante musica metallica, si osservano flussi di liquido rosso rincorrersi sullo schermo a formare, dapprima in maniera poco chiara e poi sempre più nettamente, i volti dei protagonisti della serie (figg. 12-13). Un liquido rosso che si fa connettore tra un'isotopia ematica (Hannibal è un cannibale e un serial killer) e una culinaria (Hannibal è un gourmand): il liquido translucido ha un che di sinistro e potrebbe essere infatti sangue o vino (Giannitrapani, 2018). Simile ragionamento va fatto per "The Crown" (Netflix, 2016-in corso), la cui breve sequenza di apertura mostra una corona che va lentamente prendendo forma sotto gli occhi dello spettatore: le prime colate di oro liquido diventano superfici grezze e poi sempre più finemente intarsiate fino a definire

chiaramente la figura che dà il nome alla serie, che, ricordiamo, racconta la storia della regina Elisabetta. Lo sfondo nero è posto a servizio dell'emergere della figura che si ricrea a partire da una sequenza di inquadrature iper-ravvicinate e focalizzate sul dettaglio. Certo, la sigla ci dice anche, più indirettamente, del lavoro complesso che sta dietro a una forma apparentemente semplice, delle sue mille sfaccettature, di quanto sia infondo la precisione di tutti i dettagli a creare l'effetto di perfezione. E in questo senso la storia della corona va a coincidere con quella di chi la indossa, perché anche la regina, in apparenza semplice e perfetta, è in realtà il frutto di un'operazione di messa in forma complessa e tutt'altro che naturale.

Queste sigle pongono in scena un processo di aspettualizzazione⁶, con la messa a fuoco progressiva, a partire da sfondi neutri e decontestualizzati, di figure emblematiche e cruciali per il senso della serie, figure che la rappresentano per antonomasia. Come dire, non conta tanto indicare di cosa parla il racconto, ma metterlo a fuoco in maniera tanto precisa quanto asciutta.



Figg. 12-13 – Fotogrammi tratti dalla sigla di *Master of sex*

Conclusioni

Se è vero che per le sigle oggi il rischio da scongiurare è quello di essere “skippate”, annullate, desementizzate, è anche vero che questo genere di racconto si è nel tempo evoluto elaborando raffinate strategie per aggirare l'ostacolo (per esempio, come abbiamo visto, modificandosi a ogni episodio e coinvolgendo così lo spettatore in una caccia agli indizi). Gli *opening credits* hanno anzi iniziato a guadagnare autonomia rispetto al testo principale: sono diventati oggetto di parodia, si trovano su Youtube come video a sé stanti, rappresentano il focus di un portale loro dedicato (artofthetitle.com). Hanno talvolta colonne sonore così ben studiate da riuscire a rilanciare la carriera dei musicisti che le hanno create (si pensi a “Narcos”, Netflix, 2015-2017) o da divenire suonerie del telefonino che vanno in giro a promuovere ancor di più la serie (e la sua sigla). Tutti processi che non fanno che confermare l'iconicità raggiunta da questo genere di testi.

In questo progressivo quadro di autonomizzazione, le sigle sembrano talvolta voler prendere la parola, intraprendendo un discorso sulle sigle stesse e assumendo una valenza metatestuale. È il caso di “Better call Saul” (ABC, 2015-in corso), fortunato spin off di “Breaking Bad” (AMC, 2008-2013) basato sulla vita di James McGill (lo sgangherato

avvocato che diventerà poi Saul Goodman, legale del protagonista della serie-madre). Qui, in una dozzina di secondi, lo stesso sonoro accompagna immagini di oggetti diversi di puntata in puntata, cui si sovrappone sul finire il nome-logo della serie. Per l'affezionato telespettatore non può che scattare la caccia all'indizio: in che modo quanto è raffigurato si collega alla trama dell'episodio? In nessuno: non solo gli oggetti rappresentati appartengono alla vita di Saul Goodman in "Breaking Bad" (si situano dunque in un futuro rispetto al tempo enunciato e addirittura in un altro prodotto seriale), ma sono per di più abbinati alle puntate in termini del tutto arbitrari e casuali (tanto che nella seconda stagione vengono ripetuti identici). La sigla insomma sembra soltanto voler dichiarare la sua filiazione rispetto a "Breaking Bad", quasi beffandosi dell'enunciatario e dei suoi possibili deliri interpretativi volti a cercare spiegazioni e motivazioni laddove invece vige l'arbitrarietà. In questo modo la sequenza di apertura sembra anche prendersi gioco della sigla come genere, delle sue più recenti evoluzioni volte a catturare a tutti i costi l'attenzione dello spettatore. Non solo, ma le immagini sono di pessima qualità, sfocate, mosse, tagliate male o montate alla meno peggio, così come il sonoro sembra interrompersi in tronco. Un'impostazione che continua a fare la caricatura delle sigle contemporanee – imponenti, perfettamente orchestrate e sapientemente costruite; un'affermazione dell'estetica del brutto, che è anche una presa di posizione sul mainstream dell'estetica del bello (Fabbri, 2017). La sigla di "Better call Saul" è coerente con il personaggio principale – ai limiti dello squallore, squattrinato e sempre alla ricerca di espedienti per riuscire ad affermarsi – ma è anche contemporaneamente ironica e disincantata, quasi a suggerire un simile mood – anch'esso ironico e disincantato – da intrattenere di fronte agli episodi.

Le sequenze di apertura delle serie tv non solo, infatti, come abbiamo visto, pongono e propongono un certo tipo di relazione con l'enunciatario, ma forse, più profondamente, suggeriscono chiavi di lettura con cui approcciarsi ai contenuti della serie: così per esempio, la maestosità della sigla di "Vikings" (History, 2013-in corso), dove la maggior parte delle scene illustra il lento e solenne annegamento di un guerriero inquadrato dal punto di vista degli abissi, non solo mette in scena l'ancestralità e la violenza, il passaggio tra la vita e la morte inevitabilmente e ritualmente accettata, ma invita contemporaneamente lo spettatore a guardare le vicende narrate con simile trasporto emotivo. Analogamente, la già citata sigla di "Ozark" non dissemina soltanto indizi al pubblico, ma allo stesso tempo gli suggerisce di attivare un simile fare interpretativo/cognitivo nel seguire le intricate vicende dei personaggi sullo schermo, di andare alla ricerca di ulteriori indizi sparsi nel corso della puntata, di scoprire possibili pieghe che potranno prendere gli eventi.

Nota biografica

Alice Giannitrapani è ricercatrice in semiotica presso il Dipartimento Culture e Società dell'Università di Palermo, dove svolge attività di ricerca e insegna semiotica e semiotica degli spazi museali. I suoi principali interessi di ricerca riguardano lo spazio, il gusto e l'alimentazione, il turismo, la televisione. Ha pubblicato, fra l'altro, *Viaggiare: istruzioni per*

l'uso (ETS, Pisa, 2009); *Introduzione alla semiotica dello spazio* (Carocci, Roma, 2013); *Spazi, passioni, società. Problemi teorici e studi di caso* (Nuova Cultura, Roma, 2017).

Bibliografia

- Carlini, F. (2009). *Popcorn Time. L'arte dei titoli di testa*. Recco: Le Mani.
- De Mourgues, N. (1994). *Le Générique de film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Paris: La Différence.
- Deleuze, G., e Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Minuit.
- Dusi, N. (2008). Dr. House: l'ambizione di capire. Libido abduktiva, ritmi narrativi, visioni iperreali. In G. Grignaffini & M.P. Pozzato (a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction* (pp. 25-46). Milano: RTI.
- Eugeni, R. (1988). Nascita di una finzione. La costituzione dello spettatore nei titoli di *Via col vento*. In G.P. Caprettini & R. Eugeni (a cura di), *Il linguaggio degli inizi* (pp. 227-256). Torino: Il Segnalibro 1988.
- Eugeni, R. (1989). Il sogno e la soglia. Strategie di falsificazione e costruzione dello spettatore cinematografico nella cartellonistica e nel trailer di *Via col vento*. In *Cinecritica*, n. 13, aprile-giugno 1989, 95-106.
- Fabrizi, P. (1968). I linguaggi "abbreviati": uno spazio semiotico. In *Paragone. Rivista mensile di arte figurativa e letteratura*, n. 216/36, anno XIX 1968. Preso da: http://www.paolofabrizi.it/linguaggi_abbreviati/.
- Fabrizi, P. (2017). *L'efficacia semiotica*. Milano: Mimesis.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Seuil.
- Giannitrapani, A. (in stampa). Don't skip intro. Sigle da non perdere. *Estetica. Studi e ricerche* 2/2019.
- Giannitrapani, A. (2018). To Eat or Not to Eat? A Short Path from Vegetarianism to Cannibalism. In A. Giannitrapani & F. Mangiapane (a cura di), *Animals in Law, Special Issue of the International Journal for the Semiotics of Law*, 31(3) 2018. Doi: [10.1007/s11196-018-9570-0](https://doi.org/10.1007/s11196-018-9570-0).
- Greimas, A.J., e Courtés, J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette.
- Innocenti, V., e Re, V. (a cura di). (2004). *Limina. Le soglie del film/Film's Thresholds*. Udine: Forum.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. In *MIT Technology Review*, January, n. 15, (www.technologyreview.com/biomedicine/13052/).
- Lévi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*. Paris: Plon.
- Marrone, G. (2007). *Il discorso di marca*. Roma: Laterza.
- Marrone, G. (2018). *Storia di Montalbano*. Palermo: Edizioni Museo Pasqualino.
- Metz, C. (1991). *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Klincksieck.
- Odin, R. (1980). L'Entrée du spectateur dans la fiction. In J. Aumont, & J.-L. Leutrat (a cura di). *Théorie du film* (198-213). Paris: Albatros.

- Parret, H. (2009). Spatialiser haptiquement: de Deleuze à Riegl, et de Riegl à Herder. *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n. 112/2009. Preso da: <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/2570>.
- Périneau, S. (a cura di). (2013). *Les formes brèves audiovisuelles. Des interludes aux productions web*. Paris: CNRS.
- Pescatore, G. (a cura di). (2018). *Ecosistemi narrativi*. Roma: Carocci.
- Pezzini, I. (2002). Forme brevi, a intelligenza del resto. In I. Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione*. Roma: Meltemi.
- Pezzini, I. (2006). Visioni di città e monumenti-logo. In G. Marrone & I. Pezzini (a cura di), *Senso e metropoli*. Roma: Meltemi.
- Pozzato, M.P. (2012). *Foto di matrimonio e altri saggi*. Milano: Bompiani.
- Re, V. (2006). *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*. Udine: Campanotto.
- Simonelli, G. (1994). *Le sigle televisive. Nascita e metamorfosi*. Roma: RAI/Eri.
- Spaziante, L. (2008). Tv sui generis. Strategie di presa di distanza e generi in Twin Peaks, In G. Grignaffini & M.P. Pozzato (a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction* (pp. 105-119). Milano: RTI.

Note

¹ Questo contributo riassume e rielabora alcuni dei contenuti esposti in Giannitrapani (2019).

² La letteratura sulle sigle di serie tv è abbastanza scarna. Se si esclude un volume – datato – in cui si sviluppa il tema generale delle sigle televisive (ivi comprese quelle delle fiction) (Simonelli, 1994), per il resto, e per quel che da vicino riguarda l’approccio che qui utilizzeremo – quello semiotico –, troviamo perlopiù contributi sparsi tarati su casi specifici: si pensi, solo per fare qualche esempio, all’intervento di Pozzato su “Sex and the city” (2012), a Marrone su “Il commissario Montalbano” (2018), a Dusi su “Dr. House” (2008), a Spaziante su “Twin Peaks” (2008). Sicuramente più nutrita la bibliografia sui titoli di testa dei film (Carlini, 2009; De Mourgues, 1994; Innocenti, Re, 2004; Metz, 1991; Odin, 1980; Re, 2006 – solo per citarne alcuni), con cui pure le sigle intrattengono evidenti rapporti di somiglianza (non foss’altro che per le principali funzioni da assolvere), ma nondimeno anche notevoli punti di distanza. Il primo e più evidente: i titoli di testa accompagnano un film, le sigle delle serie accompagnano numerosi episodi.

³ Per certi versi sigla e serie si relazionano dunque secondo un meccanismo di condensazione/espansione, due aspetti correlati all’elasticità del discorso (Greimas, Courtés, 1979).

⁴ Sulle nozioni di *débrayage* ed *embrayage* cfr. Greimas, Courtés (1979), ad vocem.

⁵ La dimensione pragmatica si lega non a caso a un fare descrittivo (Greimas, Courtés, 1979), tipico di questo genere di sigla.

⁶ Sul concetto di aspettualizzazione cfr. Greimas, Courtés (1979), ad vocem.

Distopie contemporanee: *Bandersnatch* come evento seriale*

Cristina Demaria**
Università di Bologna

Francesco Piluso***
Università di Bologna

The article investigates new forms of dystopic narration in relation to the emerging phenomenon of TV series and broader culture of media consumption. The spectacle of contemporary fragility is at the same time pre-mediated by hyperdiegetic narrations reproduced by the daily consumption of these media products. Zombies, vampires, lycanthropes, and all the kinds of monsters that used to inhabit the post-apocalyptic imagery have been introjected by human and post-human characters, struggling against both their interior consciousness and their technological and media prosthesis. In so doing, narratives of a dystopic future build a link with our post-media present, pointing to a wider cultural/epistemological issue. Reflexively, the same dystopic universe expands its limits by locating within its narrative and media structure the subjective and social experience of the audience. In this respect, the anthological series *Black Mirror* is emblematic in both representing and reproducing a diegetic and medial collapse between dystopic fiction and reality. In particular, the episode "Bandersnatch" actualizes this narrative and its temporalities in terms of interactivity as a mode of consumption. The spectator-user rather than being actually engaged in the narrative construction of the episode, is further integrated in the serial reproduction of the text itself, and of the dystopic media ecosystem in which both the episode and the audience's experience occur.

Keywords: Dystopia; Premediation; TV series, *Black Mirror*; Interactivity.

Viviamo forse in una cultura ipnotizzata dallo spettacolo della propria fragilità?
(John Gray)

La citazione in esergo, in un gioco intertestuale e interdiscorsivo che potrebbe non aver mai fine, a sua volta compare in un articolo pubblicato il 28 dicembre 2018 sul settimanale *il Venerdì de la Repubblica*, dedicato all'episodio/evento "interattivo" "Bandersnatch" - diretto da David Slade e parte della serie antologica *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel Four 2011-2014; Netflix 2015-) – nel giorno della sua distribuzione mondiale su Netflix. All'analisi di questo episodio, e alla disamina del particolare tipo di mondo ammobiliato che ci restituisce, un mondo al tempo stesso passato e presente, così come al tipo di 'cultura seriale' che contribuisce a creare, è dedicato questo articolo, diviso in due parti tra loro dialoganti. Nella prima parte proveremo a delineare alcuni dei tratti che

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** cristina.demaria2@unibo.it

*** francesco.piluso2@unibo.it

caratterizzano narrazioni di un mondo e di un tempo etichettabile come “distopico”, insieme alle loro più recenti trasformazioni seriali. “Bandersnatch” è non a caso una storia attivata da un *what if* che, da proprietà del genere distopico in quanto narrazione “speculativa”, diviene parte della sua stessa costruzione testuale e seriale, che propone una, seppur parziale, fruizione interattiva. Dall’oramai vasta letteratura sull’argomento, cercheremo dunque, in primo luogo, di estrapolare alcuni degli elementi e delle strategie narrative che caratterizzano l’immaginario distopico nelle sue più recenti metamorfosi. I racconti distopici paiono infatti ipnotizzarci sempre di più, e costituire, al tempo stesso, una sorta di antidoto – per quanto passeggero e fugace - alla fragilità del nostro presente. Ma è davvero così? E perché oggi le distopie hanno invaso la narrazione seriale televisiva? Questo ultimo punto lo affronteremo analizzando “Bandersnatch” da un punto di vista semiotico, attento alle strategie mediali che lo caratterizzano e alle pratiche di fruizione che a sua volta porta iscritte. L’episodio infatti è capace di coinvolgere lo spettatore/utente nella spettacolarizzazione e feticizzazione della propria condizione (post)mediale, attualizzandone e riproducendone l’aspetto distopico nel momento stesso del suo consumo.

Distopie mediali tra finzione e realtà

Tornando alla citazione in esergo: ciò che Gray sembra suggerire è come la stessa fragilità del nostro presente sia oggi uno spettacolo che costantemente consumiamo, e forse anche patiamo, in quanto spettatori di storie accomunate dalla figurativizzazione e patemizzazione di un mondo che non riusciamo più a controllare, in cui non ci troviamo più al sicuro; o, meglio, di cui non siamo più certi, dal momento che la nostra identità pare sempre più determinata da forze (menti, algoritmi, intelligenze artificiali) che oramai ci trascendono. Per comprendere più a fondo le narrazioni distopiche è però utile fare un passo indietro e partire dal loro contrario, e cioè dalle storie al cui centro vi è l’utopia, che Louis Marin così definiva in *Utopiques: jeux d’espaces*:

L’utopie est d’abord un texte, un récit encadrant une description à laquelle il donne ses conditions de possibilité, texte qui marque un écart, une différence active à l’intérieur de la réalité historique et géographique [...], un entre-deux, un espace sans lieu, sans les déterminations géo-historiques qui font qu’un lieu est la trace d’une histoire. (...) L’Utopie est ainsi le moment neutre d’une différence. (...) Sa réalité est de l’ordre du texte (Marin, 1973, p. 84).

La “realtà” dell’utopia è dunque di ordine testuale; è un racconto al cui centro vi è uno spazio che si presenta privo delle tracce e delle stratificazioni di cui non solo dovrebbe aver conservato memoria, ma che lo dovrebbero aver reso possibile. L’utopia è quindi, paradossalmente, spazio senza luogo marcato dalla perfezione in quanto neutralizzazione di tutti i conflitti. Ed è uno spazio che mette in questione l’esistente attraverso la costruzione testuale di una realtà altra. L’utopia diviene in questo modo una figura, a-geografica e a-storica, di cui iracconti di mondi *distopici* rappresentano la negazione: “Una

contro-utopia (o distopia) è dunque un'utopia al contrario: nel forzare la perfezione la si conduce al suo contrario; i mezzi sovrastano i fini, li squalificano” (Horrein, 2018, p. 89; cfr. anche Rouvillois, 2013, tr. nostra). A differenza delle utopie, le distopie permettono di mostrare come la perfezione agognata non si può, né mai si potrà, raggiungere; che il mondo perfetto non potrà mai essere che un orizzonte perduto. Non è quindi un caso che la maggioranza dei testi distopici si concentrino su quegli elementi della narrazione (su soggetti, eroi o antieroi, e sulle loro competenze, ma anche su particolari oggetti di valore; cfr. ancora Horrein 2018 e Baccolini e Moyan 2003) capaci di reinserire il conflitto, la lotta e la resistenza al potere dominante nel mondo immaginato. Ciò che questi soggetti e le linee narrative che li coinvolgono svelano è che il *versus* – la possibilità di un mondo in cui invece il conflitto regna sovrano - non si può davvero neutralizzare; che resta attivo benché reso, per quanto solo testualmente, virtuale.

A queste proprietà del contenuto di quello che si potrebbe definire il testo matrice dei racconti distopici, si aggiunge la messa in scena di conflitti incentrati sul potenziale impatto traumatico delle tecnologie sul significato stesso di umano (e post-umano: si vedano Abruzzese 1978; Frezza 2015). La fantascienza, nei suoi contorni distopici, come suggerisce Lars Schmeink (2016), si sta trasformando in qualcosa di più di un genere narrativo, per divenire una categoria epistemologica, un *mode of response*: una modalità non solo di comprensione del mondo, ma anche di elaborazione di un possibile intervento sul mondo stesso, attraverso cui definiamo la nostra stessa esperienza oramai post-mediale (Eugeni 2015). Il “fantascientifico” è così sempre più ubiquo, e trova posto negli universi discorsivi, nelle epiche che attraversano i media e le loro sempre più frequenti pratiche di “premediazione” (Grusin 2010). Nell’analisi di “Bandersnatch” torneremo sulle pratiche di premediazione, che intendiamo - è comunque utile precisarlo ora - come la tendenza dei racconti medialti ad anticipare, anziché fornire, informazioni sul mondo a venire, attraverso lo sviluppo narrativo di scenari futuri possibili. In altri termini, i media sono sempre più orientati ad anticipare il futuro, partecipando alla costruzione degli accadimenti che lo dovrebbero caratterizzare. La premediazione si *pone* allora come un processo di assicurazione mediale dal momento che *presuppone* una completa mediabilità del futuro, il quale è sempre innanzitutto mediato nel presente: esso non avverrà “semplicemente” (cfr. Finocchi, 2016).

Ma l’ansia sociale cresce, e così la rabbia, in una “realtà” in cui davvero non ha più senso separare ciò che è mediale da ciò che non lo è, e in cui la confusione tra realtà e finzione, e tra livelli di realtà, è oramai sempre più frequente (cfr. Bartezzaghi 2019). La premediazione del futuro prossimo che costantemente consumiamo non sembra dunque riuscire del tutto a contrastare le minacce percepite e costantemente rimate. Nel momento in cui il peggio sta già accadendo, o è appena accaduto, i racconti distopici si pongono inoltre come rielaborazioni finzionali dei “traumi” culturali e sociali che non solo abbiamo già vissuto, ma che temiamo di dover continuare a vivere. Come accade in molti degli episodi delle oramai cinque stagioni di *Black Mirror*, ma anche in altre serie distopiche, quali per esempio *3%* (Netflix, diretta da Pedro Aguilera, 2016-) e *Mister Robot* (USA Network, 2015-2019), la tonalità distopica prevalente tematizza il trauma della dis-possessione, il riallineamento techno-culturale dei confini del corpo e del sé

nell'accelerazione implacabile dell'economia neo-liberista. Peraltro, i futuri distopici sono sempre limitati dall'orizzonte del loro presente, dal momento che, come afferma Frederic Jameson (2005), è impossibile immaginare la completa alterità del futuro. Si può allora parlare della messa in scena di "presenti alternativi ambivalenti" o di "presentismi speculativi", i quali, suggerisce ancora Schmeink (2016), sono caratterizzati da due tipi di *esitazioni*, che possiamo anche considerare come "modi di esistenza" semiotica. Interrogandosi sulla dimensione storica della possibilità, chiedono allo spettatore: tutto ciò può forse accadere? Confrontandosi poi con la dimensione etica delle conseguenze, e quindi con regimi di valori e sanzioni narrative disforiche, lo interrogano anche sulle ripercussioni dei cambiamenti che raccontano. Le distopie (fanta)scientifiche, oltre a rappresentare una forma di intrattenimento, sono così testi che rielaborano la relazione complessa tra l'immaginazione come capacità effettiva non solo di pensare, ma anche di trasformare il mondo, e il divenire futuro della realtà storica.

Le trasformazioni del world-building

Nell'ultimo decennio è accaduto che nell'horror alleggerito dal romance, o ibridato con il crime di serie quali *The Vampire Diaries* (CBS, 2009-2017) e *True Blood* (HBO, 2008-2014), o nel mondo apocalittico di *The Walking Dead* (AMC, 2010-; si veda anche Giuliani 2015), i soggetti non-più-umani che ne ammobiliavano i mondi rappresentati (zombie, vampiri e licantropi) si trovino sempre più affiancati da robot, replicanti, poteri cospiranti senza volto e società del controllo, e cioè da soggetti-più-che-umani o da intelligenze artificiali (come quelli di *Sense8* delle sorelle Wachowski, prodotta da Netflix tra il 2015 e il 2018, o *Westworld*: si veda nello stesso volume l'articolo di Nicola Dusi, e anche Piga Bruni e Presutti 2019) che non ci repellono fisicamente: l'altro che ci incuteva terrore, e che raffiguravamo come mostruoso, è l'umano stesso: i mostri sono stati introiettati, o forse i mostri siamo noi, con le nostre protesi.

Si tratta però di un passaggio recente, perché se i testi distopici hanno avuto grande fortuna in letteratura e al cinema, a partire da romanzi quali *1984* e dalle sue molte trasposizioni cinematografiche, la moltiplicazione di narrazioni seriali televisive è fenomeno degli ultimi anni. Come sottolinea anche Fabio Deotto (2018): "Negli ultimi anni le distopie hanno registrato una vera e propria esplosione, in ambito letterario e cinematografico. Per contro, hanno impiegato molto più tempo ad attecchire nel mondo della serialità televisiva". E sulle ragioni di questo ritardo, Deotto cita l'ipotesi di Evan Kindley (2018), secondo cui:

Le narrazioni distopiche tendono ad avere un tono piatto: la loro priorità è mostrare quanto le cose siano intollerabili, e questo impedisce una vera varietà scenica o l'utilizzo di intermezzi comici. Inoltre, è difficile che possano incardinarsi su un personaggio, dal momento che il tipico protagonista distopico (pensiamo a Winston Smith di *1984*) è più che altro un testimone della sofferenza diffusa nel mondo narrato.

Non sono infatti rari i casi in cui l'adattamento di un classico della letteratura distopica non ha avuto successo, come nel caso del flop registrato da *Fahrenheit 451* di Ramin Bahrani (HBO, 2018), in cui il racconto distopico finisce per appiattirsi su un canone stereotipico:

Governi dispotici, cittadini che si affidano a un solo canale di informazione (spesso televisivo), nuove droghe diffuse come farmaci da mutua, una rigida suddivisione in classi e libertà d'espressione soppressa senza troppe proteste da parte della popolazione. Il futuro proiettato è quasi sempre oscuro, terrificante, con esagerazioni che possono funzionare a livello concettuale e visivo ma risultano del tutto implausibili. (Deotto 2018)

In questa serie il futuro mostrato "ha superato la data di scadenza", nell'utilizzo di "vecchi stilemi" che "proiettano ombre di una immaginazione passata". E forse non è allora un caso che le serie contemporanee che incontrano invece il favore del pubblico siano narrazioni speculative che adottano nuove formule, spesso tra l'altro frutto di scritture originali, o di adattamenti particolari (come nel caso di *Westworld*).

Se l'utopia nasce quando l'individuo divorzia dal mondo, e deve elaborare una comprensione critica del passato e del presente come condizione obbligatoria per ogni effettiva immaginazione del futuro, la distopia è comunque un futuro – o un presente alternativo - già immaginato, che deve però mostrare una comprensione più o meno critica e plausibile delle paure e delle paranoie del presente a cui si rivolge. In questo panorama, la serie *Black Mirror* viene non a caso citata come esempio virtuoso, in cui la scelta antologica si è tra l'altro rivelata efficace, fornendo lo spazio per il recupero di elementi tradizionali dei vecchi telefilm, e al tempo stesso rappresentando un luogo testuale di innovazione e sperimentazione con largo spazio per la presenza dell'istanza autoriale. Una vicenda circoscritta può avere maggiore forza e incisività, oltre al pregio di poter essere fruita in qualsiasi momento, indipendentemente da una sequenza prestabilita di episodi, anche a distanza di tempo, per assurdo anche come unica esperienza legata alla serie. Come ancora sostiene Deotto (2018):

Charlie Brooker è riuscito a confezionare delle mini-pellicole autoconclusive, ognuna delle quali prende una tendenza ravvisabile nel presente (il cyberbullismo, il rapporto con la memoria, l'influenza dei social media sull'identità personale, la scomparsa della privacy, gli studi per la digitalizzazione delle coscienze) e la fa esplodere in un contesto narrativo realistico, lasciando da parte la macropolitica per esplorare la dimensione esistenziale del singolo.

Black Mirror avrebbe cioè inaugurato l'età dell'oro della distopia televisiva, dimostrando come questo genere possa funzionare anche con un'impostazione seriale.

È allora utile guardare più da vicino alcune delle strategie testuali attraverso cui le serie tv, in quanto oggetti estetici e semiotici, sono anche pratiche testuali attraverso cui sempre di più si filtrano e si reinterpretano le ansie e le paure del presente. In un saggio dal titolo "Solidarity, dystopia, and fictional worlds in contemporary narrative TV series", Maurus Wojtyna elenca sei criteri che - oltre alla generale propensione all'utilizzo di metalepsi e dispositivi metafinzionali e metanarrativi - permettono di definire le serie tv come forme

culturali mature. Si tratta di “criteri” quali l’auto-riflessività; l’intertestualità locale e globale; il “*genre blending and bending*”, l’indeterminatezza; un raffinato *world building*, ma soprattutto preoccupazioni utopiche/distopiche. In questo elenco, che tocca livelli diversi del testo e delle sue strategie discorsive, insieme alle competenze enciclopediche richieste allo spettatore a partire dal mondo possibile messo in scena, la tonalità propria del genere distopico pare definire il racconto seriale *tout court*. I testi che presentano mondi finzionali complessi, e che affrontano questioni utopiche/distopiche rimandano non solo a un più esteso sviluppo dell’estetica delle serie tv contemporanee, ma a una più generale metamorfosi della cultura e delle pratiche di consumo in cui vengono alla luce. Il *world building* al centro delle narrazioni distopiche, la creazione di una realtà alternativa, o semplicemente di una alternativa alla realtà, parrebbe così estremamente appetibile in un mondo post-comunista, post-guerra fredda, post-industriale, dominato dalla post-politica e dalla post-verità. La creazione di questi mondi dalle temporalità diverse e intrecciate, e dagli spazi finemente dettagliati, permettono, in altri termini, un profondo ancoraggio dei temi e dei personaggi in un costruito semiotico spazio-temporale ben definito. L’ancoraggio deriva dalle capacità semantiche e figurative di questi mondi chiusi e conchiusi, capacità permesse proprio dalla focalizzazione sulla distopia. Il modello utopia/distopia può essere quindi pensato come un paradigma culturale che va di pari passo con il dilagare delle pratiche di oppressione, repressione e controllo che lo spettatore contemporaneo si trova a testimoniare, o forse anche a subire, e non solo come spettatore televisivo.

Questo è peraltro ciò che accade, lo vedremo tra breve, al protagonista di “Bandersnatch”. Mentre la solidarietà tra ribelli – tra coloro che reimmettono il conflitto e la resistenza nel mondo distopico - viene mostrata come valore in alcune delle immaginazioni alternative contemporanee, ciò non accade in *Black Mirror*. In serie che con successo sono riuscite a immaginare un futuro non ancora scaduto, i protagonisti non si limitano a essere testimoni della sofferenza collettiva, e reclamano la loro posizione e il loro ruolo di eroi o eroine della resistenza al potere; attraverso le loro azioni, e i valori verso cui tendono (recupero o svelamento di una identità personale e collettiva) vi è così un revival della soggettività individuale e una ri-socializzazione dei sé disturbati. In *Black Mirror* si assiste invece a un particolare “adattamento” della cultura cospirativa contemporanea, che riguarda non tanto rendere l’“altro” - immaginario o reale - un capro espiatorio, ma il crescere della paranoia nei confronti delle istituzioni della società contemporanea. E non si tratta più di una paranoia sicura, ma di una paranoia insicura, dal momento che il “sistema” è sempre più opaco: non solo non sappiamo più cosa è reale e cosa non lo è, ma dubitiamo dell’autenticità della nostra stessa coscienza soggettiva. Non è dunque un caso che in “Bandersnatch”, per quanto si assista a una riorganizzazione dei principi di plausibilità all’interno del mondo finzionale, prevalga una meta-narrazione interattiva che fa il verso alla cospirazione, individuando in Netflix, e nella cultura stessa dell’intrattenimento, l’origine del “male”, della distopia. Vediamo come.

Black Mirror: Gioco educativo

Le prime due stagioni della serie ideata da Charles Brooker sono state inizialmente prodotte per la televisione britannica e mandate in onda da Channel 4 nel 2011 e 2013. Nel 2015 Netflix acquista i diritti dello show e commissiona dodici episodi da dividere tra la terza (2016) e la quarta stagione (2017), a cui si aggiunge l'episodio interattivo "Bandersnatch", rilasciato il 28 dicembre 2018, e una quinta stagione distribuita nel giugno del 2019. Il cambio del contesto produttivo, così come delle modalità di distribuzione e consumo, ha portato a una variazione della tonalità complessiva della serie. Nella ricerca di un pubblico più ampio e di una nuova struttura in grado di soddisfare la formula del *binge watching*, vengono in parte sacrificati lo humor e il sarcasmo tipicamente inglesi, la satira politica e quindi il possibile rischio di distanziarsi troppo da una tipologia di pubblico inevitabilmente più vasta, variegata e transnazionale di quella delle prime due stagioni. Scompare in parte lo sguardo cinico, e aumentano il turbamento e la paranoia per un controllo a cui non ci si può sottrarre, anche quando la scelta pare possibile.

Ciononostante, *Black Mirror* ha continuato a provare a coniugare la narrazione speculativa con un intento apparentemente educativo, quasi pedagogico: uno dei *tweet* più condivisi dell'account di *Black Mirror* recita: "Our job is to explain what's happening to you as best as we can". E cosa ci spiega? *Black Mirror* sembra volersi porre come racconto capace di sintetizzare la cultura mediale contemporanea o, meglio, un modo (il *mode of response* a cui si è accennato sopra) di immaginarla: come prodotto seriale di consumo ne fa parte, e allo stesso tempo la riassume, la commenta dall'interno, ne favorisce (o controlla) l'intrattenimento. È una serie tv che si apre al web, che parla di tecnologia e comunicazione nelle sue componenti più varie e complesse, e di conseguenza anche di rapporti sociali e personali, innescando commenti e discussioni su vari media e social, in un gioco di scambio continuo tra realtà-finzione, o forse semplicemente tra *scripted* e *unscripted*, come è accaduto il giorno dell'elezione di Trump a presidente degli USA, in cui durante una manifestazione comparve un cartello che recitava: "This episode of Black Mirror sucks".

In questo modo, *Black Mirror* è capace di giocare con il proprio pubblico e con la sua stessa voglia di giocare, abbracciando del tutto, forse anche esasperando, il processo di *gamefication* che sta investendo tutti i prodotti mediali. Il movimento generato dai social, dalle community, dal *fandom*, nasce grazie alla continua attenzione per dettagli e suggestioni che contribuiscono ad amalgamare il prodotto. Tutte le storie immaginate coesistono peraltro nello stesso universo: sia quelle più legate al nostro presente, sia quelle apparentemente più distanti e più 'distopiche', sono infatti congiunte da una serie di elementi e citazioni di altri episodi che le collocano, verosimilmente, in un medesimo cronotopo, capace di espandersi al di là dell'universo narrativo verso la realtà dello spettatore/utente.¹

Bandersnatch: interattività tra realtà e finzione

Intanto alcune domande: cosa c'entra la distopia? Cosa c'entra la serialità? L'episodio, che non appartiene a una stagione specifica della serie, ma è appunto un *event* ("A Netflix event" dice il trailer), è ambientato nel 1984, e apparentemente non riguarda un mondo proiettato in un futuro prossimo o in un presente alternativo, né gioca con il genere dell'ucronia. È il nostro mondo, a Londra, trentacinque anni fa, e una serie di riferimenti musicali e tecnologici – i primi videogiochi -, continua a ribadirlo.

Stefan, protagonista della "storia", è un giovane informatico che sta progettando un videogioco interattivo chiamato "Bandersnatch", sulla base di un omonimo libro-game. Lo spettatore, attraverso una serie di scelte binarie (secondo lo stesso principio del libro e del videogioco) è chiamato a ripercorrere/guidare la progettazione del gioco da parte di Stefan. A tale proposito, le scelte iniziali, più che una rilevanza narrativa, servono allo spettatore a prendere confidenza con il meccanismo dell'episodio e a individuare e riconoscere il mondo della storia. Tuttavia, le scelte successive acquisiscono un crescente peso specifico nello stabilire le diramazioni della trama.

Ciononostante, queste scelte appaiono spesso condizionate: alcune opzioni risultano preferibili rispetto ad altre e, in alcuni casi, entrambe le opzioni presenti in una scelta assumono esplicitamente la stessa valenza forzata. È come se si delineasse una sorta di filo rosso – un obiettivo che collega la sequenza - la serie - di scelte, che è quello di portare Stefan a realizzare con successo il proprio videogioco. Non tutte le scelte dello spettatore interattivo, dunque, si rivelano "corrette" e spesso la storia ci riporta indietro a un precedente *check point* dandoci una seconda possibilità di fare la mossa "giusta". Ciò avviene in diversi modi, per esempio seguendo i suggerimenti forniti da altri personaggi a Stefan (ma in realtà rivolti allo stesso spettatore) di ricominciare da capo, o di andare avanti; oppure cogliendo nella frustrazione di Stefan - che a seguito del fallimento del proprio progetto è portato a riconsiderare i bivi e le direzioni cruciali del proprio lavoro - un suggerimento allo spettatore a fare lo stesso.

Tant'è che, al di là della specifica scelta tra una delle due opzioni che vengono via via offerte, è lo stesso simbolo del percorso di scelte binarie (icona del grifo Bandersnatch) a diventare la chiave della risoluzione del gioco (sia da parte di Stefan che dello spettatore), e a materializzarsi come una delle opzioni (corrette) presentate. In questa particolare scelta, il simbolo del grifo è contrapposto all'opzione "Netflix". Scegliendo quest'ultima opzione, Stefan viene messo al corrente di essere un semplice personaggio di un episodio televisivo di una piattaforma futura, chiamata appunto "Netflix", e di come la sua vita sia determinata dalle scelte dei suoi utenti. Tuttavia, è vero anche il contrario - ovvero come l'obiettivo del gioco sia quello di determinare le scelte corrette dello spettatore, e quindi orientarlo in questo caso specifico verso l'opzione del grifo, simbolo di una paradossale libertà di scelta forzata.² La serie di scelte corrette porta al finale possibile in cui Stefan ultima con successo il videogioco. Seguendo questo finale, la storia si sposta ai nostri giorni, in cui una giovane programmatrice sta progettando un episodio televisivo interattivo (probabilmente per Netflix), chiamato "Bandersnatch", e basato sul videogioco realizzato da Stefan trentacinque anni prima. Questo esplicito riferimento al prodotto che lo

spettatore sta consumando in quel preciso istante chiude il cerchio di inscatolamenti narrativi, temporali e enunciazionali attraverso cui il prodotto si sviluppa e consuma.

Il 1984 come anno di ambientazione non è dunque una mera temporalità passata, di per sé poco predisposta a una narrazione distopica, ma un piano temporale altamente simbolico e al contempo performativo. Il 1984, oltre che l'anno di ambientazione della distopia orwelliana, è l'anno di lancio del primo Macintosh, momento di transizione verso un futuro utopico, che si tramuta e attualizza in distopia nella nostra contemporaneità (post)mediale e di (retro)conseguenza nell'episodio stesso. Ed è proprio attorno questa connessione simbolica, e per certi versi materiale, con il futuro (nient'altro che il nostro presente), che si sviluppa l'aspetto distopico di *Bandersnatch*. L'episodio riesce infatti a conciliare due diversi tipi di distopia, che si reggono reciprocamente: da un lato la distopia della sorveglianza e del controllo, dell'impossibilità di scelta, del destino eterodiretto, vissuta dal personaggio come (in) un vero e proprio *1984*; dall'altro la distopia esperita dallo spettatore della scelta a tutti i costi, dell'esposizione: nient'altro che una forma più contemporanea di (auto)sottoposizione alla sorveglianza e al controllo. In altre parole, tramite il collegamento (e collasso) tra tempi, mondi e soprattutto istanze diverse (il personaggio e lo spettatore) lo scenario distopico, e un po' 'scaduto', stile *1984*, risulta funzionale e necessario all'attualizzazione di uno scenario distopico contemporaneo, quello di una paradossale libera scelta forzata, che ci riguarda da vicino come spettatori e consumatori di media, e più in generale come soggetti.

Così come tempi, mondi e personaggi collassano, anche questi due aspetti distopici non rimangono così chiaramente separati e distinti. Sia Stefan che lo spettatore sono infatti portati continuamente a dubitare il valore (e la possibilità) delle scelte compiute: *sono io che scelgo, o è il sistema che sceglie per me?* Ciò è frutto di una continua riflessività e cortocircuito tra piani diversi: Stefan è programmatore di un gioco interattivo ed è, allo stesso tempo, oggetto del suo stesso gioco – giocato dallo spettatore che, al pari di Stefan, progetta una narrazione, ma è soggetto al meccanismo ingannevole dell'interazione. Tant'è che l'intero plot è molto appiattito su questo gioco di (non) scelte e di inscatolamenti. Tuttavia, ciò non vieta di esplorare la profondità dei personaggi e dei soggetti coinvolti. Anzi, è proprio la paranoia verso il sistema a essere ritradotta e focalizzata in termini di paranoia introiettata che investe la propria coscienza: sono io a decidere/fare? Un aspetto che offre tra l'altro un tocco più contemporaneo alla distopia come critica sistemica e azzeramento della coscienza soggettiva.

Questa specifica costruzione della temporalità dell'episodio, strettamente legata a quella del suo consumo, non avrebbe la stessa efficacia senza Netflix. È la piattaforma nella sua materialità e autorappresentazione a giocare un ruolo decisivo nel mediare tra i diversi piani. In quanto distributore di contenuti ed esperienze, Netflix si presenta come "il sistema" che mette in contatto e produce le istanze soggettive sia del personaggio che dello spettatore, marcandone la costruzione dei rispettivi ruoli all'interno del dispositivo mediatico, e riproducendosi attraverso queste stesse istanze. Ciò costituisce una critica parodica al sistema che, proprio nella sua riflessività, risulta estremamente efficace. È forse in questo senso che il ruolo pedagogico di "*Bandersnatch*" non perde la sua spinta

speculativa e innovativa: un passo indietro (1984) per attualizzarsi come narrazione distopica in tempo reale, strettamente ancorata all'esperienza soggettiva dello spettatore.

Tuttavia, questa esperienza soggettiva è la risultante di un processo inscritto all'interno della struttura narrativa e mediale dell'episodio stesso. Nel momento in cui la poliedricità di "Bandersnatch" è esplorata e ricomposta dallo spettatore, è lo stesso spettatore a determinarsi e oggettivarsi in funzione di questo suo ruolo. In molte serie distopiche e più in generale fantascientifiche, è peraltro riscontrabile una riflessione tra struttura della narrazione e mondo di riferimento. Come sottolinea Basso Fossali (2008, p. 20), 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". Dovendo affrontare la crisi del principio di causalità come logica del dispiegarsi degli eventi, sostituito da una struttura reticolare di connessioni, è necessario 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, p. 126) – catena che si dispiega attraverso quei meccanismi di *endlessly deferred narrative* (Hill 2003), *drillability* (Mittell 2015), e speculazione infinita del/sul testo che caratterizzano il nuovo scenario della tv complessa, la sua estetica e le relative pratiche di consumo convergente, di cui "Bandersnatch" diviene elemento paradigmatico.

La struttura del suo *ecosistema narrativo* (cfr. Pescatore 2018), per certi versi, trova similitudine con il modello dell'*opera aperta*, dove "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, p. 57). Ogni interpretazione del testo non può 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. Come sottolinea Nieddu (2016), ciò comporta che il significato del testo non sia semplicemente il risultato di una negoziazione tra singolo lettore e testo, ma frutto di un'operazione e di un processo collettivo. In altre parole, è la stessa struttura degli ecosistemi narrativi che predispone una socializzazione e serializzazione dell'attività dell'audience, e al contempo l'integrazione di tale partecipazione ai fini di un accrescimento della propria coerenza e resilienza. Dunque, ciò che viene progettato in termini di fantascientifico, di "struttura reticolare di connessioni" non è solo il mondo distopico, il suo immaginario altro, ma la stessa *realtà* del consumo da parte dell'audience.

In "Bandersnatch" tale processo di sovrapposizione si radicalizza. La riflessività non si gioca più solo tra mondo narrativo e logica astratta di interpretazione, ma coinvolge la stessa materialità della forma di consumo. La storia narrata sembra del tutto appiattirsi sulla peculiare forma interattiva di consumo, la quale si pone al centro della narrazione e attualizza (invece che proiettare narrativamente) la nostra quotidianità (post)mediale; in altre parole, l'episodio sincronizza la distopia con la sua stessa messa in onda, o meglio, con la sua stessa riproduzione interattiva, accentuandone i tratti più controversi.

Non è un caso che non si può scegliere di tornare indietro nella visione, ma allo stesso tempo, è possibile tornare indietro solo attraverso le scelte (sbagliate). Così come non è un caso che la storia non sia visibile da diversi punti di vista soggettivi, nel quale lo spettatore si potrebbe identificare, ma sia data dalla sequenza di diverse possibili storie oggettivate, già date, che lo spettatore non può che consumare astrattamente. Tale meccanismo porta al desiderio feticistico di potere collezionare tutti i finali – un desiderio che concilia sia l'interesse di completare la storia, ma soprattutto di terminare il gioco, come modello di fruizione strettamente legato alla materialità del medium. Così lo spettatore è chiamato a un consumo serializzato della stessa istanza, sia sulla stessa piattaforma di Netflix, sia su altre piattaforme, attraverso la propria produzione di contenuti paratestuali, volti a spiegare le possibili modalità di sviluppo e completamento del gioco. Tuttavia, questa espansione dell'universo poliedrico e apertura verso l'audience riflette e si ripiega sulle logiche narrative e di consumo (multi)mediale previste dall'episodio stesso (Piluso 2019). Il mito dell'interazione si attualizza forse più in questo modo, ovvero nella necessità di sistematizzazione (anche nel senso di condivisione in rete) dell'esperienza interattiva e soggettiva nel momento esatto in cui la si vive, e all'interno dello stesso ecosistema mediale in cui si vive. Ed è proprio attraverso la sincronizzazione con la nostra contemporanea condizione postmediale che la distopia di "Badersnatch" si attualizza.

Note biografiche

Cristina Demaria è professoressa associata di Semiotica presso il Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna, e coordinatrice del corso di Laurea Magistrale in Semiotica. Si occupa di studi di genere e di linguaggi televisivi e mediali; di rappresentazioni della memoria e del conflitto. Tra le più recenti pubblicazioni: *Teorie di genere. Femminismi e semiotica* (Bompiani, Milano, 2019); *Post-conflict Cultures: A Reader* (London, CCCP Press, 2020).

Francesco Piluso è un dottorando in Semiotica presso l'Università di Bologna. Il suo campo di ricerca va dalla socio-semiotica sino alla semiotica dei media. Si occupa principalmente dei processi di integrazione di contenuti critici nelle forme mediali egemoniche: in particolare di distopie e serialità. Ha svolto attività di ricerca presso UCLA (2015-2016) ed è stato visting scholar presso la Northwestern University (2019-2020). I suoi lavori sono stati pubblicati in diverse riviste di semiotica, filosofia del linguaggio, cultural and media studies.

Bibliografia

- Abruzzese, A. (1979). *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*. Roma: Sossella (nuova ed. 2007).
- Attimonelli, C., e Susca, V. (2020). *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*. Milano: Mimesis.

- Baccolini, R., e Moylan, T. (a cura di). (2003). *Dark Horizon: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York & London: Routledge.
- Bartezzaghi, S. (2019). *Banalità. Luoghi comuni, semiotica, social network*. Milano: Bompiani.
- Basso Fossali, P. (2008). *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*. Pisa: ETS.
- Bennato, D. (a cura di). (2018). *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*. Catania: Villaggio Maori.
- Chiusi, F. (2018). *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente – Black Mirror*. Roma: De Agostini.
- Deotto, F. (2018). Il futuro scaduto delle distopie. Preso da: <https://www.linkideeperlatv.it/il-futuro-scaduto-delle-distopie/>.
- Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Milano: Bompiani.
- Eugeni, R. (2015). *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*. Milano: La Scuola.
- Fattori, A. (2017). L'essenza spettrale delle cose. L'immaginario moderno nella post-serialità e nel postumano. *Funes. Journal of Narratives and Social Sciences*, 1, 76-89. DOI: 10.6093/2532-6732/5194
- Finocchi, R. (2016). *Ipermedia e locative media. Cronologia, semiotica, estetica*. Roma: Nuova Cultura.
- Frezza, G. (2013). *Dissolvenze: mutazioni del cinema*. Latina: Tunuè.
- Frezza, G. (2015). *EndoApocalisse: the Walking Dead, l'immaginario digitale, il post umano*. Cava de' Tirreni: Areablu.
- Garofalo, D. (2017). *Black Mirror. Memorie dal futuro*. Roma: Edizioni estemporanee.
- Giuliani, G. (2015). *Zombie, alieni e mutanti: le paure dall'11 settembre a oggi*. Milano: Le Monnier.
- Grusin, R. (2010). *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*. London: Palgrave Macmillan.
- Hills, M. (2002). *Funcultures*. London – New York, NY: Routledge.
- Horrein, R. (2018). Des mondes sans versus. La surveillance neutralisante. *Versus – Quaderni di studi semiotici*, 126, 87-106. DOI: 10.14649/90537.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London & New York: Verso.
- Kindley, E. (2018). The Future Ain't What It Used to Be. Dystopias draw their power from an analysis of the present. But do Black Mirror and Electric Dreams only offer us visions of the past? Preso da: <https://www.thenation.com/article/tvs-dystopia-boom>
- Lammoglia, F., Pastorino, S. (2019). *Black Mirror. Narrazioni filosofiche*. Milano: Mimesis.
- Marin, L. (1973). *Utopiques: jeux d'espaces*. Paris: Minuit.
- Micali, S. (2019). *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media. Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*. Oxford: Peter Lang.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.

- Monticelli, R. (2018). "Citations of 'Difference': Human/Non-human, Mutations, and Contaminations in Utopian/Dystopian Television Series", in S. Albertazzi (ed.). *(Post)Colonial Passages: Incursions and Excursion across the Literatures and Cultures in English*. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Nieddu, G. (2016). *Serialità e opera aperta. Tracce del modello dell'opera aperta nella serialità televisiva contemporanea*. Preso da:
https://www.academia.edu/25226427/Serialit%C3%A0_e_opera_aperta
- Pescatore, G. (a cura di) (2018). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*. Roma: Carocci.
- Piga Bruni, E., e Presutti, C. (2019). The Human in the Age of Mechanical Reproduction: The Artificial Unconscious in Science Fiction. *Between*, vol. IX, n. 17. DOI: 10.13125/2039-6597/3805
- Piluso, F. (2019). Apocalisse Mediale. La saturazione dei flussi nella nuova serialità televisiva. *Cosmo*, 15.1, 139-155. DOI: 10.13135/2281-6658/4023.
- Rouvillois, F. (2013). *L'utopie*. Paris: Flammarion.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: University of Liverpool Press.
- Tirino, M., e Tramontana, A. (a cura di) (2018). *I riflessi di Black Mirror: glossario su immaginari, culture e media della società digitale*. Roma: Rogas.
- Wojtyna, M. (2018). Solidarity, dystopia, and fictional worlds in contemporary narrative TV series. *Beyond Philology*, 15.3, 163-180. DOI: 10.26881/bp.2018.3.09.

Note

¹ Per un'analisi più approfondita e sotto molteplici punti di vista della serie "Black Mirror" si vedano i lavori di Garofalo (2017), Bennato (2018), Chiusi (2018), Lammoglia e Pastorino (2019), Attimonelli e Susca (2020).

² È interessante notare come l'ambivalenza della categoria interattività/immersività mediale sia un tema ricorrente nella letteratura distopica. Si pensi per esempio alla soap opera televisiva fintamente interattiva in *Fahrenheit 451*, o ai cosiddetti *feelies* in *Brave New World*.

VoD: la nuova era del lettore modello (Arde Madrid, Movistar+, 2018)*

Charo Lacalle**

Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)

La plataforma VoD española Movistar+ estrenó *Arde Madrid* en 2018, una comedia negra ambientada en el Madrid de 1961 donde vivía Ava Gardner, que combina personajes reales y ficcionales con eventos históricos e inventados para construir un retrato en blanco y negro de un período relevante de la historia de España: el desarrollismo. La serie capitaliza el hecho de que la actriz tuviera como vecinos en la vida real al expresidente argentino Juan Domingo Perón y a su tercera esposa Isabelita, exiliados por aquel entonces en España, para anclar en la realidad un relato que revela su fascinación por la cinefilia en las numerosas referencias a la biografía y la filmografía de Ava Gardner, así como al cine español de los años cincuenta en el que se inspira. *Arde Madrid* constituye un mnemotopo del patrimonio cultural cinematográfico ligado al mito de la actriz, cuya localización en un tiempo y un espacio específicos convierte la serie en un referente de la memoria social que pretende recuperar. Su estructura narrativa configura una constelación de microhistorias carente de una única trama totalizadora, cuyo sistema axiológico se asienta en la oposición arriba/abajo figurativizada mediante el contraste pobres vs ricos; libertad (sexual) vs represión. El lanzamiento de *Arde Madrid* estuvo precedido de una intensa campaña promocional orquestada por sus creadores, el polifacético Paco León y su mujer y guionista, Anna R. Costa, quienes remontan precisamente el origen de su relato a una anécdota entre la actriz y el general Perón. Las informaciones sobre la serie, diseminadas a través de una exhaustiva campaña de transmedia marketing en prensa y redes sociales, conforman un paratexto ejemplar, tanto en la acepción hjelmsleviana de adecuación, pertinencia y representatividad, como en el sentido que Todorov (2000[1998]) atribuye a aquellos textos sobre el pasado que nos permiten aplicar las enseñanzas recibidas al presente. Este artículo explora el rol subsidiario de dicho paratexto en el proceso de interpretación de una serie cuya localización en un tiempo y un espacio extratextuales la convierte en un referente de la memoria social que se propone recuperar. Se parte de la hipótesis de que el lector (modelo) transmedia, construido en dos tiempos por el paratexto y el texto respectivamente, encuentra su correlato en la existencia de un autor (modelo) transmedia destinado a tender un puente entre la interpretación extratextual y la interpretación intratextual, por donde el espectador ubicuo de la ficción televisiva en la era del VoD transita cómodamente.

Keywords: Ficción TV, lector modelo, transmedia, VoD, *Arde Madrid*, Ava Gardner

La plataforma Movistar+, propiedad de la compañía española Telefónica, estrenó *Arde Madrid* el 8 de diciembre de 2018, una comedia negra integrada por ocho episodios de 30 minutos de duración, ambientada en el Madrid de comienzos de los años sesenta donde vivía Ava Gardner. La serie está rodada en blanco y negro y “bebe del espíritu de una época”¹ para reconstruir un período esencial de la historia de España lleno de contrastes, mediante la hibridación de géneros (thriller, romántico, histórico y comedia) y de personajes (reales y ficcionales).

* Artículo propuesto il 20/11/2019. Artículo accettato il 20/02/2020.

** Rosario.Lacalle@uab.es

Arde Madrid integra “una configuración entre lo histórico y lo inventado”², que gira en torno a la vida cotidiana de la actriz norteamericana (residente en Madrid entre 1953 y 1967) y sus sirvientes. En la línea de otros trabajos recientes sobre Ava Gardner en España (Vidal, 2014), la serie revela su fascinación por la cinefilia en las numerosas referencias a la biografía y la filmografía de la estrella, a las que se añade en este caso la impronta del cine español de los años cincuenta en el que se inspira.

El *pressbook* de *Arde Madrid* resume la comedia de Movistar+ en los siguientes términos:

Madrid 1961. Ana Mari es solterona, coja, franquista e instructora de la Sección Femenina. Por orden de Franco, recibe el encargo de ir a trabajar de criada a casa de Ava Gardner con la intención de espiarla. Para ello tiene que fingir estar casada con Manolo, un buscavidas que se convertirá en el chófer de la actriz americana. Manolo intentará aprovechar su posición para sus chanchullos con clanes gitanos implicando a Ana Mari y a su hermano esquizofrénico Floren. Hasta tal punto que entre ellos surgirá una relación más que íntima. Junto a la joven doncella Pilar, asistirán a las continuas fiestas que Ava y su círculo disfrutaban a diario en esa Dolce Vita madrileña reservada para una élite. Fiestas que acabarían con los nervios de los vecinos de abajo, nada más y nada menos que el General Perón y su esposa Isabelita recién exiliados de Argentina.³

En el Madrid contradictorio de comienzos de los sesenta convivían, pues, dos mundos antitéticos, encarnados respectivamente por los personajes de ficción y los personajes reales y destinados a figurativizar un sistema axiológico estructurado en torno a la oposición *arriba vs abajo*: ricos vs pobres; libertad (sexual) vs represión. Además de Ava Gardner y del matrimonio Perón, *Arde Madrid* también incluye otros personajes reales, entre los que destacan por su mayor protagonismo Bill Gallagher (Ken Appledorn), secretario de la actriz en aquel período; el productor Samuel Bronston (Craig Stevenson) y el actor Charlton Heston (Brendan McNamee), con quienes rodaría al año siguiente *55 días en Pekín* (Nicholas Ray, 1963); y un largo elenco de artistas, diplomáticos, aristócratas, etc., que frecuentaban la casa de la actriz.

La serie se estrenó simultáneamente en España y en todos los países latinoamericanos donde opera Telefónica. Dos meses después de su lanzamiento, *Arde Madrid* encabezaba el ranking de Movistar+ y ya se había acordado su renovación por una nueva temporada. Sin embargo, su director, co-guionista y co-protagonista, Paco León, anunciaba súbitamente el 3 mayo de 2019 en su cuenta de Twitter que la serie no contaría con una segunda entrega:

Esto no ha sido nada fácil, pero valorando cuestiones personales y profesionales, los creadores de 'Arde Madrid' hemos decidido no hacer segunda temporada. Nuestro agradecimiento inmenso a Movistar+ por estar ahí apoyando el proyecto y por entender y respetar nuestra decisión (@pacoleonbarrios).

Pese a la decepción inicial de sus fans, la decisión de cancelar la segunda temporada convertía *Arde Madrid* en un clásico irreplicable o, como señalaba León en otro tweet publicado el mismo día que el anterior, en “una miniserie histórica en varios sentidos”:

@ArdeMadrid ha cosechado numerosos premios. Ha sido una de las series más vistas de @movistarplus y sobre todo un orgullo para los que hemos trabajado en ella. @ArdeMadrid terminará siendo lo que se pensó en origen: una miniserie. Una miniserie histórica en varios sentidos (@pacoleonbarrios).

Los diferentes “sentidos” a los que alude el director en la cita anterior, que dotan de carácter histórico al particular *remix* de *facts & fiction* de *Arde Madrid*, son al menos tres: la biografía de Ava Gardner, el retrato del *desarrollismo* en pleno idilio con el *amigo americano*⁴ y el carácter de obra única que le confiere la negativa de sus autores a prolongarla.

El término *desarrollismo* define el último período del *franquismo*, que se extiende desde finales de los años cincuenta hasta la muerte del Dictador en 1975, marcado por la progresiva recuperación económica del país, la gradual apertura al extranjero y a la modernidad (Sánchez y Huertas, 2007), y el paulatino distanciamiento entre la Iglesia y el Estado (Montero García, 2011). En ese cruce de caminos de la historia de España, la desinhibición de una de las estrellas más irreverentes de Hollywood y su intensa vida social se convirtieron en un quebradero de cabeza para el Régimen, como se pone de manifiesto en las palabras de la jefa falangista de Anamari, al inicio de la serie, cuando le encarga que espíe a Ava Gardner:

Cierta actriz americana lleva un tiempo viviendo en Madrid. Dejando a un lado que lleva una vida completamente disipada, tenemos motivos para pensar que en su casa se están produciendo reuniones peligrosas: comunistas, anarquistas y toda esa calaña del arteo. Ana María, queremos que vaya a esa casa y nos cuente todo lo que pasa allí (primer capítulo).

Arde Madrid representa una aportación original de la ficción televisiva a la recuperación de la memoria histórica desde la distancia introducida por el humor. Esta función, que la ficción televisiva española delega generalmente al drama ambientado en el pasado, entronca en la serie con algunas obras cinematográficas maestras del periodo franquista caracterizadas, según Nieto-Ferrando (2020), por el deslizamiento de la ironía y la parodia hacia la sátira.

La contextualización de eventos y situaciones reales en una narrativa original permite a *Arde Madrid* realizar una lectura *ejemplar* de los mismos (Todorov, 2000), que los dota de carácter generalizador y los convierte en emblema de un tiempo y un lugar sin que por ello pierdan su singularidad. En ese sentido, la serie constituye un *mnemotopo* del patrimonio cultural cinematográfico ligado al mito de Ava Gardner; pero también uno de esos *lugares de la memoria* que exploran de manera selectiva los *topoi* de la memoria colectiva (Nora, 1984).

El lanzamiento de *Arde Madrid* estuvo precedido por una intensa campaña promocional diseñada por sus creadores e integrada en gran parte por las informaciones extratextuales que conforman su paratexto. A diferencia de las estrategias transmedia destinadas a expandir la narración a través de la generación de *mundos ficcionales* (Jenkins, 2006; Bertetti, 2017), el *transmedia marketing* de *Arde Madrid* propone a su *lector modelo* (Eco, 1979) un recorrido de carácter inverso, impulsado desde el exterior

del texto. Este artículo explora el rol subsidiario del paratexto en el proceso de interpretación de una serie cuya localización en un tiempo y un espacio extratextuales la convierte en un referente de la memoria social que se propone recuperar.

El espectador *transmedia*

A diferencia de otras estrategias transtextuales de la ficción televisiva, de tipo metatextual (Lacalle, 2013; Lacalle y Castro, 2018; Lacalle y Simelio, 2017) o hipertextual (Scolari, 2009), las de *Arde Madrid* son más bien de carácter paratextual y están integradas principalmente por las entrevistas a León y a su mujer y co-guionista, Anna R. Costa, así como por los numerosos artículos publicados durante la grabación de serie y los días previos a su estreno. Esta técnica, abundantemente practicada por el *transmedia marketing* de la era digital, se dirige a posicionar el producto audiovisual en la mente de los consumidores, con el objetivo de implicar la audiencia en una *experiencia inmersiva* (Zeiser, 2015) y estimular, de ese modo, su consumo (Kerrigan, 2007). El polifacético León, muy implicado siempre en la promoción de sus productos, llega incluso a afirmar que, para el creador, el marketing de la serie y “la serie en sí” son una misma cosa:

Desde hace mucho tiempo me di cuenta de que se hacen proyectos preciosos, yo mismo los he hecho, pero nadie los ve porque lo que no se comunica no existe. Para mí, como creador, es lo mismo cómo vendes la serie, cómo la comunicas, que la serie en sí.⁵

El concepto de paratexto de Gerard Genette nos ayuda a esclarecer el rol de los recursos *transmedia* activados por *Arde Madrid* en el proceso de interpretación de un relato ambientado en el pasado y constelado de referencias extratextuales. Junto con el título, el subtítulo, el intertítulo, el prefacio, el epílogo, etc., el narratólogo francés incluye entre las estrategias paratextuales otro tipo de señales accesorias que proporcionan al texto un entorno variable o incluso un comentario a los que no siempre es fácil acceder (Genette, 1984, p. 9). La creciente importancia del *paratexto*, en cuanto “lugar privilegiado de la dimensión pragmática de la obra, es decir, de su acción sobre el lector” (*Ibidem*), explica la revitalización experimentada por este concepto en la era de las narrativas digitales (Rodríguez-Ferrándiz, 2018).

El *transmedia marketing* activado por la serie constituye un *paratexto ejemplar*, en el sentido hjelmsleviano de adecuación, pertinencia y representatividad respecto del texto, con el que establece una relación solidaria y complementaria (Hjelmslev, (1984[1943])). El carácter ejemplar del *paratexto* viene determinado, pues, por el liderazgo que asume en el proceso de interpretación, al proporcionar al espectador informaciones sobre la serie y sugerirle las conexiones explícitas que ha de realizar entre el mundo representado y el mundo real (Ryan, 2013, p. 375). Pero también el sentido de Todovov (2000[1998]) aludido en el apartado anterior, en cuanto vehículo para extrapolar las enseñanzas del pasado al presente, como señala León en relación a la “reconciliación con símbolos nacionales” asociados tradicionalmente con la Dictadura:

Creo que, en general, hay un deseo de reconciliación con los símbolos nacionales de los que nos hemos avergonzado, y con razón, durante mucho tiempo, porque se relacionaban con el franquismo o porque tenían que ver con la España rancia de "charanga y pandereta".⁶

El paratexto de *Arde Madrid* constituye un ejercicio de *remediation* (Bolter y Grusin, 2000) de carácter semántico, que opera en el nivel de las estructuras discursivas con el objetivo de guiar la interpretación de un texto construido a partir de la reinserción aleatoria de referencias extratextuales en el flujo narrativo de las historias de ficción. Esta técnica, muy próxima al *sampling* musical (Greco y López Cano, 2014; López Cano, 2010), permite a la serie conservar las huellas de los fragmentos insertados mediante la (re)cotextualización y la (re)significación de los mismos. El proceso de *sampling* configura en *Arde Madrid* un relato carente de una única línea argumental estructurante, que se sostiene en la dimensión figurativa de los fragmentos extratextuales y las microhistorias de los personajes ficticios.

El personaje de Ava Gardner actúa de conector entre la historia social y las historias de la ficción, en una narrativa cuyos principales protagonistas son, sin embargo los criados, como afirmaba León en otra de las numerosas entrevistas en las que iba desgranando las claves de la interpretación de la serie:

Partimos de algo real, el hecho de que Ava Gardner fue vecina del general Perón, pero nosotros tuvimos claro desde el principio que no queríamos hacer un biopic y contar la historia directamente, sino que queríamos contar el punto de vista de los criados, porque nos hacía más interesante el retrato y la radiografía de España de la época.⁷

La denominación *espectador transmedia*, que utilizamos aquí de un modo meramente heurístico, designa un (sub)tipo particular de *lector modelo* construido en dos tiempos: primero por el paratexto y sucesivamente por el texto. Se trata de un lector equidistante tanto del target del marketing como de la hipótesis del lector modelo definido por Eco (1979), cuyo ejercicio hermenéutico de lectura inducido desde el exterior del texto le permite crear referencias ostensivas mediante la actualización de las referencias no ostensivas (Ricoeur, (2001[1986])).

Historia e historias

Los eventos de la biografía de Ava Gardner recordados en *Arde Madrid*, las referencias cinéfilas y el retrato del tardofranquismo que lleva a cabo, en la etapa dorada de las *runaway productions* y de la mistificación del *amigo americano*, integran un collage documental construido en los márgenes de la historia mediante un montaje de citas que remiten al pasado desde una perspectiva crítica (Didi-Huberman, 2008). En este sentido, la coguionista de *Arde Madrid*, Anna R. Costa, define la serie como un cruce entre la historia de la Sección Femenina y la historia de Ava Gardner, realizado tras un exhaustivo período de documentación:

El proceso de documentación del que yo me ocupé duró dos años. Venía de la obra de teatro *El manual de la buena esposa* que había escrito, que trataba de la *Sección Femenina*. Cruzado con la historia de Ava Gardner había un material riquísimo.

La distorsión del tiempo narrado, la ficcionalización de los personajes y los eventos extraídos de la biografía de Ava Gardner y reinsertados entre las historias inventadas, aleja *Arde Madrid* de los géneros audiovisuales históricos y la aproxima al *heritage* (Lowenthal, 2009[1996]). Pero, aunque la serie elude la crítica directa a la dictadura franquista, el retrato del período representado que lleva a cabo ratifica el poder de la ficción audiovisual en la construcción del imaginario social (Gordillo 2008).

Arde Madrid se articula narrativamente en torno los tres eventos del pasado que pautan su tiempo narrado: el anuncio de la muerte Hemmingway, el 2 de julio de 1961 (episodio quinto); el bautizo del hijo de Lola Flores, el 6 de diciembre de ese mismo año (episodio cuarto); y las conversaciones con el productor Samuel Bronston para la incorporación de la actriz al rodaje de *55 días en Pekín*, a mediados de 1962 (episodios primero, segundo, cuarto y séptimo). La oposición *arriba/abajo*, en torno a la cual se estructura su sistema axiológico, se figurativiza mediante las diferentes configuraciones adoptadas por los cronotopos de la narración, que “determinan la unidad artística de la obra en su relación con la realidad” (Bachtin, 1979[1975]). Por un lado, el Madrid nocturno de los espectáculos de flamenco (El Chicote, El Tablao de la Morería) y los espacios nobles del ático de Dr. Arce, donde la actriz y sus amigos viven lo que los creadores de la serie han dado en llamar la *dolce vita* madrileña o incluso la primera *Movida*. Por otro lado, los espacios diurnos del Madrid popular y las dependencias del servicio (cocina y habitación de Anamari y Manolo), donde se mueven los criados y el resto de personajes del entorno de estos últimos.

La coincidencia en la vida real de Ava Gardner con el matrimonio Perón, en el edificio de la calle Doctor Arce, donde ambos residían, refuerza el “anclaje narrativo” (García Landa, 2008) de la serie a la realidad, al tiempo que potencia el carácter simbólico de los hechos narrados. A diferencia de la actriz, quien había elegido la colonia de El Viso por su proximidad al centro de Madrid y los locales nocturnos que frecuentaba, la ubicación de la vivienda estaba cargada de significación para el general Perón. La calle de Doctor Arce se hallaba en las proximidades de la Plaza de la República Argentina y estaba dedicada al embajador del General en las Naciones Unidas entre 1946 y 1949, José Arce, que se había opuesto radicalmente a la exclusión de España en 1946.

Los biógrafos de Ava Gardner mencionan sus continuos enfrentamientos los Perón, sufridores de las juergas flamencas que la actriz celebraba en su apartamento casi todas las noches:

Muchas noches íbamos a fiestas flamencas, con los gitanos; en realidad, solía hacerlo casi todas las noches. Muchos de ellos venían al apartamento, porque a ella le habían prohibido la entrada a muchos tablaos. Las fiestas duraban toda la noche. Cantaban, bebían y bailaban” (Ben Tartar, secretario de Ava Gardner, en Server 2007, p. 336).

El matrimonio Perón representado en *Arde Madrid* se encuentra confinado en una especie de territorio imaginario, cuyas únicas referencias topográficas son el allá del paraíso perdido (Argentina) y el acá del piso de arriba, donde reside su estruendosa vecina. De hecho, el salón de los Perón está presidido por un gran retrato de la mítica segunda esposa del general, Eva, premonitorio del cadáver embalsamado que éste custodiaría entre 1971 y 1976 en el chalet adonde se mudaría con Isabelita en 1964.

Juan Domingo e Isabelita Perón no pertenecen ni a los de *arriba*, con quienes comparten un estatus de clase dominante temporalmente suspendido por el exilio, ni a los de *abajo*, insomnes como ellos por las juergas de la actriz; pero servidores, al fin y al cabo. La representación de los Perón en la serie constituye, desde la hipérbole inherente a la comedia negra, una crónica de la *intrahistoria* sobre el primer período del exilio del general en España (donde se había establecido en 1960)⁸. Confinado entre las cuatro paredes de su piso de lujo por el temor a un atentado, pero también porque Franco y las figuras más relevantes de la vida política española lo rehuían, ensayaba incansablemente el discurso del anhelado retorno a Argentina. Este ritual, que el general repetía día tras día desde su balcón de Doctor Arce, fue lo que al parecer habría inspirado a los creadores de la serie:

Nos topamos con una anécdota, que era que en 1961, Ava Gardner coincidió de vecina de arriba del general Perón, y cuentan que mientras el general ensayaba los discursos preparando su vuelta a Argentina, por lo visto Ava Gardner le gritaba: '¡Perón, cabrón! ¡Perón, maricón!' Y esta encantadora anécdota fue el punto de partida. Nosotros dijimos: ¿quéeee?, ¿cómo que Perón estuvo aquí? Fue vecino de Ava... ¿Esto nunca se ha contado? Empezamos a investigar y a documentarnos y nos pareció una época fascinante.⁹

La secuencia final de *Arde Madrid*, en la que un general estadounidense, invitado a la fiesta en honor a la memoria de Hemingway en la casa de Ava Gardner, se encara con dos los guardias civiles que se habían presentado en el domicilio de la actriz tras la denuncia de Perón, sanciona el idilio del tardofranquismo con el *amigo americano*:

Cabo, soy general del ejército de Estados Unidos. Si ustedes tienen un problema con la señorita Gardner, tienen un problema conmigo. Y si ustedes tienen un problema conmigo, tienen un problema con el ejército de Estados Unidos (octavo episodio).

A la pregunta de un periodista sobre si *Arde Madrid* es memoria histórica, León respondía que "sí, pero con comedia, porque no hay tragedia, y las reivindicaciones de la memoria histórica son más dramáticas, pero aquí sí que hay una memoria y es histórica".¹⁰ En otra entrevista sobre el mismo tema, el director señalaba que ya "ha pasado el tiempo suficiente para tratar con humor cosas que están no tan lejos como para olvidarlas, pero lo suficientemente lejos como para reírnos de ellas, aunque, eso sí, sin entrar en política sino quedándose en lo social"¹¹.

Conclusiones

Las plataformas de distribución de contenidos VoD (Netflix, Amazon Prime Vídeo, Movistar+, etc.) potencian el rol creciente del *storyteller* en el proceso de producción mediante la identificación del creador con el guionista, como señala Anna R. Costa en relación a Movistar+.¹² El protagonismo actual de los creadores de la ficción televisiva encuentra en las estrategias del *transmedia* marketing un vehículo adecuado para inducir el proceso de interpretación desde el exterior del texto, que desestabiliza en cierto modo las relaciones tradicionales entre el autor empírico y el autor modelo. Las modalidades de recepción del VoD configuran en paralelo un espectador ubicuo, desligado de las constricciones espacio-temporales de la recepción tradicional, que alteran asimismo la relación entre el lector modelo y el lector empírico.

Las estrategias del *transmedia marketing* y la versatilidad de la recepción VoD, no sólo estimulan el fenómeno del *fandom*, sino también la construcción de un espectador *transmedia* para quien el paratexto de la serie constituye un puente entre la función referencial del texto y la historia y, en buena medida, entre el texto y el autor modelo. En este sentido, se podría decir parafraseando de nuevo a Ricoeur, que el *paratexto ejemplar* de *Arde Madrid* es, en definitiva, un re-decir que reactiva el decir del texto (Ricoeur, 2001[1986], p.147).

En la última década se han publicado en España diferentes obras sobre la vida de Ava Gardner en España. Aunque todas ellas reconstruyen, en mayor o menor medida, el contexto cultural y político de la época desde la cinefilia, la crónica o la ficción, *Arde Madrid* es la única que documenta la recuperación de la memoria histórica realizada. Ésta es precisamente la función asumida por el paratexto de la serie, que aúna la promoción con la referencialización.

El impacto sobre la comprensión del pasado mediante este tipo de prácticas, cada vez más abundantes en una era fascinada por el hiperrealismo, está aún por determinar. Después de todo, el pasado es un significado vacío cuya reconstrucción se lleva a cabo un proceso de (re)interpretación (de Groot, 2009). Una entidad compleja y dinámica, que encuentra en la divulgación/adaptación realizada por la ficción televisiva el acomodo ideal de la voracidad actual por la revisión de la historia.

Nota biográfica

Charo Lacalle es Catedrática de Periodismo de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Es doctora en la Comunicación y licenciada en Periodismo y en Filosofía por dicha Universidad. Inició su carrera docente en la Facultad de Letras y Filosofía de la Universidad de Bolonia (Italia) donde fue Lectora de la Facoltà di Lettere e Filosofia entre 1988-1990. Coordina el equipo español de OBITEL-Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (<http://obitel.net>) y el grupo de investigación OFENT-Observatorio de Ficción Española y Nuevas Tecnologías (<http://ofent.org>). Ha publicado en revistas indexadas tan prestigiosas como *Communications. European Journal of Communication*; *Comunicar*;

Critical Studies in Media Communication, International Journal of Digital Televisión, El Profesional de la Información, Bulletin of Spanish Studies, etc. Ha impartido cursos y seminarios en numerosas universidades europeas, latinoamericanas y en la City University of New York (CUNY).

Bibliografía

- Bachtin, M. (1979[1975]) *Estética e romanceo*. Torino: Einaudi.
- Bertetti, P. (2017) Building Scientia Fiction Worlds. En M. Boni (ed.), *World Building. Transmedia, Fans, Industries* (pp. 47-61). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bolter, J.; Grusin, D. (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Didi-Huberman, G. (2008) *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: A. Machado Libros, 2008.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- García Landa, J. A. (2008) Harry Thompson, *This Thing of Darkness*: Narrative Anchoring / HarryThompson, *This Thing of Darkness*: Anclaje narrativo. *Social Science Research Network*. Disponible en https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1121438
- Genette, G. (1984). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Seuil.
- Greco, M. E., López Cano, R. (2014) Evita, el Che, Gardel y el gol de Victorino. Funciones y significados del sampleo en el tango electrónico. *Latin American Music Review*, 35(2), 228-259. doi: <https://doi.org/10.7560/LAMR35203>
- Groot, J. de (2009) *Consuming History: Historians and heritage in contemporary popular culture*. New York: Routledge.
- Hjelmslev, L. (1984[1943]) *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Jenkins, Henry (August 2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kerrigan, F. (2007). *Film marketing*. New York-Londres: Routledge.
- Lacalle, Ch. (2013) *Jóvenes y ficción televisiva. Construcción de identidad y transmedialidad*. Barcelona, UOC Press.
- Lacalle, Ch., Castro, D. (2018), Self-identity disclosure in TV Fandom. Analysing the comments posted by Spanish female fans and community managers. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 1-18. doi: 10.4185/RLCS-2017-1242en (<http://www.revistalatinacs.org/073paper/1242/01en.html>).
- Lacalle, Ch., Simelio, N. (2017) Television fiction and online communities: an analysis of comments on social networks and forums made by female viewers. *Critical Studies in Media Communication*, 34(5), 1-15 (<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15295036.2017.135882>). doi: 10.1080/15295036.2017.1358820

- López Cano, R. 2010. La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital. *Revista LIS*, 3(5), 171-185. doi: <https://doi.org/10.7560/LAMR35203>
- Lowenthal, D. (2009[1996]). *The Heritage Crusade and the Spoils of History*. New York: Cambridge University Press (7ª ed.).
- Montero García, F. (2011). La Iglesia dividida. Tensiones intraeclesiales en el segundo franquismo. En M. Ortiz Heras y D. A. González (eds.) *De la cruzada al desencanche: la iglesia española entre el franquismo y la Transición* (pp. 51-75). Madrid: Siles.
- Nieto-Ferrando, J. (2020) Ironía, parodia y recepción en el cine bajo el franquismo. De *Esa pareja feliz* (Luis García Berlanga, 1951) a *Furia española* (Francesc Betriu, 1974). *Arte, individuo y sociedad*, 32(2), 387-404. doi: <https://dx.doi.org/10.5209/aris.63709>
- Nora, P. (1984) *Les lieux de la memoire*. Paris: Gallimard, vol. 1.
- Ryan, M.-L. (2013). Transmedia storytelling and transfictionality. *Poetics Today*, 34(3), 361-388. doi: 10.1215/03335372-2325250
- Ricoeur, P. (2001[1986]). *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez-Ferrándiz, R. (2018). A Genettian Approach to Transmedia (Para)Textuality. In M. Freeman & R. Rampazzo Gambarato (eds.) *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 429-437). New York: Routledge, 2018.
- Sánchez, A.; Huertas, Pilar (2007). *La época de Franco del desarrollismo a la muerte del Caudillo 1956-1975*. Madrid: Libsa.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Server, L. (2007[2006]). *Ava Gardner. Una diosa con pies de barro*. Madrid: T&B Editores.
- Todorov, T. (2000[1998]) *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.
- Unamuno, M. de (2000[1895]). *En torno al casticismo*. Madrid: Alianza.
- Vidal, B. (2014). The cinephilic citation in the essay films by José Luis Guerin and Isaki Lacuesta. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 15(3), 373–393. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/14636204.2014.972110>
- Zeiser, A. (2015) *Transmedia Marketing From Film and TV to Games and Digital Media*. New York: Routledge.

Note

¹ <https://ardemadrid.movistarplus.es/los-creadores/memoria-produccion>

² (http://vertele.eldiario.es/noticias/Anna-Rodriguez-Costa-Arde-Madrid-Movistar-serie-entrevista_0_2118388165.html).

³ https://comunicacion.movistarplus.es/wp-content/uploads/2018/09/ARDE_Pressbook_BI.pdf

⁴ La expresión *el amigo americano* comienza a popularizarse, tras los Pactos de Madrid de 1953 por los que España, que había quedado fuera del *Plan Marshall*, recibía ayuda norteamericana a cambio de la instalación de bases militares estadounidenses en la península. El *amigo americano* designaba tanto a Estados Unidos como a cualquiera de sus ciudadanos.

⁵ <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a24842931/paco-leon-arde-madrid-serie-movistar-netflix/>

⁶ <https://www.telva.com/estilo-vida/2018/11/07/5be01c5a01a2f1b2678b45db.html>

⁷ <https://www.elindependiente.com/tendencias/series-y-television/2018/09/27/paco-leon-reirse-del-franquismo-mas/>

⁸ Utilizamos el concepto unamuniano de *intrahistoria* para definir la reelaboración dramática del personaje de Perón, que lleva a cabo la serie desde una perspectiva minimalista de los acontecimientos sociales (Unamuno, 2000[1895]).

⁹ https://www.lavozdeasturias.es/noticia/cultura/2018/11/10/momento-bajo-prefiero-me-hagan-reir-abrazo/0003_201811SY10P2991.htm

¹⁰ *Ibidem.*

¹¹ <https://www.publico.es/culturas/arde-madrid-paco-leon-retrata-andanzas-ava-gardner-1961-serie-arde-madrid.html>

¹² (<https://www.elindependiente.com/tendencias/series-y-television/2018/09/27/paco-leon-reirse-del-franquismo-mas/>).

Tv playlist: serie tv, musica e supervisione musicale*

Lucio Spaziante

Università di Bologna**

The essay focuses - within a semiotic methodological setting - on the role of music within the TV series in recent years, starting with a comparing with Seventies. That television sound universe - including commercials - constituted a sort of world apart with respect to the music heard on the radio in that same period. An historical disjunction between music and television which seems to change coinciding with the mid-eighties. In this regard the innovative example of the Miami Vice series is here mentioned, and a crucial role seems having been played also by the advent of music videos and the MTV network. An influence felt both in television and in cinema, with a new relevance acquired by compilation scores, that is, only composed of pop songs (think of the Q. Tarantino case), or in any case of non-original compositions.

A significantly different role of music in the TV series appeared with the "The OC" case: a series where music was not meant to have only an underscore function but it should have being an essential element of the storytelling process. The choice of Alexandra Patsavas as musical supervisor marked a change in the relevance of this productive role. Usually music supervisor has the task of finding the suitable songs to compose the soundtrack of an audiovisual. A role involving taste and legal skills, but which in recent years is also crucial in the creation of television storytelling. For this purpose, a case analysis of some sequences of the "Better Call Saul" series is proposed here. In addition, some examples of contemporary use of music in the TV series are treated, relating for instance to the use of diegetic music (music belonging to the fictional world of characters) and to the use of compilation scores coming from past soundtracks, as is the case of the "Homecoming" series.

Keywords: music supervisor, tv series, compilation score, television, songs

La musica nelle serie (e negli spot): un confronto storico

Il ruolo della musica all'interno delle serie tv ha assunto negli anni recenti una rilevanza crescente, ed è un fenomeno che appare in linea con l'accresciuta importanza conferita al *sonoro* nel generale panorama audiovisivo. Un'osservazione che grazie ad uno sguardo semiotico emerge in modo particolare (Spaziante 2013).

Se l'ambito della narrazione televisiva sta vivendo un duraturo momento di centralità, al suo interno la musica sta guadagnando, a sua volta, uno specifico spazio che appare di marca diversa rispetto al passato. Operando un immediato confronto con alcune celebri serie degli anni Settanta (in Italia all'epoca definite *televisione*) come ad esempio "Attenti a quei due" (ITV, 1971-1972), la prima serie di "Colombo" (NBC, 1968-1978), oppure "Kojak" (CBS, 1973-1978), si può apprezzare la differenza del ruolo della musica rispetto all'attualità. La consuetudine produttiva prevedeva innanzitutto composizioni *originali*,

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** luccio.spaziante@unibo.it

nonché una grande importanza attribuita alla sigla, affinché il tema musicale, spesso adoperato anche nel corso degli episodi, diventasse il marchio di riconoscimento del programma. Nelle singole scene la musica possedeva una funzione standard di etichettamento del tono emozionale, definendo di volta in volta: suspense, rilassamento, comicità, azione, paura, e così via. Lo stile orchestrale dominava, con coloriture diverse (jazz, lounge, funky, disco) a seconda del periodo storico e del genere discorsivo cui la singola serie faceva riferimento. Un caso a parte era costituito dalle serie di fantascienza, specie quelle britanniche come “UFO” (ATV, 1970-1971) o “Spazio 1999” (“Space:1999”, ITV-RAI, 1975-1977). In quest’ultima in particolare si scelse di adoperare musiche elettroniche che andavano in direzione sperimentale, il che meriterebbe un approfondimento specifico a parte (Donnelly, 2013, p. 113)

La scelta di composizioni originali in linea di principio avrebbe potuto consentire la creazione di un immaginario sonoro peculiare. La routine produttiva conduceva invece verso l’impiego di musiche strumentali poco caratterizzate, ovvero verso cliché di *genere* molto ripetitivi. Ciò che si ascoltava era spesso una versione annacquata e diluita delle tendenze musicali del periodo, senza una reale osmosi verso la musica pop o rock, e senza neanche creazioni innovative verso altri repertori: si trattava di semplici musiche da sottofondo, dalle sonorità un po’ artificiali, e per questo oggi oggetto di recupero *vintage*.

L’universo sonoro televisivo nella sua generalità costituiva infatti una sorta di “mondo a parte” rispetto a ciò che si ascoltava in radio in quel periodo, specie negli anni Settanta, quando anche l’ambito degli spot pubblicitari mostrava la medesima condizione. Il motivo risiedeva anche nei diritti di riproduzione che le case discografiche e gli artisti tendevano a non concedere (oltre a venderli a caro prezzo), da un lato per non vedere svalorizzato il prodotto musicale, e dall’altro per non essere tacciati di commercializzazione. Se i programmi tv a tema musicale sono stati - al tempo - un vettore fondamentale per la costruzione delle celebrità musicali - pensiamo ad esempio a storici programmi come il britannico “Top of The Pops” (BBC, 1964–2006) - dall’altra parte la musica non è mai stata considerata un contenuto *pregiato* in sé nella tv (Frith, 2002, p. 277).

Questa sorta di stato di separazione tra musica e televisione è radicalmente mutato a metà degli anni Ottanta, quando il consumo non era più considerato un valore tabù: le marche iniziarono a guardare alla cultura pop come un patrimonio cui attingere, mentre l’industria discografica comprese che l’alleanza tra i due ambiti poteva rappresentare un ottimo affare. Ne è un valido esempio il caso dello spot “Launderette” (Roger Lyons, 1985) per Levi’s 501, rimasto nella memoria culturale per l’apparizione in mutande della fugace celebrity Nick Kamen. Il pubblicitario John Hegarty decise in quell’occasione che la musica adatta per lo spot doveva essere “I Heard It Through The Grapevine”, nella versione di Marvin Gaye del 1969, ma a causa del costo eccessivo dei diritti si decise di commissionare una *cover* identica all’originale (Hall, 2002). Grazie all’enorme successo dello spot, fu invece la versione originale a balzare tra le prime dieci nella classifica britannica dei singoli, nell’aprile del 1986, mentre sulla copertina del disco campeggiava il logo dei Levi’s 501. Era il segnale di un cambiamento del rapporto tra musica pop e televisione, parallelamente osservabile anche nel mondo delle serie tv.

Nel 1984, infatti, il network NBC aveva lanciato “Miami Vice” (1984-1990), una serie ad

alto budget con una forte attenzione ai dettagli sonori. Fu ad esempio tra le prime ad essere trasmessa in stereofonia, incentivando anche la vendita di nuovi televisori stereo. Il produttore della serie (nonché celebre regista) Michael Mann affermò che l'intenzione era quella di "ottenere una interazione organica tra musica e contenuti" (Théberge et al., 2015, pp. 195-196). Oltre alla sigla e alle composizioni originali di Ian Hammer dall'inedito orientamento elettronico, la serie prevedeva un massiccio impiego di musiche pop importate dai successi del momento. Già a partire dal pilot si poté apprezzare una scena - poi divenuta celebre - interamente costruita e montata sul brano di Phil Collins "In the Air Tonight" (1981). La serie era stata, infatti, espressamente pensata per il nascente pubblico giovanile di MTV, il network videomusicale nato nel 1981 (Zoglin, 1985).

Si trattava, dunque, di una novità assoluta: la narrazione seriale televisiva e la musica da classifica si incontravano, con un massiccio investimento economico in termini di diritti. Leggendo i nomi degli artisti ascoltabili nella serie, emergono cantanti e band tra le più in voga in quel momento: Depeche Mode, Dire Straits, Duran Duran, Devo, Peter Gabriel, Frankie Goes to Hollywood, Pink Floyd, Police, Underworld, U2, per citarne solo alcuni. L'apertura verso l'ambito delle "canzoni" definiva anche un cambiamento in termini di linguaggio e di narrazione audiovisiva. Fino a quel momento pensare alla musica voleva dire, come abbiamo visto, pensare a composizioni originali, non sempre di eccelso valore, anzi spesso realizzate con criteri industriali standard. L'universo sonoro delle serie risultava chiuso in sé stesso e la poca osmosi con la dimensione sonora extra-testuale determinava, inoltre, anche un limite alle possibilità narrative. Era come se le serie fino a quel momento avessero descritto un mondo diegetico fuori dal tempo e dallo spazio, condannato all'anomia.

La compilation score nel cinema

Spostando lo sguardo verso il campo del cinema degli anni Ottanta, vediamo che anche qui un rinnovato interesse verso la musica pop stava determinando la riemersione di una modalità definita in gergo *compilation score* (Davis, 1999) o *compilation soundtrack* (Corbella, 2019): ovvero colonne sonore formate da musiche *non originali*, dunque selezionate da materiali pre-esistenti. La compilation score nel cinema possedeva una lunga storia che risaliva al periodo del muto: dopo una eclissi durata decenni, era riemersa alla fine degli anni Sessanta sotto il potente influsso della cultura musicale giovanile. Gli esempi che solitamente vengono ricordati per indicare questo cambiamento sono "Il laureato" (Mike Nichols, 1967), "Easy Rider" (Peter Fonda, 1969) e "American Graffiti" (George Lucas, 1973), ma non va dimenticato che la performance degli Yardbirds all'interno di "Blow Up" (Michelangelo Antonioni, 1966), ci indica che l'importanza della nascente musica rock era stata colta anzitempo dal regista italiano.

A determinare negli anni Ottanta un ulteriore rilancio verso l'uso di musica pop nel cinema fu soprattutto l'impatto dei videoclip musicali dovuto alla già citata nascita di MTV. Alcuni celebri film del periodo come "Flashdance" (Adrian Lyne, 1983), "Footloose" (Herbert Ross, 1984), "Ghostbusters" (Ivan Reitman, 1984), "Top Gun" (Tony Scott, 1986) e "Dirty Dancing" (Emile Ardolino, 1987), non solo vedevano l'impiego di una colonna

sonora pop, ma mostravano come il videoclip stesse anche avendo un'influenza sul linguaggio. Il montaggio aveva assunto un ritmo frenetico e anche la narrazione seguiva un andamento maggiormente astratto, come se all'interno dei film si creassero sequenze separate e vi fossero stati inglobati videoclip (Hubbert 2013, p. 303).

L'inserimento di una canzone nella narrazione audiovisiva costituisce del resto una pratica che può portare a risultati estremamente diversi sul piano del significato, a seconda dell'uso che se ne fa, e delle specifiche configurazioni discorsive che una singola sequenza testuale presenta. Per "Il laureato", Mike Nichols commissionò alcuni brani inediti al duo Simon & Garfunkel - freschi del successo in versione folk-rock di "The Sounds of Silence" (1965) - tra i quali vi era la celebre "Mrs. Robinson" (1968). Un caso particolarmente riuscito, quanto raro, di integrazione dei contenuti tematici tra film e canzone. In altri casi la musica può essere funzionale all'ambientazione spazio-temporale, come è il caso di "American Graffiti", un film dedicato alla rievocazione nostalgica degli anni Cinquanta, anche attraverso le specifiche canzoni che in quell'epoca fuoriuscivano dalle autoradio e dai jukebox. Simile discorso si potrebbe fare per "Peggy Sue si è sposata" (Francis Ford Coppola, 1986) e "Stand By Me" (Rob Reiner, 1986) (cfr. Smith 2001), ma il caso che ha segnato una tappa ancora più significativa è quello de "Il grande freddo" (Lawrence Kasdan, 1983). Qui la colonna sonora del film - dedicata agli anni Sessanta - divenne anche un album di enorme successo discografico, definendo un modello cross-promozionale in cui musica e film si sostenevano a vicenda.

La compilation score diventò poi una prassi consolidata nel cinema degli anni Novanta a partire da Quentin Tarantino che, già con "Le iene" (1991), aveva dimostrato come la musica, attraverso una competenza approfondita e un lavoro di ricerca, potesse fungere da vero e proprio personaggio aggiuntivo nella narrazione audiovisiva. Del resto, anche registi come Scorsese, Fassbinder o Wenders, avevano da tempo mostrato una strada che portava ad attingere al patrimonio culturale della musica rock (Wojcik Robertson, 2001, p. 2).

Il ruolo del supervisore musicale

Il successivo panorama dei primi anni Duemila presentava una fase musicale di transizione nella quale l'onda del videoclip si era dissolta (con la conseguente entrata in crisi di MTV), mentre la diffusione di Internet non era ancora esplosa a livello di massa. Per questo la musica faticava in quel periodo a trovare un medium promozionale, e le serie tv acquisirono quindi un ruolo imprevisto, specie a favore di quel repertorio "indipendente" che difficilmente entrava nelle classifiche (Brown & Patsavas, 2012). Nel 2003 su Fox Network debuttò "The O.C." (Josh Schwartz, 2003 – 2007), un *teen drama* di grande successo per il quale lo showrunner decise che la musica non doveva avere una funzione di sottofondo, bensì doveva risultare un elemento essenziale del processo di narrazione. Assunse quindi Alexandra Patsavas come supervisore musicale e costoro decisero di mettere a frutto la loro conoscenza della musica alternativa, selezionando, e in questo modo promuovendo, artisti sconosciuti, a causa del ristretto budget. Guardare O.C.

divenne così un modo per scoprire nuova musica, e molti artisti facevano a gara per poter esservi inseriti. Beck, ad esempio, uno dei nomi più *cool* della scena *indie* del periodo, pubblicò cinque tracce inedite del suo album “Guero” (2005) direttamente nella serie (Carle, 2005). Partecipare ad O.C. consentiva di trasformare un brano sconosciuto in un successo da classifica, come fu per il caso dei Killers (Neumann, 2017).

Alexandra Patsavas divenne per questo una figura di primo piano nel mercato discografico e in quello televisivo. Consapevole del nuovo ruolo che la supervisione musicale aveva assunto nel mondo di Hollywood - quello di conferire un suono specifico ad uno show televisivo - ella fondò nel 1999 Chop Shop Music Supervision, una delle prime società di consulenza musicale che si occupava anche della gestione e risoluzione di questioni legate ai diritti e alle licenze d’uso. Patsavas, che ha poi lavorato tra l’altro su “Grey’s Anatomy” (ABC, 2005-2020), “Gossip Girl” (The CW, 2007 – 2012), “Le regole del delitto perfetto” (ABC, 2014 -2019) e “Riverdale” (The CW, 2017 – 2019) fu definita nel 2011 la quinta donna più influente nel business musicale¹ dalla rivista *Billboard*, la bibbia del mercato discografico. Il crescente peso della supervisione musicale stava conferendo un diverso valore al rapporto tra musica e televisione. I musicisti avevano iniziato a comprendere che l’inserimento in una narrazione audiovisiva sarebbe diventato un meccanismo promozionale primario nella futura era digitale (Anderson 2013, p. 120).

Tra le varie serie, Patsavas ha anche lavorato come supervisore musicale su “Mad Men” (AMC, 2007 - 2015), la cui vicenda è cronologicamente collocata nella cultura americana tra gli anni Cinquanta e gli anni Settanta. In questa serie la presenza musicale era di fatto limitata, ma ne ha spesso contrassegnato i finali degli episodi, in linea con una prassi diffusa anche altrove. Essendo una serie incentrata sul mondo della pubblicità, ha anche affrontato tematicamente il rapporto tra la nascente cultura giovanile e lo sfruttamento commerciale. Nell’episodio S05E03 “Foglie di tè” viene ad esempio descritto il tentativo (fallito) di convincere personalmente i Rolling Stones a concedere i diritti per uno spot. Ma il caso più rilevante è avvenuto nel 2012, nell’episodio S05E08 “Lady Lazarus”, quando il personaggio del pubblicitario Don Draper richiede di essere aggiornato sulla musica in voga e la giovane moglie gli propone allora l’ascolto dell’album dei Beatles “Revolver” (1966), in particolare di “Tomorrow Never Knows” (Cardini e Sibilla, 2016). I diritti di riproduzione di questa canzone sono costati alla produzione di “Mad Men” ben 250.000 dollari (Itzkoff & Sisario, 2012) ed era la prima volta che un brano dei Beatles appariva in una serie tv (se si esclude una oscura apparizione nel 1971 nella serie inglese “UFO”). Lo showrunner Matthew Weiner dichiarò di considerare necessaria questa scelta per “conferire autenticità” alla serie,² il che dimostra quanto l’apertura ai riferimenti culturali extra-testuali fosse divenuto un elemento determinante per attribuire una diversa pregnanza alla narrazione nelle serie tv.

Da questi esempi emerge come il ruolo del supervisore si collochi tra competenze di *gusto* (legate a un prezioso sapere culturale) e competenze *legali* (fondamentali nell’agevolare il lavoro produttivo (Anderson, 2013, p. 120). Una funzione che si colloca in un più generale processo di trasformazione del mercato audiovisivo, nel quale i meccanismi editoriali diventano sempre più rilevanti, assieme a nuovi meccanismi di *branding* e alla ridefinizione di cosa sia un’etichetta discografica. Il compito del supervisore

consiste nel reperire le canzoni adatte a comporre la colonna sonora di un audiovisivo (programma televisivo, film, spot, o videogame che sia) sfruttando la propria competenza musicale. Al contempo, una parte altrettanto rilevante del suo lavoro riguarda gli aspetti legali ed economici relativi ai diritti. Si tratta del cosiddetto processo di *clearing*, che consiste nel “pulire” la canzone da vincoli legali, ottenendo dagli editori e dai vari detentori del copyright il permesso di concederla in licenza. Ogni brano musicale, una volta ottenuto il permesso di essere adoperato, possiede un “prezzo” che può variare in modo significativo. Una delle funzioni più preziose di un supervisore consiste, di conseguenza, nel saper pescare brani sconosciuti ma perfettamente adatti ad una scena, evitando una spesa cospicua come quella già citata nel caso dei Beatles.

Nell’universo sonoro audiovisivo i ruoli produttivi sono rigorosamente separati: i sound designer si occupano degli effetti sonori, mentre i compositori creano le musiche originali (*score music*). Ed è in questo ristretto spazio che, specie ultimamente, si inseriscono i supervisori, i quali hanno dovuto compiere una lunga lotta per vedere riconosciuto il proprio ruolo, invisibile proprio alla categoria dei compositori. Costoro non ne riconoscono la funzione autoriale e creativa, che considerano invece una mera selezione di canzoni altrui. Anche per questo motivo nel 2010 è nata la “Guild of Music Supervisors”, una corporazione che si prefigge di difendere e tutelarne il ruolo, e grazie alla quale nel 2017 è stata coniata una specifica categoria all’interno degli Emmy Awards televisivi, dedicata alla supervisione musicale (Rindner, 2017). La televisione da questo punto di vista ha anticipato il cinema, in quanto nelle categorie dei premi Oscar questa categoria specifica al momento non è stata ancora riconosciuta.

Analisi di caso: “Better Call Saul”

La rilevanza assunta dal ruolo del supervisore non sorprende, visto che le serie televisive più recenti adottano spesso strategie testuali che assegnano uno specifico ruolo narrativo alla musica, al pari (o forse più) delle scenografie o dei costumi. Un ruolo che può variare in modo significativo a seconda delle scelte che la regia decide di operare in collaborazione con il supervisore musicale.

È interessante da questo punto di vista osservare il processo creativo di un pluripremiato supervisore come Thomas Golubić, che ha dapprima lavorato sulla serie di enorme successo “Breaking Bad” (AMC, 2008 – 2013) ideata da Vince Gilligan, e poi sullo spin-off “*Better Call Saul*” (AMC, 2015 -), ideato nuovamente da Vince Gilligan insieme a Peter Gould. Golubić afferma esplicitamente l’importanza del supervisore nello “storytelling narrativo” e la necessità di riconoscerlo al pari di altre funzioni creative e produttive (Phillips, 2019). La funzione di un brano all’interno della narrazione si collega direttamente alla dimensione introspettiva dei personaggi e contribuisce a definire l’ “atmosfera” di una scena. A titolo di esempio Golubić stesso descrive un passaggio chiave nella trasformazione del protagonista della serie, Saul Goodman, ottenuto attraverso la scelta degli abiti, e assieme, attraverso la musica. È come se, egli afferma, il brano “Scorpio” (1971) di Dennis Coffey impiegato in quella specifica scena, avesse definito in modo

irreversibile l'identità del personaggio da quel momento in poi (Phillips, 2019).

La dimensione sonora, del resto, contribuisce a fornire *informazioni* allo spettatore al pari di quella visiva. Qui è opportuna una breve digressione sul concetto di *sapere* all'interno della testualità audiovisiva. Quella che in semiotica si definisce *dimensione cognitiva* (Greimas & Courtès, 1979/2007, p. 34) riguarda il modo in cui il sapere viene "distribuito" nel testo. E per "sapere" si intende semplicemente "cosa so finora" di ciò che è successo, o di cosa pensa o di che cosa prova il personaggio. Vedere ciò che il film o la serie *mostrano* è la via più semplice per lo spettatore per ricevere informazioni, ma non dimentichiamo che l'audiovisivo prevede anche il sonoro. Dunque, informazioni sono anche suoni, rumori, musiche che descrivono eventi o definiscono stati emotivi. Ad esempio, mentre noi spettatori stiamo guardando le azioni di Saul, veniamo esposti all'ascolto di una musica, ma al contempo comprendiamo di essere solo noi in grado di sentirla; non altrettanto lo è Saul. Dunque, sussiste una sorta di patto complice che ci consente da un lato di "assistere" dall'esterno agli eventi, e dall'altro ci consente di ascoltare una musica la cui funzione è quella di restituirci un'*atmosfera*. Si tratta di ricevere un'informazione privilegiata - attraverso il tramite della canzone - su quello che è lo stato d'animo del personaggio. La musica in questo caso possiede uno statuto *extra-diegetico*, ovvero Saul non è in grado di ascoltarla dunque non rientra nel suo mondo narrativo, bensì è collocata all'esterno della *diegesi* in una sorta di meta-contratto con lo spettatore (Malavasi 2019). Comunicando in modo diretto con quest'ultimo, la musica può dunque diventare uno strumento informativo sullo stato emozionale della scena o dei personaggi. Estromettendo il malcapitato personaggio, il testo crea un'alleanza complice con noi spettatori, ma questo stato di semi-onniscienza che ci viene conferito va impiegato in modo ponderato per evitare un effetto di eccessiva prevedibilità. La narrazione non "deve", cioè, trattarci in modo pedagogico ma, appunto, in modo complice, fornendoci la *giusta* dose di informazioni, senza ammiccare troppo.

Scegliere una musica può voler dire anche "Ascolta questo! Te lo ricordi?". Infatti, va tenuto presente che una "compilation score" prevede l'uso di musiche preesistenti. Dunque, anche un eccesso di conoscenza pregressa legata a una canzone può inficiarne l'effetto di senso. Detto in altri termini, le canzoni *troppo* conosciute possono, in uno spettatore, deviare l'attenzione e la comprensione della scena verso emozioni precedenti, collegate ad eventi passati (Kassabian, 2001, p. 2). La bravura del supervisore sta allora nello scovare brani con alcune caratteristiche fondamentali: risultare efficaci al primo ascolto; "sposarsi" in modo adeguato con le immagini - come affermava David Lynch (Spaziante, 2019); essere quasi o del tutto sconosciuti; e costare poco.

L'oculata selezione di un brano musicale può ridefinire in modo sostanziale il tono di una scena, grazie a quella capacità di fornire sfumature di significato che è tipica della musica. Se ad esempio guardiamo alle sottotitolazioni, spesso le definizioni relative alla musica sono molto grossolane e limitate ad aggettivi standard (musica "triste", "allegra", "di tensione"), mentre in realtà il contributo semantico di un brano musicale è molto più ricco.

Prendiamo il caso dell'episodio S01E07 "Bingo" della serie "Better Call Saul": la scena è incentrata sul personaggio di Mike Ehrmantraut (Jonathan Banks) che, di notte, deve spiare una casa dall'esterno, per indagare sul comportamento dei presenti. La scena dura

circa cinque minuti, con uno scorrere del tempo senza tagli, dunque si tratta di una sequenza molto lunga per i tempi televisivi. La forte preponderanza del silenzio conferisce qui particolare efficacia alla musica che va a collocarsi negli spazi vuoti del suono. Si tratta di un brano strumentale poco noto (“Tune Down”, Chris Joss, 2009), basato su una sequenza ripetitiva di accordi di piano elettrico ed assoli di chitarra elettrica, con un accompagnamento di basso e batteria dal sapore funky. In modo impeccabile, la musica *sostiene* e in qualche modo *riproduce* la ripetizione tranquilla di quelle azioni senza picchi e senza scarti che siamo in grado di apprezzare nelle immagini. In assenza di musica la scena avrebbe senz’altro dovuto essere ridotta di molto, mentre in questo modo è evidente come la musica assuma la funzione di una descrizione/creazione del tono passionale.

La consuetudine di assegnare alla musica, se così si può dire, la *conduzione* della scena, ritorna spesso in “Better Call Saul”. Ciò si manifesta in particolare quando vi è assenza di dialoghi, con la sola presenza di effetti sonori: in questo modo la musica “riempie” lo spazio, e in qualche misura fornisce una *spiegazione* all’azione.

Una sequenza simile alla precedente è contenuta nell’episodio S03E01 “Mabel”, e vede di nuovo in azione il personaggio di Mike Ehrmantraut, stavolta intento alla spasmodica ricerca di un segnalatore nascosto in un’automobile. La narrazione prevede una serie di “azioni di ricerca” con tensione crescente. La musica ripetitiva e strumentale (“Can’t Leave the Night”, Badbadnotgood, 2014) “dà voce” ad un personaggio che nella realtà narrativa rimarrebbe silente. Per circa tre lunghi minuti l’azione dilatata e meticolosa di ricerca viene scandita da stacchi musicali, e l’osservazione di anfratti dell’automobile viene alternata a sguardi sempre più frustrati di Mike. In una breve sequenza i movimenti vengono addirittura velocizzati a tempo, innescando un effetto-videoclip in stile *time-lapse*, e l’efficacia della scena si deve in buona parte alla scelta del brano musicale sul quale è stato costruito il montaggio.

Per concludere gli esempi dedicati a “Better Call Saul”, nell’episodio S02E07 “Gonfiabile”, il personaggio di Saul Goodman (Bob Odenkirk) è immerso nei suoi pensieri, mentre tenta di risolvere una situazione apparentemente senza via d’uscita. L’ottima collaborazione tra il compositore Dave Porter e il supervisore Thomas Golubić conduce ad optare in prima battuta per una breve sequenza musicale originale con un andamento lento ma martellante - come un tarlo che rode di continuo la mente. A quel punto Saul ha una sorta di visione improvvisa, ispirata da un pupazzo gonfiabile promozionale, fluttuante nell’aria, e vestito in modo sgargiante con colori accesi, i cui movimenti vengono rallentati per andare a tempo con la musica. Da questa visione Saul trae l’idea di proporsi in modo così appariscente e fuori luogo da rendersi inaccettabile. Termina così la sequenza musicale composta da Porter e prende il via un brano funky di forte impatto ritmico (la già citata “Scorpio”, Dennis Coffey, 1971) selezionato da Golubić, che scandisce il motivo della vestizione, e dunque della trasformazione del look di Saul. I movimenti di Saul vengono rallentati per andare a tempo, mentre ritorna nuovamente la visione del pupazzo, come una sorta di immagine mentale fissa cui il personaggio ha deciso di attenersi. Il quadro visivo a questo punto si frammenta grazie ad uno split screen nel quale scorrono le sempre più improbabili *mise* di Saul. La musica viene mantenuta anche nel sottofondo dei

dialoghi, talvolta abbassata, talvolta alzata di volume, esplicitando quella dinamica di “distribuzione controllata” dell’informazione attraverso la musica, che, come abbiamo visto, il testo si incarica di gestire.

Tendenze: musica diegetica e *compilation score*

Se “Better Call Saul” costituisce un caso rappresentativo dell’uso attuale della musica in una serie tv, tra *compilation score* e musiche originali, ci sono ulteriori casi che indicano altre tendenze emergenti, e che confermano lo scenario molto dinamico che il ruolo della musica possiede attualmente nella narrazione audiovisiva.

Tradizionalmente la musica viene collocata per lo più in una dimensione extra-diegetica, sebbene, come abbiamo visto, con valenze testuali che possono variare in modo significativo. Ma ultimamente si sono ripetuti casi di serie tv che hanno privilegiato una sorta di “ecologia sonora”, ovvero fare in modo che la musica “debba” emergere *direttamente* dall’uso che ne fanno i personaggi, dunque direttamente dalla *diegesi*. Due di questi casi, che tra l’altro hanno ottenuto un ottimo successo e riscontro dalla critica, hanno visto Susan Jacobs nel ruolo di supervisore. Jacobs ha iniziato la sua carriera nel cinema, collaborando con il compianto e geniale produttore Hal Willner (recentemente scomparso per sintomi legati a Covid 19), per poi partecipare ad “America oggi” (Robert Altman, 1993) e poi ad un piccolo capolavoro come “Little Miss Sunshine” (Jonathan Dayton & Valerie Faris, 2006) dove la musica possedeva un ruolo fondamentale, per proseguire con una nomination ai Grammy Awards per “American Hustle” (David O. Russell, 2013) e concludere poi con l’attribuzione di un Emmy Awards per la serie tv “Big Little Lies” (HBO, 2017 - 2019). Proprio per quest’ultima il regista Jean Marc Valleé nella prima stagione ha voluto proiettare la musica non dall’esterno ma dall’interno della storia. L’impiego di *musica diegetica* è stato reso possibile dall’inserimento nella narrazione di smartphone, cuffiette, autoradio e casse portatili bluetooth, dunque grazie a un’immersione frequente nell’ascolto musicale di molti personaggi che cantano, ballano, suonano. La posizione del regista è stata netta anche nella scelta di adoperare solo una *compilation score*, ovvero nessuna colonna sonora se non le *canzoni*. Una soluzione tesa ad ottenere una certa cifra di realismo, eliminando interventi “dall’alto”, e adottata da Valleé anche in una miniserie successiva, “Sharp Objects” (HBO, 2018), nuovamente con Susan Jacobs alla supervisione musicale, con il ruolo di *leitmotiv* della serie affidato ai Led Zeppelin. La musica è molto presente, a partire dalla sigla, nella quale le immagini visualizzano la riproduzione di un vinile, e la canzone è differente in ogni episodio.

L’impiego esclusivo di composizioni non-originali ha raggiunto, infine, una vetta che si può senz’altro definire virtuosistica nella serie “Homecoming” (Amazon Prime, 2018 -). Lo showrunner Sam Esmail ha ideato una serie thriller di ambientazione militare dai tratti sci-fi, richiamandosi esplicitamente alla tradizione cinematografica del genere e specialmente ai film di Alan J. Pakula come “Una squillo per l’ispettore Klute” (1971) e “Tutti gli uomini del Presidente” (1976). La marcata attenzione alla dimensione musicale ha previsto un’intera squadra dedicata alla realizzazione di una colonna sonora molto particolare: Ben

Zales, direttore musicale; Kevin W. Buchholz, supervisore al montaggio sonoro; John W. Cook II, re-recording mixer (Grobar, 2019). Il risultato finale è un ambizioso *assemblaggio* di brani prelevati da una lunga lista di colonne sonore di film classici - oltre ai due già citati - nella quale si trovano nomi di celebri compositori come Vangelis, Lalo Schifrin, Bernard Hermann, James Horner, Ennio Morricone, Jerry Goldsmith, John Barry, Pino Donaggio, Clint Mansell e fino a John Carpenter, qui nelle vesti di musicista (Gartenberg, 2019). Una colonna sonora fatta di precedenti colonne sonore non è in sé una novità, ma qui l'operazione presenta un certo grado di sofisticazione, in quanto si tratta di una sorta di puzzle sonoro semi-nascosto. Se le fonti di partenza sono film molto noti, o addirittura oggetto di culto, le parti musicali non lo sono altrettanto, in quanto le musiche scelte sono difficilmente riconoscibili da un pubblico medio contemporaneo. Dunque non si tratta in questo caso di soluzioni "ad alta riconoscibilità" come quella di inserire un celebre brano di The Clash in "Stranger Things" (Netflix, 2016 -), per mettere a segno una facile strizzatina d'occhio al pubblico adulto. L'intera operazione nasce da una selezione musicale suggerita dallo stesso Esmail (Zoller Seitz, 2018), a cui si è poi aggiunto un enorme lavoro di ricerca per individuare concretamente i detentori dei vari diritti (produttori, compositori, nonché i singoli musicisti che avevano effettivamente realizzato le parti). Dato che molte di queste informazioni non erano più reperibili, si è trattato di un vero e proprio compito archeologico di *intelligence*; spesso gli stessi autori non possedevano più informazioni sulle loro musiche, tanto che alcuni brani inizialmente ipotizzati sono stati accantonati. L'arduo compito di *licensing* e di approvazione finale è stato assegnato a Maggie Phillips (Griffiths 2018), altro celebre esempio di supervisore musicale (femminile, come spesso è capitato di vedere) di vasta esperienza, ad esempio nella serie " Fargo " (FX, 2014 -) e in "The Handmaid's Tale" (Hulu, 2017 -). L'idea di Esmail era quella di costruire un riferimento diretto ma "cifrato" ad alcuni classici cinematografici, attraverso soluzioni visive, costumi, scenografie e musica. La colonna sonora composta da un collage intertestuale ha, dunque, contribuito in modo significativo a produrre un efficace effetto di senso sulla serie.³ Va sottolineato, in aggiunta, che trattandosi di musiche da film adattate a una serie tv, si è realizzato anche un innesto inedito che fornisce elementi di riflessione anche sulla relazione tra differenti tipologie di linguaggio audiovisivo.

Conclusioni

Nello scenario attuale dei media che vede le serie tv occupare il centro della scena, la musica svolge un ruolo chiave rispetto al recente passato nel quale risultava del tutto marginale. L'abbattimento del confine tra cinema e televisione che sta avvenendo in questi anni, seguendo la trasversalità totale delle *screen cultures*, emerge anche dalla logica condivisa con cui vengono impiegate le canzoni. La competenza sulla storia recente della musica pop, in tutte le sue varie sfumature di genere, sta diventando un patrimonio prezioso per l'ambito produttivo, nonché una professione il cui riconoscimento abbiamo descritto come oramai attestato. Ma il processo di selezione musicale sta conducendo a inediti risultati anche sul piano del linguaggio audiovisivo. Sulla scorta delle innovazioni

lanciate alcuni decenni orsono dal videoclip, la relazione tra musica e immagine acquista nuove prospettive diffondendosi in differenti forme audiovisive più recenti. La sempre maggiore raffinatezza con cui viene impiegata la musica nelle serie, promette quindi novità interessanti.

Nota biografica

Lucio Spaziante insegna Teorie e modelli della semiotica presso l'Università di Bologna. I suoi interessi di ricerca sono incentrati sulla musica, le culture giovanili, i media e il rapporto tra suono e immagine nel linguaggio audiovisivo. Ha insegnato presso varie università italiane (Ferrara, Modena e Reggio Emilia, IULM, Rimini) ed ha svolto attività di ricerca in Belgio, Francia, in Gran Bretagna e negli Stati Uniti. È autore di *Sociosemiotica del pop* (2007), *Dai beat alla generazione dell'ipod: le culture musicali giovanili* (2010) e di *Icone pop. Identità e apparenze tra semiotica e musica* (2016). Ha inoltre curato *Remix-remake: pratiche di replicabilità* (con Nicola Dusi, 2006), *Parole nell'aria: sincretismi fra musica e altri linguaggi* (con Maria Pia Pozzato, 2009). Dal 2009 al 2013 è stato vicepresidente dell'AISS (Ass. Italiana Studi Semiotici).

Bibliografia

- Brown, E. & Patsavas, A. (2012). Off To The Movies With Josh Schwartz, *Interview*, 24 ottobre. Preso da <https://www.interviewmagazine.com/film/josh-schwartz-fun-size>
- Cardini, D. e Sibilla, G. (2016). Soglie sonore: la canzone nelle scene e nelle sigle delle serie tv. *Imago*, 14, 2, 59 - 70. doi: 10.1400/255019
- Carle, C. (2005). Music of The O.C.: Interview with Music Supervisor Alexandra Patsavas. *IGN*, 23 marzo, aggiornato 17 giugno 2012. Preso da <https://www.ign.com/articles/2005/03/23/music-of-the-oc-interview-with-music-supervisor-alexandra-patsavas?page=2>
- Corbella, M. (a cura di) (2019). La compilation soundtrack nel cinema sonoro italiano. *Schermi*, (Call for Papers, Anno IV, N. 7, 2020). Preso da <https://riviste.unimi.it/public/journals/69/SchermiCFPIV7.pdf>
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston, MA: Berklee Press.
- Donnelly, K. J. (2013). Television's Musical Imagination: Space: 1999. In K. J. Donnelly & P. Hayward (eds.), *Music in Science Fiction Television: Tuned to the Future* (pp. 111-12). New York; Abingdon, Oxon: Routledge.
- Frith, S. (2002). Look! Hear! The uneasy relationship of music and television. *Popular Music*, 21(3), 277-290. doi: 10.1017/S0261143002002180
- Gartenberg, R. (2019). Maggie Phillips, *Popdisciple*, 21 giugno. Preso da <https://www.popdisciple.com/interviews/maggiephillips>
- Godsall, J. (2018). *Reeled In: Pre-Existing Music in Narrative Film*. New York: Routledge.
- Greimas, A.J. & Courtés, J. (1979/2007). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris : Hachette ; trad. it. (2007) *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Milano: Bruno Mondadori.

- Griffiths, E. (2018). Uncharted Music Supervision Territory: Maggie Phillips On Clearing Homecoming's Score of Scores. *Synchtank*, 11 dicembre. Preso da <https://www.synchtank.com/blog/uncharted-music-supervision-territory-maggie-phillips-on-clearing-homecomings-score-of-scores/>
- Grobar, M. (2019). 'Homecoming' Sound Designers Redefine The Term "Original Score" With Sam Esmail's Retro Paranoid Thriller. *Deadline*, 12 giugno. Preso da <https://deadline.com/2019/06/homecoming-sound-designers-sam-esmail-amazon-emmys-1202628613/>
- Hall, E. (2002). Campaign Screen: Music and Sound Design - Production. Top of the pops. *Campaign*, 22 novembre. Preso da <https://www.campaignlive.co.uk/article/campaign-screen-music-sound-design-production-top-pops/164902>
- Hubbert, J. (2013). The Compilation Soundtrack from the 1960s to the Present. In D. Neumeyer (ed.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies* (pp. 291–318). New York: Oxford University Press.
- Izkoff, D. & Sisario, B. (2012). How 'Mad Men' Landed the Beatles: All You Need Is Love (and \$250,000). *The New York Times*, 7 Maggio. Preso da <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/05/07/how-mad-men-landed-the-beatles-all-you-need-is-love-and-250000>
- Kassabian, A. (2001). *Hearing film: tracking identifications in contemporary Hollywood film music*. New York: Routledge.
- Malavasi, L. (2019). *Il linguaggio del cinema*. Milano: Pearson.
- Neumann, S. (2017). How the Music Supervisor for 'The O.C.' and 'Gossip Girl' Changed the Game for Indie Rock. *Vice*, 20 ottobre. Preso da https://www.vice.com/en_us/article/ne3w38/music-supervisor-alexandra-patsavas-interview-2017-the-oc-gossip-girl-tvweek
- Phillips, D. (2019). Better Call Saul Music Supervisor Thomas Golubic On Storytelling With Songs. *Awardsdaily*, 28 agosto. Preso da <https://www.awardsdaily.com/2019/08/28/better-call-saul-music-supervisor-thomas-golubic-on-storytelling-with-songs/>
- Powrie, P. & Stillwell, R. (eds.). (2006). *Changing Tunes: The Use of Pre-existing Music in Film*. Aldershot, Burlington, ON (Canada): Ashgate.
- Rindner, G. (2017). How music supervisors create iconic TV moments. *Vox*, 15 settembre. Preso da <https://www.vox.com/culture/2017/9/15/16228376/music-supervision-tv-explained-who-picks-songs-for-shows>
- Smith, J. (2001). Popular songs and comic allusion in contemporary cinema. In P. Robertson Wojcik & A. Knight (eds.), *Soundtrack available: essays on film and popular music* (pp. 407-430). Durham and London: Duke University Press.
- Spaziante L. (2013). Immagini sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà. *Studi Culturali*, 1, 37 – 52. doi: 10.1405/73204
- Spaziante, L. (2019). Immaginare attraverso il suono: il linguaggio sonoro di David Lynch. In N. Dusi e C. Bianchi (a cura di), *David Lynch: mondi intermediali* (pp. 67 – 78). Milano: Franco Angeli.
- Spencer, K. (2008). *Film and television scores, 1950-1979: a critical survey by genre*.

Jefferson: McFarland.

Robertson Wojcik, P. & Knight, A. (eds.). (2001). *Soundtrack available: essays on film and popular music*. Durham and London: Duke University Press.

Théberge, P. & Kyle, D. & Everett, T. (eds.). (2015). *Living Stereo: Histories and Cultures of Multichannel Sound*. New York, NY: Bloomsbury.

Zoglin, R. (1985). Video: Cool Cops, Hot Show. *Time*, 16 settembre. Preso da <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,959822-2,00.html>

Zoller Seitz, M. (2018). How Sam Esmail Directed the Hell Out of Homecoming. *Vulture*, 14 novembre. Preso da <https://www.vulture.com/2018/11/homecoming-amazon-sam-esmail-filmmaking.html>

Note

¹ <https://www.billboard.com/articles//1158865/billboards-women-in-music-2011-alexandra-patsavas>

² <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/mad-men-paid-250k-for-beatles-song-179470/>

³ <https://www.indiewire.com/2018/11/homecoming-score-classic-thriller-movie-soundtracks-sam-esmail-complete-list-1202018145/>

Figure eretiche e conflitti socioculturali ne "Il nome della rosa", fra serie tv e romanzo*

Federico Montanari**

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

The intention of this article is to analyze and discuss, from a socio-semiotic and media theory point of view, some emerging narratives and discursive figures, starting from the novel by Eco (1980), from its film adaptation (1986), but above all to get to the new Tv series (2019). We will discuss the "figure of the heretic", also considering the scientific and general interest that this multiple image has always aroused, of course, also starting from the studies on the Middle Ages. We will consider some characters, as they are built within the novel of Eco, trying to see how they reticulate above all in the adaptation to a television series, with the aim of understanding their genesis and the transformation of those figures and their discursive devices (as well as ideological and axiological one). And also providing a broader reference to the recent panorama of media and Tv studies, applied to digital media and social media; but also trying to evaluate the "subtextual" network and the textual archipelago (like historical references, both medieval and contemporary) created by Eco. Finally considering it as a starting point for a possible reasoning on the "palimpsestual" forms of current media phenomena, including social media and cross- and trans-media narrative practices.

Keywords: Socio-semiotics; Tv Series; Transmedia storytelling; Heresies; Middle Ages

Eresie sotto traccia

Questo intervento parte da un'idea ed una ipotesi generale: che il tema delle eresie e dei movimenti ereticali, raccontati dalla serie Tv *Il nome della rosa*, prima ancora che dal romanzo di Eco, assuma un ruolo particolare non solo per la sua intrinseca rilevanza, ma per la sua capacità di costruire una vera e propria rete pervasiva ed una trama tematico-testuale e socio-culturale, che si sviluppa sia sul piano espressivo che del contenuto. E questo fino alla costruzione di una figura non soltanto strettamente letteraria e poi filmica e seriale, ma, appunto, propriamente socio-semiotica, quella dell'"eroe/eroina, eretica". Tuttavia, una premessa è qui necessaria. Cosa vuol dire parlare di socio-semiotica per quanto concerne le forme della fiction, dei media e serialità televisiva? Non vogliamo certo riproporre concezioni desuete di "contesto" d'uso di un dato prodotto mediale, ma, riprendendo diverse discussioni che nel corso dei decenni si sono susseguite all'interno sia degli studi sulla comunicazione e della semiotica e poi nell'ambito dei media studies e degli audience studies¹, si tratta di pensare piuttosto ad un'idea di "situazione" e di scenario in cui quel dato testo o prodotto mediale agisce e con cui interagisce come oggetto socio-culturale² oltre che mediale. Si tratterebbe quindi di pensare di più ad una

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** federico.montanari@unimore.it

sorta di “scenario” o, meglio, di “sfondo” attivo che interagisce con - e si va a co-costituire assieme a - un dato oggetto testuale e mediale. Pensiamo agli innumerevoli esempi di serie – su cui non è il caso di ritornare qui, viste anche le tante ricerche che hanno approfondito questo tema³ – che negli ultimi anni hanno prodotto non solo forme di partecipazione attiva e pro-attiva dei pubblici e delle comunità di appassionati, ma anche a vere e proprie invenzioni e trasformazioni di tendenze socio-culturali. Una studiosa come Sandra Laugier (2019) insiste molto, riprendendo Dewey e altri filosofi e studiosi, su questo punto: le serie televisive, nelle loro recenti evoluzioni, hanno non solo provocato una trasformazione e “democratizzazione” estetica e soprattutto sociale della partecipazione dei pubblici, ma hanno consentito la costruzione di forme di esperienza condivisa, immediata, di cui si discute e a cui si partecipa; ciò avviene anche in una sorta di “auto-formazione”, e di una “pedagogia” delle passioni, delle azioni, così come delle forme di conversazione e di una sorta di attesa che è al contempo soggettiva e intersoggettiva. Sempre comunque “partagée” e in comune nell’apprendere “à faire confiance à son expérience et à autonomiser son jugement”, che si tratti di diventare esperti di un genere filmico o di una serie tv, o di appassionarsi alle trasformazioni valoriali di un personaggio o di un eroe (Laugier, ib., pp. 55, 83, 105).

Tornando al nostro caso, apparentemente, per tutti quelli che hanno letto il libro e poi visto il film e ora la serie tv *Il nome della rosa*, la forte presenza della figura degli eretici, sembrerebbe quasi ovvia e scontata. Ricordiamo alcuni temi che attraversavano sia il libro di Eco sia, anche se solo in parte, il film, per arrivare alla serie: la lotta per la libertà delle idee contro il dogma; il periodo storico in cui è collocata l’azione (siamo, lo ricordiamo, all’inizio del XIV secolo, in un periodo di drammatiche lotte fra il potere del Papa e il potere politico espresso dall’imperatore, con il Papato spostato ad Avignone), e in cui viene condotta una strenua battaglia, da parte della Chiesa, attraverso l’istituzione dell’Inquisizione, per reprimere i movimenti ereticali, che da oramai due secoli si diffondono in Europa, dal Sud della Francia alla zona in cui viene collocata la storia (il nord ovest d’Italia).

Si tratta di movimenti che spesso assumono anche i tratti di una ribellione politico-economica, movimenti pauperistici e di contadini ridotti in miseria, che predicano la rinuncia da parte della Chiesa ai beni materiali. O la ripresa della ricerca di ideali di purezza e di povertà: pensiamo, nell’epoca della vicenda raccontata da *Il nome della rosa*, a movimenti anche ai margini della Chiesa e degli ordini ufficiali, degli stessi francescani, come gli “spirituali”, o di poco precedenti, come il movimento pauperistico di Fra’ Dolcino. O, ancora, circa un secolo prima, gli importanti movimenti dei Catari, o Albigesi - annientati nel sangue nel sud della Francia non molto tempo prima, nel XIII secolo - che predicavano la rinuncia a questo mondo, che per essi rappresentava il vero inferno. Certo, per chi ricorda il libro, o il film di Annaud o, più di recente, ha visto la serie tv, dirà che tuttavia sono presenti tanti altri livelli, altrettanto importanti (il carattere di genere poliziesco, la storia d’amore, gli intrighi, gli omicidi, la rappresentazione del potere, appunto). Ma la nostra idea e ipotesi è che, lo ripetiamo, la vera trama sia più profonda, sul piano simbolico e narrativo: quella relativa alle eresie; e che essa si sviluppi non solo su un piano tematico e narrativo, ma anche su quello espressivo e figurale. E che questa vera

trama venga fatta emergere e articolata soprattutto dalla serie tv (meno dal film); pur essendo quest'ultima, certo, un prodotto "mainstream", perlomeno per quanto riguarda, se non i temi e la storia, il mercato di destinazione, pensato per un'ampia distribuzione a livello mondiale.

Aperture e chiusure nei sistemi testuali: fra semiotica e sociologia.

Prima di entrare nel vivo dell'analisi è necessario un ulteriore inciso, di tipo più teorico e generale, e solo in apparenza lontano dalla questione di una lettura socio-semiotica e di media studies. È possibile riprendere, per quanto riguarda il lavoro letterario di Eco – che, come sappiamo, si è sempre sviluppato in stretta connessione con il suo lavoro teorico – alcune idee utilizzate da lui stesso, che in qualche modo hanno anticipato concetti recenti, come ad esempio quello di "ecosistema narrativo"⁴. Pensiamo, ad esempio, all'uso da parte di Eco del celebre concetto deleuziano-guattariano di rizoma. Sappiamo bene che Eco riprese il concetto di rizoma fin dai primi anni '80⁵ per trovare un "metamodello" per la sua idea di "enciclopedia", intesa come sistema di organizzazione delle forme della semiosi e di deposito di contenuti di senso all'interno di un dato sistema culturale (Eco, 1984). E ricordiamo, all'avvento del web, il suo grande interesse, anche di tipo applicativo, grazie anche al lavoro di alcuni suoi allievi, per le tecnologie della rete: è dunque il concetto di "rete delle reti", di sistema (testuale o culturale a seconda delle estensioni) che crea continue interconnessioni e ulteriori possibilità di produzione semiotica; e che poi un "abito", un dato tipo di interpretazione, può fermare o chiudere o, al contrario, rilanciare.

Inoltre, proprio solo un anno prima del romanzo, Eco pubblica *Lector in fabula*, in cui sviluppa il concetto di principio di cooperazione del lettore e le idee di *intentio auctoris* e *lectoris*; articola poi le idee di autore e lettore-modello, introducendo la questione dei Mondi Possibili, riprendendo tale concezione dalle logiche modali, per poi porla sul piano delle costruzioni di mondi narrativo-testuali che devono essere "arredati" dalla produzione narrativa dell'autore, e ricostruiti e immaginati dai lettori. In effetti, ne le *Postille a Il Nome della Rosa* e in successivi interventi anche in forma di interviste all'interno di video e documentari, Eco insiste molto su questo punto: il lavoro preliminare ad un romanzo è un lungo lavoro di liste, di costruzione di ambienti, e di spazi, di allestimento di mondi e di ambienti. *Il nome della rosa*, romanzo, sembra dunque quasi il laboratorio, come è stato varie volte detto, di quelle categorie e concetti⁶.

Tuttavia, il libro è precedente di pochi anni, alla diffusione dei computer e di Internet e poi, a seguire, l'avvento del Web. Attraverso il concetto di opera aperta, Eco aveva teorizzato, come noto, sin dagli anni '60, un concetto di testualità aperta, in cui i confini delle opere sono sempre in fase di potenziale negoziazione. Successivamente il suo lavoro di studioso l'aveva portato ad elaborare il complesso della triangolazione fra lettore, interprete/autore, *intentio lectoris/testualità*. Tuttavia, anche se queste nozioni sono assai note, oggi, in epoca di reti e di interconnessioni, come abbiamo visto prima, sono emersi da tempo nuovi concetti e fenomeni: transmedialità, transmedia storytelling, intertestualità.

Concetti che, in qualche modo, sembrano essere già prefigurati, in nuce, nel lavoro anche letterario di Eco⁷.

La nostra questione riguarda un punto più specifico: come noto è stato molte volte sostenuto – e lo stesso Eco ne *Le postille* e in diverse considerazioni e interviste, autorizza in modo esplicito a pensarlo – che, riguardo al suo primo lavoro letterario, egli avesse concepito l'opera, se non in una forma sperimentale, come una struttura, che, diceva Eco, prestandosi a numerose letture per diverse tipologie di pubblici, si articolava anche nella forma di una architettura multilivello.

Oggi, con l'idea di pluritestualità, di letture molteplici, fino alle forme attuali di intertestualità, di ibridazione fra generi, così come all'idea di crossmedialità, ci troviamo di fronte a concetti forse sin troppo acquisiti, diventati quasi dei luoghi comuni. Tuttavia, oltre al fatto che a quel tempo, tale forma, anche di gioco fra letteratura alta e bassa, fra generi diversi (l'idea di "pastiche postmoderno" evocata dallo stesso Eco all'interno de *Le Postille*) fosse certo innovativa, quello che ci interessa qui è valutare se questo tipo di concezione testuale possa essere considerato come la base, l'anticipazione di una forma di proliferazione che oggi definiremmo appunto cross- e transmedia-storytelling; e quindi arrivare sino a generare, dal proprio interno, prodotti come la attuale serie tv, oltre e al di là del film di Annaud. E dobbiamo chiederci se non si possa parlare di una nuova fenomenologia pluritestuale che sia studiabile sotto lo sguardo di ulteriori categorie come quelle di ecosistemi narrativi, o di storyworld (cfr., Dusi, 2015; Innocenti, Pescatore, 2011). Infine, dobbiamo tenere conto anche di una suggestione che ci viene da una studiosa come Elena Esposito (cfr., Esposito, 2013), che ha lavorato sia sulla semiotica e Eco, ma in un confronto con la teoria dei sistemi sociali di Luhmann.

Esposito, nel chiedersi quali siano i possibili punti di contatto (con, aggiungiamo qui, auspicabili ulteriori sviluppi) fra teoria e analisi semiotica e teoria dei sistemi sociali complessi, sottolinea che, da un lato, la concezione di Eco pare lasciare irrisolto il problema della dinamicità della produzione di senso. Vale a dire che, se fin dai prime ricerche, Eco si era occupato del problema dell'"apertura" nelle diverse forme di testualità (attraverso il rapporto fra uso e interpretazione, e poi successivamente, come si diceva, attraverso il concetto di lettore modello e il principio di cooperazione testuale), secondo Esposito questa concezione sembra forse non del tutto adeguata a definire la questione della definizione dei confini di sistemi di senso complessi, forse anche di quelli testuali. D'altro canto, se è vero che la differenza fra la concezione semiotica, in particolare quella di Eco, e la concezione sistemica risiederebbe in una diversa visione epistemologica – realismo, "negativo", nel caso di Eco, costruttivismo radicale nel caso della teoria luhmanniana dei sistemi sociali – è anche vero che è possibile trovare alcuni punti di convergenza. I quali, crediamo, potrebbero tornare utili proprio per cercare di analizzare le attuali forme di complessità narrativa e socio-culturale.

In particolare, è con l'idea di "contingenza" che sembra si possa trovare un punto di interesse condiviso fra Eco e la teoria luhmanniana: "The affinity between the two approaches, one might say, lies primarily in their recognition of contingency (...) they study something whose identity is generated during the operations, could be different and keeps this basic indeterminacy." (Esposito, ib., p. 12). In effetti, la teoria dei sistemi, ma anche

Eco stesso, si domandano in cosa consista la *chiusura* sistemica, vale a dire, appunto, la natura delle “operazioni” interne ai sistemi (o, per la semiotica, i testi).

Sono i vincoli e la dimensione autopoietica, per dirla con il gergo della teoria dei sistemi complessi, e le forme di questi stessi confini che renderebbero possibile, in modo apparentemente paradossale, la stessa produttività e proliferazione testuale. Ritroviamo una riflessione simile anche in un campo forse non vicino alla teoria dei sistemi, nel solco della tradizione post-nietzscheiana, con Deleuze e Guattari (Deleuze, 1993; Deleuze e Guattari, 1991); ma che tuttavia oggi, con autori come Grusin, vengono ripresi in modo notevole, proprio nell’ambito dello studio dei media e di quello che Grusin chiama ambito dei fenomeni di “radical mediation” (Grusin, 2015). E questo avviene non tanto in rapporto alla già citata e famosa idea di rizoma, ma con la proposta di un’altra concezione: l’idea di pensare un “Esterno”, un “Aperto”, di un testo o di un universo di senso come intrinsecamente legato alla dimensione interna. Proviamo a chiarire questo punto, in apparenza contraddittorio. Se l’esterno è l’ambito della possibilità di cui si nutre l’universo intertestuale, vi è proliferazione esterna solo se c’è un “interno” che opera: un punto di osservazione, direbbe Luhmann, che però è anche di produzione di senso. A partire da Esposito (cit.) e da Luhmann, possiamo affermare un concetto apparentemente scontato per chi indaga sui fenomeni testuali (anche mediali, dei social media o della serialità contemporanea): vale a dire che il nodo centrale è “To study something whose identity is generated during the operation, could be different and keeps this basic indeterminacy”. (Esposito, *ibid.*, p. 12).

Tuttavia, proprio con Deleuze, e con Deleuze e Guattari è importante sottolineare l’importanza, “la puissance du milieu”, la forza di un ambiente (si tratti, affermano Deleuze e Guattari, di una geografia, non necessariamente fisica, ma anche sociale o mentale, di un ambiente storico-culturale, o relativo ad un testo, ad una pratica urbana, ad un paesaggio, ad uno scenario) che strappa la storia al “culto della necessità”, proprio per far valere “l’irréductibilité de la contingence” (Deleuze, Guattari, 1991, p. 92).

Cosa intendono qui Deleuze e Guattari, in una curiosa vicinanza con la concezione di una teoria dei sistemi? Senza poter qui approfondirne il senso filosofico ed epistemologico, questa contingenza è data proprio dal rapporto fra un “Esterno” che non è altro che l’insieme dei campi, “dei foyer”, dicono Deleuze e Guattari, d’immanenza che fanno irruzione nei meccanismi interni dei testi e nei sistemi socio-testuali, rimescolandone piani e livelli; e un “interno” in cui si rielaborano, e riproducono questi elementi esterni, dando continuamente luogo ad ulteriori “ambienti” interni al dato sistema/testo. In questo senso, per Deleuze, non vi può essere però un vero “esterno” o “apertura” indipendente: qualunque sensazione, dunque, qualunque costruzione di senso, anche in un testo o in un’opera è sempre un prodotto “realizzato nei materiali che non possono esistere fuori da questa stessa realizzazione”. Anche nei casi “estremi” o più radicali, nell’ambito dell’arte e della sperimentazione estetica contemporanea, il passaggio avviene comunque attraverso i meccanismi interni di produzione. Se questo punto può apparire forse scontato, ci pare invece che esso rappresenti la più vera e genuina definizione dei concetti di immanenza e, al contempo, di contingenza, e della loro concretizzazione nell’ambito degli studi dei testi, e in particolare dei fenomeni mediali. Vale a dire della capacità auto-produttiva e creativa

di qualunque testo e prodotto socio-culturale; della sua capacità di autoprodursi e di proliferare: facendo saltare l'opposizione, un po' stantia, e che tende oggi a tornare di moda, fra testi narrativamente "chiusi" e "aperti". In altri termini, quello che sembra qui emergere è una idea di sistemi complessi testuali e mediali che non oppone in modo tradizionale l'apertura alla chiusura, ma che concepisce la produzione testuale non solo in termini di proliferazione narrativa, ma composta di diversi strati di organizzazioni e di punti di vista. L'"esterno" non è il semplice "contesto", né un banale "deposito" dei materiali culturali e sociali da cui attinge un testo. Si tratta, invece di "ambienti", "sacche", o "luoghi" o spazi (foyers) che accompagnano e al contempo vengono prodotti dai testi stessi. Proviamo a portare qualche esempio: all'interno possiamo pensare si creino reti di osservatori, interni a dati testi, più o meno "complessi" – per come vengono intese, ad esempio, le serie televisive oggi (Mittell, 2015) –, una proposta che richiama un'idea di tipo "palinsestuale". Ad esempio, un testo complesso può, sulla base dei diversi livelli osservativi, dare vita a proliferazioni di tipo "metatestuale", o "parodico", per dirla con la proposta di Paolo Fabbri⁸; o, ancora, intertestuale, o dotato di capacità crossmediali; o infine, in grado di produrre attorno a sé diversi mondi sociali e trans-testuali, e, certo anche, di proliferazioni narrative "aperte" (pensiamo sempre all'oramai classico caso di *Lost* citato da Mittell e da altri autori). In questo senso Nicola Dusi, in un suo intervento (cfr., Dusi, 2020; 2019), insiste, proprio parlando anche del caso de *Il nome della rosa*, e riprendendo Mittell, su come le serie tv possono prendere una forma centripeta o, al contrario, centrifuga: da intendersi, nel primo caso, per la loro capacità di "approfondimento" (tematico, o di certe caratteristiche dei personaggi), e nel secondo di apertura verso narrazioni parallele, ad esempio inserendo componenti come i "paraquel" o forme di "prequel" o di veri e propri capitoli nuovi rispetto al testo-fonte, o, ancora, "trasgressioni" o invenzioni.

Dal libro alla serie e ritorno

Se ritorniamo al caso specifico, della nostra serie, certamente, è vero che, per quanto riguarda *Il nome della rosa*, non siamo di fronte ad un caso di sperimentazione linguistica; o, di sicuro, nemmeno ad esempi simili al già citato *Lost*, in cui la costruzione "ecosistemico-narrativa", come direbbero Pescatore ed altri (ib.; ma pensiamo, appunto, anche a *Complex Tv* di Mittell, ib.) è "centrifuga"; e in questo senso fornisce una struttura di base dello stesso prodotto: pensato in questi termini proprio per consentirne la proliferazione in modo aperto sul piano degli episodi e delle vicende. Mittell, a tale proposito, sottolinea che le attuali serie televisive è come se producessero una tipo di "complessità narrativa" ridefinendo "le forme a episodi in accordo a una narrazione seriale" (p. 47, tr. it.); tuttavia il carattere della nuova serialità consisterebbe soprattutto nel fatto che "non sono gli spettatori ad essere attivi, ma è l'oggetto culturale a imporlo: le serie sono fatte per stimolare gli spettatori, per confonderli in modo strategico e obbligarli a orientarsi nei vari mondi narrativi" (ib., p. 7). Questa affermazione potrebbe forse apparire contraddittoria rispetto a tutti i ragionamenti all'interno degli audience studies, sul fatto che

i pubblici negli ultimi anni sono “attivi”, fino ai casi più notevoli, in cui non solo essi commentano (sui social, ad esempio, creando delle communities) quel dato prodotto seriale, ma in certi casi partecipano e contribuiscono alle sceneggiature e alle narrazioni. Invece, ci pare che questa affermazione di Mittell colga nel segno: ancora una volta, è proprio la complessità di questi oggetti culturali ad attivare, ad “aizzare” e mobilitare i pubblici. Non perché essi siano, in principio, passivi, ma proprio per la potenza interna delle formazioni testuali. Si tratta di una nuova “centralità” dei testi: sì, ma a patto di considerarli come macchine di produzione culturale; e anche, lo ribadiamo, di non ricadere nell’ingenuità di una concezione di “mondo esterno” che viene inserito o “citato”, o ancora “catturato dai testi”. Spesso anche nelle serie più, per così dire “realistiche” o “politiche”, avviene il contrario: il mondo esterno, ovviamente già composto di testi e formazioni discorsive (visive, materiali, geografiche, politiche) vengono ritradotte e ri-filtrate; per poi spesso essere restituite ad un esterno in forme di narrative sul presente o sul recente passato (pensiamo ai casi di *Gomorra*, studiato sempre da Dusi, cit.; o, chiaramente, con forme diverse, ad esempi come *Homeland* o *The Americans*: si tratta precisamente di casi in cui non “si parla” di “terrorismo” o “di guerra fredda”, ma queste narrazioni vengono riscritte e, per così dire re-incise nelle reti socio-culturali).

E questo avviene anche nei casi ancora apparentemente più realistici come la serie *Chernobyl*. Anche se vi è fedeltà alla cronaca o ad un racconto-fonte di tipo giornalistico anche in questo caso la forma espressiva e prima discorsiva, fatta di diagrammi tonali, come direbbe Eugeni (2010), di organizzazioni che lavorano sul livello del sensibile e del percettivo: producono effetti, ovviamente di tipo drammaturgico, ma anche rielaborano le organizzazioni narrative, e alla fine valoriali, dei testi di partenza. (Qualche tempo fa si era provato a pensare che, certo, esistono testi-fonte e testi-foce, ma che questi ultimi possono poi assumere forme differenti e talvolta imprevedibili: dare vita a degli estuari, o a dei delta, fino agli infiniti rivoli che vanno a comporre laghi o stagni, fino a rimodellare il territorio circostante).

Le nuove forme di serialità sviluppatasi fra la fine degli anni '90 e il primo ventennio degli anni 2000 hanno, secondo diversi studiosi, operato una sorta di “nuove sintesi” fra la serie ad episodi, il serial, e la serie serializzata; che ha dato vita a organizzazioni testuali complesse e in forma di rete. Queste strutture testuali reticolari e complesse sono composte da un sovrapporsi di strutture a episodi; spesso antologizzate e interconnesse fra loro, attraverso strati diversi di organizzazioni sia narrativo-discorsive, che basate su “ordinamenti percettivi e sensibili”. Questi diversi strati fanno sia da cornice che da tenuta, e al contempo da mappe, in grado di indirizzare lo spettatore nella fruizione di questi prodotti (cfr., ad es., Eugeni, 2010; Mittell, cit.; Dusi 2019; Bernardelli, Grignaffini 2017; Innocenzi, Pescatore, cit.).

Nel caso de *Il nome della rosa*, al di là dei livelli più “esterni”, “connotativi”, di comunicazione, di promozione, di franchising e di marketing, delle forme di promozione televisiva (ad esempio di “piattaforma” sul portale RaiPlay, e poi su Netflix), da un lato; o della struttura narrativa apparentemente “standard”, dall’altro, il meccanismo di sviluppo, la dinamica e la forma della sua proliferazione, ci pare, per così dire, costituita su un piano

apparentemente più “interno”. Composta cioè di meccanismi isotopici, che operano sia a livello tematico e figurativo, che su un piano cosiddetto figurale e plastico (per dirla con gli strumenti della semiotica testuale visiva) ed essi vanno a costituire e a riarticolare, appunto, diversi temi e figure, anche incarnate in eroi e personaggi. Si tratta di un caso, dicevamo, apparentemente più “classico”, che riprende e cita gli stilemi narrativi sia del racconto storico per eroi (pensiamo a serie televisive nella forma degli *historical dramas*, come *I Medici*, o fatte le debite proporzioni, a *Vikings*, con i classici meccanismi relativi al racconto di “una lotta per il potere”); così come di ripresa dell’universo delle detective stories, come era del resto tipico anche, all’origine, del romanzo (Eco, ne le *Postille*, parlava appunto di “metafisica poliziesca”). Tuttavia, ci pare vi sia qualcosa di più sia nel plot narrativo che nelle organizzazioni testuali complessive: è abbastanza evidente come i produttori, gli sceneggiatori, compreso Turturro, e soprattutto il regista Giacomo Battiato, abbiano operato in modo da cogliere, o meglio riarticolare questo “qualcosa” (per citare sia Eco che Peirce: vi è come un “something” che innescherebbe un nuovo piano di senso). E questo “qualcosa” consiste proprio nell’espansione, sia orizzontale che verticale, di questo strato della “narrazione” e del “discorso delle eresie e delle figure degli eretici”.

Il racconto eretico

Venendo dunque al caso specifico, è necessario qui fare un salto indietro, anche se giocoforza piuttosto rapido, per riprendere alcuni spunti a partire dal romanzo di Eco.

Come si anticipava, fin dalla prima parte e dal primo capitolo del libro, troviamo continui e diffusi riferimenti alla questione delle eresie. Come dicevamo, la nostra ipotesi è che il “network tematico” delle isotopie e le loro connessioni tematiche concernenti le eresie sia molto più rilevante nel libro di Eco, in forma anche di organizzazioni narrative, valori e universo generale, culturale, di riferimento. E che la serie abbia lavorato amplificando e al contempo “spremendo” ed esplicitando questo livello.

Quasi ogni capitolo del romanzo di Eco è pieno di riferimenti, spiegazioni, approfondimenti riguardanti le eresie e i movimenti ereticali (in alcuni casi con uno stile che forse oggi percepiamo talvolta un po’ come “troppo” pedagogico e didattico-didascalico, malgrado le intenzioni). In particolare, soprattutto nei primi capitoli (ad es. quello denominato “Primo giorno, Sesta”, p. 58), dove si discute, non a caso, dopo la scena delle allucinazioni di Adso – suscitate a partire dalla vista del portale della chiesa dell’abbazia (e studiate per quanto riguarda la loro trasposizione nel film e nella serie da Nicola Dusi) – anche del rischio di proliferazione di “eresie interne” alla Chiesa e all’ordine francescano:

“E questo è il male che l’eresia fa al popolo cristiano, che rende oscure le idee e spinge tutti a diventare inquisitori per il proprio bene personale. Che poi quanto avrei visto all’abbazia mi avrebbe fatto pensar che spesso sono gli inquisitori a creare gli eretici. E non solo nel senso che se li figurano quando non ci sono, ma che reprimono con tanta veemenza la tabe eretica da spingere molti a farsene partecipi, in odio a loro. Davvero, un circolo immaginato dal demonio, che Dio ci salvi.”⁹

Oppure, nel precedente episodio della discussione fra l'abate e Guglielmo:

“‘Vi prego,’ disse Guglielmo, ‘non confondete cose diverse! Voi parlate come se fraticelli, patarini, valdesi, catari, e tra questi bogomili di Bulgaria ed eretici di Dragovitsa fossero tutti la stessa cosa!’
 ‘Lo sono’, disse seccamente l’Abate, ‘lo sono perché sono eretici e lo sono perché mettono a repentaglio l’ordine stesso del mondo civile, anche l’ordine dell’impero che voi sembrate auspicare. Cento e più anni fa i seguaci di Arnaldo da Brescia incendiarono le case dei nobili e dei cardinali, e questi furono i frutti dell’eresia lombarda dei patarini.’” (ib., p. 151).

E, ancora, alcune pagine prima:

“Giovanni aveva però capito che, per distruggere la mala pianta dei fraticelli, bisognava condannare come eretica l’idea che Cristo e gli apostoli non avessero mai avuto alcuna proprietà né individuale né in comune; e siccome proprio un anno prima il capitolo generale dei francescani a Perugia aveva sostenuto questa opinione, condannando i fraticelli il papa condannava l’ordine intero” (ib., pp. 60-61).

In che modo leggere questo repertorio di temi e di narrazioni e, soprattutto, come ricondurlo alla struttura della serie tv? Come è possibile, dunque, una lettura che tenga conto di questi punti, e come il vasto tema delle eresie viene rielaborato e ripreso dalla struttura seriale? La serie, dicevamo, attraverso le sue forme che sono quelle relativamente aperte e, per costruzione tipica, vale a dire in sequenza, crea continui rimandi fra momenti, episodi e personaggi: fa da griglia e “campo” di redistribuzione di questi oggetti isotopici (narrativo-tematici e dunque anche discorsivi, ma prima ancora valoriali e passionali). Proviamo rapidamente a far riferimento ad un caso, piuttosto noto e ripreso da diversi commentatori. Se, dicevamo, nel romanzo è possibile rilevare la comparsa di alcune figure socio-storiche e dell’interesse di Eco per le figure degli eretici, questi elementi tendono ad essere poi soppressi o comunque messi in secondo piano nel film di Annaud del 1986. Mentre invece, come sottolineato anche da Paolo Fabbri¹⁰, sotto un altro e più specifico punto di vista, questa presenza, secondo la nostra ipotesi sarebbe molto più diffusa e invasiva. Lo stesso Umberto Eco in una intervista che è molto circolata anche in rete, ricorda come l’eretico fra’ Dolcino e la sua compagna possano richiamare, rispettivamente, il capo delle Brigate Rosse, Renato Curcio e la sua compagna Mara (Margherita) Cagol¹¹:

“Nel corso della narrazione mi accorsi,” dice Eco, “che emergevano – attraverso questi fenomeni medievali di rivolta non organizzata – aspetti affini a quel terrorismo che stavamo vivendo proprio nel periodo in cui scrivevo, più o meno verso la fine degli anni Settanta. Certamente, anche se non avevo un’intenzione precisa, tutto ciò mi ha portato a sottolineare queste somiglianze, tanto che quando ho scoperto che la moglie di Fra Dolcino si chiamava Margherita, come la Margherita Cagol moglie di Curcio, morta più o meno in condizioni analoghe, l’ho espressamente citata nel racconto. Forse se si fosse chiamata diversamente non mi sarebbe venuto in mente di menzionarne il nome, ma non ho potuto resistere a questa sorta di strizzata d’occhio con il lettore”.

Dunque, in questo caso, il riferimento agli anni '70, ai cosiddetti anni di piombo in Italia e ai capi delle Brigate Rosse servirebbe a Eco più per agevolare un gioco con il lettore. Tuttavia, di nuovo, la questione delle eresie compare come una sorta di “segnale di fondo” per connettere e comunicare, sia con il lettore empirico, per dirla con i termini utilizzati da Eco (1979), che attivare la struttura interna del lettore/autore modello: ancora una volta essa funziona come “attivatore di isotopie”, di linee di forza interne al testo. O anche, come Eco sottolinea proprio nel suo lavoro *Lector in fabula*, possono poi funzionare attivazioni, attraverso queste isotopie, di potenziali “capitoli fantasma”; o approfondimenti di figure attoriali “fantasma” che non necessariamente attraversano la rete testuale del testo-fonte, ma che possono poi dar vita a nuovi capitoli o, meglio, episodi per quanto riguarda la serie. Dunque, la serie nel nostro caso si configurerebbe sì, come abbiamo detto, in forma “centripeta”, tuttavia dotata di un carattere centripeto peculiare: potremmo dire “spiraliforme”, proprio per la sua natura quasi palinsestuale. In cui vengono approfonditi, altri livelli, temi, percorsi narrativi, punti di vista, che accompagnano e fanno da “focalizzazione” su dati momenti e personaggi.

Per continuare con quello che potrebbe, ripetiamo, sembrare uno spunto in apparenza scontato, l'interesse di Eco per i movimenti ereticali, che ovviamente furono un fenomeno centrale che nessuno studioso del Medio Evo potrebbe mai trascurare, emerge invece un'ipotesi ulteriore e più generale: il tema diventa una sorta di sotto-tema portante, ma per poi arrivare a fungere quasi da meta-isotopia, fino ad aiutare lo stesso lavoro romanzesco a proliferare su se stesso.

Ma cosa accade, appunto, nella serie? Gli sceneggiatori ed il regista, in particolare, sembrano, dicevamo, non soltanto aver colto questo sottotema diffuso, ma, rispetto alla precedente esperienza filmica, costituita dal film di Annaud, hanno, come più volte detto, accentuato, sviluppato e ulteriormente diffuso tale tematica: in termini sia narrativi che discorsivi. E hanno trasformano questa rete isotopica di tipo tematico in qualcos'altro. Innanzi tutto, essa è stata sviluppata e ritradotta come struttura di base di un ulteriore universo narrativo (che nel libro era solo accennato e talvolta descritto, e più su di un piano informativo, come dicevamo sopra, con le descrizioni storico-didattiche dei movimenti ereticali o dei diversi avvenimenti del periodo). Universo narrativo talvolta allestito in forma di flashback, con aperture di vere e proprie “finestre” spazio-temporali, composte di “what is” and “what if”: cioè di veri e propri percorsi paralleli, di approfondimento o di rappresentazione di memorie e ricordi, non più solo paradigmatici (di tipo enciclopedico) ma discorsivi (svolgimenti di azioni ulteriori, ricordi, flash, dei protagonisti).

Spesso, infatti, nella serie troviamo irruzioni e citazioni figurative che richiamano altri periodi e situazioni temporali e spaziali diverse, anche se contigue o non lontane sul piano tematico e storico (i Catari di un secolo prima, rispetto alla vicenda narrata), e che vengono a rimescolarsi, nella rappresentazione della serie tv, nelle bande di Fra Dolcino, esse stesse narrate invece in forma di flashback – dato che la vicenda di Fra Dolcino risale anch'essa ad alcuni decenni prima – e che vengono fatte risalire all'epoca della giovinezza di alcuni dei protagonisti; o nel linguaggio della ragazza, che qui, nella serie,

diviene quasi un'eroina protagonista, che parla, significativamente, in occitano; mentre invece nel libro, pur essendo anche in quel caso, accusata di stregoneria, era quasi una "comparsa", nell'avventura erotica di Adso, così come, in modo simile, anche nel film di Annaud.

Dunque, troviamo i riferimenti ad una cultura e ad un immaginario universo cataro, ma questo accade in una forma di tipo "palinsestuale": riferendosi ad avvenimenti che nella storia sono accaduti, dicevamo, quasi un centinaio di anni prima rispetto agli anni '20 del XIV secolo, epoca in cui si svolge la vicenda narrata dalla serie. (Ma il riferimento va allora, con alcuni spunti precisi, anche al ben noto lavoro del grande storico Leroy Ladurie, su "Montaillou il villaggio occitano": con lo studio dei "Catari dopo la repressione" e delle varie forme di "resistenza" nei decenni successivi che seguirono lo stesso annientamento del movimento ereticale). In questo senso, concordiamo con Nicola Dusi quando sottolinea come

"la serie riapre infatti sia il romanzo sia il film e sfrutta entrambe le logiche della transmedialità utili a costruire mondi e ad espanderli. Logiche seriali che, in effetti, erano già presenti nei romanzi e nei sequel scritti da Dumas (e più tardi da Salgari), amati e analizzati da Umberto Eco ben prima di scrivere il suo romanzo d'esordio." (Dusi, 2020, p. 1).

Tuttavia, in che modo essa "riapre", per quanto riguarda il punto specifico che qui ci interessa? Stiamo chiedendo forse troppo alla serie tv? No, assolutamente. E ci pare lo dimostri l'intervista al regista. Gli sceneggiatori, e il regista della serie (e, come afferma, d'altra parte, in un'altra lunga intervista, anche lo stesso John Turturro, protagonista ma anche sceneggiatore appassionato e, sottolinea lui stesso, "ossessionato" dal pensiero di Eco e dal libro), così come, appunto, l'intervista al regista Giacomo Battiato, ma anche le interviste agli altri attori, sembrano confermare questa idea, anche con l'idea di invenzione di "backstories"¹².

Il sottotesto diffuso: temi, e rfigurazioni

Proprio nell'intervista al regista, si sottolinea come egli aveva seguito e studiato il lavoro di Eco; e di come egli si sia specializzato attraverso una tesi di laurea in storia medievale proprio sui Catari. Ed ecco che qui viene fuori il modo in cui si attiva come una sorta di risonanza a partire dal lavoro di Eco. Afferma infatti Battiato, che, chi leggeva Eco allora, ai tempi dell'uscita del romanzo, non poteva andare a fondo su certe tematiche; ma oggi, a quasi quarant'anni dal libro, questo torna ad essere possibile, proprio per una prospettiva e un quadro socio-culturale diverso. Insiste Battiato, sul fatto che, anche se una persona, lettore o spettatore, non ha la cultura per riconoscere i sottotesti, tuttavia la storia e l'indagine, la forma dell'inchiesta, così come la stessa atmosfera, possono aiutare ed essere ripresi nel linguaggio corrente, di oggi. E consentono in questo modo di "riattualizzare" certe tematiche e attivare scenari e atmosfere che prima erano solo sullo sfondo, o presenti in forma virtuale.

Cosa “aggiunge” la serie? Forse, più che aggiungere, essa riapre a nuovi approfondimenti, esplicita e riarticola, a partire dal libro di Eco. Si veda, ad esempio, nel romanzo, l’intenso capitolo intitolato “*Terzo giorno. Dopo Compieta*”, in cui Adso chiede informazioni, in una conversazione con Ubertino, sui movimenti eretici; legge un libro su questo argomento, e poi si ricorda di aver assistito, poco prima del suo incontro con frate Guglielmo, al terribile percorso verso il supplizio di un fraticello eretico, Michele, lungo le strade di Firenze; e infine, in un crescendo, anche in questo caso, quasi allucinatorio, dovuto alla vista di immagini di manoscritti miniati nella biblioteca, viene come trascinato all’incontro amoroso con la giovane contadina. In questo caso l’approfondimento nella serie va nella direzione di una ripresa delle scene dal libro e nella sottolineatura di percorsi storico-culturali, attraverso l’attivazione di nuove figure del mondo, e non solo singoli personaggi. Ma, soprattutto, lo scarto avviene di più rispetto al film di Annaud. Quali elementi invece sono ora presenti o riattivati nella serie tv diretta da Battiato? Sicuramente, possiamo dire, la dimensione (sia sul piano narrativo che tematico) “sociale” e politico-collettiva; dimensione che però ora è anche figurativa: di raffigurazione dei movimenti degli eretici, dei gruppi di contadini o seguaci di Fra Dolcino (uno scontro con gli armati; o le scene collettive di fuga). Inoltre, il lavoro viene condotto anche sulla figura duplice di Anna (non solo per il fatto di essere impersonata, dicevamo, dalla stessa attrice, che interpreta Margherita, Greta Scarano, ma anche perché è, al contempo, figlia di Margherita, l’eretica compagna di Fra Dolcino): Anna, che è al contempo guerriera e vendicatrice, e maga. Una sorta di Diana cacciatrice, dea dei boschi eretica e combattente (uccide due soldati che la inseguono). E qui sembra emergere, come un inciso, un altro sottotesto “competente” con alcuni riferimenti alle ricerche di Carlo Ginzburg, dedicate alle forme mitologiche e culturali delle ideologie “dualiste” che riprendendo tradizioni pre-cristiane e starebbero alla base del pensiero ereticale dei catari.

Ma, al di là di questi incisi, Battiato, e con lui Turturro, raccontano di come la terza stesura della scrittura della serie abbia significato tornare, e cercare di ritrovare, da un lato, a) “lo spirito di Eco”, il più possibile; ma soprattutto ritraducendolo in forma di ritmo e dunque di tipo di racconto per immagini (fatto di raccordi, di montaggio); e, b) la questione delle “passioni medievali”, come afferma il regista. Come trasformare le azioni in passioni? Ma anche, punto importante e, ci pare, tipico delle forme attuali della serialità odierna, in molte parti importanti del libro, Eco parla in continuazione in forma di citazioni e di riferimenti a informazioni (storiche, geografiche), nozioni, situazioni... Esse, nella serie, devono trasformarsi in personaggi dell’azione. Questo può sembrare banale ma è un punto importante. Infine, queste nozioni, e temi, trasformate in personaggi, devono come pulsare delle loro passioni, attivarsi affettivamente rispetto ad un sapere e ad un insieme sia di cognizioni che di valori.

Ecco che allora il regista Battiato (e la cosa viene sottolineata nelle interviste anche agli altri attori, ad esempio a Rupert Everett), insiste sul fatto di come vengano “ritradotti” al contempo i conflitti e la forma dell’inchiesta; la quale, si noti, non è più solo “poliziesca” o da “detective”, ma, specie nella serie, diventa una sorta di “mostrare”, anche visivamente, e sul piano figurativo delle più ampie immagini del mondo, “altre verità”. Si parla così delle

ricchezze della chiesa e della lotta che contro di esse viene condotta; di anni rivoluzionari. Dunque, ecco che si attiva così la relazione e il dibattito anche nei confronti della modernità. Così come lo scontro fra il Papa (Giovanni Ventiduesimo) ad Avignone e i francescani (con l'idea della difesa del pauperismo); e ancora, si diceva, la presenza di sette eretiche che erano certo "radicali" ed "aggressive" (ricordiamo ancora della connessione con il tema odierno del terrorismo, evocato da Eco e poi ripreso anche da Paolo Fabbri).

La povera ragazza contadina, figura che era, certo, presente in Eco, qui diventa una profuga, in fuga dalle guerre e dalle razzie, ma anche legata ai movimenti eretici. Dicevamo, a tale proposito, dell'introduzione della narrazione delle grandi eresie (Catari) ed il legame con le donne predicatrici; e al tempo stesso, il pensiero di una forma di egualitarismo, oltre che di integrazione e di rispetto per profughi e i fuggiaschi e migranti. Tutto questo, chiaramente, viene accentuato, anche nella prospettiva di un prodotto, la serie, il cui carattere è orientato e rivolto anche ad un mercato e ad un pubblico internazionale. E che diventa, così, anche potenzialmente, un modo e una forma di un linguaggio e di un discorso dotato di una capacità di comunicazione popolare, rivolto meglio ad audience più vaste.

Turturro, in questo senso, sostiene come si sia lavorato molto, in fase di stesura della sceneggiatura, proprio per "riportare Eco" e il suo pensiero nella storia; infatti, Turturro nell'intervista afferma che "almeno l'ottanta per cento" dei dialoghi e dei testi viene dal libro. Si tratta quindi, quasi di un lavoro di "depurazione" che al tempo stesso riattiva e amplifica i valori assiologici, così come le isotopie e i livelli narrativi e discorsivi del testo "fonte"; anche, si diceva, di quelle "implicite" o "fantasma".

In che modo avviene questo lavoro? Dicevamo dei temi e delle isotopie tematiche del romanzo che sono tradotte, non solo, ovviamente, in immagini, ma in vere e proprie figure sintetiche: ad esempio, si diceva, il popolo, dei profughi che è anche quello del ricordo di Fra Dolcino in fuga (dunque si tratta di una sorta di attualizzazione che va oltre l'ipotesi stessa proposta da Eco dell'eroe "isolato"). Così come la figura della ragazza cacciatrice nei boschi, figlia di fra Dolcino anch'essa multipla, e tornata a portare giustizia attraverso la vendetta.

In generale, questa trama eretica, non solo, dicevamo, pervade il libro, ma viene moltiplicata e amplificata nella serie. Tuttavia essa sembra fungere, ci pare, come da vero e proprio "mezzo di contrasto": percorso meta-isotopico in grado di mettere in luce valori, e narrazioni ulteriori. E sul piano figurale si vengono a creare così i passaggi dall'espressivo, soprattutto con il ritmo, la tonicità ed un certo tipo di riprese, e di una dimensione cromatica - molto spesso ci si trova nell'oscurità o con tinte spesso molto scure e contrastate -; fino al contenuto (cognitivo, il sapere della libertà; o pragmatico, la guerra e l'azione; o ancora passionale, le forme dell'amore; e, infine, con le promesse di libertà e di giustizia).

Certo, è chiaro, che si ritrovano delle sovrapposizioni con gli stilemi del cinema e della serialità contemporanea (a certi racconti epici da *Games of Thrones*, alla già citata serie *Vikings*, e prima ancora forse a saghe come Robin Hood e fino a citazioni come i super eroi *Avengers*, se pensiamo a certi tratti propri dell'eroina). Ma non dobbiamo dimenticare

che anche questi stilemi traggono a loro volta origine dagli antichi racconti, non solo di eroi e di amori, ma anche relativi alla possibilità di un mondo diverso, “altro” o rovesciato. Mondo che è anche quello dell’“inferno che è già qui” (uno dei miti di fondazione dei Catari) e ai “nuovi cieli e nuova terra” dei Bogomili: noi siamo già in un mondo in cui il demonio ci ha rinchiuso; via via fino al risuonare del “pentitenziagite” di fra Dolcino. E, dunque, di un’apocalisse come testo di riferimento delle eresie: come nuova scoperta, di nascita e di riapertura.

Note biografiche

Federico Montanari, dottore di ricerca, è professore associato, presso l’Università di Modena-Reggio Emilia, di Sociologia dei Processi culturali e comunicativi, dopo avere insegnato in diverse altre università, come il Politecnico di Milano, l’Università di Bologna, ISIA, Iulm Milano, e dopo essere stato visiting scholar presso l’Università della California, San Diego. Si occupa di analisi sociosemiotica applicata alle situazioni di guerra e di conflitto, allo studio degli spazi urbani e delle tecnologie, anche in rapporto agli studi culturali e media studies. Lavora inoltre sulla filosofia del poststrutturalismo. Su questi temi ha scritto diversi libri e articoli, fra i quali: *La forma mediale e seriale della guerra e dei conflitti* (2019); *Immagini coinvolte* (2016); *Morphogenesis and Individuation* (2014, con A. Sarti e F. Galofaro); *Actants, Actors, and Combat Units. The problem of conflict revisited: a semiocultural viewpoint* (2012)

Bibliografia

- Bernardelli, A. e Grignaffini, G. (2017). *Che cos’è una serie televisiva*, Roma: Carocci.
- Deleuze, G. (1993). *Critique et clinique*, Paris: Minuit.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (1993). *Qu’est-ce que la philosophie?*, Paris: Minuit.
- Dusi, N. (2014). *Dal cinema ai media digitali*, Milano-Udine: Mimesis.
- Dusi, N. (2016). “Seriality, Repetition and Innovation in Breaking Bad’s Recaps and Teasers”, *Cinergie*, n. 10, pp. 136-147.
- Dusi, N. (a cura di). (2019). *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie Tv*, Perugia: Morlacchi.
- Dusi, N. (2020). “Serializzare lo storyworld: mondi possibili “autoriali””, intervento al convegno “Forme della serialità”, Palermo, 29, 30 gennaio; ora in: *Quaderni del circolo semiologico siciliano*: <https://www.circolosemiologicosiciliano.it/forme-della-serialita/dusi/> (consultato online nel maggio 2020).
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*, Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1980). “Postille al Nome della rosa”, in: *Il nome della rosa*, Milano: Bompiani (ed. 1987).
- Eco, U. (1984a). “Tipologia della ripetizione”, in: Casetti, F. (a cura), *L’immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia: Marsilio.
- Eco, U. (1984b). *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino: Einaudi.
- Eco, U. (2018). *Sulla televisione: scritti 1956-2015*, (a cura di G. Marrone). Milano: La Nave di Teseo.

- Esposito, E. (2013). "Limits of Interpretation, Closure of Communication: Umberto Eco and Niklas Luhmann Observing Texts". In: la Cour A., Philippopoulos-Mihalopoulos A. (a cura di). *Luhmann Observed*, London: Palgrave-Macmillan.
- Eugeni, R. (2010). *Semiotica dei media*, Roma: Carocci.
- Evans, E. (2019). *Understanding Engagement in Transmedia Culture*, London: Routledge.
- Giovannoli, R. (a cura di). (1985). *Saggi su Il nome della rosa*, Milano: Bompiani.
- Grusin, R. (2015). "Radical Mediation", *Critical Inquiry*, Vol. 42, No. 1 (Autumn 2015), pp. 124-148.
- Innocenti, V. e Pescatore, G. (2011). "Architettura dell'informazione nella serialità televisiva", *Imago*, 2011, 3, pp. 135-144.
- Innocenti, V., Pescatore, G., Rosati, L. (2013). "Converging universes and media niches in serial narratives. An approach through information architecture", in *Media Convergence Handbook*, Vol. 2, Chapter: 2. 3, (a cura di). A. Lugmayr, C. Dal Zotto, Berlin: Springer.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York: New York University Press.
- Jost, Fr. (2015). *Les nouveaux méchants*, Paris: Bayard.
- Landowski, E. (1989). *La société réfléchie*, Paris: Seuil (trad. it., *La società riflessa*, Roma: Meltemi, 1999).
- Laugier, S. (2019). *Nos vies en series*, Paris : Flammarion.
- Livingstone, S. (2005). *Audiences and Publics*, Chicago: University of Chicago Press.
- Lotman, J. M. (1984). "On the semiosphere", *Sign Systems Studies*, 33(1): 205–229.
- Mittell, J. (2015). *Complex Tv*, trad. it., Roma: Minimum Fax.
- Paolucci, C. (2017). *Umberto Eco: Tra ordine e avventura*, Milano: Feltrinelli.
- Torop, P. e Saldre, M. (2012). "Transmedia space". In: Ibrus, I. and Scolari C. A. (eds), *Crossmedia Innovation: Texts, Markets, Institutions*, Frankfurt am Main: Peter Lang, 2012, pp. 25–44.

Note

1 Cfr., ad es., Livingstone, 2005; Evans, 2019.

2 Pensiamo, per quanto riguarda la semiotica e la socio-semiotica agli studi di Landowski, 1989. E in ambito più di una semiotica dei sistemi culturali a studi oramai classici con Lotman, proprio sulla nozione attiva di contesto, cfr. Lotman, 1984. Per una ripresa di Lotman in ambito di studi sui media, Torop, Saldre, 2012. E sull'idea di sistemi che lavorano anche sulla transmedialità e crossmedialità, cfr., Dusi, 2015; 2019; 2020.

3 Cfr., ad esempio, Innocenti, Pescatore, 2011.

4 Per una definizione di ecosistema narrativo, cfr. ancora Innocenti, Pescatore, cit.; Innocenti, Pescatore, Rosati, 2013.

5 In particolare, in Eco, 1984b.

6 Chiaramente le analisi e riletture critiche del *Il nome della rosa* sono innumerevoli. Qui rimandiamo, oltre alle *Postille*, ai *Saggi su Il nome della rosa*; Giovannoli, 1985, e all'edizione del romanzo commentata da Costantino Marmo. Per una discussione relativa ai rapporti fra produzione teorica e produzione non teorica in Eco, cfr., Paolucci, 2017: con una interessante discussione anche sul rapporto creativo fra produzione scientifica e produzione letteraria in Umberto Eco; per Paolucci, il nucleo centrale del pensiero di Eco

consisterebbe nel rapporto dialettico non fra il detto e il non detto, ma fra “ciò che viene detto e ciò che è solo mostrato, magari ad un altro livello”. Cfr., inoltre su questo, e sul rapporto fra dimensione narrativa e figurativa in Eco, Stefano Bartezzaghi in un recente articolo su Repubblica: “https://rep.repubblica.it/pwa/robinson/2020/05/13/news/il_metodo_eco_per_la_rosa256413358/?ref=RHPP BT-BH-I0-C8-P11-S1.8-T1.

7 Cfr., Eco, 2018; Dusi, 2020.

8 Paolo Fabbri, in un recente convegno sul tema della serialità, Palermo (gennaio 2020) suggeriva come gli esiti delle forme della serialità potessero essere quelle dei due poli, della parodia e del metalinguaggio. Su questo, cfr., anche Eco (2018), nel capitolo dedicato alla serialità.

9 Tratto da *Il nome della rosa*, p. 58, Milano: Bompiani, 1980.

10 In diversi interventi in convegni e seminari, ad esempio in occasione della presentazione di una giornata in onore di Umberto Eco, presso il Centro di Scienze Semiotiche dell'Università di Urbino, 21 febbraio 2017, re-inaugurato in memoria di Eco, e diretto dallo stesso Paolo Fabbri.

11 Alessandra Fagioli, “Il romanziere e lo storico. Intervista a Umberto Eco”, *Lettera Internazionale*, 75, 2003, p. 24.

12 Si vedano, rispettivamente, le interviste a John Turturro, in quanto non solo protagonista ma anche co-sceneggiatore e co-produttore, e, appunto, al regista Giacomo Battiato, tutte reperibili sul portale RaiPlay. Ci sembrano molto interessanti anche le interviste agli altri attori come Stefano Fresi (Salvatore), e Greta Scarano (Margherita e Anna), in cui si ribadisce l'importanza dell'inventare “backstories” per motivare le figure dei personaggi (Salvatore che non solo produce la carta ma che parlerebbe quella lingua fatta di tante lingue in quanto sarebbe stato una specie di venditore e povero ambulante). O i caratteri opposti di Margherita e Anna, figlia di Margherita, la moglie dell'eretico Fra Dolcino.

Sul genere serial. “Shtisel” forma di vita ebraica ortodossa e traduzione culturale

Paolo Fabbri

Trascrizione dell'intervento tenuto presso l'Università di Modena e Reggio Emilia alla Giornata di Studi “Semiotica e sociosemiotica della serialità postmediale” (3 maggio 2019, Reggio Emilia), organizzato da UNIMORE (DCE), con la collaborazione del CiSS Centro Internazionale di Scienze Semiotiche Umberto Eco (Università di Urbino Carlo Bo).

Vorrei partire con un concetto legato all'evoluzione della semiotica: la differenza fra *salienza* e *pregnanza*. La prima osservazione è generica: la necessità nel nostro lavoro di una certa specificità dell'analisi testuale, perché i problemi di riconoscimento testuale sono molto importanti nella semiotica.

Volevo ricordare anche una osservazione sul *feuilleton*, o meglio sui sistemi di ripetizione successiva e seriale, da un'idea di Lévi-Strauss che mi è sembrata molto profonda e sulla quale sarebbe bene tornare. Per Lévi-Strauss (1968)¹ le combinatorie sono di due tipi: la prima è la combinatoria la cui ricombinazione provoca delle novità significative. Provate a prendere il mito di Don Giovanni, sostituite Don Giovanni con una signora, avrete “donna Giovanna”, e così cambiate tutti i termini della storia e vedrete che effetto fa sperimentalmente un'operazione di questo genere.

Ed ecco la seconda: per Lévi-Strauss, nei miti elaborati la trasformazione produce senso supplementare. Quando non lo produce più, a quel punto avete l'iterazione seriale. L'iterazione seriale è per Lévi-Strauss quello che definisce dei “miti a cassettoni” (*mythes à tiroirs*): uno tira un cassetto e trova sempre un'altra cosa, poi c'è un altro cassetto, poi c'è un altro cassetto. “Miti a cassettoni” sarebbero in qualche misura quelle variazioni che non apportano realmente trasformazioni di senso. Lo prendo come un piccolo mito personale che mi sembra molto interessante, perché allora potremmo avere anche una tipologia che distingue quando l'iterazione seriale provoca delle variazioni di significazione, un ri-approfondimento di senso, e quando invece si limita semplicemente a una iterazione.

Vorrei ora passare a qualcosa di più serio, che viene dal riferimento a un altro autore fondamentale sulla questione della testualità: Gérard Genette (1982)², il quale, vi assicuro, è stupefatto in tutta la sua opera, che è notevole, dalla produttività creativa della testualità mediale. L'idea di Genette è che in realtà la medialità è talmente produttiva che in qualche misura la teoria semiotica, la teoria testuale, segue per così dire affannosamente questa enorme produttività. Questo è quindi il contrario dell'avere un modello che si impone con concetti che sono già lì ma, naturalmente, non impedisce di tentare di stabilire dei termini. E volevo ricordavi un'altra storia molto semplice, quella del signore che diceva: “per

stabilire com'è la geometria euclidea, non bisogna fare la media dei compiti in classe di terza media". Cioè bisogna avere dei concetti, e non è sufficiente prendere a riferimento la somma dei comportamenti e sperare di estrarne qualche concetto significativo.

Terminate le premesse, ecco la mia domanda: le nuove serialità, sono un macro o un meta-genere testuale?³ Genette, secondo me, è quello che ha più avanzato la ricerca testuale semiotica su questo problema: rimando a un articolo uscito (credo) nel quarto volume delle sue ricerche, sui generi e sulle opere⁴. C'è veramente una profonda riflessione sulla questione del genere. Oggi l'ho sentito riaffiorare costantemente: un genere, un meta-genere, un macro-genere ecc.: insomma, è una classe o sono semplici raggruppamenti? Non posso approfondire, ma credo che sia interessante l'idea che possiamo metterci dal punto di vista della produzione o dal punto di vista del riconoscimento. E mi piace ricordare che il concetto di riconoscimento è in qualche misura incluso dentro l'idea saussuriana di "apprezzamento collettivo". Da questo punto di vista, credo che se facciamo semiotica o sociosemiotica dovremmo ribadire che ci sono dei piccoli precedenti sull'argomento, ad esempio vent'anni fa una ricerca molto importante, *Le passioni nel serial tv* condotta da Basso, Calabrese, Marsciani e Mattioli (per la RAI)⁵. L'introduzione di Basso, che è famoso per cose abbastanza ampie e a volte un po' misteriosofiche, è veramente importante, in quanto tocca la questione dei generi sulla quale vorrei ritornare. Ricordatevi che quelle ricerche venivano prima dei *serial* di adesso, e si interessavano di questioni antiche. Anche quelle di Eco andrebbero riprese, quando si interessava di *feuilleton*⁶. Diciamo solo che *I Beati Paoli* usciva come *feuilleton* e poi a seguire ecco James Bond, *Derrick*, *Il Tenente Colombo*, fino alle ricerche su *Montalbano* di Marrone⁷.

Parliamo ora di semiosi mediatica e invenzioni di genere. Come si definiscono i generi? È un tema molto delicato, e i semiotici ne hanno scritto già trenta o cinquant'anni fa, ad esempio rispetto alle definizioni connotative: dire che c'è un genere *noir* e che c'è un genere *western*, non è molto coerente. Il *noir* è un qualcosa che potete immaginare molto facilmente, *western* significa che capita nel "west": sono problemi di costruzioni denotative e di una enorme connotazione. Elenco alcuni tratti che suggerisco per ragionare su un genere: le trasformazioni testuali, le trasformazioni narrative, le trasformazioni di enunciazione. Un altro tratto caratteristico del genere sono le varianti. Ed è importante perché abbiamo una distinzione tra le varianti "libere" e le varianti "legate". Come ricorda Dusi (2003; 2015)⁸, nelle trasformazioni e negli adattamenti ci sono delle varianti "libere", che sono varianti trasformativo, e delle varianti "legate", cioè legate alla strutturazione interna della storia. Un altro dei tratti da considerare è il *pastiche*, che emerge in molta nuova serialità televisiva, in cui i generi si prestano a fare *pastiche* di sé. Mi pare un punto interessante che meriterebbe uno studio specifico: prendere tutti i *pastiche* e cercare di darne una nuova definizione. Poi esistono i problemi di *trasgressione di genere*, che giustamente definiscono i limiti del genere, i quali sono definiti dalle varianti e dalle trasgressioni. Rispetto ai problemi di produzione e di riconoscimento, mi interessa molto specificare che è connotativa la maggior parte dei film tradizionali, ma anche i film di pornografia (che sono prodotti a San Fernando Valley e non a Hollywood). In termini produttivi, una delle caratteristiche fondamentali è che il 75% dei soldi sono spesi non

nelle grandi cose, sono spesi nella scrittura e riscrittura costante delle sceneggiature: come a dire che il vero impegno è testuale. Trovo che sia molto interessante, sul piano della produzione, la questione della *improvvisazione regolata*, cioè il fatto che le tempistiche impongono a molti *serial* una necessità di adattamento e di improvvisazione, ci sono cioè dei gruppi che lavorano moltissimo, regolandosi fra contingenza e stabilità. Quindi, soggiacente all'idea di varianti, c'è da una parte una stabilità di riconoscimento, dall'altra parte una forte contingenza. Questo problema della contingenza a livello produttivo nelle scritture e riscritture seriali è molto rilevante, e mi sembra un punto da studiare.

L'altra caratteristica evidentemente sono i ritmi, che pongono la questione della *creazione di attenzione*. Per definizione, il ritmo è definito da una scansione seguita da un contrappunto. Cioè, c'è una scansione, ma poi c'è in qualche misura una definizione contrappuntistica che si inserisce rispetto al fatto che ci sarà ripetizione, ma dopo l'interferenza e il contrappunto. Vi sottopongo una lista di termini che mi hanno molto colpito, perché mostrano l'utilizzazione connotativa che fanno quelli che scrivono sceneggiature, e anche quelli che ne parlano. Per esempio le "bibbie" (*bible*), l'accordo delle trame. C'è un problema della differenza tra "episodi" e "puntate" che è molto interessante, ma su cui non ho tempo di tornare. E poi i problemi delle *backstory*, la questione dei *teaser*, quella dei *crossover*. C'è insomma una terminologia di estremo interesse, che ci parla in maniera connotativa della totale incompetenza di queste persone sulla teoria semiotica della narratività e della testualità, ma che allo stesso tempo introduce delle novità originali. Una terminologia nuova, tutta connotativa, che meriterebbe una riflessione.

Passiamo ora al tema del riconoscimento. La questione dell'*effetto scadenza* mi ha molto colpito in molte delle serie che ho visto (ma io ne ho viste poche rispetto alle tante e diverse viste da voi), e poi il problema del *colpo di scena*. Il colpo di scena può accadere molto spesso, in certe serie, alla fine della puntata o dell'episodio, e viene poi risolto all'inizio della seguente. Coi suoi affetti ed effetti, il colpo di scena è molto interessante ed è stato molto ben descritto da Genette nel suo grande libro *Soglie*⁹, in cui si inquadrano per esempio i problemi sulle sigle delle serie tv che sono emersi nel corso del convegno¹⁰. In qualche misura questi si inquadrano molto bene anche nella teoria narrativa di Barthes¹¹ 8, ad esempio quando dice "apertura di funzione" e "chiusura di funzione". Ad esempio: improvvisamente l'eroe sta per essere minacciato di morte, poi invece scopriamo nell'episodio successivo che non è così. Questa *suspence* legata alla scansione mi sembra interessante, con i suoi effetti sugli "affetti". Potremmo approfondire, ma non in questa sede, alcuni problemi di tipologie connotative. Focalizziamoci su un problema: è possibile il finale a sorpresa? Guardate che è uno dei classici delle strutture narrative, anche se beninteso non accade sempre. Fellini, nei suoi film, non fa finali a sorpresa, anzi non mette proprio neanche la parola fine. Ma c'è una serie di problemi classici della teoria narrativa e testuale su cui oggi a mio avviso si fanno delle variazioni interessanti nei media, e costituiscono una sfida a cui possiamo rispondere. Ad esempio il problema del *riconoscimento*, cioè: si può amare un genere? Sembra una sciocchezza, ma è chiaro che siccome i generi producono *addiction* (coi loro tropi fondamentali), la domanda da porre è

se si possono amare o non amare. Sulla questione Genette fa un discorso lunghissimo a partire da Kant, che vi risparmio, (potete tornarci senza difficoltà). Può essere riassunto nella storia seguente: c'è un harem (esistono ancora) con un gruppo di signore molto innervosite dal fatto che il sultano non si fa più vedere. Lo incastrano, c'è una specie di rivolta, e gli dicono <ma perché non vieni più?>, e lui confessa un po' contrito: <sono innamorato di un altro harem>. Ecco allora la domanda: è possibile innamorarsi di un genere? La risposta di Genette, dopo averci pensato per un numero considerevole di pagine, è questa: quello che potete amare è un'opera, ma non un genere. Questione interessante. Un'opera va inquadrata in un contesto generale, ma non potete amare il contesto. Diciamo che amiamo i generi? Ve lo pongo come domanda, e vorrei rischiare un'ipotesi per uscire dall'ipotesi. Prendiamo la seconda puntata della miniserie tratta dal libro di Eco *Il nome della rosa*. La prima puntata la vedono sei milioni di spettatori almeno, nella seconda puntata c'è un crollo. Chi è andato via? Alcuni critici della televisione hanno la mania delle statistiche e si sono accorti che sono andate via in maggioranza le donne, il pubblico femminile. Sappiamo che è un problema culturale, cioè di orientamenti culturali: che il pubblico femminile preferisca i gialli e i noir alla fantascienza e ai western è una banalità molto nota. Il problema che si pone è come si creano queste defezioni o affezioni. Credo che bisognerebbe studiare le defezioni: studiare le affezioni è una banalità: si tratta di tutti quelli che si sono appassionati a un'opera. Invece lo studio delle defezioni mi pare importantissimo per il lavoro sui generi. Naturalmente non prendetemi troppo sul serio, sono un *aficionado* di Margareth Atwood, che ha scritto la più bella trilogia di fantascienza distopica che si possa immaginare. Voglio dire però che i generi sono definiti anche da sistemi di variabili, dalle defezioni che producono.

Passiamo all'ultima parte, con alcune indicazioni più analitiche.

Parliamo di *Shtisel*, un serial di 24 puntate in due stagioni su una famiglia *haredim* (la prima puntata esce nel luglio del 2013 su un canale israeliano, e la serie viene distribuita da Netflix dal 2018). Gli *haredim* sono degli ebrei ortodossi di Gerusalemme. La serie si svolge perlopiù in una scuola rabbinica ed è molto interessante (anche per gli ebrei non ortodossi) sia perché riproduce figure e rituali, sia perché segue la storia di un ebreo ultraortodosso che ha una vocazione da disegnatore e d'artista, con il problema di cosa la sua passione provochi in una cultura che è fondamentalmente iconofobica. Una questione da porre quindi sul piano dei conflitti di valore e sulla differenza tra le norme e i vincoli. Se una norma è un vincolo, un vincolo gestito da un valore è una norma, ma ci possono essere vincoli non gestiti da un valore, o norme che perdono valore e restano però come i vincoli.

C'è poi una cosa molto curiosa, una specie di contrapposizione fortissima tra la nostra ideologia che l'altro è il limite alla nostra libertà, con la cultura del 'siamo tutti liberi e identici e ci estendiamo come vogliamo', e invece la cultura ebraica ultra-tradizionale per la quale prima si eseguono la norma e il vincolo e poi, all'interno dell'esecuzione, si cerca la propria libertà. Come a dire che qui la libertà viene dopo: prima si comincia con l'obbedire, poi si diventa liberi. Il nostro protagonista è preso in questa contraddizione, come ci insegna la sua storia. Una storia che per noi è profondamente esotica, non solo perché ci sono tipi strani di cappelli e di modi di vestirsi maschili e femminili, dei *dress*

code impressionanti: i maschi indossano ad esempio indumenti rituali (come lo “scialle di preghiera”), portano lo “shtreimel” che è un cappello di pelliccia, cappotti e caffettani neri (o “bekishe”), e tutti compiono gesti rituali ad esempio ogni volta che si entra in una casa si tocca la soglia, e così via.

Quello che mi interessa, oltre al conflitto dei valori, sono alcuni elementi. Il primo problema è quello di visualizzare le parabole, in un modo che vedo così sistematico per la prima volta. Ecco un esempio rapidissimo: c'è una signora molto orgogliosa, e le raccontano una parabola, quella di un signore che va in farmacia e chiede dei chiodi, fa la figura dell'idiota davanti a tutti, e se ne va. Questo serve a reprimere l'orgoglio. Nella serie la scena viene rappresentata: infatti poi la signora entra in una farmacia piena di gente, ordina un etto di chiodi, si ridicolizza, esce: finito con l'orgoglio. Mi è sembrata molto divertente questa visualizzazione delle parabole, che la serie fa, come dicevo, sistematicamente.

Il secondo è un problema di mediologia. Ogni sistema visivo implica in qualche misura un'interrogazione su di sé. Nel caso della serie *Shtisel* il fatto che l'eroe della storia sia qualcuno che non riesce a sposarsi, non riesce a integrarsi, eccetera, perché vuole dipingere in una cultura dove non si dipinge, si accompagna a un racconto dove si scrive, in cui il problema è evidentemente la scrittura. Infatti in questa comunità per strada non ci sono immagini, tutto è scritto: loro si fanno i propri manifesti. E non si guarda la televisione, perché è uno scandalo. Tanto è vero che quando mettono in ospizio la nonna del protagonista, e lì capita che ci sia un televisore, lei si innamora delle serie televisive americane, ma i figli arrivano e strappano il cavo per impedirglielo.

Un terzo problema è quello dei sogni e degli spettri. In una cultura dove l'immagine è completamente repressa tornano gli spettri: come a dire che le persone, e i loro bisogni, vengono visualizzati. Gli spettri appaiono nella serie semplicemente: quando un personaggio (il padre del pittore) cade e si rompe una gamba e resta steso, avrebbe bisogno di qualcuno che lo aiuti; vicino a lui appare la moglie, lui le chiede “fammi il piacere di andarmi a prendere una cosa”, e lei risponde: “non posso sono morta”. Mi sembra una idea profonda quella che in realtà in una cultura anti-iconica o aniconica i sogni e gli spettri vengono visualizzati. Profondissima, anche se in effetti esiste la pittura di Chagall, quindi non è del tutto vero l'anti-iconismo...

L'ultimo punto è quello della fondazione nazional-populista. È molto divertente perché gli *haredim*, che si considerano gli ebrei ‘veri’, trattano gli altri ebrei come ‘sionisti’, e li detestano. Hanno insomma due tipi di relazioni: la prima relazione è con i “loro” (i *goim*), che siamo noi (cioè i non ebrei), considerati del tutto irrilevanti. Poi ci sono invece i “sionisti”: gli ultraortodossi in *Shtisel* parlano esplicitamente dei sionisti, come dei “voi”: sono cioè quelli con cui ‘noi’ siamo obbligati a confrontarci costantemente. Ma questo “noi” è sempre ambivalente, perché ad esempio quando c'è la Festa dell'Indipendenza (dello stato ebraico), accade una cosa molto divertente. In cielo girano degli aerei con dei numeri acrobatici, i bambini della scuola rabbinica vorrebbero vederli a tutti i costi, e a quel punto il più sovversivo dei tradizionalissimi ebrei ortodossi permette loro di guardare dalla finestra.

Ecco allora che la parabola della relazione con l'altro mi sembra molto ben rappresentata, distinguendo all'interno dell'alterità due punti a cui i semiologi sono affezionati, due modi della struttura enunciativa profonda (enunciativa non nel senso pronominale, naturalmente). Da una parte l'esistenza di "loro" (i *goim*), che sono del tutto irrilevanti e quindi si vive come se non esistessero. Dall'altra l'esistenza problematica di quelli con cui ci si deve continuamente confrontare, il "voi" sionista, che sono veramente dei grandi rompiscatole e coi quali bisogna purtroppo avere a che fare. E d'altra parte il "noi" è sempre ambivalente, anche quando è legato ad una regola fondamentale: l'ambivalenza del "noi" rispetto alla reversibilità del "noi" e del "voi" è veramente straordinaria e una serie come *Shtisel* lo racconta molto bene.

Nota biografica

Paolo Fabbri è stato professore ordinario di Semiotica dell'arte presso la Facoltà di Lettere e Filosofia (DAMS) di Bologna. Ha collaborato per molti anni con Algirdas J. Greimas a Parigi presso l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales e con Umberto Eco a Bologna. Ha insegnato nelle Università di Firenze, Urbino, Palermo e in molti atenei europei e americani. È stato direttore dell'Istituto Italiano di Cultura di Parigi. Ha diretto molte riviste o fatto parte del comitato scientifico o di redazione. Cavaliere dell'ordine delle Palme Accademiche, Ministero dell'Educazione Nazionale, Francia, 1989; Ufficiale dell'ordine delle Arti e delle Lettere, Ministero della Cultura, Francia, 1994; Docteur honoris causa dell'Università di Limoges, Francia, 2009. Ha scritto libri, articoli, edito e tradotto libri sui problemi del linguaggio e della comunicazione, in più lingue (francese, inglese, spagnolo, portoghese, tedesco, lituano, greco).

Tra le sue pubblicazioni: *Tactica de los signos*, Gedisa Editore, Barcellona, 1996 (seconda ed. 1999); *La Svolta Semiotica*, Laterza, Roma, 1998 (terza ed. 2003); *Elogio di Babele*, Meltemi Ed., Roma, 2000 (seconda ed. 2003); *Segni del tempo*, Meltemi Ed., Roma, 2004; *Fellinerie. Incursioni semiotiche nell'immaginario di Federico Fellini*, Guaraldi Editore, Rimini, 2011 (2016); *L'Efficacia semiotica. Risposte e repliche*, Mimesis, Milano, 2017. Ha curato l'antologia in due volumi *Semiotica in nuce* (con G. Marrone), Meltemi Ed., Roma, 2000 e 2001 e l'antologia *La competenza semiotica* (con D. Mangano), Carocci, Roma, 2012; e i testi *Morfologia del semiotico* di R. Thom, Meltemi, Roma, 2006; *Semiotica. Dizionario ragionato di teoria del linguaggio* di A. J. Greimas e J. Courtès, B. Mondadori, Milano, 2007; *Le istanze enuncianti di J.-C. Coquet*, B. Mondadori, Milano, 2008; *Essere di parola* di É. Benveniste, B. Mondadori, Milano, 2009; *Arte in teoria, arte in azione* di Nelson Goodman, Et al., Milano, 2010; *Ripensamenti in filosofia, altre arti e scienze*, di Nelson Goodman, Et al., Milano, 2011; *L'ansa e l'accesso*, di F. Jullien, Mimesis, Milano, 2011; *The Architectures of Babel* (con T. Migliore), Casa Editrice Leo S. Olschki, Firenze 2011; *Pinocchio. Nuove avventure tra segni e linguaggi* (con I. Pezzini), Mimesis, Milano, 2012; *Il Libro dei sogni di Federico Fellini* (con M. Guaraldi), e-book, Guaraldi Editore, Rimini, 2012.

Note

¹ C. Lévi-Strauss (1968), *L'Origine des manières de table. Mythologiques III*, Paris: Plon (trad. it., *Le origini delle buone maniere a tavola. Miti, usanze, comportamenti: le loro strutture comuni fra i popoli*, Milano: Il Saggiatore, 2010).

-
- ² G. Genette (1982), *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris: Seuil (trad. it., *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino: Einaudi, 1997).
- ³ Si veda anche G. Grignaffini (2019), *Generi, stili e forme di vita nelle serie tv*, in N. Dusi (a cura di), *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv*, Perugia: Morlacchi, 37-72.
- ⁴ G. Genette (1999), *Figures IV*, Paris: Seuil.
- ⁵ P. Basso, O. Calabrese, F. Marsciani, O. Mattioli (1994), *Le passioni nel serial tv*, Roma: RAI VQPT.
- ⁶ U. Eco (2018), *Sulla televisione. Scritti 1956-2015*, (a cura di) G. Marrone, Milano: La nave di Teseo.
- ⁷ G. Marrone (2003), *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Roma: Nuova Eri-Rai VQPT (nuova ed. ampliata, *Storia di Montalbano*, Palermo: Ed. Museo Pasqualino, 2018).
- ⁸ N. Dusi (2015), *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Milano-Udine: Mimesis.
- ⁹ G. Genette (1987), *Seuils*, Paris: Seuil (trad. it., *Soglie. I dintorni del testo*, Torino: Einaudi, 1989).
- ¹⁰ Fabbri si riferisce alla giornata di studi dedicata alla “Sociosemiotica delle serie tv” (tenutasi il 3 maggio 2019 a Reggio Emilia presso UNIMORE) da cui provengono, rivisti e ampliati, buona parte degli interventi di questo numero: si veda ad esempio l'articolo di Alice Giannitrapani.
- ¹¹ R. Barthes (1964), *Éléments de sémiologie*, *Communication*, 4, 91-135 (trad. it. *Elementi di semiologia*, Torino: Einaudi, 1966).

Trust, transparency and disintermediation: an analysis of blockchain implementation in the supply-chain*¹

Lorenzo Giannini

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo **

Massimo Terenzi

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo ***

Blockchain represents the backbone of cryptocurrencies, their underlying technology. It can be seen as a large database shared by a peer-to-peer network of users, which collectively validates the information that is recorded on it. Not residing on a single central server, it overcomes a centralised logic, the one used by the best-known web applications like Amazon, Google or Facebook. Instead, DApps (DApp being the acronym of Decentralised Application) are distributed, decentralised applications specifically designed to run on blockchain systems. Blockchain does not involve intermediaries or trusted third parties and its main feature lies in its ability to increase transparency and traceability in transactions. A recent resolution of the European Parliament called for measures to increase the adoption of public and private blockchains, particularly in supply chain management, stating that they can have an indirect effect both at a social and economic level. Several studies have already analysed the potential of blockchain in the agri-food sector, but also in the production and distribution chain of luxury goods or other consumer goods. The existing literature focuses mainly on the role of blockchain in improving the processes related to safety and efficiency of the supply chain, yet it does not seem to problematize the concept of transparency. Despite this, the relationship between transparency and trust, which is generally confirmed by literature, is far from linear. Following an introduction of the technical characteristics of blockchain technology and its possible implementation, we address the way in which blockchain affects the issues of disintermediation, such as in the public sector, where the role of blockchain is still being defined. We also focus on the way blockchain shifts the centre of gravity of trust from an institutional, central entity, either towards the periphery or towards a technological system. Comparing the constructs of trust and transparency, we question the a priori desirability of transparency. In fact, the relationship between trust and transparency becomes rather complex in organizational communication processes. A spotlight is also placed on the aspects that affect the relationship between an organization implementing the blockchain and its relevant stakeholders, along with their different needs. We argue that blockchain still leaves a need for a relationship of trust, as much as the achievement of a trust-free model is pursued. Finally, we mention some of the major critical issues of blockchain, which are still to be resolved.

Keywords: blockchain, disintermediation, supply-chain, transparency, trust

* Articolo proposto il 08/06/2020. Articolo accettato il 01/08/2020

** lorenzo.giannini@uniurb.it

*** m.terenzi3@campus.uniurb.it

Introduction

A blockchain is an open and distributed ledger, shared by a peer-to-peer network of users, through which the existence of a certain information is proven at a given moment of time. It does not involve intermediaries or trusted third parties, generally required to certify the regularity of the information. Being blockchain based on a peer-to-peer model, the validation of the information recorded in it overcomes a centralised logic, the one used by the best-known web applications like Amazon, Google or Facebook. A blockchain is based instead on a distributed ledger, which is a distributed database, not residing on a single central server, but on many computers connected to each other in the network. At each change, the database is updated on each of the connected peers that has the most recent copy of it. In this way, the validation on the information stored depends on the distributed consent of the users network.

Few topics on technology have had the great media resonance that cryptocurrencies have enjoyed in recent times. It is no mystery that cryptocurrencies have developed a reputation problem over the last few years. They bear the stigma of illegal activities, including illegal drug trade or money laundering, fraud, hacking, theft and other scandals (Swan, 2015). Moreover, cryptocurrencies are often questioned for their extreme volatility, as well as for fear that they could constitute a huge financial bubble (Morabito, 2017). But the shady image of cryptocurrencies could obscure the extraordinary potential of blockchain: the technology behind them.

Blockchain represents the backbone of cryptocurrencies, their underlying technology. While Bitcoin offers only one application of blockchain technology, a peer to peer electronic cash system, other blockchain-based platforms offer much more. Some blockchains allow developers to build sort of decentralised blockchain applications, called Dapps. Since these applications consist of an algorithm executed on the blockchain network, they can be used to decentralize any service controlled by a central entity. In fact, in addition to currencies, blockchain offers the possibility of representing scarce assets, such as physical goods, through the so-called non-fungible tokens, meaning that each of them is unique and not interchangeable (Chen, 2018; Westerkamp, Victor & Küpper, 2018). Hence, each physical object can be represented by a digital twin that resides on the blockchain. Thanks to these tokens, blockchain can be useful for certifying the authenticity of counterfeit risk products or protecting intellectual property (Montecchi, Plangger & Etter, 2019). There is a promising literature addressing the application of blockchain in the cultural and creative industries, from music (Baym, Swartz & Alarcon, 2019) to journalism (Ivancsics, 2019), to copyright (Savelyev, 2018) just to name a few of the more interesting works. With this paper, however, we will focus our analysis on the application of the blockchain to the supply chain. In supply chain management, some major issues that can be addressed by blockchain include abusive or risky working conditions, environmental damage and health risks due to poor supply chain management (Boucher, 2017).

A recent resolution of the European Parliament (2018b) called for measures to increase the adoption of public and private blockchains, to reduce high transaction costs and complexity in the supply chain, increase transparency and trust of participants and reduce tax evasion, corruption and money laundering. The development and implementation of blockchain in the supply chain is consistent with the typical concerns of the risk society, whereas the task of this technology seems to be the reduction of the uncertainty degree that characterizes the contemporary era.

The existing literature (Francisco & Swanson, 2018; Lucena, Binotto, Da Silva Momo & Kim, 2018; Papa, 2017; Tse, Zhang, Yang, Cheng & Mu, 2017) focuses mainly on the role of blockchain in improving the processes related to the safety and efficiency of the supply-chain. This effect is thought to be achieved primarily through its ability to improve product transparency and traceability. Moreover, it is suggested that increasing transparency and traceability in the supply chain can have an indirect effect at the social level as well as the purely economic level (European Parliament, 2018b). Apart from a relatively small number of projects in their early stages, the social potential of blockchain is still quite unexplored, there is very little literature on the subject, while the European Union itself has launched a funding programme very recently (European Commission, 2018). However, the literature does not seem to problematize the concept of transparency, nor the effects of greater transparency in the communication processes of the organizations involved. Moreover, the blockchain literature seems to rest on the idea that greater transparency always corresponds to greater trust on the part of stakeholders. In the first part of the paper we outline the technical characteristics of the blockchain and its possible implementation, as they are presented in the relevant literature. Then we address the way in which blockchain affects the issues of disintermediation, transparency and trust and the relationship between these concepts. We focus on the aspects that affect the relationship between the organization implementing the blockchain and the relevant stakeholders. Lastly, we provide indications on a number of criticalities that are to be considered in order to achieve the social effects expected from this technology.

Some technical and historical elements of the blockchain

The origins of blockchain are inextricably bound up with its mysterious inventor: Satoshi Nakamoto, a pseudonym behind which there may be one person or a group of people, of whom little if anything is known. Nakamoto theorised, a "peer-to-peer electronic cash system" (Nakamoto, 2009, p.1) that materialised the following year as the first of the so-called cryptocurrencies: the Bitcoin. Blockchain represents the backbone of cryptocurrencies, their underlying technology. In the October 2015 edition of *The Economist* (The Economist, 2015), blockchain was defined as «the great chain of being sure about things», dedicating the cover story to this technology.

Actually, blockchain technology serves to prove that a certain piece of information exists in a given moment of time. Whatever asset can be represented with a digital identifier –

financial instruments, deeds of property, contracts, certificates/diplomas, trademarks and patents, products traced along the supply-chain – can be represented, transferred and thus circulate on the blockchain (Tapscott D. & Tapscott A., 2016). The digital identifiers, called tokens, are grouped in blocks (hence the name blockchain) and are inputted to a cryptographic function. The result of this function is a hash value – an alphanumeric value stored on the blockchain, which proves the existence of the tokens in a given moment of time. The hash function is one-way; it cannot be traversed in the reverse direction. This means that transactions registered on the blockchain cannot be falsified *a posteriori*.

We can define a blockchain as an open² and distributed ledger that resides in a peer-to-peer computer network, provides for secure, irreversible and transparent recording of sets of transactions in the network nodes, and involves no intermediaries or trusted third parties, typically necessary to attest to the regularity of transactions. Each block, which encapsulates a set of transactions, is literally linked up to the preceding block with two components: an hash value and a time stamp, which unequivocally indicates the time and date on which validation (or closure) of the block was made.

The definition of blockchain as an “open and distributed ledger” refers to the technology for recording the transactions that goes by the name of Distributed Ledger Technology (DLT). Blockchain is a form of DLT. A ledger is, of course, the principal book in accounting. In fact, ledgers hark back to the book entries collected in the form of archives whose origins have been traced back to 3000 in Mesopotamia (Casey & Vigna, 2018). Their function was to keep track of the exchanges of goods and services and provide a faithful, or at least hopefully accurate, representation of reality. Blockchain has, moreover, been associated with double entry accounting, invention of which has been attributed to the Italian friar and mathematician Luca Pacioli in Venice, in 1494 (Smith, 2018).

Digitalization has often favoured a centralised type of logic – the logic-based on the *central ledger*, a central database in which all the data (on, for example, monetary exchanges, transfer of property, and so forth) are filed. In this case, all the peripheral computers depend on a central computer, querying it to obtain information and updating it whenever a modification is recorded at the peripheral level.

The presence of a central ledger raises the issue of the trust that the group of associated individuals has to place in it, especially when the subject controlling the central server has, at the same time, a personal interest in the data dealt with. The best-known web applications like Amazon, Google or Facebook use centralised systems: they function on the basis of the client-server model (better known as “cloud”), in which the users link up with a central unit that manages and sorts the users’ activities, as well as the flow of data exchanged within the boundaries of the application (Raval, 2016).

With the adoption of DLT, the blockchain database no longer resides in a central server but is, as the name of the technology suggests, distributed. Any change is updated on each of the connected computers, which hold the most recent copy of the blockchain. In this way, verification of the transactions is the task of all the individuals connected, while in the case of a central ledger it is up to the manager of the central database. In a distributed system, the work of the centralised system can thus be readily distributed amongst a number of nodes connected in a network. With the decentralised principle of DLT the work

of each node is independent of that of the others. In fact, blockchain can even function in the case of the individual nodes being momentarily unable to operate. Furthermore, the consensus mechanism is also decentralised.

Just as in the case of the popular applications mentioned above, there are applications specifically designed to run on blockchain systems. They are called DApps (DApp being the acronym of Decentralised Application), and they are distributed, decentralised applications. DApps operate largely through what are called *smart contracts* – pieces of code, programmed to carry out certain actions when certain conditions are triggered, as if they were clauses in a contract. Smart contracts are, in fact, “computer programs that automatically implement the terms of an agreement between parties” (Halaburda, 2018, p. 5). However, a smart contract has no need of a trusted third party since it remains permanently written into the blockchain, which implements it automatically. The contracting parties thus have the possibility to inspect the code – i.e. the rules – of the smart contract and decide whether or not to commit to implementing it. At the same time this eliminates the possibility of dispute since, the functioning of the smart contract being perfectly formalised in its code, there can be no disagreement among the parties over the results produced by the contract itself.

Given the original formulation by Nakamoto, the origins of blockchain are closely bound up with those of cryptocurrencies. The Bitcoin platform transactions are free and open to all. The underlying infrastructure is defined as *public blockchain*: its ledger has no owners. Being immune to control or restriction by any specific subject, the system is also known as *unpermissioned ledger* or *permissionless ledger*. In permissionless blockchains every participant has the faculty to add new transactions without any kind of central control. In contrast, there are other blockchains whose limits are far more sharply defined. These are *private blockchains* or *permissioned ledgers*. Private blockchains are systems entailing restrictions on access to the network and restrictions on the transactions allowed for the individual participants. The set of rules and policies governing the functioning of the transactions, agreed upon by all the actors in the blockchain, is defined at the design stage.

Fields of application of the blockchain technology

A recent Resolution of the European Parliament (2018b) identifies a range of potentialities and prospects for blockchain, through pilot projects that have so far been launched. The Resolution covers almost exclusively on assessing the potentialities and criticalities of *permissioned* blockchains within the production and distribution chain. Blockchain seems to promise higher levels of efficiency and performance from an economic standpoint: from the reduction of transport and transaction costs, to the streamlining of customs checks and regulatory compliance. Stress is also placed on the capacity of blockchain to improve transparency and traceability along the entire supply chain.

Transparency and traceability in the supply chain can have an indirect effect at the

social level as well as the purely economic level, as the following extract points out:

“blockchain has the potential to support the TSD [Trade and Sustainable Development] agenda by providing trust in the provenance of raw materials and goods, transparent production processes and supply chains, and in their compliance with international rules in the field of labour, social and environmental rights, considering the particular relevance to conflict minerals, illicit trade in cultural goods, exports control and corruption; [...] blockchain could contribute to the sustainability work of companies and promote responsible business conduct” (p. 4).

This passage also covers another area for which blockchain is considered able to play a major role, namely the fight against illegal practices, from tax evasion to elusion, and from trade-based money laundering to the use of counterfeit goods and fake documents. Schatsky and Muraskin for Deloitte (2015), one of the oldest and largest auditing and advisory companies in the world, set out to explore the ways in which blockchain may affect the various economic sectors in the near future. According to the authors, together with its reliable, immutable, irrevocable and digital characteristics, a major strong point shown by blockchain lies in its transparency. By transparency here we mean the possibility to render transactions visible for the participants, consequently enhancing auditability and trust.

Analysing the use of blockchain in improving the transparency of the supply chain, several studies have already analysed the potential of the application of blockchain in the agri-food sector (Francisco & Swanson, 2018), possibly improving the traceability processes of food (Papa, 2017), its safety (Tse et al., 2017) and overall quality (Lucena et al., 2018). Some pilot projects have taken steps in this direction, starting from two case studies involving IBM, in collaboration with Walmart, with the aim of tracing the movement of pork in China (Hackett, 2016), as well as with a series of important retailers (including Nestlé and Unilever to name a few); the main goal being strengthening consumer confidence by tackling the problem of food contamination (Aitken, 2017). Other interesting projects have been developed to improve the traceability in the supply chain of tuna (Provenance, 2016a; 2016b) or coconut (Provenance, 2017) in South-East Asia.

A study by the University of Stanford (Galen et al., 2018) analyses the development of blockchain projects for the social good. According to the authors, the most promising areas appear to have been those concerning governance and non-profit organisations; ideally, in these areas there should be synergies between the public sector and the actors in the private sector that are investing energy and resources into development of the technology. The study classifies blockchain projects according to the various application sectors: agriculture, democracy and governance, digital identity, energy, climate and environment, financial inclusion, health, land rights, philanthropy and a number of other sectors including education, human rights and water. Although most of the projects are still in the early or pilot stages of development, it is estimated that over half of them can be showing the first results by the end of 2019. Of these projects: “66% say blockchain is an improvement over other methods of solving their problem. 20% say blockchain is a necessity for solving their problem” (p. 3).

As an example, the projects regarding agriculture should have the potential to impact on

the conditions of great numbers of people. 90% of these investments are made by European, Australian and American organisations, 50% finding implementation in the same countries. However, a good 30% of the implementations are carried out in sub-Saharan Africa. It has been estimated that 13% of these projects could reach out to over a million beneficiaries, although most of the projects have been in place for less than two years and none of them impact on more than 1000 persons. The aim of these applications is to settle some of the problems in the agricultural supply chains, where the data on compliance, safety, sustainability and product certification are filed in proprietary databases, and often on paper. Apart from the considerable operating costs, evidence has emerged of risks of fraud, corruption and human or instrumental errors. To limit the risks of fraud and contamination, and indeed to enhance the transparency, traceability and efficiency of the supply chain, the commercial operators in the agri-food sector are shifting 60% of the applications onto blockchains (p. 12). The challenges arising in the sector concern the willingness of the various actors in the supply chain to adopt blockchain, development of an adequate digital literacy, and sufficiently widespread availability of Internet and connections to support the technology. Of course, deficiencies in the latter two factors could hamper adoption of blockchain in rural areas.

The array of products that can potentially benefit from application of blockchain to the supply chain seems fairly vast, and indeed experimentation ranges from the upmarket sector of expensive collectibles, including fine art, antiques and jewellery, to commodities of everyday use or staple goods like textiles and foodstuffs. Boucher (2017) argues that tracing the provenance of diamonds, from the mines to the jewellers' shops offers the stakeholders, and in particular the customers, the opportunity to make purchases fully aware of the events involved in the relevant production and distribution chains. In the case of diamonds, for example, this could amount to guarantee that the goods are not fake, that no forced labour has been employed and that the intermediaries and sellers have not been implicated in drug or arms trafficking. In the field of foodstuffs, it would be possible to have details on how the food has been grown, raised or prepared, and who has been responsible for inspection. Moreover, it would also be possible to ascertain the working conditions of those involved and the respect of ethical standards.

Montecchi et al. (2019) underline how establishing the origin of products becomes increasingly challenging as supply chains themselves become increasingly complex. For example, in the market of luxury products it is becoming more and more difficult to distinguish fakes, also because the forgery market is expanding on a vast scale, in particular along the channels of online distribution. In this market, assuring customers that the products are genuine is fundamental to reduce the perception of psychological and social risk, i.e. the risk of a purchase that is not backed by respect of ethical criteria, and the desire to avoid the social stigma that comes with the – willing or unwilling – purchase of a forged product.

Blockchain, disintermediation processes and trust

Concerns about the complexity of the contemporary supply-chain are consistent with the theoretical framework of the risk society (Beck, 1992; Giddens, 1990). As is known, in this interpretative model, trust is considered an indispensable resource to deal with a social organization characterised by high levels of complexity, uncertainty and risk (Luhmann, 1979). The opacity of an increasing number of segments of the social world, the impersonal character of the subjects taking part in it, the extreme character of the division of labour and interdependence that characterize advanced modernity, are typical elements of the risk society (Seligman 1997). A concept of blockchain as a technological device that can play a role in encouraging transparency in the supply chain and consequently acting on trust is consistent with this interpretative framework and the necessary conclusions must be drawn from it.

Boucher (2017), while admitting that the role of blockchain in the public sector has yet to be defined, attempts to understand the ways in which this technology can lead to rethinking public services. Apart from the field of e-voting, where some experimentation has come under way, the most interesting developments lie in the direction of record-keeping in public administrations, land registers, birth certificates and commercial licences, to name but a few. In such cases a blockchain can act as an incentive to disintermediation processes, contributing to a scenario where such mediator figures as lawyers, notaries and government officials lose centrality:

“for each transaction that uses a distributed ledger instead of a traditional centralised system, the intermediaries and mediators are displaced, missing out on their usual source of power and income. For currencies these are the banks, for patents the patent office, for elections the electoral commissions, for smart contracts the executors, and for public services the state authorities” (Boucher, 2017, p. 22).

The role of blockchain in triggering disintermediation appears even more relevant in its *unpermissioned* version, but while the European Parliament Resolution (European Parliament, 2018b) focuses entirely on permissioned blockchains, unpermissioned blockchains are mentioned only with regard to the risks associated with their use. For instance, possible criminal activities they might incentivise, such as tax evasion and trade-based money laundering.

Boucher also raises the question of the values embedded in the technology. All technologies promote (or may promote) values (Flanagan, Howe & Nissenbaum 2008). The use of a traditional centralised ledger places its creators in a central position – a position of mediation of all the transactions that go through the ledger. Every transaction reaffirms and reproduces the central, indispensable role of the owner of the ledger. On the other side, “blockchain-based applications often appear to be wedded to discontent with traditional systems, processes and mediators” (Boucher, 2017, p. 23). Therefore, using a distributed ledger means – in particular in the case of permissionless blockchains – participating in a broader social change that sees a decline in the trust placed in classical institutions, like banks and governments, as well as their power. The decline in trust is a

historical-social fact regardless of blockchain (Ries, 2019), preceding its development but possibly holding important implications for its future and some blockchain projects would promote the elusion of traditional centralised authorities and institutions and show similarities with sharing economy (Boucher, 2017).

In their recent literature review, Hawlitschek, Notheisen and Teubner (2018) address the issue of trust in intermediaries in systems based on interactions, where high degrees of trust are required, such as in the platform driven sharing economy. In this context, at least potentially, blockchain facilitates value exchange mechanisms without any need of the mediation of a third party, aiming at taking the place of whatever institution or a proprietary platform would be traditionally involved. The authors explain how blockchains make obsolete by design any costly mechanism serving to create trust in intermediaries or confidence at the interpersonal level, in particular with smart contracts and the possibility they offer to implement contractual agreements and other applications. Blockchain is defined as a potentially trust-free technology. In a trust-free system, transactions are implemented counting not on the reliability of a third party, but on the distributed reliability based on the network consensus (i.e. blockchain users).

Their review offers two main ideas worth to be considered. Although blockchain technology can supersede the issue of trust in platform providers, the issue itself does not disappear, but shifts in the direction of the algorithms. Boucher (2017) argues similarly that a distributed ledger implies confidence in the encrypting and networking technologies. Hawlitschek et al. (2018) also add that “blockchain technology in and by itself is not able to provide an environment that renders trust-building outside the closed blockchain ecosystem obsolete” (p. 59). In fact, institutional factors and pre-existing relations of trust still retain their relevance. Boucher (2017) emphasizes on the same dynamics but from a different angle, as he states that in a supply-chain trust amongst the participants cannot exist without a pre-existing trust in blockchain, especially considering the vulnerability of the platform itself, exposed to both accidental errors and malicious attacks.

These conclusions are consistent with the theoretical framework of the risk society. Namely, there is a bet of trust being placed by the truster on the trustee (Sztompka, 1999) even when a technological system replaces any other form of mediation, be it an institution, an organization or a company. From this point of view, only the target of trust changes. Unless one has full control over others' behaviour (through forms of coercive or manipulative power), she/he actually enters the domain of trust, by its nature characterised by an ineliminable degree of opacity.

Blockchain, transparency and trust

Outside the sphere of full control is the sphere of opacity and trust. The promise of blockchain is not only to increase transparency (i.e. to dissipate opacity) but to restore a form of full control. However, this promise is not feasible, because blockchain cannot create a trust-free environment. The trust of the involved parties must be placed either in

the blockchain itself, or in the power of the algorithms or in the organization that uses it. The interest in the implementation of blockchain focuses (cfr. 3.1) on its ability to make the supply chain transparent and traceable. However, we lean to argue that often these evaluations do not problematize the concept of transparency, nor the impact of transparency in communication processes that affect companies and organizations.

In the field of the social sciences transparency is seen as a means to achieve desirable social ends, but there is poor consensus on what exactly this entails, apart from general agreement on the idea that information is a necessary condition for it. The concept calls into play a variety of ideals and expectations, from increased visibility and efficiency to accountability, authenticity, participation, involvement, empowerment, emancipation, and trust; having reference to a vast range of objects, uses, technologies and practices, transparency entails certain difficulties for theorisation (Hansen, Christensen & Flyverbom, 2015).

As pointed out by Garsten and De Montoya (2008), the communication processes of enterprises are characterised by constant attention to the distinction between what is to be shown (to comply with regulatory obligations or to work on construction of the brand identity) and what is to be kept hidden. While high levels of transparency may be desirable for the stakeholders, this is by no means a natural outcome of the enterprise culture. “An important part of organizational life consists of handling information in a way that balances secrecy and confidentiality with openness and sharing” (p. 81). Disclosure of certain information, not only on the development of new prototypes or products being patented, but also on the suppliers, prices or other information deemed key, can to some extent compromise the competitive advantage gained by an enterprise. Indeed, it is a fairly common practice to draw up agreements on confidentiality which suppliers or employees are required to undersign on being taken on. Schnackenberg and Tomlinson (2014) also stress how organisations exercise certain discretionary powers in circulating information, which results in varying degrees of transparency. In most cases, according to Mayer (2012), any tightening of the regulations applying to firms to promote ethical behaviours is met with attempts at getting round it, or with higher costs potentially transferred to the customers. According to anthropologist Marilyn Strathern (2000), today many firms are victims of the “tyranny of transparency” – the mechanism by which organisations are not obliged by law but forced by the pressure of the media or public opinion to embrace this idea of “transparency at all costs”. The analysis by Garsten and De Montoya (2008) confirms that increasing transparency may entail an increase in purely economic costs, due to the data stream the firms have to produce for the purpose.

A correct interpretation of the meaning of transparency in the supply chain cannot fail to take into consideration stakeholders. In this connection, Schnackenberg and Tomlinson (2014) reviewed the literature on transparency to ascertain which dimensions contribute to transparency and its role in the development of trust between an organisation and its stakeholders. While scholars show general agreement on the role of transparency in creating trust, maintaining it or remedying situations that see it compromised, the authors hold that this relationship has never been explored at the theoretical level. Their work provides us with a more complex concept of transparency:

“transparency appears to be a function of three theoretically viable and managerially relevant factors: disclosure, clarity, and accuracy. Disclosure is increased as stakeholders perceive information as more relevant and timely; clarity is increased as stakeholders perceive information as more understandable; and accuracy is increased as stakeholders perceive information as more reliable” (p. 12).

This concept of transparency focuses on the perception of stakeholders regarding the quality of information made available by the organization. Do stakeholders perceive that information is promptly received and easy to obtain? Do they feel like the firm perseveres in the direction of disclosure despite possible risks? Is information perceived as comprehensible?

While blockchain affordances (cfr. par. 2) can satisfy these needs, shifting the focus from transparency for its own sake to transparency as stakeholders perception of the quality of information, leads to taking into account a number of other factors such as blockchain diffusion, the spread of blockchain literacy, the different organizational cultures and how much stakeholders perceive the blockchain itself as reliable. Arguing along these lines, Mougayar (2016) points out that blockchain needs an ecosystem populated by a sufficient number of users. At the moment, the infrastructure is unevenly distributed, if not actually inaccessible to the average user, given the advanced skills required together with a grounding in ICT language.

The blockchain literature seems to rest on the idea that greater transparency always corresponds to greater trust on the part of stakeholders. Some time has passed since Tapscott and Ticoll (2003)³ defined transparency as an attitude of active openness, crucial for consolidating confidence amongst the major stakeholders, in particular as regards the information that concerns them more closely. Furthermore, in the model presented by Schnackenberg and Tomlinson, the relation between transparency and trust is not linear but mediated by the perceived trustworthiness of the organization. Here, transparency is seen as the precursor of an organisation’s perceived trustworthiness, or from another point of view, trustworthiness is seen as the mechanism that catalyses the effect of transparency on trust. To define trustworthiness, the authors turn to the model presented by Mayer et al. (1995), according to which stakeholders consider the organization as trustworthy to the extent that it has a set of competencies by virtue of which it can exert an influence in a certain area (*ability*); to the extent that the organization, as a trustee, is believed to want to do good to the trustor, aside from an egocentric profit motive (*benevolence*) and to the extent that it adheres to a set of values/principles considered acceptable by the stakeholders (*integrity*).

Relying on this model, we believe that the role of blockchain in enhancing perceived trustworthiness depends on its ability in promoting benevolence and integrity, which means, respectively, to represent the good intentions of the organization and the values to which it adheres. Significantly, Sztompka (1999) distinguishes the trustee's expectations based on the probability that these expectations will be met. In his interpretative scheme, the expectation of benevolence and generosity is the one that has the least probability of being satisfied and therefore represents the riskiest bet of trust.⁴

Conclusions

In this article we have tried to shed light in the emerging role of blockchain technology in supply-chain management, its most relevant areas of application and the hopes that are placed on the potential of this technology. The existing literature (cfr. par. 3.1) focuses mainly on the role of blockchain in improving the processes related to the safety and efficiency of the supply-chain and, while its possible social implications are also suggested, the projects launched are still few in number and little investigated. The field that has so far been explored with relatively advanced and interesting findings is that of the agricultural supply-chain, with projects having impact on generally small-scale activities and communities. On the basis of our analysis of the literature, we believe that the conceptual poles around which to proceed with further considerations (and that can represent a framework for further analysis on the subject) lie in disintermediation, trust and transparency, and the way these elements interrelate.

The disintermediation processes enabled by blockchain raise the issue of trust. Despite the possibilities blockchain offers to replace the intermediaries, to leave privileged positions behind and shift power from the centre towards the peripheries, a series of aspects emerges from our analysis that are to be borne in mind for future analyses. All technologies promote (or may promote) values (Boucher 2017; Flanagan, Howe & Nissenbaum, 2008) and the implementation of the blockchain may thus ride the wave of widespread diffidence towards the institutions, as indeed towards expert knowledge and the various forms of mediation; a sense of distrust that enjoys a certain social consensus in this point in our history. However, it must be recognised that blockchain is not (at least for now) able to provide an environment that renders trust-building outside its ecosystem obsolete. It is still needed an institutional contact person to guarantee the correct functioning of the technology (to monitor the aspects of the technology that still present some criticalities). Moreover, as has been argued in Galen et al. (2018), the most promising areas for application of blockchain appear to be those related to governance and non-profit organisations. In these cases, it is pointed out, it would be desirable to find synergies between the public sector and the actors in the private sector (European Parliament, 2018a). Some articles emphasised that there is a need for a relationship of trust, between the parties involved, that precedes the use of technology or trust in blockchain itself. In conclusion, they observe, even in the cases achievement of a trust-free model is pursued, the issue of trust does not disappear completely, but rather shifts towards the trust the users must necessarily place in the algorithms.

The blockchain literature seems to rest on the idea that greater transparency always corresponds to greater trust on the part of stakeholders. This axiom appears to be reflected in the role that is generally attributed to blockchain when it is interpreted as a mere mechanism to raise the level of transparency in trade relations, but the effects of blockchain do not boil down to mere increase in transparency. The analysis conducted so far suggests two reflections. In the first place, in the case of application of blockchain to

the supply-chain the relationship between transparency and trust that emerges from the literature is far from linear. From an entrepreneurial perspective if it's true that setting off on the road to blockchain is taking a step towards greater transparency, at the same time there is a narrowing of the discretionary margins within which the firm can handle the information that may help it to a competitive advantage in its sector of the market. Enhancing the transparency of transactions, supplying more information to consumers on the supply-chain per se, does not suffice for them to place more trust in the firm. This may mean a greater resistance on the part of the firm to embark upon strategies in the supply-chain based on blockchain, and thus a limitation of the positive social effects that this technology can have. Any analysis of application of blockchain to the supply-chain will necessarily take into account the use firms make of blockchain if the aim is to achieve a positive effect at the social and community level. From a stakeholders perspective enhancing the transparency of transactions, supplying more information to consumers on the supply-chain per se, does not suffice for them to place more trust in the firm. For consumers, the link between the provenance and value of a good is primarily symbolic and only secondarily factual (Montecchi et al., 2019). This places blockchain amongst the tools relevant to practices of responsible consumption and prosumption: the effect on the communities concerned is obtained only when the consumers have shown an interest in it.

As regards the relationship between transparency and trust, applying the Schnackenberg and Tomlinson (2014) model to blockchain, it emerges that blockchain can in fact raise the trust that the stakeholders place in it, acting on the perceived quality of information and on the characteristics attributed to the organisation, but this in particular is the case if the technology is at work in a context where the values it incorporates are shared, an economic and cultural context in which knowledge and understanding of the technology are sufficiently widespread, together with the relevant technology literacy.

The Edelman Group, one of the biggest communication and marketing agencies in the world, has since 2001 been publishing the *Trust Barometer*, surveying the trust placed by the public in the media, in information in the broad sense, and in enterprises (Edelman, 2018). A poll was submitted to a subsample of the informed public on matters concerning new technologies. Among the various technological innovations on which the opinions of the interviewees were sought is blockchain. The participants were asked how much trust they had in companies that adopt blockchain technology. What emerges is that trust in companies using blockchain appears to be positively affected by the support of three factors: a) new regulatory steps taken in their respective countries; b) the development of pilot projects; c) favourable attitudes stated by the institutions.

Reference here is to permissioned blockchains (used in particular in electoral systems) where a central authority, preferably of the state, keeps control over certain aspects of management of the platform. In this case the levels of decentralisation and transparency are reduced, and their cultural and political implications weakened. This takes us back to the distinction between permissioned and unpermissioned blockchains. The most significant impact of blockchain so far, according to Boucher (2017), has been observed with applications that have relatively little to do with the essentially idealistic views of the

technology, which count decentralisation and transparency among its most advantageous features.

Besides the criticalities so far considered here, it is worth noting in conclusion some further stumbling blocks that lie along on the path to development and dissemination of blockchain. From the environmental point of view, application of blockchain entails considerable carbon emissions and the production of electronic waste (Tapscott & Tapscott, 2016); applied on a significantly larger scale it could raise an energy issue (Boucher, 2017). Secondly, blockchain involves some issues regarding conformity with standards of privacy and data protection. The permanent, immutable nature of the technology could imply a risk for data protection and confidentiality. Indeed, the possibility of conflict with the “right to be forgotten” has been evoked, proportionately increasing to the extent that the data conserved are of a personal nature and the person referred to may be readily identified. With sufficient effort, in fact, it is possible to connect the transactions with the specific parties (Boucher 2017). Finally – and this, perhaps, is the major drawback – there remains the problem of verifying respect of the right standards. The ledger can record the date and details of the transaction, but it cannot verify the accuracy of what is described there. The problem lies in the transformation of physical entities into blockchain objects, or in other words representation of them in the form of digital twins. Theoretically, it is sufficient for the data fed into the system to conform with the technical requisites demanded by the algorithm to become real on the blockchain, regardless of the truthfulness of their contents. Thus, the need is to ensure adequate verification at the delicate stage when the data are first inserted. This implies reintroducing an element of centralization in the decentralised model, which cannot be avoided. That is, the discretionary power attributed to those who fed data (or oversee the data fed), can only be limited, but not seized, by the blockchain algorithm. The issue has to some extent been discussed in the literature, leading to the conclusion that certain processes cannot as yet be held to replace the gatekeeping role of the civil servants.

Biographical notes

Lorenzo Giannini is researcher at the Department of Communication Sciences, Humanities and International Studies: History, Cultures, Languages, Literatures, Arts, Media at the University of Urbino Carlo Bo. He has carried out research mainly in the field of sociology of culture and sociology of consumption. Among his most recent publications: “Includere marginalizzando. Etnografia del volontariato in una Festa de l'Unità a Bologna” in *Polis, Ricerche e studi su società e politica*, 2/2018; and “Repair Events and the Fixer Movements: Fixing the World One Repair at a Time”, in A.Day (ed.) (2017) *DIY Utopia. Cultural Imagination and the Remaking of the Possible*, Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

Massimo Terenzi is graduated with a Master’s Degree in Communication Studies from the University of Urbino, with a Bachelor’s thesis titled “La blockchain per le imprese: la sfida della trasparenza nella Corporate Social Responsibility” and a Master’s thesis titled “Il ruolo dell’OSINT nel monitoraggio di fake news e media manipulation”.

References

- Aitken, R. (2017). IBM Forges Blockchain Collaboration With Nestlé & Walmart In Global Food Safety. *Forbes*: Taken from: <https://www.forbes.com/sites/rogeraitken/2017/08/22/ibm-forges-blockchain-collaboration-with-nestle-walmart-for-global-food-safety/#27c078c23d36>
- Baym, N., Swartz, L., & Alarcon, A. (2019). Convening Technologies: Blockchain and the Music Industry. *International Journal of Communication*, 13, 402–421. Taken from: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/8590>
- Beck, U. (1992). *Risk Society*, London: Sage.
- Boucher, P. (2017). How Blockchain Technology Could Change our Lives. *European Parliamentary Research Service, Scientific Foresight Unit*. Taken from: [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/581948/EPRS_IDA\(2017\)581948_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/581948/EPRS_IDA(2017)581948_EN.pdf) ,
- Casey M. J., & Vigna, P. (2018). *The Truth Machine*, New York, NY: St. Martin's Press
- Chen, Y. (2018). Blockchain tokens and the potential democratization of entrepreneurship and innovation. *Business Horizons*, 61(4), 567-575. doi.org/10.1016/j.bushor.2018.03.006
- Edelman (2018). 2018 Edelman Trust Barometer. *Edelman*: Taken from: https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2018-10/2018_Edelman_Trust_Barometer_Global_Report_FEB.pdf
- European Commission (2018). EIC Horizon Prize on Blockchains for Social Good. Retrieved June 2nd, 2020: Taken from https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/other/prizes/contest_at/h2020-prizes-rules-bc-social-good_en.pdf
- European Parliament (2018a). Distributed ledger technologies and blockchains: building trust with disintermediation: Taken from: http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2018-0373_EN.pdf
- European Parliament (2018b). Blockchain: a forward-looking trade policy: Taken from: http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2018-0528_EN.pdf
- Flanagan, M., Howe, D.C., & Nissenbaum, H. (2008). Embodying values in technology. Theory and practice. In J. Van den Hoven & J. Weckert (eds.), *Information technology and moral philosophy* (pp. 322-353). New York: Cambridge University Press.
- Francisco, K., & Swanson, D. (2018) The Supply Chain Has No Clothes: Technology Adoption of Blockchain for Supply Chain Transparency. *Logistics*, vol. 2, 2. doi:10.3390/logistics2010002
- Galen, D., Brand, N., Boucherle, L., Davis, R., Do, N., El-Baz, B., Kimura, I., Wharton, K., & Lee J. (2018). Blockchain for social impact. Moving beyond the hype. *Center for Social Innovation, RippleWorks*, Stanford Graduate School of Business: Taken from: https://www.gsb.stanford.edu/sites/gsb/files/publication-pdf/study-blockchain-impact-moving-beyond-hype_0.pdf

- Garsten, C., & De Montoya, M. L. (2008). The naked corporation: visualization, veiling and the ethico-politics of organizational transparency. In C. Garsten & M. L. De Montoya (eds.), *Transparency in a New Global Order* (pp. 79-93). Cheltenham: Edward Elgar.
- Giddens, A. (1990). *The Consequences of modernity*. Cambridge, England: Polity Press.
- Hackett, R. (2016). Walmart and IBM Are Partnering to Put Chinese Pork on a Blockchain. *Fortune*: Taken from: <https://fortune.com/2016/10/19/walmart-ibm-blockchain-china-pork/>
- Halaburda, H. (2018). Blockchain revolution without the blockchain?. *Communications of the ACM*, 61(7), 27-29. doi.org/10.1145/3225619
- Hansen, H. K., Christensen, L.T., & Flyverbom, M. (2015) Introduction: Logics of transparency in late modernity: Paradoxes, mediation and governance. *European Journal of Social Theory*, 18(2), 117–131. doi.org/10.1177/1368431014555254
- Hawlitsek, F., Notheisen, B., & Teubner, T. (2018). The limits of trust-free systems: A literature review on blockchain technology and trust in the sharing economy. *Electronic Commerce Research and Applications*, 29, 50-63. doi.org/10.1016/j.elerap.2018.03.005
- Ivancsics, B. (2019). *Blockchain in Journalism*. Tow Center for Digital Journalism. New York, NY: Columbia Journalism School. <https://doi.org/10.7916/d8-5jm6-w328>
- Lucena, P., Binotto, A. P. D., Da Silva Momo, F., & Kim, H. (2018) A Case Study for Grain Quality Assurance Tracking based on a Blockchain Business Network. *FAB 2018. Symposium on Foundations and Applications of Blockchain*: Taken from: <https://arxiv.org/pdf/1803.07877>
- Luhmann, N. (1979), *Trust and Power*, New York, NY: John Wiley.
- Mayer, C. (2012). *Firm Commitment: Why the Corporation is Failing Us and how to Restore Trust in it*. Oxford: Oxford University Press
- Mayer, R. C., Davis, J. H., & Schoorman, F. D. (1995). An Integrative Model of Organizational Trust. *Academy of Management Review*, 20, 709-734. doi.org/10.5465/amr.1995.9508080335.
- Montecchi, M., Plangger, K., & Etter M. (2019). It's Real, Trust Me! Establishing Supply Chain Provenance Using Blockchain. *Business Horizons*, 62(3), 283-293. doi.org/10.1016/j.bushor.2019.01.008
- Morabito, V. (2017). *Business Innovation through Blockchain*, Cham: Springer.
- Mougayar, W. (2016). *The Business Blockchain. Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: a peer-to-peer electronic cash system*: Taken from: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>.
- Papa, S. F. (2017). Use of Blockchain Technology in Agribusiness: Transparency and Monitoring in Agricultural Trade. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 31, 38-40. doi.org/10.2991/msmi-17.2017.9
- Provenance (2016a). The first fish on the blockchain: connecting fisherman, global retailer and consumer. *Provenance*: Taken from: <https://www.dropbox.com/sh/eshn8mg3pxbtj2y/AACI414CZJi4VrXBIkIONegEa/Tun>

a%20Traceability%20Pilot?dl=0&preview=Tuna+Traceability+Press+Release.pdf&subfolder_nav_tracking=1

- Provenance (2016b). From shore to plate: Tracking tuna on the blockchain. *Provenance*. Taken from: <https://www.provenance.org/tracking-tuna-on-the-blockchain>
- Provenance (2017). A grassroots approach to proving fair pay with Fairfood. *Provenance*. Taken from: <https://www.provenance.org/news/movement/fairfood>
- Raval, S. (2016). *Decentralized Applications: Harnessing Bitcoin's Blockchain Technology*. Sebastopol, CA: O'Reilly.
- Ries, T.E. (ed.). (2019). *2019 Edelman Trust Barometer Global Report*. Taken from: [https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2019-02/2019 Edelman Trust Barometer Global Report.pdf](https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2019-02/2019_Edelman_Trust_Barometer_Global_Report.pdf)
- Savelyev, A. (2018). Copyright in the blockchain era: Promises and challenges. *Computer Law & Security Review*, 34, 3, 550-561. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2017.11.008>
- Schatsky, D., & Muraskin, C. (2015). Beyond bitcoin: Blockchain is coming to disrupt your industry, *Deloitte Insights*. Taken from: <https://www2.deloitte.com/insights/us/en/focus/signals-for-strategists/trends-blockchain-bitcoin-security-transparency.html>
- Schnackenberg, A. K., & Tomlinson, E. C. (2016). Organizational Transparency: A New Perspective on Managing Trust in Organization-Stakeholder Relationships. *Journal of Management*, 42(7), 1784-1810. doi.org/10.1177/0149206314525202
- Seligman, A. (1997). *The Problem of Trust*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Smith, M. (2018). Luca Pacioli: The Father of Accounting. Retrieved August 26, 2019. Available at SSRN: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2320658>
- Strathern, M. (2000). The Tyranny of Transparency. *British Educational Research Journal*, 26(3), 309-321. doi.org/10.1080/713651562
- Sztompka, P. (1999). *Trust: A Sociological Theory*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Swan, M. (2015). *Blockchain: Blueprint for a new economy*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
- Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain Revolution*. New York, NY: Penguin.
- Tapscott, D., & Ticoll, D. (2003). *The Naked Corporation: How the Age of Transparency Will Revolutionize Business*. New York, NY: Free Press.
- The Economist (2015). The Trust Machine. *The Economist*. Taken from: <https://www.economist.com/leaders/2015/10/31/the-trust-machine>
- Tse, D., Zhang, B., Yang, Y., Cheng, C., & Mu, H. (2017). "Blockchain Application in Food Supply Information Security", *2017 IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management (IEEM)*, 1357-1361. doi: 10.1109/IEEM.2017.8290114.
- Westerkamp, M., Victor, F., & Küpper, A. (2018). Blockchain-Based Supply Chain Traceability: Token Recipes Model Manufacturing Processes. *2018 IEEE International Conference on Internet of Things (iThings) and IEEE Green Computing and Communications (GreenCom) and IEEE Cyber, Physical and Social*

Computing (CPSCoM) and IEEE Smart Data (SmartData), Halifax, NS, Canada.
1595-1602.doi:10.1109/Cybermatics_2018.2018.00267

Note

¹ While the present work is the fruit of continuous collaboration between the authors, it is specified that paragraphs “Blockchain, disintermediation processes and trust”, “Blockchain, transparency and trust”, and “Conclusions” are attributable to Lorenzo Giannini; paragraphs “Some technical and historical elements of the blockchain” and “Fields of application of the blockchain technology” to Massimo Terenzi. Introduction is attributable to both authors.

² Open in two senses. “Open” in the sense of public (i.e. all have access to it) and “open” in the sense of *open-source*: the source code of Nakamoto’s blockchain is not protected by copyright and can be freely downloaded and modified by the users.

³ Cf. also Tapscott and Tapscott 2016

⁴ “Benevolence and generosity (caring, helping, protecting, expressing sympathy, sensitivity to the sufferings of others), for example, I expect my friend to defend me against false accusations. This is the strongest, most risky bet because the probability that most people will be disinterested is low, and that they will take on representative duties, and engage in altruistic help is even lower” (*ibid.*, p.54)

Women in the lockdown in Europe. Media representations of gender differences in “phase 1” of the coronavirus pandemic*

Chiara Gius

Università di Bologna **

How have women been portrayed during the initial phase of the coronavirus pandemic? What issues were discussed across European newspapers when women were at the center of the narrative during the lockdown? This paper aims to provide some initial answers to these questions by looking at a bulk of 462 articles collected across 5 different European countries during the so-called “phase 1” of the COVID-19 pandemic when strict stay-at-home policies were imposed to contain the spread of the virus. Results show that four frames were mostly used by the media: women as a vulnerable group, women as actors in the pandemic, women’s health, and women as a transformative force in society. Implications of these findings will be discussed and the emergence of a “women’s narrative” in the coronavirus crisis will be proposed.

Keywords: Women, Gender inequality, Media representations, COVID-19, Lockdown

Never, since the end of the Second World War, have women been so forcibly pushed out of the public space as during the so-called “phase 1” of the COVID-19 health emergency. Yet, unlike what happened in the 1950s, women’s withdrawal from public life during the pandemic came with what initially appeared to be some relevant differences. First of all, the COVID-19- associated state of confinement was enforced suddenly and abruptly, with schools, workplaces, parks and other public spaces closed down by emergency regulations in a matter of weeks, if not days. Second, the COVID-19 lockdown was presented as an extreme and temporary measure enforced by national governments to contain the virus. The underlying assumption was that once the emergency had been overcome, daily life would go “back to normal”. Third, possibly for the first time in recent history, men and women were apparently treated equally, with both genders being subjugated to the same sets of rules and norms imposed by social distancing and home confinement. Women and men seemed to be equally struck by the crisis, living apparently under the same circumstances while sharing similar experiences.

Yet, this idea of gender equality in the lockdown was short-lived as it almost immediately became clear that the restrictions imposed by the pandemic were exacerbating inequalities for women. In the confinement of their homes, women were taking up more family and domestic work than their male counterparts, often reducing their professional working hours to support and take care of their home-schooled children (Alon, Doepke, Olmstead-Rumsey, & Tertilt, 2020; Minello, Martucci & Manzo, 2020). Moreover,

* Articolo proposto il 08/06/2020. Articolo accettato il 01/08/2020

** chiara.gius@unibo.it

trapped inside and separated from others, women were more at risk than ever before of experiencing domestic violence and abuse (Agüero, 2020; Bradbury-Jones & Isham, 2020; Van Gelder, Peterman, Potts, O'Donnell, Thompson, Shah, and Oertelt-Prigione, 2020). It soon became evident that women's capacity to go back to "normalcy" under the same (unequal) conditions as before was neither obvious nor necessarily possible, with a substantial risk of women entering lockdown in the 2020s and emerging from it back in the 1950s.

The COVID-19 pandemic has been defined (Alteri, Parks, Raffini, & Vitale, 2020; Corlianò, 2020; Demertzis & Eyeran, 2020) as a 'total social fact' (Mauss, 2009) since its outbreak has had powerful ramifications permeating every aspect of society. However, as Turina (2020) points out, the state of exceptionality produced by the pandemic cannot be separated from the social dynamics and processes already at play in the social world. The health crisis might have accelerated or even influenced these dynamics and processes, but it did not determine them. Pre-existing social stratification and inequalities linked to age, gender, race, socio-economic status, and education, just to name a few, played a fundamental role in determining how social actors experienced the pandemic and the consequent restrictions imposed by it. In other words, the pandemic hit society in a totalizing way, but it did not hit all social groups alike, with some being more vulnerable than others in the face of the health crisis. Older adults, women, children, workers in the service industry or employed in the informal economy and people living in poverty or with a chronic disease or condition all developed specific needs and demands connected to the many fallouts of home confinement. These concerns were consequently pushed to emerge and gain recognition (Hilgartner & Bosk, 1988) in what appeared to be a highly mediatized public arena already permeated by a pervasive narration of the pandemic (Pedroni, 2020) that made the competition among "peripheral issues" extremely fierce.

As such, this paper aims to provide a preliminary examination of how women, a traditionally disadvantaged group in society, have been represented in the mediatic arena of six European countries (France, Germany, Great Britain, Italy and Spain) during the so-called "phase 1" of the COVID-19 pandemic when strict stay-at-home policies had been enforced by local governments to contain the spread of the virus. The idea that underpins this work is that, especially during the lockdown period, the media played a fundamental role in providing much-needed information on the development of the crisis, but also in offering specific representations and understandings of a social world (Tuchman, 1978; Lalli, 2005) seemingly unintelligible because physically unreachable, and organized around unfamiliar rules and regulations. The initial research questions of this work were: how were women represented in that specific moment of the health crisis? What needs or demands were interjected by the press and, if any, what representations emerged from the media discourses when women were discussed? Were there any significant differences in women's representation in European countries where different types of lockdown were enforced? While mostly discussing the first and second research questions, the results will show that the discussion of the experience of women in the lockdown has been capable of activating specific frames (Goffman, 1975) in the newspapers analyzed, thus establishing

the presence of what could be defined as a “women’s narrative” in the mediatic coverage of the pandemic.

Methodology

This study draws on a corpus of 462 news articles retrieved online from 10 newspapers distributed over five different European countries. The newspapers' selection was determined after conducting eight interviews (two for each country, except for Italy) with country-based informants who were familiar with at least one of the specific national media contexts under consideration. In particular, the newspapers were chosen due to their circulation, but also to maintain an equal distribution across a broad liberal to conservative political spectrum. As the aim of this study was to gain a broader understanding of how women have been thematized during the lockdown, the selected newspapers' websites were searched by running a query for the word “women” in their internal search engines. Articles were searched in each newspaper between the date of the third confirmed death caused by COVID-19 in the corresponding country and the end of the lockdown period (Table 1).¹

<i>Nation</i>	<i>3d confirmed death</i>	<i>End of “phase 1”</i>	<i>Total days</i>
Italy	25th of February	18th of May	83
Spain	6th of March	24th of May	79
France	3d of March	11th of May	69
UK	9th of March	13th of May	65
Germany	12 of March	24th of May*	73

(Table 1. *Collection period*)

Once the query was launched, the headlines of all the retrieved articles were screened for eligibility. To overcome language barriers, the results of all the articles in languages other than Italian and English were converted into English using Google Translator. As recent studies have proven (De Vries, Schoonvelde, & Schumacher, 2018; Reber, 2018), machine translation services offer a robust and reliable tool for conducting comparative communication research when different languages are involved. To be included in the analysis, the articles needed to satisfy at least one of two strict criteria: either the main focus of the article had to address specifically an aspect of the experience of women in the health emergency, or the news had to be centered on a female figure. Stories that discussed the pandemic without providing a specific angle on women (i.e., news reporting on daily coronavirus deaths) were not included in the analysis (Table 2). Once the data set was built and organized, each news article was analyzed with a qualitative thematic approach. In particular, recurrent themes named or implied in the news were identified,

coded, compared, and regrouped into specific categories of meanings. The coding hierarchy was progressively updated to include new concepts identified during the analysis.

Nation	Newspapers	Items for “women”	Total
France	Le Figaro'	28	67
	Le Monde	38	
Germany	Frankfurter Allgemeine	19	64
	Suddeutsche Zeitung	45	
Italy	La Repubblica	71	127
	Corriere della Sera	56	
Spain	El Mundo	55	89
	El Pais	34	
UK	The Guardian	68	115
	The Daily Telegraph	47	
Total			462

(Table 2. Distribution of articles among newspapers)

Throughout this process, a small number of frames (Goffman, 1974) were identified, and consequently isolated from the corpus (Table 3).

Frame	
Women as a vulnerable group	Articles discussing women discrimination in society Articles discussing violence against women Articles discussing prostitution
Women as actors in the pandemic	Articles presenting stories of women working in the health crisis Articles presenting stories of women in the pandemic Feature interviews to female politicians and experts discussing their work in the pandemic Hard news having women as central focus
Women and girls' health	Articles discussing women's' health issues Articles discussing women's' reproductive rights Articles discussing pregnancy and giving birth Articles discussing the alleged better resistance of women to covid-19
Women as a transformative force in society	Articles that identify in women and feminism as a potentially transformative force of society Articles discussing women's leadership

(Table 3. Identified frames)

Finally, the frames identified were tested in the different newspapers to verify if any substantial difference emerged from the mediatic agenda-setting of the countries under consideration (Table 4).

<i>Frame</i>	<i>Country</i>	<i>Items</i>	<i>Total</i>
Women as a vulnerable group	France	28	190
	Germany	36	
	Italy	44	
	Spain	32	
	UK	50	
Women actors in the pandemic	France	24	110
	Germany	9	
	Italy	34	
	Spain	20	
	UK	23	
Women and girls' health	France	9	98
	Germany	14	
	Italy	22	
	Spain	21	
	UK	32	
Women as a transformative force in society	France	3	51
	Germany	6	
	Italy	25	
	Spain	10	
	UK	7	
Others (residual)			13
Total			462

Results

According to our analysis, all the frames identified were employed in the totality of the newspapers analyzed for this research, with no overall significant differences emerging on how women's issues were discussed across the different countries during the lockdown. The specificities of each frame will be addressed in the following sections.

Women as a vulnerable group

The vulnerability of women amid the coronavirus pandemic represents the main topic of discussion of the largest group of news articles (190) analyzed for this research. According to the media discourses, women faced a substantial risk of experiencing significantly greater social inequalities and a higher level of violence during confinement compared to their male counterparts. Among other elements, social distancing, school closures, and stay-at-home policies were presented in the news as issues posing considerable threats to girls and women's wellbeing. In particular, the higher risk for women of experiencing violence, their inability to ask for help when confined inside their homes alongside their perpetrators, the hardships faced by those in women's shelters, and the possible solutions identified by local and national governments to support women living in violent households were all issues discussed at length in 110 articles in this study.

The campaign promoted by the government to combat what risks becoming an emergency in the emergency starts today: violence against women at the time of Covid-19 forced cohabitation. (Repubblica, March 20, 2020)

Home is not a safe place for many women during coronavirus - even the police agree (The Telegraph, April 9, 2020)

Structural violence experienced during the pandemic by sex workers (Farley, 2020) was also addressed in the media. Notably, 13 news stories reported on the hardships faced by sex workers struggling to make ends meet after the sudden and dramatic loss of income determined by the restrictions imposed on personal movements, while also confronting social marginalization and institutional lack of recognition.

The corona crisis has exacerbated the situation for people in economic emergencies - this also applies to parts of the red light district. "We are of the opinion that there is an urgent need for emergency aid for prostitutes facing poverty" said Encarni Ramírez Vega, deputy managing director of the advice center "Women's Rights is Human Rights". (Süddeutsche Zeitung, May 9, 2020)

Structural inequalities in the distribution of care work inside families, occupational instability, and the expendability of women in the job market, as well as the possible negative consequences of a financial crisis on female employment (67) were also topics discussed in this set of articles.

The coronavirus crisis will have a devastating impact on the labor market in Spain, as advanced by the last Labor Force Survey (EPA) published just a few weeks ago. Taking into account these statistics, the Csiif union (Central Sindical Independiente y de Servants) assures that the worst part will fall on the shoulders of women, as their situation is of "special vulnerability" in this pandemic (El País, May 11, 2020)

The analysis shows that when parents have to step in when daycare centers and schools are closed, mothers bear the brunt of the burden. In households with at least one child under the age of 14, 27 percent of women, but only 16 percent of men, reduced their working hours to ensure childcare. The

discrepancy is even larger for households with lower or middle income (around 12 and 14 percentage points, respectively). Families with little money could often not afford to forego the mostly higher salary of the man, was sad in justification. (Frankfurter Allgemeine, May 14, 2020)

News stories of this kind often built upon research data on gender inequality in the workforce, pointing out how the COVID-19 crisis disproportionately exacerbated existing gender inequalities in the workforce, thus exposing women's vulnerability and their economic and financial disadvantages.

As far as the distribution, data show that news reporting on women's vulnerability counted everywhere for more than a third of the total coverage of the articles considered, with the exception of Germany where this frame applied to more than a half of the retrieved news for the country. Articles addressing domestic violence and the discrimination of women in society were evenly distributed across the different countries, with the only notable difference arising from news discussing the vulnerability of prostitutes. As a matter of fact, just two countries (Spain and Germany) counted for more than half (9) of the articles addressing the aggravated precariousness of prostitutes amid the COVID-19 crisis, while the issue did not rise particular interest or attention in the other ones (1 article published in Italy and France, 2 in the United Kingdom).

Women as actors in the pandemic

Women's daily contribution to the fight against the COVID-19 pandemic was the prime focus of 110 news articles analyzed for this research. Mostly framed as featured stories, these articles provided the readers with a closer look at women's lives during the crisis by approaching the topic from various angles. In particular, several articles (41) recounted the ordeals faced by female first-aid workers, doctors, caregivers and volunteers, in their daily struggle against the virus. Female workers appear to be often hyper-humanized in this type of news, with the articles focusing their storytelling on the impact the crisis has had on their lives, on their attempt to keep up with their daily routines and tasks despite the lockdown, or by reporting, on occasion, on their hopes and dreams for a future in which the pandemic will finally be defeated.

"Having treated patients with Covid-19 and having had it myself, it just hits homes how real it is. I have been in my bubble of looking after people. But when I am away from that, it is overwhelming just how big this is. It is much more of a marathon. It is important that we all play our part; we all have our role to play," she says. (Telegraph, April 6, 2020)

Yari comes from Nicaragua, she arrived in Italy not even a year ago, she is married to an Italian boy named Walter and is Diana's mother, two years old. When they asked for volunteers on the antiviral front, she was among the first to say yes. "That evening I went home and I said to my husband: you and Diana are my life, this country is my home. I want my daughter to grow up knowing that helping others is essential" (Corriere della Sera, April 20, 2020).

24 articles were dedicated to stories on how women were experiencing the pandemic. These news reported, for example, on campaigns promoted by female celebrities or royals, or on impromptu trends emerging from social media calling for women solidarity. A residual group of “hard” news (23) reported on specific circumstances or events that had women as the main protagonists such as crimes, deaths, or arrests. Feature interviews with female politicians, as well as with female experts, scholars and scientists (21) discussing their professional activities in relation to the pandemic were also included in this group.

Valérie Pécresse: "We are in a race against time". INTERVIEW - While the coronavirus epidemic is spreading very strongly in Île-de-France, the president of the region calls on all nursing students in the Île-de-France region to come in support of public and private hospitals. (Le Figaro, March 24, 2020).

Meet Sarah Gilbert, the female scientist leading Oxford vaccine team - and about to make history. (Telegraph, April 23, 2020)

Although low in number, these types of interviews are particularly important in establishing women's contribution to society as they allowed women to provide their own interpretations or explanations of specific events, thus giving to their opinions and expertise public relevance and recognition.

Among the different countries considered for this research, France and Italy were the ones dedicating more attention to this frame. In particular, both countries gave considerable space to female experts and politicians (8 articles each) and the stories of women working amid the health emergency (14 and 12 articles, respectively). In comparison, the United Kingdom and Spain published more hard stories having women as the main protagonists (10 and 7 articles, respectively).

Women's health

As the lockdown period represents the outcome of a medical crisis, health-related issues have received intensive coverage by the media. Epidemic diseases are biological phenomena and, as Moeller (1999, p.61) points out, when lots of media attention is given to "how the disease functions, and how the medical and political response teams are working," health becomes an inevitable topic of discussion. As a result, women's and girls' health issues represented the focus of many (98) of the articles analyzed for this research. In particular, the largest group of news stories (50) focusing on women's health was dedicated to how confinement policies impacted pregnancy and childbirth protocols.

How the virus itself affects the bodies of pregnant women and unborn babies is not clear. After all, Covid-19 has not been around for long, and few babies have been born whose mothers were infected at the beginning or in the middle of pregnancy. Data from China give hope, but they are based on very few cases in late pregnancy. (Süddeutsche Zeitung, March 30, 2020)

In contrast, others (25) discussed the negative effect that the crisis has had on women's claims over their reproductive rights, pointing out the difficulties in gaining access to contraception and abortion during the stay-at-home period.

Marie Stopes International warned on Friday that travel restrictions and lockdowns could have a devastating affect on women as they struggle to collect contraceptives and access other reproductive healthcare services, such as safe abortions, across the 37 countries in which it works. (The Guardian, April 3, 2020)

Nearly all of these articles focused their attention on the most substantive consequences of the pandemic while also presenting actions taken by institutions to mitigate the negative impacts of the restrictions imposed by the lockdown. Conversely, another group of news discussed women's and girls' health in relation to the overall epidemiological framework (15), reporting on open questions surrounding the functioning of the disease that specifically related to women. In particular, most of the stories in this group reported on gender differences in mortality from the coronavirus, as research and epidemiological data seemed to suggest that women could be less impacted by the virus than men.

The blood of men has higher levels than that of women of the angiotensin II converting enzyme (ACE 2) used by the new coronavirus to infect cells. This enzyme allows the coronavirus to infect healthy cells, which may explain why men suffer from Covid-19 more than women, according to a large study carried out in Europe and published by the European Heart Journal. (El Mundo, May 12, 2020)

Finally, a smaller set of articles (8) discussed the challenges posed by the COVID-19 epidemic in relation to other ongoing medical research significant for girls and women (i.e., ovarian or breast cancer), as well as how the crisis impacted other relevant social determinants of health (i.e., level of access to general health-care assistance by vulnerable groups).

With the exception of Germany, the data shows that women's and girls' health was a topic consistently discussed across the media analyzed for this research, with no distinct differences emerging among the countries considered. However, while women's reproductive aspects connected to pregnancy and childbirth received considerable coverage (almost all the countries dedicate more than half of the articles of this frame to this theme), the articles on reproductive rights were everywhere less frequent in number. Finally, among all the countries taken into consideration, Italy and the United Kingdom were those paying more attention to the alleged resistance of women to the covid-19 virus (6 and 5 articles respectively).

Women as a transformative force in society

The transformative potential of women and their role in determining the rise of a more equal and ultimately better society emerged as the focus of the discussion of 51 of the news articles analyzed for this research. Women's rights movements, policies designed to support gender equality, and even feminism were discussed in 37 articles as crucial

ground for determining a potentially fairer and sustainable new world order stemming from the COVID-19 crisis.

For the feminist collective Doce Miradas, "a global pandemic has revealed what feminism has been warning for so long: that our world cannot be sustained without care (our own and community care) and that these support it, in a majority and overwhelming, women". (El Mundo, May 1, 2020)

Some articles specifically reported on the claims that groups of women in different parts of Europe were compelling institutions to include more female experts and scientists on their advisory boards as women provide diversity and better decision making. Building on this idea, and on an editorial published on Forbes magazine entitled "What Do Countries With The Best Coronavirus Responses Have In Common? Women Leaders", 14 articles discussed in particular the positive impact that female leaders had in managing the health emergency.

What do Germany, New Zealand and Taiwan have in common? Well, they've all got female leaders and they're all doing an exceptional job in their response to the coronavirus crisis. (The Guardian, April 11, 2020)

On the peculiarities of female leadership perhaps because it is still an exercise in the imagination in much of the world, there are many theories. A practical test case today seems to be the Covid-19 pandemic. What do countries that have responded well to the coronavirus have in common, asks a *Forbes* magazine editorial? The answer: women in government. (Corriere della Sera, April 15, 2020)

According to these articles, female leaders worldwide proved to be more successful in handling the pandemic than their male colleagues, both at national and local levels. In particular, Angela Merkel in Germany, Jacinda Arden in New Zealand, Tsai Ing-wen in Taiwan were described as examples of women successfully in charge of the management of the pandemic.

As far as the distribution across different countries, the analysis reveals similar media attention levels over female leadership. On the contrary, the attention paid to the necessity to tackle women's inequality to promote a better society showed a more unbalanced distribution of the articles. In particular, Italy emerged as the country where this theme received the highest level of attention (22 articles), probably due to different social initiatives launched in the country during the lockdown calling for equal inclusion of women among the experts advising the government on the pandemic.

Discussion

Although additional analysis is needed to further consolidate these initial findings especially in terms of prominence (Graber, 1988), the recurring presence of all the four frames across the newspapers considered for this research suggests that a "women's narrative", focused on a narrow set of shared themes, did emerge in Europe during the so-called "phase 1" of the coronavirus pandemic. Women were successful in entering the

mediatic arena during the initial stage of the health crisis, even going as far as, at least on some occasions, catalyzing their own narratives in the way their own specific needs and issues were framed in the media. As a result, women were concurrently presented by the media as one of the most vulnerable social groups amid the health crisis, but also as a crucial driving force behind the battle against the virus. Their health was mostly discussed concerning their natural predisposition for childbearing (De Beauvoir, 1999), but gender equality and feminist perspectives were discussed as fundamental starting points in the narrative, largely adopted during the lockdown period, that defined the pandemic as an unprecedented opportunity for long-due societal changes (Pedroni, 2020; Vanzulli, 2020). Weakness and strength, biology and culture, tradition and innovation are all elements that keep intertwining in complex and often contradictory ways in the mediatic representation of women during the lockdown, showing how much the pandemic was intersecting social dynamics already existing in society previously to its outbreak.

In this scenario, the discussion of women's vulnerability during confinement probably represented one of the most important counter-narratives that emerged during the lockdown in contrast to the overwhelming idea of the home as the safer place for people to be during the health crisis (Pedroni, 2020, p.32). While inviting everyone to stay at home, the media across all Europe also continuously reported how national and local governments, women's organizations, and women's shelters were all strenuously working to find potential solutions and strategies to support women in danger to *leave* their homes and find protection *elsewhere*. Media accounts reported how confinement policies made violence against women impossible to detect and to prevent. In a moment in which society was undergoing a strenuous battle to detect and isolate the virus, to make it as visible as possible via the provision and distribution of countless swabs and serological tests, women were risking disappearing from society's radars, concealed in a private domain represented by the media as impossible to reach and to control. Similarly, the media's increased focus on the exacerbation of gender differences as a result of the economic crisis opened up by COVID-19 showed, once again, the difficult relationship that women have with the domestic domain. In an economy eroded by the pandemic, women appeared to be greatly at risk of losing their employment, facing poverty and being forced back to the private domain of their homes to take care of their families. Despite not being directly connected to policies designed for the containment of the virus, the presence of a narrative problematizing the idea of women "going back to their homes" openly contributed to casting more than one doubt over the fairness of the implemented policies and the different impact that they would have had on different social groups.

Women's capacity to lead the implementation of the needed social and economic reforms directed at creating a more just and sustainable world order was another important counter-narrative emerging from the mediatic construction of the health crisis. In particular, women leaders were represented all over Europe as more capable of handling the pandemic's complexities than their male counterparts, obtaining better results for lesser social and economic costs. This narrative was supported by the perceived discontent with male leadership in the management of the pandemic, but it was also one important success for women's long-lasting struggle to obtain more recognition as a valid alternative

to male leadership (Cherneski, 2020), thus setting an important milestone towards the achievement of a more balanced gender representation in politics (Piazza & Diaz, 2020). Yet, many problems persisted in the way the media framed women inside the pandemic, with their marginalization in the experts' realm representing probably one of the most substantial ones. Women's knowledge and expertise were mostly exclusively presented by the media as what Schutz (1971) would describe as the "educated common sense" of the well-informed citizen. Women were mainly interviewed to discuss their participation in the crisis as caregivers or as essential workers, to describe their efforts to reconcile work and family-life, to explore their preoccupations as mothers, and even to review their lockdown beauty routines and comment upon recent social media trends. Little room was given in comparison to female scientists, virologists or academics to express their opinions and to participate in the decision-making processes. Knowledge control during the most acute phase of the epidemic was firmly in the hands of men, while women appeared to be the champions of everyday life. Women's movements, already operating before the crisis, intercepted this disparity and advocated for a change that mostly never came despite some minor improvements.

Conclusion

A well-known saying states that "within crisis are seeds of opportunities". When this paper was written, only a few months after the lifting of "phase 1" and while the world was getting ready to face the surge of a possible second wave of the pandemic, most of the optimism for a "new society" at the end of the lockdown period had already faded away. As scholars in the social sciences well know, social change does not happen overnight, and the social problems that were weighing upon society before the beginning of the pandemic were still there, unresolved. Media attention, during the period of home confinement, focused on a small number of recurring frames and narratives (Boni, 2020; Pedroni, 2020), pushing several issues abruptly to the margins of the public agenda while pulling a few others towards the center of the public debate. It is indisputable that a "women's narrative" also existed before the breakout of the pandemic, but news concerning the condition of women under the restrictions imposed by COVID-19 had consistent coverage in the media across all Europe. Opposition to violence against women, the struggle to obtain gender equality in the workplace, the demand for an increase of female leadership were all questions that strongly connected with several of the narratives already explored in the media during the lockdown, offering a vivid and unusual condensed representation of how the pandemic and women's issues connected and interrelated with one another. The overall effect of this visibility upon women is uncertain and hard to predict. Nonetheless, some scholars are speculating that, despite short-term repercussions that will deepen the gender gap by disproportionately hitting women, the COVID-19 crisis has the potential to bring about a substantial improvement in the condition of women in the long run, challenging cultural and social practices that situate women in a disadvantaged position in society (Alon et al., 2020; Cherneski, 2020; Pizza & Diaz, 2020). In a moment when the future appears

painfully uncertain, the only certainty is that women were not marginalized in the media discourse at the beginning of the pandemic. Even if often represented in contradictory ways, women in society were presented by the media as firmly established in the public as well as in the private realm, with their withdrawal from public life appearing as being neither negotiable nor sustainable.

Nota biografica

Chiara Gius è docente a contratto presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Bologna dove insegna Humanitarian and Social Communication. E' stata research fellow presso l'università di Bologna e visiting fellow presso la York University (CA), dove ha anche svolto attività di insegnamento, e la University of Toronto (CA). I suoi interessi di ricerca vertono sullo studio delle rappresentazioni sociali con focus in particolare sulle problematiche inerenti le disuguaglianze e la violenza di genere, la comunicazione sociale e umanitaria, la comunicazione interculturale. Tra le più recenti pubblicazioni: *Online communities as points of observation of the transnational migrant career: a case study on Italian immigrants in Toronto*, *Journal of Ethnic and Migration Studies* (2019); *Facing the pain of others: perspectives on international volunteer tourism between agency and spectatorship*, *Current Issue in Tourism* (2017); *Raccontare il femminicidio: semplice cronaca o nuove responsabilità?* (con Lalli P.), *Comunicazionepuntodoc* (2016).

Bibliography

- Agüero, J.M. (2020). Covid-19 and the rise of intimate partner violence. *World Development*, p.105217.
- Alon, T., Doepke, M., Olmstead-Rumsey, J. & Tertilt, M. (2020). This Time It's Different: The Role of Women's Employment in a Pandemic Recession (No. w27660). National Bureau of Economic Research.
- Alteri, L., Parks, L., Raffini, T. & Vitale, T., (2020). Covid-19 and the structural crisis of liberal democracies. determinants and consequences of the governance of pandemic. URL: <http://siba-ese.unisalento.it>.
- Boni, F. (2020). Frammenti di un discorso virale. Le cornici del coronavirus. *Mediascapes journal*, (15), pp.3-12.
- Bradbury-Jones, C. & Isham, L. (2020). The pandemic paradox: The consequences of COVID-19 on domestic violence. *Journal of clinical nursing*.
- Corlianò, M.E. (2020). Il virus come fatto sociale totale tra paura del contagio e ricerca della comunità. *Palaver*, 9(2), pp.227-246.
- Cherneski, J. (2020). Evidence-loving rock star chief medical officers: Female leadership amidst COVID-19 in Canada. *Gender, Work & Organization*, 27(5), pp.900-913.
- De Beauvoir, S. (1999). *Il secondo sesso*, Milano: il Saggiatore (ed. orig. 1949).
- Demertzis, N. & Eyerman, R., 2020. Covid-19 as cultural trauma. *American Journal of Cultural Sociology*, pp.1-23.

- De Vries, E., Schoonvelde, M. & Schumacher, G. (2018). No longer lost in translation: Evidence that Google Translate works for comparative bag-of-words text applications. *Political Analysis*, 26(4), pp.417-430.
- Farley, M. (2020). Prostitution, the Sex Trade, and the COVID-19 Pandemic. *Logos*, 19, p.1.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Graber, D. (1988). *Processing the news: How people tame the information tide*. New York: Longman.
- Hilgartner S. & Bosk C.L. (1988). The rise and fall of social problems: a public arenas model. *American Journal of Sociology*, 94, p. 53-78.
- Lalli, P. (2005), *Représentations sociales et communication: l'agora du sens commun*. *Hermès* (41), p. 59:64
- Mauss, M. (2009). *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche* Torino: Einaudi Torino (ed. orig. 1923)
- Minello, A., Martucci, S. & Manzo, L.K. (2020). The pandemic and the academic mothers: present hardships and future perspectives. *European Societies*, pp.1-13.
- Moeller, S.D. (2002). *Compassion fatigue: How the media sell disease, famine, war and death*. New York: Routledge.
- Pedroni, M. (2020) *Narrazioni virali. Decostruire (e ricostruire) il racconto dell'emergenza coronavirus*. *Mediascapes journal*, (15), pp.24-43.
- Reber, U. (2019). Overcoming language barriers: Assessing the potential of machine translation and topic modeling for the comparative analysis of multilingual text corpora. *Communication methods and measures*, 13(2), pp.102-125.
- Piazza, K.S. & Diaz, G., 2020. Light in the midst of chaos: COVID-19 and female political representation. *World Development*, 136, p.105-125.
- Schutz, A. (1971), *Collected Papers*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Tuchman, G. (1978a). *Making news: a study in the construction of Reality*. New York: Free Press.
- Turina, I. (2020), *Il virus totale*. URL: <http://www.parliamoneora.it/2020/04/10/il-virus-totale/>
- Van Gelder, N., Peterman, A., Potts, A., O'Donnell, M., Thompson, K., Shah, N. & vOertelt-Prigione, S. (2020). COVID-19: Reducing the risk of infection might increase the risk of intimate partner violence. *EClinicalMedicine*, 21.
- Vanzulli, M., 2020. *Niente sarà più come prima*". Sui giorni del coronavirus come "epoca". URL: http://www.ispf.cnr.it/system/files/pandemia/pdf/004_019_Vanzulli.pdf

Note

¹As Germany did not enforce a strict national lockdown, it was decided to set the end of the detection period for this country as the same date of the last country of those examined exiting the so-called "phase 1".

Digital Animal Advocacy: A Study on Facebook Communication Styles of Italian Animal Rights Organizations and their Followers' Reactions*

Nicola Righetti

Università degli studi di Urbino Carlo Bo**

Niccolò Bertuzzi

COSMOS - Centre on Social Movement Studies***

Despite online media having become an increasingly valuable tool for social movements to achieve their goals, the digital presence of animal advocacy organizations is still under-explored. This paper contributes to fill the gap by analyzing the social media communication of Italian animal advocates against the backdrop of a typology developed in the offline context that distinguishes political, anarchist, anti-political and mainstream animal advocacy. By using text and data mining techniques, the Facebook pages of eight Italian organizations representative of each type of advocacy were analyzed, based on over 7,000 posts and followers' reactions. The findings complicated the offline typology by showing elements of continuity, discontinuity and hybridization between offline and online activism. They also shed light on the online communication of animal advocates and provided some initial insight into how online media can affect animal rights activism, thus providing a contribution to the emerging field of digital media and social movement studies.

Keywords: Animal Rights Movement, Digital Activism, Social Media, Correspondence Analysis

Introduction

Animal advocacy has not received as much attention as other contemporary social movements. Yet, in recent years, the rise of veganism as well as the development of academic fields such as Human-Animal Studies and Critical Animal Studies, has resulted in more visibility for 'animal issues' (Taylor and Twine, 2014). Focusing on the online communication of Italian animal advocates, this paper aims to raise interest among media scholars and social movements scholars by considering animal advocacy a topic with potential insights for more general sociological analyses.

We analyze the messages and followers' reactions of eight Facebook pages of Italian animal advocacy organizations, in relation to a typology based on offline data, to highlight elements of continuity, discontinuity and hybridization between online and offline advocacy. The Italian case offers a relevant perspective due to its internal variety in terms

* Articolo proposto il 08/06/2020. Articolo accettato il 01/08/2020

** nicola.righetti@uniurb.it

*** niccolo.bertuzzi@gmail.com

of frames, repertoires of actions and communication strategies (Bertuzzi, 2018a), prompting a critical reflection on social media and their logics (Van Dijck & Poell, 2013).

In section 1, we discuss the importance of the use of digital media for social movements and the critical issues arising from it; in section 2, we touch on some theoretical accounts of social media traits that could impact on activism. In section 3, we introduce the typology used as a touchstone for comparing online and offline activism. The subsequent sections detail research questions, sampling and data mining methods used for the analysis (section 4), the analysis itself (section 5), and finally the discussion (section 6) and conclusions (section 7), which summarize the main results and propose some possible further lines of inquiry.

Transformations of advocacy in the digital space

As observed by Trerè (2018, p. 137), ‘research on the relationships between social movements and digital communication technologies has grown exponentially in the last few years’. Despite some precedents, a major turning point was the Global Justice Movement, whose international dimension stressed the importance of computer-mediated communication between ‘disconnected’ activists (Van Aelst, Walgrave, 2002). From that season onwards, almost all collective mobilizations have assigned great importance to the Internet as an instrument of communication, organization and coordination, adopting specific ‘digital repertoires of contention’ (Earl, Kimport, 2011) to support their political actions. The Arab Springs, the Umbrella Movement in Honk Kong, 15-M in Spain, Occupy, and Fridays For Future are only a few well-known examples.

The partial shift of protests from the streets to the Web (Ruijgrok, 1999) has raised questions about the real effectiveness of contemporary social protests because of the alleged rise in increasingly individual and less collective forms of contestation (Schradié, 2018). However, what happened (and is happening more and more) is the development of innovative forms of ‘individualised collective actions’ (Micheletti, McFarland, 2010), an hybridity between online and offline dimensions (Trerè 2018) which, in some cases, makes it difficult to attempt a clear-cut distinction between what is strictly individual or collective. Criticism has arisen because of the ease with which Internet users can join and support campaigns through digital signals provided by social media platforms, such as likes, shares or tweets. Such ease of action, by allowing digital users to involve themselves in protests without leaving their home and, potentially, without any deep commitment to the cause, has raised doubts about the impact of digital activism, leading to the accusation of Internet campaigns being mere “slacktivism” (Christensen, 2011), activities without real outcomes that only serve to increase the individual feel-good factor through inexpensive “clicks” on morally virtuous online contents. However, ease of action does not necessarily correspond to ineffectiveness, as proved by Arab Springs, Fridays for Future and the other above-mentioned cases in which social media have proved to be effective tools for collective mobilizations (Harlow, 2012).

The 'social media logic' and its impact on activism

Although the accusation of slacktivism may be too severe, the idea that activism may change with its online shift is reasonable. Social media are not ready-to-use tools to bring about social change: entering a digital environment means not just being able to exploit its communication possibilities, but also being subject to its own technological limitations as well as to a set of explicit and implicit norms that constrain users' behavior.

Like traditional mass media, also social media have an intrinsic logic: 'processes, principles, and practices through which these platforms process information, news, and communication, and more generally, how they channel social traffic', according to the definition of Dijck and Poell (2013), who identify four constitutive and intertwined elements: programmability, popularity, connectivity, and datafication. Programmability is the ability of a social media platform to trigger and steer users' creative or communicative contributions through algorithms and interfaces that influence data traffic. Social media, indeed, tend to improve the circulation of the most viral contents, thus encouraging strategic content production that attracts public attention, sometimes even giving rise to attempts to manipulate the algorithms, for instance by massively sharing or liking so as to push a topic to become trending and thereby increase the visibility of some ideas (Marwick and Lewis, 2017; Giglietto, Righetti, Rossi and Marino 2020). In fact, just as social networks have increased communication opportunities, they have increased their supply, so the competition to attract users' attention is high (Webster, 2014; Zhang et al., 2018). Popularity, a second characteristic of social media logic, plays a major role in this economy of attention. Indeed, beneath a veneer of equality (every user can take the floor), social media actually give more visibility to the most popular people, according to the so-called Matthew effect 'the rich get richer' (Merton, 1968). Popularity can be further 'exported' offline: for instance, traditional mass media often pay particular attention to online celebrities and trending topics. Connectivity, the third element identified by Dijck and Poell, refers to the ability of social media to gather loosely bounded social networks around a common interest, thereby also giving rise to new forms of organized protests (Bennett and Segerberg, 2013). Datafication, the fourth one, is the collection and capitalization of digital traces left by users, another essential element of social media architecture and business.

As part of the 'social media logic', behavioral norms can also be mentioned, such as those presiding over emotional expressions, which have been found to have a slight bias towards positive emotions (Waterloo et al., 2018). Positivity has also been found to have a higher impact than negativity on the share worthiness of a news story, especially on Facebook, although it should not be forgotten that the relations between people and online content involve complex cultural, social and psychological aspects. As suggested by Weeks and Holbert (2013), people tend to share news that is personally meaningful, interesting and emotionally arousing. These aspects are relevant also in the case of animal advocacy where the role of emotions and moral shocks as resource mobilizers is crucial (Jasper & Poulsen, 1995).

Italian animal advocacy in the online battlefield

In a seminal article (Herzog et al., 1997), digital data was indicated as an important source for studying animal advocacy. As Wrenn (2014: 191) points out, the Internet gives new possibilities to animal advocates; it provides 'low startup costs, fosters entrepreneurialism, and gives a platform to abolitionist messages that are otherwise ignored'.

So far, scholarship has investigated social representations of animal issues and animal advocates on offline/online media (Almiron et al., 2015), but have often just 'applied' classic (e.g.: Singer 1975 or Regan 1983) or more recent approaches (e.g.: Nibert 2002 or Best 2014) to the online environment – also in the social movements field (e.g.: Munro 2012 or Wrenn 2014).

Case studies of animal advocates' digital activities have focused especially on the US and other anglophone countries (e.g: Buddle et al. 2018; Gorsky, Lopresti-Goodman et al. 2019). In Italy, besides analyses on specific topics, such as the way veganism is represented on online news media (Righetti, 2016), only 'hybrid texts' between militancy and academia have specifically targeted online activism (e.g.: Romeo and Cittarella 2014; De Matteis and Bertuzzi, 2019). However, as emerged in the first in-depth study on Italian animal advocacy (Bertuzzi, 2018a), most of the activities conducted in recent years have consisted in mail bombing and online petitions (see table 1).

Type of practice	Never	1-2 times	More than 2 times
Promote mailbombing activities and campaigns using the Internet	10.6%	14.6%	74.8%
Promote petitions	15.6%	16.8%	67.6%
Organize initiatives to promote a vegan lifestyle	29.7%	20.6%	49.7%
Collect signatures for a referendum	39.5%	24.0%	36.5%
Contact/cooperate with a single public officer	53.4%	21.5%	25.1%
Contact/cooperate with single politicians	58.8%	19.4%	21.8%
Complain to the judiciary system	77.8%	12.8%	9.4%

Tab. 1 – Practices adopted by Italian animal advocates, 2013-2015 (N= 704). Source: Bertuzzi (2018)

In the following paragraphs, we summarize the internal complexity of Italian animal advocacy, moving from its historical legacies to its current fragmented composition. The

typology that we test in this article is presented as well, followed by a brief description of the main communication characteristics of different types of animal advocacy organizations (from now on referred to as AAOs)¹.

The complex galaxy of animal advocacy in Italy

Italian animal advocacy has a long tradition. The first association was co-founded by Garibaldi in 1871; numerous local associations sprang up at the turn of the 20th century, also thanks to the contribution of liberal thinkers and Freemasonry; these associations were brought together under the Fascist National Authority for Animal Protection (Guazzaloca, 2018). A new wave emerged during the 1960s and 70s, monopolized by animal welfare associations fighting against animal experimentation and looking for contacts with political figures within the institutions. More radical animal rights campaigns had considerable impact only in the Noughties, especially thanks to grass-roots groups that organized disruptive protests and sparked off an animated militant debate. Key moments were 'Chiudere Morini' in 2002, the first radical campaign able to mobilize activists at a national level and achieve media visibility, and a few years later (2010) 'Fermare Green Hill', which brought tens of thousands of activists onto the streets. Both these campaigns were very largely conducted and supported through widespread online propaganda.

In order to systematize the complex reality of Italian animal advocacy, we refer to a typology identified by Bertuzzi (2018b), developed within the framework of research based on a survey (704 respondents) and 20 in-depth interviews with activists. Initially, the sample was clustered into three ideal types according to the main AAO that respondents claimed to belong to, based on classic typology identified by Gary Francione (1996): (old) welfare, new welfare, abolitionism. Starting from the analysis of survey data and especially interviews, a more complex panorama emerged, and the current Italian animal advocacy scenario has been divided into four categories, according to ideological positions and forms of action:

- 1) Political AAOs claim 'leftist' positions, underlining their anti-fascist legacy and links with other social movements and liberation struggles. They do not rule out critical relations with institutions and contribute substantially to the cultural debate within the movement.
- 2) Anarchist AAOs rule out any relationship with institutions, because of their ideological positions.
- 3) Anti-political AAOs argue that other social issues have little relevance to the treatment of non-human animals. Therefore, a broad anti-political stance is proposed.
- 4) Mainstream ² AAOs maintain strong relations with local (and sometimes national/international) politics; they reaffirm the autonomy that animal advocacy should maintain but embrace progressive attitudes.

This clusterization is the combination resulting from two pairs of opposite approaches. The first opposition is between AAOs that are critical but not totally averse to Western neoliberal regimes, and others that are completely opposed and thus champion other political positions (anarchism, or a wholesale rejection of representative democracy). The second opposition is between AAOs that consider animal issues as strictly related to other social injustices, and AAOs that consider animal issues a world apart, subject to specific dynamics and in no need of forging external alliances. The following table shows these two oppositions and the resulting clusterization.

	Alter-systemic	Anti-systemic
Intersectionality	Political Animalism	Anarchist Animalism
Only animal issues	Mainstream Animalism	Anti-political Animalism

Tab. 2 – The four categories of Italian AAOs

The communication strategies of Italian AAOs

Once outlined the typology and in order to introduce research questions and data analysis, a few considerations on the approaches to online communication that characterize the 4 ideal-types is useful.

Starting with anarchist AAOs, they value ideology more than communication. Anarchism has a peculiar relation to digital environments. On the one hand, numerous hackers come from anarchist movements, adopting a highly and disruptive approach to the Internet but not refusing its use; they put their specialist skills at the service of what they see as a more democratic way to exploit the Web. On the other hand, lots of them are extremely skeptical towards technology and social media, for different reasons such as privacy and possible massification. Furthermore, anarchist groups tend to be short-lived, both because of an ideological “intolerance” to structured organizations and a shortage of financial resources: this translates as a tendency to underestimate and partly overlook digital communication.

Anti-political AAOs are skeptical about some of the dynamics of digital environments. At the same time, they strongly believe in the ‘power of the Web’ and in its democratic potential, as opposed to the hierarchical and hetero-directed nature of classic media. These groups exploit social media abundantly, using them as an arena and engaging in confrontational debates with those who oppose their views, often through the adoption of visual material calculated to make a shocking impact. Political AAOs share some of the concerns of anti-political and especially anarchist organizations towards the misuse of social media. However, they are frequently deficient when it comes to translating detailed theoretical and political convictions in media-effective ways, or at least they fail to exceed the boundaries of the (limited) area of their followers.

All three previous categories have one common characteristic: they have very limited financial resources at their disposal. The situation is different among mainstream AAOs

which are structured associations, often with a national or even international range, able to count on public/private funding and in some cases on the professional activity of specialized employees. This type of organization invests heavily in social media campaigning, organizes ‘armies of web-activists’ to engage in digital protests based on the strategic use of comments, shares and reactions on specific content flagged up by the organization, and reaches very broad publics, composed not only of animal activists or sympathizers, but of ordinary citizens.

Research questions, data and method

Adopting a Weberian approach, we considered the above-described typology as an ‘ideal type’ of animal advocacy, ‘a purely ideal limiting concept with which the real situation or action is compared and surveyed for the explication of certain of its significant components’ (Weber, 2011[1904], p. 93). The aim of the study is not just to assess the appropriateness of a typology developed in the offline context as a means of interpreting the online communication of animal advocacy organizations; its main purpose is to compare online data with the aid of such a typology so as to bring out similarities, differences and aspects of hybridization between online and offline activism, thereby breaking new ground in the study of this social movement and its relations with digital media.

The scientific literature previously analyzed suggests that social movement organizations, while shifting to social media to expand their audience and possibly recruit new militants, would tend to adapt their messages to the format required by social media, to its specific ‘social media logic’ (Van Dijck & Poell, 2013), so as to increase the chance for their ideas to reach new people while ensuring the continued engagement of those who are already part of their network. In this way, though some of the traits predicted by the offline typology may also be found online, others could lose their importance or, indeed, become more salient. We thus asked:

RQ1: Which characteristics of the four categories of AAOs are reflected in their social media communication, and which differences emerge in the online context?

We have also observed that a distinctive communication approach of animal advocates relies on ‘moral shock’ (Jasper & Poulsen, 1995), a strategy that solicits negative emotions. However, positive emotions are generally favored on social media (Waterloo et al., 2018), especially within networks that are not so intimate. Since social media provides users with the opportunity to express their emotional ‘reactions’ (which on Facebook are ‘Likes’, ‘Love’, ‘Haha’, ‘Wow’, ‘Sad’ and ‘Angry’) to online messages, and because these reactions provide a rough measure of emotional engagement (Turnbull, Jenkins, 2016), we asked our second research question:

RQ2: What emotions are solicited by the online communication of the four categories of animal advocates?

Sampling and dataset

We based our study on Facebook, a popular social media in Italy whose demographics enable AAOs to reach a wide public and are thus suitable for studying online activism³. Relying on the knowledge derived from previous studies (Bertuzzi, 2018a), we employed a purposive sampling strategy to select two AAOs for each category of the typology, ending up with a total of eight organizations and their corresponding Facebook pages (Tab. 3). This sampling strategy was chosen because of the presence of many small groups that prevent any probabilistic approach. This issue concerns the entire field of Social Movements Studies (della Porta 2014). However, further complexity is due to the digital dimension: some animal rights groups avoid the use of the Internet to achieve their goals, undermining the feasibility of a representative sample of animal advocates based on online data only.

Animal Advocacy Categories	Facebook Page Name	Followers (updated at Aug. 01, 2019)	Number of Posts	Time Period	Number of Posts after data cleaning
Political Animalism	Oltre la specie	8,786	999	From 2016-08-08 until 2019-07-26	643
	Liberaction	14,501	999	From 2017-12-04 until 2019-07-26	411
Anarchist Animalism	Anarchia verso la liberazione del vivente	7,826	999	From 2017-08-02al until 2019-06-30	151
	Antispecismo Radicale - Non Solo Vegan	3,354	999	From 2017-07-10 until 2019-07-22	852
Anti-political Animalism	Iene Vegane	17,167	999	From 2016-10-18 until 2019-07-26	920
	Movimento Etico Tutela Animali e Ambiente (META)	5,567	387	From 2015-02-05 until 2019-07-24	307
Mainstream Animalism	Essere Animali	314,514	999	From 2017-05-06 until 2019-07-26	993
	Animal Equality Italia	338,201	999	Dal 2017-07-31 al 2019-07-26	992
TOT			7,380		5,269

Tab. 3 Facebook pages by animal advocacy type and summary of the collected data

We employed Netvizz (Rieder 2013) to query the official Facebook API⁴ in order to gather up to 999 posts published by each Facebook page⁵. The final dataset included 7,380 Facebook posts augmented with the number of likes, comments, shares, and reactions (Love, Haha, Wow, Sad and Angry).

Although online communication encompasses a very wide range of phenomena, in this work we keyed in on textual communication (RQ1) and the study of reactions (RQ2). Thus,

to answer RQ1 we used only posts that include a written message (5,269 posts), while the whole set of 7,380 posts was used to answer RQ2 about the online publics' reactions.

Data analysis

RQ1 was assessed by using a statistical technique known as correspondence analysis (CA). CA produces graphical representations on which the geometrical proximities among row-points and column-points of a contingency table translate statistical associations among rows (i.e. words) and columns (i.e. the entities that used those words) (Lebart, Salem, Berry, 1997). In other terms, the AAOs which have similar lexical profiles, and are thus similar in the language they use on Facebook, will appear in almost the same position on the correspondence analysis map⁶. CA, moreover, shows the lexical specificity of the different categories, which we analyzed, too.

In principle, we would expect different types of AAOs to occupy different positions on the map because of the differences and similarities in their ideologies and communicative strategies in the online space. The CA map is organized in a two-dimensional space that, in case of a perfect match between the theoretical typology and the lexical profiles of the Facebook pages analyzed, should be the same as the theoretical one. On the contrary, discrepancies with respect to the theory could help to highlight specificities of the online communication sphere.

To answer RQ2, we analyzed the reactions of the pages' followers through a chi-squared test followed by the analysis of its standardized residuals, applying Bonferroni correction for multiple comparisons, which is a commonly used approach to investigate statistically significant chi squared (Sharpe, 2015). We expected to find differentiated patterns of reactions associated with the different communication styles of animal advocacy pages. We fine-tuned the analysis by applying CA to allow possible underlying dimensions to emerge more clearly. Finally, we analyzed the most characteristic reactions of each category of Facebook pages⁷.

Results

Online language of AAOs

CA pointed out similarities and differences vis-à-vis the theoretical typology. Overall, three axes represented the data (Tab. 4). The first one (Fig. 1) mainly helps to understand mainstream AAOs as opposed to the anarchist and political ones (while the anti-political type has both a low contribution and quality on this dimension, Tab. 5), and is therefore interpretable in terms of the theoretical opposition between intersectional and non-intersectional animal advocacy, where the latter is mainly represented by mainstream AAOs. The interpretation is further supported by the analysis of the most typical words associated with these types of animal advocacy. The words that are more typical of mainstream AAOs are all related to the animal sphere: for instance 'uovo' (egg), 'azienda'

(company), 'gallina' (chicken), and 'gabbia' (cage), besides words that refer to petitions, like 'firma' (signature), and 'call-to-action' words which seem to aim at engaging the followers, such as 'chiedere' (to ask) and 'contribuire' (to contribute). On the Facebook pages of these organizations we can read, for example, posts like the following (author translation):

Intensive farms are dark and unhealthy places where all the natural needs of animals are denied, and they cannot experience the pleasure of sunlight on their skin. CLOSE THIS BREEDING. ('Animal Equality Italia', Mainstream AAO)

Here is the most common maltreatment behind chicken meat ('Essere Animali', Mainstream AAO)

On the contrary, the cloud of words that surround the political and anarchist AAOs refer to more general socio-political concepts, such as 'dominio' (supremacy), 'natura' (nature), 'guerra' (war), 'liberazione' (liberation). On the pages of these organizations we can read, for instance:

When I say fascism, I don't just say State but also speciesism. Speciesism is the same shit; they only changed the word to make it seem less important; in fact the word is the language of domination. ('Anarchia verso la liberazione del vivente', Anarchist AAO).

We live in a strange era where everything that should be more familiar and natural is foreign and sinister. Conversely the artificial has become natural. We fear the earth because it is dirty, and germs lurk ready to attack us. We have the cult of total hygiene, the places that we live in must be aseptic without any life form other than those chosen by us. ('Liberation', Political AAO)

The second dimension mostly illustrates the opposition between the anti-political and anarchist types (Tab. 5). Again, this opposition could be interpreted as between intersectional and non-intersectional animal advocacy, but within the anti-systemic dimension of the typology. Both have (or at least claim to have) a contentious approach towards neoliberal regimes and representative democracy in general. However, on the one hand, anarchist perspectives embrace a 'total liberation' discourse based on a radical critique of existing socio-political systems and often on direct action. On the other hand, anti-political AAOs are characterized by a rhetoric which does not distinguish between left and right, and by the absolute centrality of the struggle in favor of non-human animals, as well as by a sort of 'urgency for action'. These aspects are reflected in the high use of 'organizational' verbs such as 'organizzare' (organize), 'intervenire' (intervene), 'indossare' (wear), and by the presence of words connected to street protests and actions such as 'blitz' (blitz), 'piazza' (square), 'mattatoio' (slaughterhouse). Anarchist groups, on the contrary, use more systemic, but equally contentious, terms such as 'liberazione' (liberation), 'dominio' (supremacy), 'natura' (nature).

This month our group celebrates its first anniversary. A year of blitz, conferences, video, processions, interviews, TV reports and much more. A year of energies all devoted to the lowest of the low: our animal brothers. ('Iene Vegane', Anti-Political AAO)

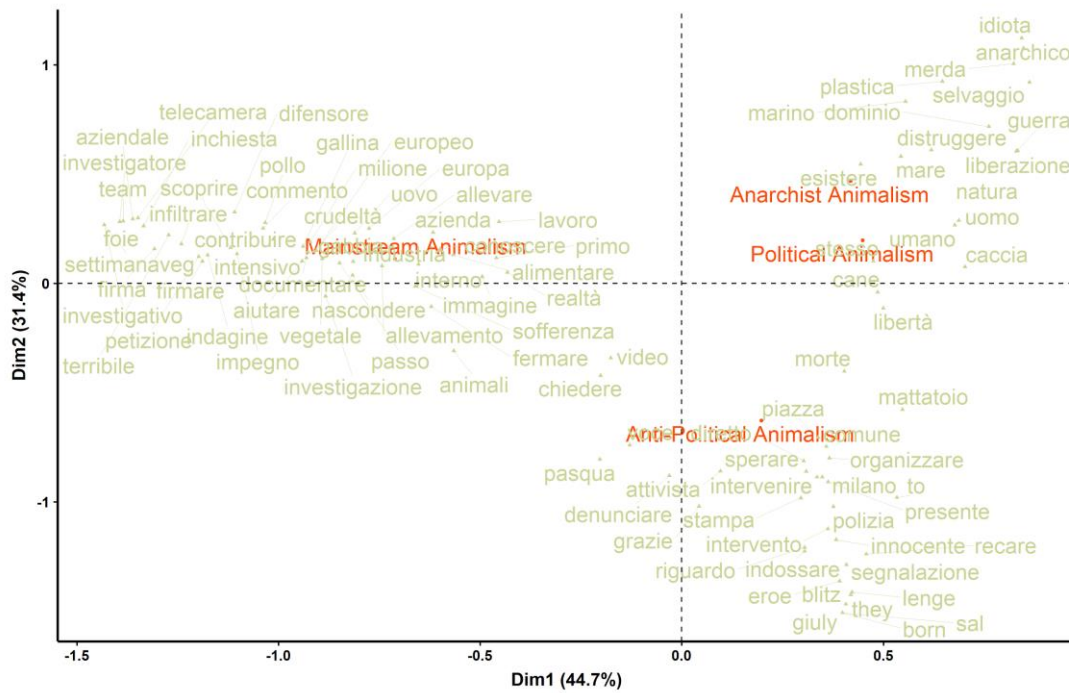


Fig. 1 Correspondence analysis (first two dimensions). The words represented in the map are a subset of the analyzed words with the highest contribution to the axes and representation quality.

Lastly, the third dimension contrasts the political and anarchist AAOs (Tab. 5) and can be interpreted as the systemic dimension (alter-systemic vs anti-systemic) expressed within the intersectional approach to animal advocacy (Fig. 2). In this case, the difference is much more related to formal aspects (and not to the contents) and regards the peculiarity of these two movement sectors: the more theoretical the political approach, the more pragmatic the anarchist one. The CA also clearly reveals the political AAOs' commitment to culture, in words such as 'dibattito' (debate), 'film' (movie), 'presentazione' (presentation, such as 'book presentation'), and the radical ecology tradition of the anarchist AAOs, in terms like 'natura' (nature) and 'selvatico' (wild), as well as a contentious attitude in the use of coarse language, such as 'merda' (shit) and 'idiota' (stupid).

Anti-speciesism and feminism: here is the video of the debate at the 2017 anti-speciesism party. ('Oltre la Specie', Political AAO).

There is more kindness in a wild wolf than in a self-proclaimed superior human species. ('Antispecismo Radicale non solo Vegan', Anarchist AAO).

	Dim.1	Dim.2	Dim.3
Variance	0.247	0.173	0.132
% of var.	44.712	31.428	23.860
Cumulative % of var.	44.712	76.140	100.000

Tab. 4 CA eigenvalues

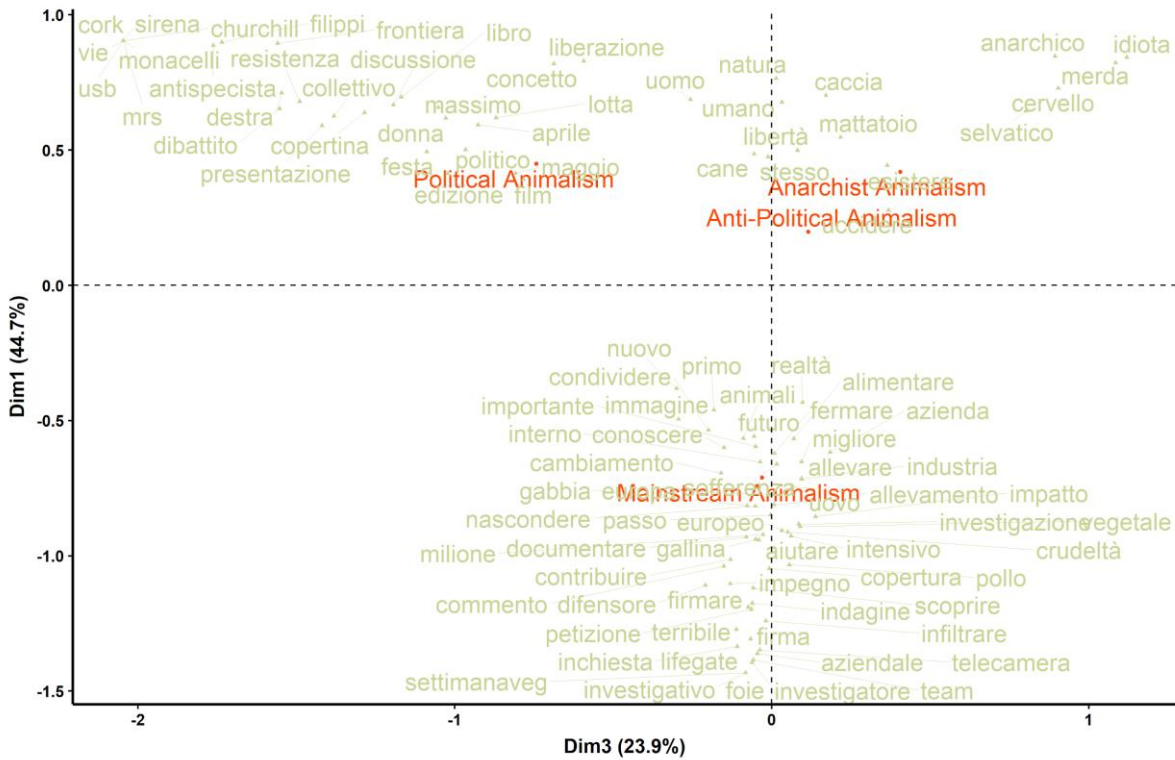


Fig. 2 Correspondences analysis (dimension 1 and 3).

	Dim.1	ctr	cos2	Dim.2	ctr	cos2	Dim.3	ctr	cos2
Anarchist	0.419	16.824	0.314	0.467	29.804	0.391	0.406	29.685	0.295
Anti-Political	0.198	4.485	0.088	-0.628	64.349	0.883	0.115	2.859	0.030
Mainstream	-0.711	65.553	0.974	0.111	2.287	0.024	-0.030	0.219	0.002
Political	0.449	13.138	0.255	0.196	3.560	0.049	-0.742	67.236	0.696

Tab. 5 Contribution (ctr) and representation quality (cos2) by animal advocacy category

Emotional engagement of the online publics of AAOs

Different reactions are used by online publics to interact with the messages of different types of animal advocacy Facebook pages (Fig. 3). Besides the 'Likes' (by far the most common reaction on Facebook), other frequent reactions express negative emotions ('Sad' and 'Angry'), on the one hand, and 'Love', on the other hand. These reactions can be easily interpreted as expressions of love for animals, anger at the perceived injustice of their exploitation and mistreatment, and sadness as an expression of interspecies empathy (Tab. 6).

Chi-squared test turned out to be statistically highly significant ($\chi^2 = 21.212$, $df = 15$, $p < 0.0001$), thus pointing out a statistical association between types of AAOs and the emotional expressions – as per Facebook reactions – of the followers of their social media pages. Furthermore, the residuals analysis revealed clear differences and more

specifically the opposition between the negative reactions 'Sad' and 'Angry', mostly associated with the mainstream and anarchist AAOs (the latter with particular regard to the 'Sad' reaction), and the political and anti-political ones, which have lower values on these reactions (Tab. 7). Examples of messages that elicited such negative reactions are the following:

This is not a 'hobby'. Shouldn't I be glad when this filthy scum dies during hunting?! Fucking fanatics. ('Antispecismo Radicale Non Solo Vegan', Anarchist AAO, 70% Angry).

Locked up for weeks in a cage without even being able to look after her babies. A life behind bars is not life. SIGN NOW to say stop to cages ('Animal Equality Italia', Mainstream AAO, 31% Sad)

	Likes	Love	HaHa	Wow	Sad	Angry
Anarchist Animalism	57%	9%	1%	1%	12%	20%
Anti-Political Animalism	68%	11%	1%	0%	9%	11%
Mainstream Animalism	62%	8%	0%	0%	14%	16%
Political Animalism	63%	18%	1%	1%	8%	9%

Tab. 6. Proportion of reactions broken down by type of AAOs

	Likes	Love	Haha	Wow	Sad	Angry
Anarchist Animalism	-25.34	2.48	27.37	4.25	-7.24	32.52
Anti-Political Animalism	38.54	32.31	29.31	1.07	-38.25	-46.91
Mainstream Animalism	-18.24	-80.50	-47.34	-12.34	55.33	46.23
Political Animalism	5.54	96.80	21.91	16.33	-41.93	-49.65

Tab. 7. Pearson's chi-squared test standardized residuals. All the residuals greater than 4.1 or less than -4.1 are statistically significant at $p < 0.001$.

With specific regard to anarchist pages, the high number of 'Angry' reactions appears to be consistent with the sometimes aggressive language which also emerged in the lexical analysis previously presented.

Political AAOs, and to a lesser extent the anti-political ones, are marked by more positive reactions, compared with the other categories of the typology. The page of 'Oltre la Specie', for instance, also shared ironic memes, such as one that depicted a priest and captioned: 'At Easter save a lamb: cook a priest!' ('Oltre la Specie', Political AAO, 21% AhAh, 77.5% Likes). Particularly noticeable are the highly number of 'Love' typical of the pages belonging to political AAOs, that explicitly contrast with the more negative reactions of the mainstream and, in part, anarchist Facebook pages.

The elephants have been imprisoned in captivity for many years, but the elephant sanctuary gives them the opportunity to live their life in freedom. It took just a moment for them to recognize each other and now Shirley and Jenny live their lives together in this sanctuary. ('Liberaction', Political AAO, 49% Love)

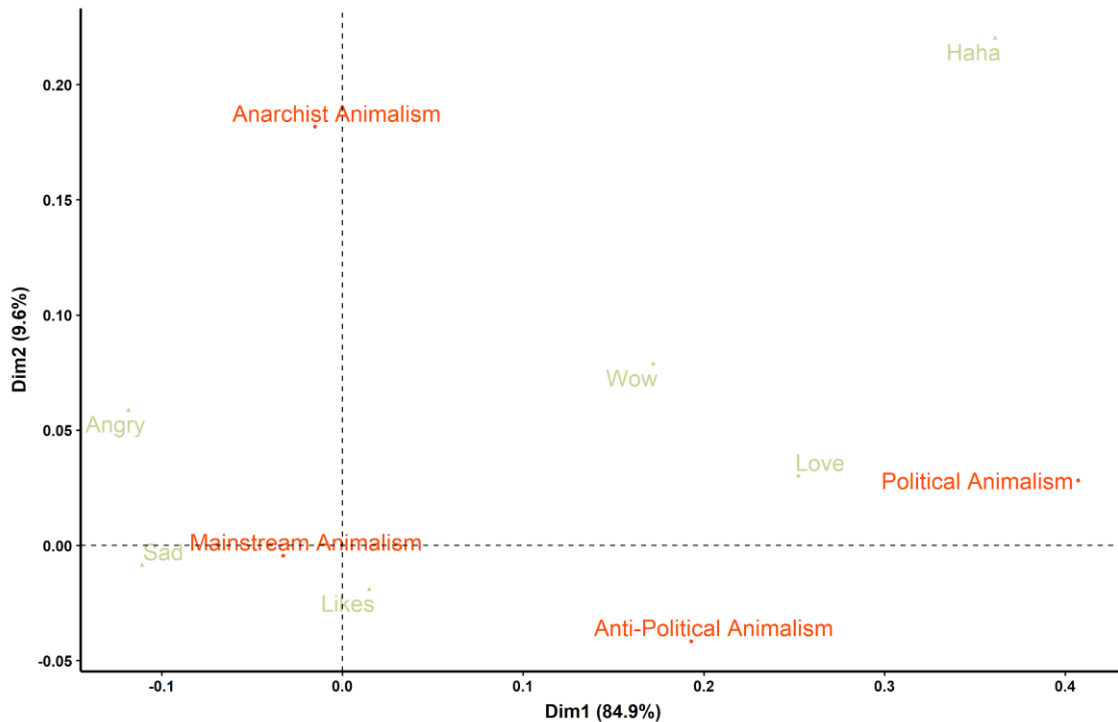


Fig. 3 Correspondence analysis on the reactions of the followers of the Facebook animal advocacy pages.

The contrast between positive and negative reactions, although quite obvious from a semantic perspective, is significant from a sociological one. Indeed, it seems remarkable that the communication styles of animal advocates elicited such emotionally differentiated patterns of reactions from the followers. The CA analysis highlighted this difference in greater detail (Fig. 3). Indeed, the most significant dimension, according to the analysis, contrasts positive (Wow, Love, Haha, Likes) against negative reactions (Sad and Angry). On the positive side we see the political and anti-political AAOs, while on the negative side the anarchist and the mainstream ones. This opposition, clustering together organizations that are very different from one another, is not easily interpretable in the light of the typology of animal advocacy, but leads to some reflections which we will discuss, along with other findings, in the next section.

Discussion

The CA analyses showed similarities between the lexical profiles of political and anarchist organizations and their differences from the mainstream ones, helping to interpret them as

expressions – revealed by the words most associated with each category of organization – of the contrast between intersectional and non-intersectional forms of animal advocacy. While the former questions not only animal issues but the social structures that make possible contemporary forms of human and non-human exploitation, the latter mainly include mainstream organizations ratcheting up pressure on institutions, for instance by online petitions, exclusively aimed at improving the living conditions of non-human animals. The analysis also confirmed the cultural dimension of political AAOs – which represents their characteristic feature and is intrinsically connected with intersectionality, cultural debate being necessary to link different forms of oppression – as well as the specificity of anarchist AAOs, distinguished by a more aggressive approach and the explicit adoption of radical ecological legacies. Aggressive language can be interpreted, as per typology, in the light of the anti-systemic character of this kind of advocacy, while the focus on ecological issues clearly recalls a tradition that has its roots in the radical ecology approach.

Thus, the lexical analysis of the sampled organizations' social media communication shed light on some of their distinguishing traits that have their roots in those ideological spheres and repertoires of action that also mark their offline activities, and were thus appropriately interpreted through the typology. In this sense, some dynamics are reinforced by social media, contributing to amplify the differences and especially the possibilities of gaining an audience. The architecture and functioning logics of social media (Dijck and Poell, 2013), and of Facebook pages in particular, are favorable to the activities of mainstream, and partially anti-political, AAOs. The social media ecology does not change or construct the different positions of different sectors of animal advocacy, but contributes to amplify their distances, favoring the visibility or, using the term adopted by Dijck and Poell (2013), the 'popularity' of some groups over others. It is no coincidence that mainstream AAOs, which have greater financial and professional resources at their disposal, also have Facebook pages with the highest number of followers (Tab. 3), nor that they are clearly fully aware of the possibilities of exploiting the algorithms that preside over the distribution of the most popular content (what Dijck and Poell refer to as 'programmability') in order to hack the social media attention economy (Webster, 2014; Zhang et al., 2018) and improve the circulation of their ideas (Marwick and Lewis, 2017; Giglietto et al., 2020) by calling on the concerted efforts of well-organized armies of web-activists. From this perspective, Italian animal advocacy reflects a lack of democracy in digital platforms and is a further proof of the adage 'the rich get richer and the poor get poorer' (Merton, 1968). At least for the moment, the horizontal and democratic nature of Internet-based communication that is hoped for (in the case of anarchist AAOs) or explicitly claimed as already existent and widespread (in the case of anti-political AAOs) is absent, while the social media logics contribute to the reproduction and amplification of unbalanced dynamics within the movement area, and not to flattening or horizontal outcomes. Anyway, to properly evaluate the success of the online strategies of these organizations, a deeper analysis should be conducted into their needs and goals. Indeed, although the chance to reach a wider audience is surely central for most organizations, the opportunity should not be ruled out for some groups to use social media to cultivate

relations and debate with a narrower network of like-minded activists who are already engaged, as opposed to using it for building 'weak-tie' networks (Bennett and Segerberg, 2013).

Not all the dimensions of the theoretical typology have proved equally useful for interpreting the online data analyzed in this study. While intersectionality proved to be the most useful interpretative dimension, the alter-systemic/anti-systemic axis was less applicable. It is reasonable to assume that these results depend more on the online communication that we analyzed than on the typology, since the main traits of these organizations are not equally salient in the social media sphere: as previously mentioned, it is easier for those contents that invest in visual, effective, synthetic communication to emerge and succeed, rather than for more political and philosophical discourses.

All four categories maintain a similar online and offline approach: this means that, on the one hand, the online and offline dimension effectively hybridize; but on the other hand, it means that a quick, spectacular and impacting environment (such as that of social media) favors those groups that pour more resources into smart communication or perhaps aim for moral shocks, rather than those proposing elaborate analyses of connections with other forms of exploitation or theoretical discussions.

As in the Weberian methodological tradition based on the use of ideal types, the typology helped to shed light both on the continuity between offline and online forms of advocacy, and on the specific differences of online communication. From this perspective, further studies should extend the analysis to make the role of intersectionality in drawing boundaries between AAOs clearer, and also to identify what is distinctive about their digital expressions.

By leveraging the digital traces left by online followers of the selected Facebook pages, the analysis also found differentiated patterns of emotional interactions with the messages of the four categories of AAOs. However, unlike the results of the lexical analysis, these patterns were not easily interpretable in light of the typology. The patterns were nonetheless significant. The strongest dimension emerging from the data appeared to be the contrast between positive and negative emotions, the former more frequent, in particular, on the pages of political AAOs and the latter on those of mainstream and anarchist AAOs. These reactions could signal different approaches to animal advocacy: while the sad and angry reactions might be traced to the sadness and rage evoked by the unjust treatment of non-human animals, and thus could probably be associated to the traditional animal rights communication tactics based on moral shock, shame and feelings of guilt (Jasper and Poulsen, 1995), the use of positive reactions may signal a different approach, more in line with digital media logic such as that of spreadability (as in the case of the use of ironic memes revealed by the analysis) which favors positive emotions over negative ones (Waterloo et al., 2018). However, somewhat contrary to expectations, results show that the messages of the most popular organizations on Facebook, those belonging to mainstream AAOs, are not marked by the most positive reactions. On the contrary, they are characterized by negative ('Sad' and 'Angry') reactions, which are more in line with the classic communication strategy of animal rights activists, based on moral shock. Thus, while these results shed light on the fact that some organizations

communicate with messages more in line with the logic of social media, the very fact that these organizations are not the most popular online shows the importance of pre-existing offline cultures, practices and social networks (such as those of animal advocates or simply animal lovers) in shaping online strategies that are effective in that they resonate with the complex socio-cultural background of their target (Weeks and Holbert, 2013). This is another aspect of the complex relation marking offline/online hybridization.

It is also remarkable that, when looking at the Facebook users' reactions, there are some similarities between sectors of animal advocacy that are (or, at least, claim to be) very distant from one another. This is partly related to the high share of overlapping memberships among Italian animal advocates who belong to very different AAOs at the same time (Bertuzzi, 2018a): this is true at offline level, and is likely to be even more so if we look at Facebook page likers and followers. However, such unexpected similarity gleaned from Facebook – and in particular the non-verbal elements offered by Facebook – raises numerous questions, at once theoretical and methodological, that go beyond animal advocacy and concern the relation between social movements and media studies (Trerè and Mattoni 2014). Is online activism somehow flattening the philosophical differences between social movement sectors? Is this only related to the fact that non-verbal features are limited, or does it prefigure kinds of convergence which are very difficult to hypothesize in offline environments? Are the opportunities of expression provided by social media a sufficient mirror of human feelings, and are the current tools used to investigate them sufficiently accurate? These and numerous other questions could serve as a springboard for some kind of follow up to this study.

The research also has many limitations that should be acknowledged and might profitably be addressed by similar studies in the future. First, the organizations included in this study, although they fall within the quadripartite typology of Italian animal advocacy, cannot be said to be representative of the entire, complex galaxy of Italian animal advocacy. Future studies should integrate the findings presented here by expanding the sample taken into consideration. Second, and strictly related, here we used collective actors as the main unit of analysis and especially as sample units; however, as also emerged from other researches (Bertuzzi, 2018a), numerous activists claim non-affiliation to any collective actor: this does not automatically mean that they are not following Facebook pages, but a study that samples individuals and not the groups should prove relevant. Third, the quantitative approach we employed, although methodologically innovative in this field of study, tends to favor statistically significant differences between groups and risks neglecting more nuanced semantic differences which would only appear through a deeper qualitative inspection. Fourth, the study considered only Facebook, which is the most popular social media in Italy but represents just a part of the online communication environment of AAOs. A fifth main limitation of the analyses is that the focus has been limited to textual forms of communication, while an accurate analysis of visual materials (images, videos and so on) would also prove important.

Conclusions

This study analyzed the social media communication activity of Italian AAOs, using text and data mining techniques applied to about 7,000 posts published on Facebook by a sample of eight group pages. Results were interpreted against the backdrop of a quadripartite typology of animal advocacy, developed in the offline context, which resulted from the crossing of two factors, namely the intersectional attitude and the endorsement of neoliberal regimes. The study highlighted elements of continuity, discontinuity and hybridization between online and offline activism. While the typology enabled a neat interpretation of some aspects of online animal advocacy based on their offline traits (in particular, the relevance of intersectionality for understanding the digital presence of different types of animal advocates), it allowed traits to emerge typical of the online environment and its impact on activism. Social media logic (Dijk and Poell, 2013) interacts with the 'offline' characteristics and ideologies of the organizations and seems to have an impact on them.

Despite its limitations, the research opens the way for the study of the online communication of Italian animal advocates, yet an underexplored field, by implementing methods that made it possible to analyze large amounts of online data. Furthermore, the theoretical approach used, permitted us to investigate animal advocacy on the border between online and offline, thus also offering an original empirical contribution to the literature on social movements in the digital sphere.

Biographical notes

Nicola Righetti, PhD, is a researcher at the Department of Communication of the University of Vienna, research associate at the Computational Communication Lab of the same University, and former research fellow at the Department of Communication Sciences, Humanities and International Studies of University of Urbino Carlo Bo. His research interests lie in the field of sociology of culture and communication, with a focus on digital sociology and digital methods, computational social science, data and text mining. Among his more recent publications: *It Takes a Village to Manipulate the Media: Coordinated Link Sharing Behavior During 2018 and 2019 Italian elections*. *Information, Communication & Society*, 2020 (with Fabio Giglietto, Luca Rossi e Giada Marino); *Blurred Shots: Investigating the Information Crisis Around Vaccination in Italy*. *American Behavioral Scientist*, 2020 (with Alessandro Lovari e Valentina Martino); *Italian Men's Rights Activism and the Online Backlash Against Feminism*. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 2019 (with Manolo Farci).

Niccolò Bertuzzi is a researcher in political sociology. Currently member of COSMOS (Centre on Social Movement Studies), he was research fellow at Scuola Normale Superiore, professor of Sociology of consumerism at Lorenzo de Medici Institute, and he obtained his PhD in Applied Sociology and Methodology of Social Research at University Milano Bicocca. Among his research interests: political sociology, social movement studies, sociology of consumption, political ecology. Among his more recent publications: *Political Generations and the Italian Environmental Movement(s): Between ecological*

democracy and democratic ecology. The challenges of the Italian environmental movement(s) within the European market democracy. *European Journal of Cultural and Political Sociology* (2020, forthcoming); Becoming hegemony. The case for the (Italian) animal rights movement and veganwashing operations. *Journal of Consumer Culture* (2020); The individualization of political activism. The case for Italian animal rights movement. *International Journal of Sociology and Social Policy* (2020); Innovative Youth Activism and the Permanence of Collective Actors. *American Behavioural Scientist* (2019).

Bibliography

- Almiron, N., Cole, M. & Freeman, C. (2015). Critical animal and media studies: Expanding the understanding of oppression in communication research. *European Journal of Communication*, 33(4): 367-380.
- Bennett, L., & Segerberg, A. (2013). *The logic of connective action. Digital media and the personalization of contentious politics*. Cambridge University Press.
- Bertuzzi, N. (2018a), *I movimenti animalisti in Italia. Strategie, politiche e pratiche di attivismo*, Milano: Meltemi.
- Bertuzzi, N. (2018b), The animal advocacy archipelago and the four animalisms, *Partecipazione e Conflitto*, 11(3): 865-890.
- Best, S. (2014). *The politics of total liberation*. London: Palgrave Macmillan.
- Buddle, E., Bray, H. & Ankeny, R. (2018). Why would we believe them? Meat consumers' reactions to online farm animal welfare activism in Australia. *Communication Research and Practice*, 4(3): 246-260
- Christensen, H. S. (2011). Political activities on the Internet: Slacktivism or political participation by other means?. *First Monday*, 16(2).
- della Porta, D. (2014). *Methodological practices in social movement research*. Oxford University Press.
- De Matteis, F. and Bertuzzi, N. (2019), "Attivismo e web" in *Smontare la gabbia. Nuove prospettive per le lotte di liberazione animale*, Milano-Udine: Mimesis.
- Earl, J. & Kimport, K. (2011). *Digitally enabled social change: activism in the Internet age*. MIT Press.
- Giglietto, F., Righetti, N., Rossi, L., & Marino, G. (2020). It takes a village to manipulate the media: coordinated link sharing behavior during 2018 and 2019 Italian elections. *Information, Communication & Society*, 1-25.
- Gorsky, P., Lopresti-Goodman, S. & Rising, D. (2019). 'Nobody's paying me to cry': the causes of activist burnout in United States animal rights activists. *Social Movement Studies*. 18(3): 364-380.
- Guazzaloca, G. (2018). 'In the name of justice and compassion': Animal protection in Italy during the Liberal Age (1861-1914). *Modern Italy*, 20(3): 261-274.
- Herzog, H.A., Dinoff, B., & Page, J.R. (1997). Animal rights talk: moral debate over the Internet. *Qualitative Sociology*, 20(3): 399-418.

- Jasper, J. M., & Poulsen, J. D. (1995). Recruiting strangers and friends: Moral shocks and social networks in animal rights and anti-nuclear protests. *Social problems*, 42(4), 493-512.
- Lebart, L., Salem, A., & Berry, L. (1997). *Exploring textual data (Vol. 4)*. Springer Science & Business Media.
- Marwick, A., & Lewis, R. (2017). *Media manipulation and disinformation online*. New York: Data & Society Research Institute.
- Mattoni, A. & Trerè, E. (2014). Media Practices, Mediation Processes, and Mediatization in the Study of Social Movements. *Communication Theory*, 2(3): 252–271.
- Merton, R. K. (1968). The Matthew effect in science: The reward and communication systems of science are considered. *Science*, 159(3810), 56-63.
- Micheletti, M., & McFarland, A. (2010). *Creative participation: responsibility-taking in the political world*. Paradigm Publisher.
- Munro, L. (2012). The animal rights movement in theory and practice: a review of the sociological literature. *Sociology Compass*, 6, 2, 166-181.
- Nibert, D. (2002). *Animal rights/human rights. Entanglements of oppression and liberation*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Regan, T. (1983). *The case for animal rights*. Berkeley: University of California Press.
- Rieder, B. (2013). Studying Facebook via data extraction: the Netvizz application. *Proceedings of the 5th annual ACM web science conference*, 346-355.
- Righetti, N. (2016). L'inchiostro digitale è vegano? La rappresentazione del veganismo sulla stampa. *Cambio. Rivista sulle Trasformazioni Sociali*, 6(11), 181-194.
- Romeo, A., & Citarella, I. (2014). *La rete e la diffusione della cultura antispecista*. goWare.
- Ruijgrok, K. (2017). From the web to the streets: internet and protests under authoritarian regimes. *Democratization*, 24(3): 498-520.
- Schradie, J. (2018). The Digital Activism Gap: How Class and Costs Shape Online Collective Action. *Social Problems*, 65, 51–74.
- Sharpe, D. (2015). Your Chi-Square Test Is Statistically Significant: Now What?. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 20 (8), 1-10.
- Singer, P. (1975). *Animal liberation*. New York: Harper Collins.
- Taylor, N. and Twine, R. (2014), *The rise of Critical Animal Studies. From the Margins to the Centre*. New York: Routledge.
- Trerè, E. (2018). *Hybrid Media Activism. Ecologies, Imaginaries, Algorithms*. Routledge
- Turnbull, S., & Jenkins, S. (2016). Why Facebook Reactions are good news for evaluating social media campaigns. *Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice*, 17(3), 156-158.
- Van Aelst, P., & Walgrave, S. (2002). New media, new movements? The role of the Internet in shaping the 'anti-globalization' movement. *Information, Communication & Society*, 5(4): 465-493.
- Van Dijck, J., & Poell, T. (2013). Understanding social media logic. *Media and communication*, 1(1), 2-14.

- Waterloo, S. F., Baumgartner, S. E., Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2018). Norms of online expressions of emotion: Comparing Facebook, Twitter, Instagram, and WhatsApp. *New Media & Society*, 20(5), 1813-1831.
- Weber, M. (2011). *The methodology of the social sciences*. Transaction.
- Webster, JG (2014) *The Marketplace of Attention: How Audiences Take Shape in a Digital Age*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Weeks, B. E., & Holbert, R. L. (2013). Predicting dissemination of news content in social media: A focus on reception, friending, and partisanship. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 90(2), 212-232.
- Wrenn, C. L. (2014). Abolition then and now: Tactical comparisons between the human rights movement and the modern nonhuman animal rights movement in the united states. *Journal of agricultural and environmental ethics*, 27(2), 177-200.
- Zhang, Y., Wells, C., Wang, S., & Rohe, K. (2018). Attention and amplification in the hybrid media system: The composition and activity of Donald Trump's Twitter following during the 2016 presidential election. *New Media & Society*, 20(9), 3161-3182.

Note

¹ We use the label AAO instead of the more widespread 'animal rights organizations', as we consider animal rights as one approach within the broader field of animal advocacy which includes other perspectives such as animal welfare, animal liberation, abolitionism, and so on.

² In the original typology (Bertuzzi 2018b), this label was 'moderate'. However, in this paper we consider it more effective to change it to 'mainstream', a less evaluative label, more suitable especially for online analysis.

³ In the "Audience Insight" section, Facebook reports about 25/30 millions monthly active users in Italy (April, 2020), evenly split between male and female, about 60% of the total users almost equally distributed between the age groups 25-34, 35-44, and 45-54, a lower percentage of younger users (just 12% of the users are between 18 and 24 years old) and older ones (about 15% of the users are between 55 and 64 years old and about 10% of them are over-64 years old). This suits with the demographic distribution of Italian animal advocates, as emerged in Bertuzzi (2018): all three initial clusters in which the sample was divided (old welfare, new welfare, abolitionism) witnessed an average age for activists of between 42 and 45 y.o.

⁴ An API is an 'Application Programming Interface' which allows researchers to gather data from social media or websites. The Facebook API permits one to collect public data (all the pages included in our sample were public) in accordance with the terms of service of the platforms, respecting users' privacy and all the ethical standards of research. The query was conducted on July 26, 2019.

⁵ Only the page of 'Movimento Etico Tutela Animali e Ambiente' had less than 999 posts, signaling a level of online activity lower than the other groups taken into account.

⁶ Implementing a standard procedure, the analysis was preceded by a pre-processing phase: the inflectional endings of the words were removed to return them to the base form; rare words (thus not statistically meaningful) were excluded, keeping only the words with less than 5 occurrences in all the posts of all the eight pages, and the non-meaningful grammatical categories filtered out, retaining only the nouns, adjectives, verbs, and adverbs. The textual content of the posts published by the pages of each type of animal advocacy was then gathered in a single document representing the online linguistic choices of that type, and the four documents obtained in this way were analyzed.

⁷ All the analyses were performed with the R software environment for statistical computing and graphics.

I discorsi d'odio online in una prospettiva comunicativa: è un'agenda per la ricerca*

Sara Bentivegna
Sapienza Università di Roma**

Rossella Rega
Università degli Studi di Siena***

The phenomenon of hate speech has become a predominant component of public debate and a point of great interest in academic research. Plenty of studies investigating the various expressions of hate speech, including online hate speech, have been conducted. Despite the efforts made, however, the outlines of this phenomenon remain extremely uncertain. In fact, limitations in the intention to reduce hate speech to a purely legal approach is emerging. Even though the latter was originally the dominant approach, it appears to be inadequate for capturing a fluid and ever-changing phenomenon such as the hate speech today. Despite the similarities with offline hatred, online hatred has widened to include the most diverse expressions, messages, and hostility practices, which can be either organized or individual, and often implicit. All these features proper of the online hate speech make it difficult to establish, according to the specific circumstances, whether these are forms openly aimed at inciting hatred and violence against target groups likely to harm victims. Nonetheless, distinguishing the different roles of the actors involved into the spread of hate speech (e.g. perpetrators of online speech, more or less aware spreaders of hate, victims) can be a source of uncertainty. Building on this foundation, the article aims to investigate hate speech of today's world through a multidimensional framework fit into the context of hybrid media. Moving from Lasswell (1948)'s Communication Model, this contribution illustrates the importance of observing all the dimensions involved in hate speech, including the communicator, the message, the receiver, considering as well the digital media's context and the related specific properties, and the consequences arising from the interaction between the different dimensions. The idea behind this proposal is that in order to understand both mechanisms and hallmarks of ordinary online hate practices, it is necessary to move away from specific and fragmented approaches. These, indeed, (selectively) analyse specific portions of the phenomenon while losing sight of other dimensions' roles and their action and feedback relations. The transformative nature of hate speech requires the adoption of an innovative approach, which cannot be limited to the compilation of a list of examples and cases to be banned. On the contrary, it should aim for tuning in to cultural and digital practices used by users in the production of hate speech. Because, if it is true that online hate does not differ from hate tout court, it is also true that progressive communicative shifts might occur and lead to the transformation of forms of discrimination into something apparently harmless such as "just funny stuff".

Keywords: Hate Speech, discorsi d'odio online, social media, web affordance, pratiche comunicative.

* Articolo proposto il 28/05/2020. Articolo accettato il 20/09/2020

** sara.bentivegna@uniroma1.it

*** rossella.rega@gmail.com

L'hate speech, da straordinario a ordinario

Sono trascorsi non più di quattro anni da quando Joanne K. Rowling commentò l'elezione di Donald Trump alla carica di presidente degli Stati Uniti con la pubblicazione di un tweet del seguente tenore: «We don't let hate speech become normalised» (9-11-2016; https://twitter.com/jk_rowling/status/796252371739430913). Con quel grido di allarme, la scrittrice inglese voleva richiamare l'attenzione sulla diffusione dei discorsi d'odio a ogni livello delle società contemporanee, addirittura a quello della presidenza degli Stati Uniti.

Non è stato certo un monito isolato quello dell'inventrice di Harry Potter. La sensazione che l'ostilità e i discorsi d'odio si siano normalizzati, cioè che siano entrati a pieno titolo nel dibattito pubblico e che si rintraccino in numerose e quotidiane esperienze comunicative, circola ormai tanto sulle pagine dei quotidiani quanto negli articoli di settore sulle trasformazioni delle pratiche di comunicazione definite ora "incivili", ora "aggressive", ora "violente". Il timore che soprattutto gli spazi online possano trasformarsi in ambienti inospitali e ostili che impediscono la libera espressione e il confronto pubblico, al punto da costituire un vero pericolo per il funzionamento delle democrazie contemporanee, è diventato il *leitmotiv* che segna molte riflessioni sulle caratteristiche dell'attuale ecosistema mediale. Si tratta di un rischio che viene segnalato da più parti al punto da essere rappresentato come "una minaccia ambientale alla pace sociale, una sorta di veleno ad azione lenta, che si accumula qua e là, parola per parola, così che alla fine diventa più difficile e meno naturale anche per i membri *di buon cuore* della società fare la loro parte nel mantenere questo bene pubblico" (Waldron 2012, p. 4).

Un cambiamento significativo, se pensiamo che fino a qualche tempo fa i media digitali erano per lo più intesi come strumenti di liberazione che, soprattutto nell'ambito della comunicazione politica, avrebbero dato spazio e voce anche a soggetti più marginali, contribuendo ad arricchire il flusso di informazioni e scambi solitamente controllato da giornalisti e rappresentanti politici. Nel giro di qualche anno, però, si è visto che la diffusione di massa di piattaforme digitali e disintermedie se da un lato ha reso più orizzontale e aperto il dibattito pubblico, dall'altro ha fatto emergere in modo imprevisto diversi elementi di criticità. Non è dunque un caso se, contestualmente al dilagare del clima di odio generalizzato e degli episodi dilaganti di intolleranza, razzismo e antisemitismo, si stiano anche moltiplicando gli studi e le ricerche che cercano di cogliere le radici e i contorni di un fenomeno tutt'altro che privo di ambiguità. Collocandosi in un complesso intreccio tra libertà di espressione, diritti individuali, diritti di gruppo e delle minoranze, e concetti relativi alla dignità, libertà e uguaglianza (Gagliardone 2019), il fenomeno dell'incitamento all'odio non è riconducibile, infatti, a un approccio esclusivamente di ordine giuridico che, sebbene inizialmente sia stato quello dominante, con il tempo ha mostrato chiaramente tutti i suoi limiti. In particolare, ha mostrato e continua a mostrare la sua inadeguatezza a cogliere un fenomeno fluido e in continua evoluzione. Ciò è emerso con particolare evidenza in concomitanza con la diffusione di massa dei social media, quando si sono sviluppate proposte d'interpretazione volte a

superare il frame esclusivamente giuridico-normativo e a interrogarsi sulle implicazioni più ampie sottostanti alle pratiche di produzione, circolazione e consumo dei messaggi d'odio.

Il tema dell'odio online, infatti, sebbene nella sostanza non si discosti dall'odio offline, ridefinisce il proprio spazio fino a ricomprendere espressioni, messaggi e pratiche di ostilità le più diverse, spesso indirette o implicite, rispetto alle quali risulta molto complesso stabilire di volta in volta se si tratti di forme indirizzate esplicitamente a incitare odio e violenza contro gruppi mirati e suscettibili di danneggiare le vittime. Nel contesto più magmatico della comunicazione online appare chiaro che, oltre alla mutevolezza delle forme di hate speech (da adesso HS¹), occorra anche tenere conto del numero più ampio degli attori implicati nei processi di diffusione dei messaggi d'odio, dell'incertezza e talvolta indistinzione dei ruoli (produttori di HS, diffusori più o meno consapevoli, vittime) e dell'istantaneità delle dinamiche di propagazione e di contagio. Tutti elementi che contribuiscono nell'insieme a rendere più complessa la possibilità di caratterizzare e descrivere i discorsi d'odio in modo certo e univoco. Senza dimenticare, poi, la complessità derivante dal fatto che l'HS può essere considerato, a nostro parere, un "moving concept" che si definisce e ridefinisce in relazione al contesto culturale, politico, sociale e comunicativo nel quale si colloca.

Partendo da queste premesse e volendo evitare l'ennesimo tentativo di definizione dell'hate speech, questo contributo si propone di offrire un framework multidimensionale attraverso cui esaminare i discorsi d'odio online e orientarne lo studio e l'interpretazione. Con l'obiettivo di uscire dal perimetro delle condanne morali e aprire una riflessione sul senso delle pratiche d'odio ordinarie che affollano il web e sulle motivazioni alla base della loro diffusione, ci interessa in questa sede offrire uno strumento attraverso il quale guidare l'analisi dell'HS, provando a comprenderne i meccanismi e i tratti distintivi. Perché, ad esempio, i linguaggi d'odio, l'ostilità e la contrapposizione sono oggi così presenti e visibili negli ambienti online? Quali caratteristiche condividono i discorsi d'odio che innescano meccanismi di contagio orizzontale e producono esperienze di rabbia e ostilità condivise? In quali contesti o situazioni possono diventare più corrosivi e pericolosi? Perché piattaforme come Twitter e Facebook dovrebbero porre più attenzione ai messaggi problematici provenienti da fonti politico-istituzionali rispetto a quelli diffusi da altri soggetti?

Questi sono soltanto alcuni degli interrogativi che vorremmo porre al centro della riflessione e ai quali riteniamo si possa utilmente rispondere partendo da un principio base per chi studia sociologia della comunicazione, ovvero che il potere di influenza di una *comunicazione* dipende soltanto in parte dalle caratteristiche del messaggio, il quale acquisisce un significato decisivo in determinate *circostanze* e *contesti*. Sulla base di questo presupposto, proponiamo di considerare l'online HS nei termini di un processo comunicativo di natura relazionale per comprendere il quale occorre tenere conto delle diverse dimensioni implicate nel processo: le caratteristiche del comunicatore, le specificità dell'ambiente digitale nel quale si muove, il messaggio nei suoi aspetti sia formali che sostanziali, i destinatari di questo messaggio intesi nella doppia veste di pubblici e performer e, infine, gli effetti provocati dal messaggio. Dimensioni tutte parimente coinvolte e in un rapporto costante di azione e retroazione, ma che considerate

in maniera disgiunta o disorganica, difficilmente possono restituire il senso complessivo di un atto di comunicazione così come di un discorso d'odio. Si tratta, in altre parole, di esaminare l'HS attraverso il modello della comunicazione adottato inizialmente da Lasswell (1948), che, concepito secondo una prospettiva più dinamica e meno rigida rispetto alla versione originaria, può delinarsi come uno strumento euristico ancora utile a guidare lo studio di fenomeni poliedrici e mutevoli come i discorsi d'odio contemporanei. Sembrerà a prima vista una mossa eccessivamente semplice per dimostrarsi di una qualche utilità, ma se non si considerano i diversi elementi implicati nel processo comunicativo e le loro reciproche interazioni, difficilmente si potranno spiegare le caratteristiche di un fenomeno ormai normalizzato o comprendere che in alcune circostanze i discorsi d'odio richiedono più attenzione perché possono contribuire a legittimare modelli comportamentali fondati sulla cultura della discriminazione e della violenza.

Nelle pagine seguenti ci si muoverà in questa direzione, prendendo innanzitutto in esame alcune delle principali definizioni e concetti relativi alla letteratura consolidata sull'HS per evidenziarne la loro parziale adeguatezza a spiegare le caratteristiche dei discorsi d'odio contemporanei; quindi si affronterà il discorso sulle *affordance* e le specificità degli ambienti digitali in relazione all'HS e si riadatterà il modello multidimensionale di Lasswell al fine di restituire una visione d'insieme del fenomeno che tenga conto del contributo delle diverse dimensioni coinvolte e delle dinamiche di interazione e feedback tra di esse.

Studiare l'hate speech: ieri e oggi

La letteratura consolidata sull'HS, nata ormai più di cinquanta anni fa, può essere ancora un utile punto di partenza per studiare come si sviluppano oggi i discorsi d'odio tra spazi tecnologicamente mediati e non? La risposta a questo interrogativo non è affatto semplice, soprattutto in considerazione delle profonde trasformazioni che hanno segnato il sistema mediale e della centralità acquisita oggi dalla dimensione comunicativa.

Ciò premesso, per entrare nel merito della questione occorre partire dai significati originariamente attribuiti all'hate speech dagli studiosi di diritto che hanno introdotto questa espressione nel dibattito Usa a cavallo tra gli anni '70 e '80, in riferimento ad alcuni tipi di discorsi razzisti più corrosivi. Già il contesto nel quale è nata l'espressione e la focalizzazione sul razzismo ci fanno immediatamente capire come la questione sia strettamente legata a quella del difficile equilibrio tra la libertà di espressione, tutelata negli Stati Uniti dal primo emendamento, e il rispetto dei diritti umani.

Tra i primi a occuparsi del tema figura Delgado (1982), che individua tre elementi in base ai quali un discorso può essere qualificabile come HS e, dunque, sanzionabile dalla legge: (i) l'*intenzione* esplicita dell'oratore di sminuire la vittima attraverso il riferimento alla razza; (ii) l'*impatto* del discorso sulla vittima, ossia che quest'ultima interpreti il discorso per come è stato inteso (denigratorio), e (iii) la *percezione oggettiva* che si tratti di un

insulto razziale, vale a dire che una "persona ragionevole" lo possa riconoscere come tale. Se è immediatamente chiaro da questa definizione che non è presente un'attenzione alla dimensione comunicativa dell'HS, toccata soltanto indirettamente dall'intenzione dell'oratore di degradare la vittima, leggendo questi requisiti viene da chiedersi se siano ancora utili per affrontare lo studio dei discorsi d'odio oggi. È davvero così dirimente sapere che da parte del comunicatore vi sia un'esplicita volontà di danneggiare il target o che il messaggio sia interpretato secondo questa lettura dalla vittima?

Lasciando al momento da parte queste domande, tra i padri fondatori degli hate studies va certamente menzionata Matsuda (1989), che adotta una definizione di HS focalizzata molto sul contenuto del discorso che, per poter rientrare in questa categoria, deve contenere una discriminazione di tipo razziale (inferiorità razziale), essere persecutorio, odioso e degradante, prendere di mira gruppi o membri di gruppi tradizionalmente oppressi, e muovere da una evidente volontà del comunicatore di danneggiare il target.

Ora, se è abbastanza intuitivo che il contenuto è una dimensione rilevante anche in un'ottica comunicativa e molti lavori contemporanei continuano infatti a fondarsi sull'analisi del contenuto dei messaggi, due osservazioni meritano la nostra attenzione. Innanzitutto un approccio meramente ancorato sul contenuto poteva funzionare in un contesto come quello di fine '900, in cui il discorso pubblico sull'HS riguardava attori e contesti comunicativi circoscritti e le sue ricadute si legavano soltanto ai soggetti che potevano essere toccati da quel messaggio. Il processo di normalizzazione dell'HS nel discorso pubblico contemporaneo evidenzia, invece, che non è tanto o solo il contenuto dei messaggi d'odio postati o diffusi online a fare la differenza, quanto invece il modo in cui essi transitano tra i diversi media e piattaforme, come vengono trasformati e ri-distribuiti da innumerevoli soggetti tra loro diversi (cittadini, attori politici, media, etc.), gli effetti a catena che possono innescare, impossibili da delimitare nel tempo, nello spazio come pure nel numero dei soggetti su cui potrà produrre delle ricadute. In secondo luogo, nonostante il contenuto del messaggio sia la dimensione d'indagine che si è mantenuta più stabile nel corso degli anni, le sue caratteristiche sono però mutate. Matsuda fa riferimento ai contenuti riguardanti la discriminazione razziale nei confronti di gruppi o classi di individui "storicamente oppressi" (1989), ma, anche ampliando lo sguardo ad altri autori, i bersagli dell'odio hanno sempre connotati molto specifici; Moran parla, ad esempio, di target tradizionalmente svantaggiati (2016), Marwick e Miller di gruppi emarginati (2014), mentre altri autori preferiscono elencare le caratteristiche in base alle quali identificare i gruppi bersaglio che includono il genere, la razza, la religione, l'etnia, il colore, l'origine nazionale, la disabilità o l'orientamento sessuale (Cohen-Almagor 2011). Attualmente, però, le forme di rancore e di odio sono più mutevoli per motivazioni, forme e significati, e accanto ai target tradizionali, ve ne sono di nuovi e del tutto contingenti, quasi impossibili da prevedere. Così, durante il periodo di lockdown dovuto all'emergenza del Covid-19 si è visto rientrare tra i bersagli d'odio di molti italiani categorie decisamente insolite come runners, proprietari di cani domestici, cittadini lombardi o proprietari di seconde case nella veste di "untori". È facilmente prevedibile che ad ogni nuova emergenza potranno affacciarsi ancora altri bersagli, al punto da rendere molto difficile ancorare l'HS a una lista predefinita di target. Oltre ai target che si randomizzano, i discorsi d'odio diffusi nel web si

associano sempre più spesso a contenuti falsi e complottistici (Udupa et al. 2020) caratterizzati dal fatto di richiamare comportamenti di condivisione e partecipazione degli utenti, ma rispetto ai quali, comprendere se le reali intenzioni di chi li condivide siano il danneggiamento del target o il puro divertimento, non solo è molto complesso ma anche impossibile da cogliere se ci si sofferma soltanto all'esame del contenuto.

Questi brevi rimandi all'attualità hanno l'obiettivo di evidenziare come "i tratti comuni" (Sellars 2016) in base ai quali gli approcci di studio consolidati hanno definito l'HS, appaiono poco efficaci a spiegare le caratteristiche di un fenomeno ormai normalizzato e *ordinario*. Sebbene nel corso degli anni le definizioni si siano ampliate e arricchite, quest'impostazione originaria ha prevalso per lungo tempo e la tendenza dominante nella vastissima letteratura dedicata all'HS – di cui non è possibile dare conto in questa sede – è stata di intendere i discorsi d'odio come una deroga alla norma (Fumagalli, 2019) e di ancorarne la definizione ai seguenti requisiti: l'*intenzionalità*, ovvero della volontà esplicita del comunicatore di incoraggiare l'odio, il *contenuto* chiaramente interpretabile come un incitamento idoneo a provocare atti di odio o di violenza, i *target* specifici di questi atti e il *danno* provocato (Benesch 2012; Delgado 1982; Marwick e Miller 2014; Massey 1992; Moran 1994; Parekh 2012; Strossen 2001; Ward 1997). Vi è da dire che nel tempo vi sono stati importanti tentativi di rinnovamento dell'approccio, orientati talvolta a svincolare l'HS da requisiti troppo stringenti ripensando anche i gruppi target (Parekh 2012²), oppure a enfatizzare l'importanza di numerose variabili che concorrono a identificare un discorso d'odio, tra cui, la situazione o circostanza del discorso (Fumagalli, 2019), gli atteggiamenti dell'ascoltatore/pubblico (Langton 2012; Lawrence III 1990), l'autorevolezza di chi comunica (Benesch 2012; Gelber 2019) e il contesto in cui si colloca il discorso (Benesch 2012).

Ciononostante, l'impostazione oggi dominante continua a nostro avviso a scontare ancora alcuni limiti, in particolare, quello di affrontare l'HS principalmente come un'anomalia, un "discorso patologico" (Udupa e Pohjonen 2019) da diagnosticare, curare e bandire, e non come un fenomeno sociale e comunicativo di cui comprenderne gli aspetti più specifici, le dinamiche di circolazione e diffusione, le forme che assume, gli effetti di contagio che provoca sulle audiences che, per motivazioni le più diverse (ludiche, identitarie, etc.), sono portate spesso a riprodurre comportamenti aggressivi e discriminatori a loro volta. Se questa esigenza di ripensare l'approccio di studio dell'HS ha preso recentemente slancio in alcuni ambiti di ricerca, tra cui quello etnografico, segnalando l'importanza di uscire dal perimetro di un'indagine focalizzata sui contenuti che possono costituire un reato (Udupa e Pohjonen 2019), riteniamo che un altro passo importante in questa direzione possa derivare dall'adozione di una prospettiva teorica legata alla sociologia della comunicazione. Nel prossimo paragrafo si affronteranno le caratteristiche dei discorsi d'odio nel passaggio all'online, per poi esaminare i nuovi piani di lettura necessari allo studio delle pratiche di HS ordinarie che affollano il web.

L'odio online, cosa cambia?

L'odio online non muta certo nella sostanza la nozione tradizionale dei discorsi d'odio. In entrambi i casi, si è in presenza di comportamenti di soggetti e/o gruppi, più o meno organizzati, che puntano a umiliare, denigrare e trattare in modo discriminatorio altre persone accomunate da determinate caratteristiche (Ziccardi 2016). Tuttavia, in una società piattiformizzata (van Dijck, Poell e de Waal 2018), si modificano anche i flussi comunicativi, ridefiniti attraverso la logica degli algoritmi di visualizzazione sulle timelines degli utenti. Di conseguenza, nel ragionare sull'HS online, appare subito limitante il tentativo di definirlo focalizzando l'attenzione esclusivamente alla dimensione del contenuto, poiché acquisiscono un peso rilevante le più ampie dinamiche e relazioni comunicative sottostanti. Pur non mutando come si è detto nella sostanza, l'odio negli ambienti digitali richiede l'adozione di una prospettiva che esamini l'intersezione tra persone, tecnologie e pratiche, tenendo conto di come le *affordance* delle piattaforme (boyd 2014) contribuiscano a modellare queste pratiche, ridefinendo significati e caratteristiche dei discorsi d'odio.

Il primo elemento da considerare in questo senso è la capacità di propagazione dei messaggi all'interno di social media come Twitter, Facebook, YouTube o Instagram, che incoraggiano e semplificano la *diffusione* di contenuti da parte degli utenti. Direttamente legato a questo aspetto, è il dato della *visibilità* che distingue i contenuti maggiormente condivisi nelle reti di discussione online. Entrambe queste proprietà dei social media, diffusione e visibilità, nel caso dei discorsi d'odio che sono per definizione emotivamente connotati, possono contribuire ad accrescerne la capacità e velocità di propagazione con il rischio di trasformarli in messaggi virali. Si è riscontrato, infatti, che i contenuti (specie video) a forte tasso emozionale e, in particolare, quelli caratterizzati da emozioni negative, sollecitano maggiori comportamenti partecipativi da parte delle communities (sharing, liking, retweeting, ecc.) diffondendosi perciò più velocemente ed estensivamente (Ledwich, Zaitsev 2019; Nithyanand, Schaffner e Gill 2017). Senza dimenticare, poi, che i messaggi d'odio, una volta entrati in circolazione sono destinati a *permanere* online (al pari di qualsiasi altro messaggio), poiché sono le stesse piattaforme a supportarne la durata nel tempo (boyd 2014). Come ha notato il CEO dell'"Online Hate Prevention Institute", è chiaro che "più a lungo il contenuto rimane disponibile, più danni può infliggere alle vittime e responsabilizzare gli autori".³ Tuttavia, essendo la permanenza una caratteristica insita della rete, non esiste alcuna garanzia circa l'eliminazione definitiva dei contenuti e di conseguenza, anche i discorsi estremi, violenti e pericolosi, una volta rimossi o bannati, possono riemergere sotto altre forme nella stessa piattaforma o ripresentarsi all'interno di altri circuiti web (Gagliardone et al. 2015).

Infine, appartiene alla logica di funzionamento degli ambienti generati dai social media e dal web anche la possibilità di *ricercare* i contenuti online, attraverso i motori di ricerca sia interni che esterni alle piattaforme, che permettono di ritrovare eventuali messaggi o materiali video slegati, però, dal contesto in cui sono stati prodotti e condivisi, con tutte le

conseguenze che ne possono derivare sul piano dell'uso e dell'interpretazione (Bentivegna e Boccia Artieri 2019).

Sebbene ciascuna piattaforma abiliti o limiti in modo più specifico la produzione e diffusione dei diversi tipi di messaggio, queste *affordance* creano nell'insieme un ambiente nel quale lo studio e l'interpretazione dei discorsi d'odio richiede approcci più specifici, dal momento che gli speaker, gli obiettivi, le motivazioni sottostanti, le tattiche, i contenuti e gli strumenti utilizzati non hanno medesime caratteristiche e significati riscontrabili nei discorsi d'odio tradizionali. A complicare ulteriormente il quadro, concorre, poi, il discorso sull'anonimato. Che si tratti di un anonimato "percepito" e "non reale" sembra essere di secondaria importanza allorché gli utenti, dietro lo "scudo" offerto dalla tecnologia (Ziccardi 2016), sono portati spesso a inasprire toni e linguaggi del confronto. Altrettanto rilevante nel favorire la circolazione di contenuti violenti online, oltre alla percezione di anonimato, contribuisce anche un diffuso senso di "deindividuazione" provato dagli utenti del web, ovvero dal fatto di percepire la propria identità individuale come meno rilevante rispetto all'essere parte di un gruppo, con l'effetto di disinibirne i comportamenti. Più forte all'interno di alcune piattaforme come YouTube (Halpern e Gibbs 2013) e Twitter (Oz et al. 2017) e meno in altre, questa sensazione di disinibizione concorre a sua volta a fare degli ambienti digitali degli spazi di potenziale crescita dell'HS. A renderli, in altre parole, un terreno favorevole alla diffusione dei contenuti d'odio sia da parte di gruppi organizzati ("eserciti") mossi da obiettivi condivisi e pianificati, sia da parte di utenti comuni, che, soprattutto a ridosso di specifici eventi o incidenti, tendono ad aggregarsi nella forma di "sciame" accomunati dal mettere in pratica comportamenti discriminatori più diffusi e spontanei (Gagliardone 2019). Il riferimento a questo tratto distintivo della produzione (organizzata o spontanea) dei discorsi di odio fa intuire a sua volta la complessità dell'operazione di individuazione e descrizione delle varie forme che essi possono assumere.

Le caratteristiche degli spazi digitali descritte fin qui, in un contesto in cui le forme di discriminazione e di intolleranza verso la diversità si sono progressivamente insinuate all'interno del tessuto sociale, rappresentano una sorta di acceleratore per la produzione, circolazione e propagazione dell'HS online. Allo stesso tempo, però, diventa anche più chiaro che la mutevolezza e fluidità delle forme che può assumere l'odio nel web è tale da rendere evidenti i limiti e le difficoltà connesse all'obiettivo di voler ricondurre l'HS a specifiche normative, basate su una rigida classificazione dei vari comportamenti sanzionabili. Si pensi, ad esempio, alle policies adottate dalle piattaforme digitali nel tentativo di arginare l'estendersi di questo fenomeno, da cui emerge un interesse focalizzato prevalentemente alla costruzione di casistiche, più o meno articolate, ma inevitabilmente soggette a revisioni e integrazioni derivanti dai mutamenti culturali, sociali e politici. Leggendo, ad esempio, le Linee guida della comunità di YouTube riguardo all'HS⁴, si coglie come, a fronte di una lista estremamente articolata di caratteristiche che possono essere associate ai discorsi di odio e di esempi specifici, non vi sia un'analoga articolazione delle forme che tali discorsi possono assumere né vi è alcun riferimento ai contesti nei quali possono essere inseriti. Contesti che, talvolta, possono trasformare forme discriminatorie e di odio in qualcosa di liquidabile come "just funny stuff" (Haynes

2019: 3123). D'altro canto, non si può dimenticare che le piattaforme si muovono lungo un crinale complesso che, da un lato, vede la difesa della libertà di espressione come diritto fondamentale, dall'altro, deve tutelare gli utenti dagli abusi derivanti dall'appartenenza ad alcune categorie, pena l'instaurazione di un clima di violenza e odio tale da far abbandonare la piattaforma. Se in questo delicato esercizio di equilibrio è indiscutibile lo sforzo da esse compiuto per ridurre l'estensione dell'HS, è anche chiaro che non rientra nelle loro finalità l'obiettivo, a noi caro, di comprendere le ragioni alla base della crescita dell'aggressività negli ambienti digitali e le implicazioni che ne derivano per i processi partecipativi degli utenti alla discussione online.

Le quattro “W” di un discorso d'odio

Per affrontare l'analisi dei discorsi d'odio da una prospettiva comunicativa partiremo dallo schema proposto da Harold Lasswell (1948) per descrivere un atto di comunicazione. Riadattando quel modello allo studio dell'HS online, si evidenzierà come le diverse dimensioni si condizionino reciprocamente e in maniera costante, al punto che esaminarle in maniera disgiunta e autonoma non permette di rispondere agli interrogativi di partenza di questo contributo e di spiegare i meccanismi e i tratti distintivi delle pratiche d'odio ordinarie diffuse online. Dato che il contesto in cui ci muoviamo è quello delle piattaforme digitali con le loro specificità, vediamo ora le altre dimensioni e relative sottodimensioni da considerare nello studio dei discorsi d'odio online.

Il comunicatore (Who)

Prestare attenzione a chi comunica il messaggio è sempre stato un elemento centrale negli studi di comunicazione, dove l'autorevolezza della fonte viene considerata tradizionalmente come una variabile in grado di influenzare l'efficacia del processo comunicativo. In questa sede, tuttavia, tale questione assume un'importanza ancora più rilevante dal momento che il grado di autorevolezza e notorietà pubblica di chi comunica un discorso d'odio si traduce simmetricamente nell'aumento del potenziale corrosivo del messaggio. Ovvero, come vedremo più avanti, nelle ricadute che avrà il discorso d'odio, non tanto o solo per le conseguenze dirette sui target dello speech (immigrati, minoranze etniche o religiose, LGBT, ecc.), ma in termini di capacità di legittimazione di modelli comportamentali fondati sulla cultura della sopraffazione e della violenza. D'altronde già Goffman (1956) evidenziava come la posizione (di potere) di chi comunica incida sulla capacità di definizione della situazione di un messaggio, per cui separare un messaggio, nello specifico un discorso d'odio, dalla sua fonte, e dunque studiarne il contenuto senza tenere conto di chi lo ha prodotto, significherebbe non coglierne appieno il suo significato. Legato a questo aspetto, inoltre, va ricordato che l'autorevolezza della fonte assume in questa sede sfumature diverse, che hanno a che fare tanto con la posizione oggettiva dell'oratore – in termini di ruolo, status, potere – quanto con la notorietà conquistata sul

campo della rete, in ragione della sua capacità di influenzare un network di persone a tal punto rilevante da assicurare ai propri messaggi ampia visibilità e propagazione istantanea. Se pensiamo alla logica di funzionamento dei social media questi due tipi di potere spesso coincidono, perché gli hub centrali che guidano le dinamiche di opinione in rete corrispondono solitamente alle stesse élite tradizionali (giornalisti, politici, istituzioni), alle celebrity o ai blogger. Basti pensare, prendendo come esempio le élite politiche, al numero di followers di cui godono Barack Obama e Donald Trump (Twitter) o, nel caso italiano, Matteo Salvini (Facebook). Si tratta di un aspetto non secondario che evidenzia come, al di là delle premesse che hanno enfatizzato la dimensione orizzontale e paritaria della sfera pubblica online, in realtà la circolazione dei messaggi, inclusi quelli di HS, dipende da meccanismi di re-intermediazione da parte di questi snodi centrali, nella condizione oggettiva di poter influenzare il dibattito dentro e fuori la rete. Quando infatti la fonte del messaggio d'odio è un soggetto politico o un personaggio noto al grande pubblico, non solo aumenta la sua capacità di propagazione online, ma gli effetti si riverberano anche all'interno dei media mainstream, grazie a un effetto di rimbalzo dei contenuti tra media online e offline (Rega, 2019). Nel caso della campagna presidenziale del 2016, ad esempio, Donald Trump è riuscito attraverso i suoi tweet al vetriolo a conquistare un potere "algoritmico" sui social media (più followers, reazioni, commenti, retweet, like) che si è tradotto simmetricamente nella capacità di dominare la copertura mediatica e influenzare l'agenda politica (Faris et al. 2017). In altre parole, grazie a un uso attento dei social media, i suoi temi, l'immigrazione e la questione musulmani/Islam e, ancora più importante, le cornici interpretative che li hanno accompagnati improntate alla cultura della discriminazione e dell'esclusione, hanno prevalso anche all'interno degli altri media, diventando il centro del dibattito politico nel corso dell'intera campagna. Allo stesso tempo è altrettanto chiaro che, in un'ottica di azione e retroazione, anche i membri dell'audience che entrano in contatto, più o meno casualmente, con un discorso di odio di Trump o di un altro soggetto possono, a loro volta, assumere i panni del "comunicatore", rilanciandone il contenuto. Se questo aspetto sarà ripreso e sviluppato più avanti (4.3 Il destinatario), va da subito colto come l'imprevedibilità e la mobilità del ruolo del comunicatore – oltre che la sua coincidenza, talvolta, con l'audience – rendono la sua individuazione un compito non sempre possibile da realizzare.

In relazione al comunicatore del messaggio, infine, non si possono ignorare alcuni lavori di ricerca sull'HS riguardanti i commenti e le discussioni degli *ordinary user*. È interessante notare che quando gli "haters" sono cittadini comuni, come emerso da alcuni studi realizzati su piattaforme di social media (Twitter, Reddit), sono più spesso di sesso maschile e tendono ad essere membri di comunità densamente collegate, dove circolano contenuti di HS e si è soliti ritwittare i messaggi d'odio vicendevolmente (Costello e Hawdon 2018). Un meccanismo, questo, collegato alle motivazioni latenti che ispirano i comportamenti violenti, ma che segnala al tempo stesso la natura *relazionale* dei processi comunicativi; la condivisione dei messaggi d'odio, infatti, risponde spesso all'esigenza da parte delle persone di confermare la propria appartenenza a un gruppo o community, consolidando indirettamente l'identità del soggetto. Non è un caso, infatti, che l'aumento di comportamenti online ispirati all'odio e alla violenza è fortemente associato alla presenza

sempre più numerosa di gruppi di hate speech (Costello e Hawdon 2018) all'interno dei quali la circolazione dei contenuti d'odio è pressoché normalizzata e le pratiche di produzione e/o diffusione di tali contenuti da parte dei partecipanti diventando modalità spesso intrattenitive che rafforzano il senso di identità e vicinanza tra i soggetti.

Il messaggio (What)

Se il secondo piano di lettura riguarda il messaggio, è utile distinguerne due sottodimensioni: la *sostanza/contenuto* del discorso e i suoi elementi di *forma*, ovvero il tono e le parole scelte dal comunicatore. In riferimento alla componente sostanziale del messaggio, vanno valutate innanzitutto quelle modalità di intolleranza e discriminazione delle persone prese in considerazione dalla letteratura consolidata sull'HS e, dunque, i contenuti che stigmatizzano il target sulla base di caratteristiche ascritte (sesso, nazionalità, razza, religione, ecc.). Forme di questo tipo, sono la xenofobia, il razzismo, l'esterofilia, l'omofobia, la misoginia, che possono anche materializzarsi attraverso l'uso di stereotipi offensivi per etichettare i membri di gruppi target (Papacharissi 2004) o di espressioni d'odio e disprezzo nei loro confronti.

A ben vedere, prendendo ad esempio il caso dei rappresentanti politici, emerge nell'immediato che non si tratta di modalità difficilmente riscontrabili. Ricordiamo ancora tutti le parole con cui Donald Trump annunciò la sua candidatura alle primarie repubblicane del 2016, quando, rivolgendo l'attenzione agli immigrati messicani, disse: "Stanno portando la droga. Stanno portando il crimine. Sono stupratori. E alcuni, presumo, sono brave persone".⁵ Ma lo stesso vale anche prendendo a riferimento il caso italiano e, in particolare, i messaggi di Matteo Salvini contro gli immigrati, tra cui un video postato su Twitter durante la campagna per le Politiche 2018 accompagnato dalle seguenti parole: "ENNESIMA protesta in provincia di Padova: non sono soddisfatti dell'accoglienza in hotel! Roba da matti! TUTTI A CASA!!! #4marzovotoLega" (titolo del video: Secondo voi questi scappano da guerre??. <https://twitter.com/matteosalvinimi/status/958064490284769280>).

In entrambi i casi, tornando alla definizione di Parekh (2012), si tratta di messaggi diretti contro un individuo/gruppo in base a una caratteristica normativamente irrilevante, che stigmatizzano il gruppo target (messicani e profughi negli esempi) attribuendogli implicitamente o esplicitamente qualità considerate sgradevoli e che implicano che esso sia visto come una presenza indesiderabile e dunque oggetto di ostilità. Il problema è che se in questi casi è facile riconoscere la presenza di hate speech, lo stesso non accade esaminando discorsi offensivi di vario genere che circolano quotidianamente online. Ciò che è apparso chiaro nelle ricerche di questi ultimi anni riguardanti i discorsi d'odio negli spazi web, è che non solo siamo spesso in presenza di target più estemporanei, random e difficilmente associabili all'HS, ma contemporaneamente le pratiche e i processi che accompagnano il discorso d'odio sono cambiati in funzione dei linguaggi e delle estetiche tipiche di Internet, dove fenomeni come il trolling, il doxing o il luzl (culture del piacere) rappresentano una parte costitutiva della cultura della rete. La discriminazione online (razziale, sociale, culturale ecc.) e i discorsi carichi di avversità, pur rafforzando visioni

improntate all'esclusione o denigrazione, sono resi piacevoli e divertenti (Udupa 2019) e dunque più difficili da riconoscere.

Ciò non significa che le tradizionali forme di discriminazione scompaiono, ma più realisticamente che si combinano a nuovi tipi di HS. Esaminando per esempio i discorsi d'odio più comuni all'interno dei social media (Twitter e Whisper), Mondal e colleghi (2018) hanno riscontrato che, oltre ai messaggi basati sulla razza, prevalgono nettamente quelli che offendono il target sulla base di aspetti comportamentali (insicuro, goffo, lento) o fisico-estetici (obeso, brutto) rispetto ai messaggi di discriminazione fondati sulla religione, la disabilità, il genere o l'etnia. Pur non costituendo un reato penale, queste forme di ostilità che popolano il web possono comunque danneggiare le persone e lo stesso discorso vale per quei tipi di HS che sono espressione di un antagonismo tout court, inteso alla creazione di un "nemico" che non necessariamente rimanda ai gruppi storicamente oppressi (Matsuda 1989) o emarginati (Marwick e Miller 2014).

Oltre alla sostanza del messaggio bisogna poi porre attenzione al *tono* e alle *parole* scelte dal comunicatore, tali da rendere quello speech potenzialmente più infiammante. Prendendo il caso degli appelli alla rabbia o alla paura, intesi per definizione a provocare delle risposte viscerali da parte del pubblico, essi si basano su toni allarmistici e registri apodittici che, se nello speech dal vivo dipendono soprattutto dal tono di voce del comunicatore, nella comunicazione online si traducono nell'uso deliberato del maiuscolo, nel ricorso a testi ingranditi, punti esclamativi e simboli iconici di vario genere (triangoli e cerchi rossi, stelle, emoticon etc.). In altre parole, sia online che offline, la tonalità manifesta dei messaggi d'odio appare relativamente semplice da rintracciare. Più problematica è, invece, la questione del lessico adottato dagli odiatori in rete, i quali, al fine di aggirare le policies delle piattaforme ed evitare di incorrere in segnalazioni e rimozioni del contenuto, negli ultimi anni hanno ammorbidito il linguaggio. Se un tempo era più semplice imbattersi in messaggi caratterizzati da un lessico esplicito e dunque da stereotipi etnici o sociali e parole d'odio dispregiative per natura (es: negro, frocio, ritardato; De Mauro 2016), oggi l'HS che circola nei social media è più indiretto e velato, basato sull'uso di termini comuni ma piegati all'odio (es: immigrato; Ferrini e Paris 2019, p. 39), sul ricorso ad allusioni ed espressioni ironiche o indirette. Senza dimenticare, infine, che un altro espediente segnalato da diverse ricerche consiste nell'uso di codici e sottocodici di esclusiva o prevalente comprensione all'interno di determinate communities ma più criptici o addirittura privi di senso per un osservatore esterno (molto diffuso, ad esempio, tra i membri dell'Alt-Right).

Il destinatario (To Whom)

La terza prospettiva di analisi dei discorsi d'odio fa riferimento al destinatario del messaggio, rispetto al quale diversi sono gli elementi che assumono rilevanza e che ci portano anche a fare delle distinzioni rispetto ad altri approcci di studio, in particolare, rispetto al "dangerous speech" (Benesch 2012). Riguardo all'audience, infatti, la studiosa evidenzia l'importanza, nel determinare il livello di pericolosità di un discorso, della

dimensione fisica del pubblico (grandezza e numerosità) e della sua dimensione emotiva, notando come un pubblico rabbioso o sensibile alla paura, per via ad esempio di minacce, traumi o violenze subite in passato (non necessariamente di persona), possa essere influenzato più facilmente da parte di un istigatore e reagire violentemente a sua volta. Tali ricerche, però, si concentrano su paesi dilaniati da guerre intestine e conflitti inter-etnici di lunga data (Benesch et al. 2020).

Uscendo dallo stretto perimetro dei discorsi volti a ispirare l'uso della violenza fisica contro altre persone e rivolgendo l'attenzione alle innumerevoli forme di ostilità, più o meno esplicite, che circolano diffusamente sul web, va subito chiarito che la natura del pubblico della rete muta radicalmente e che la sua suscettibilità è spesso il frutto di un altro tipo di dinamiche. Ciò premesso, partiamo da una prima considerazione, ovvero che le audiences online sono attive e connesse per definizione, secondo logiche partecipative che vanno oltre le sole pratiche di ricezione. Gli utenti della rete sperimentano, infatti, una doppia condizione quella di "avere un pubblico" e, contemporaneamente, di "essere parte di un pubblico" (Boccia Artieri 2012) e perciò possono fruire i contenuti di HS ma al tempo stesso interagire con essi e produrne a loro volta, generando potenzialmente delle proprie audiences. In tal senso è chiaro che, partecipando alla diffusione dei messaggi d'odio, commentandoli, trasformandoli e re-distribuendoli online, i pubblici della rete vanno anche considerati nella veste di un "secondo o un terzo comunicatore" che interviene nella messa in circolazione dell'ostilità, con più o meno incisività a seconda del network di persone in grado di influenzare.

In secondo luogo è altrettanto vero che i pubblici possono essere parte di comunità più o meno connesse tra loro, e che la produzione e diffusione dei contenuti d'odio nel web può essere tanto il frutto delle attività di audiences strutturate in gruppi definiti da interessi stabili e di vario genere – politico, sportivo, sociale, ludico, etc. – quanto di pubblici non strutturati, caratterizzati da dinamiche di aggregazione più fluide e spontanee, definite da interessi estemporanei e contingenti (*ad hoc publics*; Bruns e Burgess, 2011). In questo secondo caso, è soprattutto l'istantaneità delle dinamiche comunicative e aggregative tipiche del web ad essere alla base di fenomeni come lo *shitstorm* in cui, utenti guidati principalmente dal trasporto emotivo (*affect*), partecipano nella forma di "sciami" a campagne d'odio di diverso tipo che possono consumarsi anche nel giro di un solo giorno. Il classico schema binario "Noi" vs "Loro", secondo il quale la creazione di identità si basa sulla distinzione da identità avversarie, assume perciò nuove sfaccettature e valenze, che talvolta rimandano a fratture sociali di lunga data, ma altrettanto spesso rimandano a meccanismi più transitori ma importanti da esaminare, perché rivelatori di un malessere sociale più diffuso e persistente. Nel caso di gruppi definiti da interessi più stabili, inoltre, la contrapposizione tra i membri del proprio gruppo (*l'in-group*) e quelli esterni (*l'out-group*) evidenzia anche la doppia funzione del discorso d'odio che, da un lato, rafforza l'identità e solidità interna al gruppo, agevolando anche la socializzazione (e talvolta il reclutamento) di nuovi membri; dall'altro, accresce i sentimenti di rabbia e avversità contro il gruppo esterno portando, contestualmente, a una crescita di meccanismi di antagonismo generalizzato.

Se all'interno dei social media questo legame tra la polarizzazione delle audiences e i discorsi ostili è stato attentamente considerato (Humprecht et al. 2020), occorre altresì valutare in che modo il rapporto tra il comunicatore e il pubblico può a sua volta influenzare queste dinamiche. Il successo di un messaggio d'odio, infatti, dipende anche dall'esistenza di un *terreno comune* di credenze e atteggiamenti tra il portatore d'odio e gli ascoltatori (Langton 2012; Lawrence III 1990), per cui la dirompenza di questi messaggi si lega in gran parte alla capacità del comunicatore di rispondere alle attese del proprio uditorio. Si conferma, dunque, quanto già anticipato sulla natura profondamente relazionale dei processi comunicativi che deve essere tenuta presente anche nello studio del discorso d'odio, perché è evidente che se il livello di empatia e identificazione tra il comunicatore e l'audience è più forte, anche le reazioni a un messaggio di HS saranno più violente, materializzandosi nella produzione di ulteriore ostilità da parte del pubblico secondo un meccanismo di riproduzione circolare dell'odio e del rancore. L'esistenza di questo meccanismo, di cui esistono già dei riscontri empirici, apre la strada all'ultimo piano di analisi da considerare nel nostro modello, ovvero quello degli effetti.

Gli effetti (With What Effect)

Premesso che gli effetti dei messaggi d'odio non possono essere valutati in astratto ma dipendono da tutti gli elementi sin qui considerati, porci il problema di esaminarli ha un senso non scontato e che è bene chiarire. Come si è detto, la complessità dell'oggetto di studio è tale che non esiste una definizione certa e immutabile di cosa sono i discorsi d'odio e, contemporaneamente, gli studi sul tema contribuiscono talvolta ad alimentare l'incertezza e le ambiguità terminologiche intorno al fenomeno, utilizzando spesso come sinonimi concetti tra loro simili ma non sovrapponibili (hate speech, incivility, rudeness). Ora, a prescindere dalle definizioni e categorizzazioni da utilizzare, riteniamo che sia più utile, al fine di cogliere il senso delle pratiche ordinarie di HS online, osservare le loro conseguenze in un'ottica comunicativa. Se in letteratura hanno prevalso due principali interpretazioni (Fumagalli 2019), una focalizzata su come il comunicatore può danneggiare il gruppo target (Matsuda 1989; Waldron 2012) e l'altra su come può motivare ad agire contro il gruppo target (Langton 2012; Lawrence III 1990), in questo approccio vogliamo concentrare l'attenzione sugli effetti che i discorsi d'odio online provocano sugli utenti delle piattaforme digitali esposti a questi messaggi e in grado di reagire a loro volta e prendere la parola. Affrontare l'HS attraverso un framework comunicativo significa, infatti, interrogarsi sul clima di aggressività che permea oggi la discussione online, esaminando perciò il tenore dei commenti e delle risposte che scaturiscono dai messaggi d'odio. Sfruttando la caratteristica dei social media di connotarsi come spazi di interazione e scambio, si tratta di estendere l'analisi alle risposte degli utenti, osservando, più in generale, la qualità della discussione e del confronto che si animano online in presenza di contenuti d'odio. L'esempio classico che viene studiato in questa direzione, sono i forum delle testate informative, nati originariamente come un luogo di empowerment per la sfera pubblica, dove cittadini eterogenei per status, interessi, background possono avere accesso libero e paritario al dibattito su temi di interesse

reciproco. Al di là del fatto che in molti casi questi spazi sono stati costretti a chiudere per la presenza di linguaggi violenti, diversi studi hanno evidenziato gli effetti detrimenti dell'hate speech sulla partecipazione e sulla qualità e il valore democratico della discussione. Non solo la sua presenza influenza negativamente l'atmosfera della discussione, inibendo in molti casi la presa di parola da parte di altri utenti al confronto (Ziegele et al. 2018), ma accresce anche la polarizzazione e gli atteggiamenti stereotipati sui gruppi sociali da parte delle persone, compromettendo il potenziale di deliberazione del dibattito online (Chen 2017). Esattamente l'opposto di quello che dovrebbe essere il circolo virtuoso della partecipazione alla discussione attraverso il confronto reciproco.

Altrettanto significativo e da tener presente è poi l'effetto di "imitazione", ovvero la tendenza delle persone esposte a messaggi o comportamenti denigratori, incivili e violenti a reiterarli a loro volta (Gervais 2015; Gervais 2016; Rega e Marchetti 2019), secondo un meccanismo di *contagio* tra comunicatore e audience. In presenza di comunicatori autorevoli e con elevato potere di influencer è chiaramente più facile che si possano innescare comportamenti imitativi più ampi ed esperienze di *negative affect* condivise, come l'ostilità e la rabbia collettive. Dinamiche di questo tipo sono state rintracciate, ad esempio, in conseguenza di molti tweet d'odio veicolati da Donald Trump prima di diventare Presidente degli Stati Uniti (Pain e Masullo Chen 2019). Non solo, ma nel momento in cui il comunicatore è un soggetto politico o istituzionale, a prescindere dal fatto che il messaggio postato online sia un contenuto che incita inequivocabilmente alla violenza o se si tratti di un contenuto più ambiguo o velato, gli effetti che provoca possono comunque portare a una degenerazione della discussione tra gli utenti. Ciò si è verificato ad esempio in Italia durante le campagne elettorali delle Politiche 2018 e delle Europee 2019 e, in particolare, in relazione ai contenuti d'odio più o meno espliciti postati su Facebook dai leader e candidati di Lega e Fratelli d'Italia: i commenti che si sono scatenati in risposta a questi messaggi hanno mostrato con chiarezza il disprezzo nei confronti della controparte, soprattutto nei confronti di immigrati, rom, donne, supporter di altri partiti e candidati avversari; contemporaneamente, però, si è anche vista la tendenza a un peggioramento della discussione tra gli utenti, degenerata in uno scambio di ingiurie e aggressività reciproca (Amnesty International Report 2019⁶).

Nel complesso, emerge dunque il potere corrosivo dell'HS e il suo potenziale di accrescere la polarizzazione e il livore dei pubblici, alimentando persino la reiterazione di comportamenti aggressivi e discriminatori da parte dei cittadini. Per questo, specialmente nel caso di una retorica pubblica sempre più aggressiva, il suo impatto, soprattutto online, va ben oltre gli effetti diretti provocati sulle vittime o sui gruppi bersaglio, perché mina il valore democratico della discussione e dei processi partecipativi, legittimando, contemporaneamente, modelli comportamentali fondati sulla cultura della discriminazione, e della violenza.

Conclusioni

Il punto di partenza di questa riflessione sulle caratteristiche dei discorsi d'odio contemporanei è che ci troviamo dinanzi a un concetto in continua trasformazione quanto a forme e modalità assunte, un "moving concept" rispetto al quale l'adozione di categorie descrittive basate solo sul contenuto del messaggio non permette di coglierne i tratti e i meccanismi distintivi. Nel passaggio all'online, infatti, non solo il numero degli attori coinvolti nei discorsi d'odio si è ampliato e i ruoli da essi assunti sono diventati più indistinti, ma anche gli effetti che tali messaggi sono in grado di innescare non sono più circoscrivibili nel tempo, nello spazio e nel numero delle vittime potenzialmente coinvolte. Senza dimenticare, poi, che il passaggio al digitale ha anche coinciso con una nuova visibilità e diffusione del fenomeno, tale da farci ritenere non più rimandabile la necessità di aprire una riflessione su quali siano le specificità dell'HS negli spazi web e quali siano le ragioni alla base della sua proliferazione. Abbandonando una certa visione dominante che valuta l'HS come un discorso patologico o come un'anomalia da bandire o censurare, e puntando invece a sintonizzarci con le pratiche culturali e digitali messe in campo dagli utenti nella produzione dei discorsi di odio, abbiamo provato a ragionare su questo fenomeno da una prospettiva sociologico-comunicativa che considera l'HS nei termini di un processo comunicativo. Al pari degli altri, dunque, anche in questo caso va evidenziata la sua natura *relazionale* e, di conseguenza, il fatto che il suo significato dipende dall'interazione tra i diversi elementi coinvolti, la fonte, il messaggio, il pubblico, tenendo sempre presente il contesto della comunicazione e gli effetti che scaturiscono dai rapporti tra le diverse variabili. Se si scollegano questi elementi o si analizzano in maniera isolata, difficilmente si può restituire il senso complessivo del processo comunicativo e capire perché uno stesso messaggio può avere un potere di influenza e un impatto di più ampia portata in determinate situazioni e circostanze. Per esempio, se il comunicatore è un soggetto politico-istituzionale, se utilizza il proprio account di social media per diffondere informazioni distorte su temi sensibili, se il pubblico è in uno stato di particolare vulnerabilità e così via. Pensiamo solo un momento alla recente attualità e, in particolare, alle scelte che hanno indotto piattaforme come Twitter e Facebook a segnalare o rimuovere alcuni messaggi di Donald Trump. Ad esempio, a ridosso dell'uccisione di George Floyd ("When the looting starts, the shooting starts", tweet del 29-05-2020) o nel caso di affermazioni infondate riguardanti il Covid-19, tra cui quelle relative alla quasi immunità dei bambini al virus (post su Facebook contenente la video-intervista rilasciata da Trump a Fox News il 5-08-2020). Le stesse affermazioni sostenute da un cittadino comune con un limitato numero di followers, una scarsa capacità di influenzare opinioni e comportamenti collettivi o di suscitare empatia da parte del pubblico, probabilmente non sarebbero state considerate come comunicazioni decisive e pericolose. Il punto essenziale, detto più esplicitamente, è che il potere di influenza di una comunicazione dipende dall'insieme delle dimensioni implicate nel processo comunicativo; non soltanto il messaggio in sé, ma anche le caratteristiche del comunicatore, il contesto in cui rilascia il discorso, il pubblico a cui si rivolge, le sue aspettative e la sua suscettibilità, valutando contemporaneamente le dinamiche di azione e retroazione tra tutti questi elementi contemporaneamente. Dinanzi all'ampia mole di ricerche sull'HS che analizzano (selettivamente) porzioni specifiche del fenomeno e focalizzano l'attenzione soprattutto sul

messaggio senza considerare gli altri elementi, questo contributo ha cercato di riadattare il modello multidimensionale di Lasswell allo studio dei discorsi d'odio, enfatizzando però, differentemente dal politologo statunitense, la necessità di esaltare i rapporti di reciprocità e feedback tra le diverse dimensioni coinvolte nel discorso d'odio.

È chiaro che disporre di un framework teorico-analitico attraverso cui studiare l'HS è soltanto un primo passo e in prospettiva sarà necessario applicare questo modello a uno specifico caso di studio per mostrarne la sua utilità. In questa sede, tuttavia, ci interessava mettere a punto una proposta teorico-operativa che potesse guidare la ricerca su questo fenomeno e sulle peculiarità assunte oggi rispetto al passato. Perché se è vero che l'odio online non differisce dall'odio *tout court* è altrettanto vero che possono verificarsi slittamenti comunicativi progressivi tali da dare vita alla trasformazione di forme di discriminazione in qualcosa di apparentemente innocente come “just funny stuff”.

Note biografiche

Sara Bentivegna, insegna Comunicazione Politica alla “Sapienza” Università di Roma. Tra le più recenti pubblicazioni, *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale* (con Giovanni Boccia Artieri, Bari 2019) e *A colpi di tweet* (Bologna 2015).

Rossella Rega, insegna Giornalismo e Nuovi Media e Media Industry and strategic communication presso il Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive dell'Università di Siena. Tra le sue ultime pubblicazioni, *Les Fans d'Apple: enquête sur les réseaux sociaux* (Parigi 2016).

Bibliografia

- Benesch, S. (2012). Dangerous speech: A proposal to prevent group violence. *Voices That Poison: Dangerous Speech Project*. Preso da: <https://dangerousspeech.org/wp-content/uploads/2018/01/Dangerous-Speech-Guidelines-2013.pdf>.
- Benesch, S., Buerger, C., Glavinic, T., e Manion, S. (2020). Dangerous Speech: A Practical Guide. *Dangerous Speech Project*, 1–14. Preso da: <https://dangerousspeech.org/guide/>
- Bentivegna, S., e Boccia Artieri, G. (2019). *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*. Roma: Laterza.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. Milano: Franco Angeli.
- boyd, danah. (2014). *it's complicated. The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press. Preso da <https://www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf>
- Bruns, A., e Burgess, J. (2011). The Use of Twitter Hashtags in the Formation of Ad Hoc Publics, (August), 25–27. Preso da <http://eprints.qut.edu.au/46515>
- Chen, G. M. (2017). *Online Incivility and Public Debate: Nasty Talk*. New York: Palgrave Macmillan.

- Cohen-Almagor, R. (2011). Fighting Hate and Bigotry on the Internet. *Policy & Internet*, 3(3), 89–114. <https://doi.org/10.2202/1944-2866.1059>
- Costello, M., e Hawdon, J. (2018). Who Are the Online Extremists Among Us? Sociodemographic Characteristics, Social Networking, and Online Experiences of Those Who Produce Online Hate Materials. *Violence and Gender*, 5(1), 55–60. <https://doi.org/10.1089/vio.2017.0048>.
- De Mauro, T. (2016). Le parole per ferire - Tullio De Mauro - Internazionale. Preso da: <https://www.internazionale.it/opinione/tullio-de-mauro/2016/09/27/razzismo-parole-ferire>.
- Delgado, R. (1982). Words that wound: A tort action for racial insults, epithets, and name-calling. *Harv. CR-CLL Rev.* 133, 17.
- Faris, R., Roberts, H., Etling, B., Bourassa, N., Zuckerman, E., e Benkler, Y. (2017). Partisanship, propaganda, and disinformation: Online media and the 2016 US presidential election. *Berkman Klein Center for Internet & Society Research Paper*. Preso da: <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:33759251>.
- Ferrini, C., e Paris, O. (2019). *I discorsi dell'odio : razzismo e retoriche xenofobe sui social network*. Roma: Carocci.
- Fumagalli, C. (2019). Discorsi d'odio come pratiche ordinarie. *Biblioteca Della Libertà*, 54(224), 55–75. https://doi.org/10.23827/BDL_2019_1_3
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., e Martinez, G. (2015). *Countering Online Hate Speech*. (Intergovernmental Panel on Climate Change, Ed.), *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Gagliardone, I. (2019). Defining Online Hate and Its “ Public Lives ”: What is the Place for “ Extreme Speech ”?. *International Journal of Communication*, 13, 3068–3087. <https://doi.org/1932-8036/20190005>
- Gelber, K. (2019). Differentiating hate speech: a systemic discrimination approach. *Critical Review of International Social and Political Philosophy*, 00(00), 1–22. <https://doi.org/10.1080/13698230.2019.1576006>
- Gervais, B. T. (2015). Incivility Online: Affective and Behavioral Reactions to Uncivil Political Posts in a Web-based Experiment. *Journal of Information Technology & Politics*, 12(2), 167–185. <https://doi.org/10.1080/19331681.2014.997416>
- Gervais, B. T. (2016). More than Mimicry? The Role of Anger in Uncivil Reactions to Elite Political Incivility. *International Journal of Public Opinion Research*, 29(3), edw010. <https://doi.org/10.1093/ijpor/edw010>
- Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life*. New York, NY: Doubleday.
- Halpern, D., e Gibbs, J. (2013). Social media as a catalyst for online deliberation? Exploring the affordances of Facebook and YouTube for political expression. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 1159–1168. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.10.008>
- Haynes, N. (2019). Writing on the Walls: Discourses on Bolivian Immigrants in Chilean Meme Humor. *International Journal of Communication*, 13, 3122–3142. Preso da: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9109/2714>.

- Humprecht, E., Hellmueller, L., e Lischka, J. A. (2020). Hostile Emotions in News Comments: A Cross-National Analysis of Facebook Discussions. *Social Media + Society*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.1177/2056305120912481>
- Langton, R. (2012). Beyond belief: Pragmatics in hate speech and pornography. In I. Maitra & M.K. McGowan (eds) (pp. 72–93). *Speech and Harm: Controversies over Free Speech*. Oxford: Oxford University Press.
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. In L. Bryson (Ed.). *The Communication of Ideas*. New York, New York, USA: Harper and Brothers.
- Lawrence III, C. R. (1990). If he hollers let him go: Regulating racist speech on campus. *Duke Law Journal*, 1990(3), 431–483. Preso da: <https://scholarship.law.duke.edu/dlj/vol39/iss3/2>
- Ledwich, M., e Zaitsev, A. (2019). Algorithmic Extremism: Examining YouTube’s Rabbit Hole of Radicalization. *ArXiv Preprint ArXiv:1912.11211*. Preso da: <https://arxiv.org/abs/1912.11211>
- Marwick, A., e Miller, R. (2014). Online Harassment, Defamation, and Hateful Speech: A Primer of the Legal Landscape. Preso da <http://ir.lawnet.fordham.edu/clip>
- Massey, C. R. (1992). Hate Speech, Cultural Diversity, and the Foundational Paradigms of Free Expression. Preso da: http://repository.uchastings.edu/faculty_scholarshiphttp://repository.uchastings.edu/faculty_scholarship/1376
- Matsuda, M. J. (1989). Public Response to Racist Speech: Considering the Victim’s Story. *Michigan Law Review*, 87(8), 2320. <https://doi.org/10.2307/1289306>
- Mondal, M., Silva, L. A., Correa, D., e Benevenuto, F. (2018). Characterizing usage of explicit hate expressions in social media. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 24(2), 110–130. <https://doi.org/10.1080/13614568.2018.1489001>
- Moran, M. (1994). Talking about Hate Speech: A Rhetorical Analysis of American and Canadian Approaches to the Regulation of Hate Speech. *Wisconsin Law Review*, 1994, 2320–2321. <https://doi.org/10.2307/1289306>
- Nithyanand, R., Schaffner, B., e Gill, P. (2017). Measuring Offensive Speech in Online Political Discourse. Preso da: <http://arxiv.org/abs/1706.01875>
- Ott, B. L. (2017). The age of Twitter: Donald J. Trump and the politics of debasement. *Critical Studies in Media Communication*, 34(1), 59–68. <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1266686>
- Oz, M., Zheng, P., & Chen, G. M. (2018). Twitter versus Facebook: Comparing incivility, impoliteness, and deliberative attributes. *New media & society*, 20(9), 3400-3419. <https://doi.org/10.1177/1461444817749516>
- Pain, P., e Masullo Chen, G. (2019). The President Is in: Public Opinion and the Presidential Use of Twitter. *Social Media + Society*, 5(2), 1-12. <https://doi.org/10.1177/2056305119855143>
- Papacharissi, Z. (2004). Democracy online: civility, politeness, and the democratic potential of online political discussion groups. *New Media & Society*, 6(2), 259–283. <https://doi.org/10.1177/1461444804041444>

- Parekh, B. (2012). Is there a case for banning hate speech? In *The Content and Context of Hate Speech: Rethinking Regulation and Responses* (pp. 37–56). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139042871.006>
- Rega, R. (2019). Discorsi d'odio e parole ostili come specchio della realtà politica contemporanea. *Rivista di Studi Politici*, n. 4/2019, 153-174.
- Rega, R. e Marchetti, R. (2019). L'Incivility nelle Politiche 2018. Fine del dibattito pubblico?". *Comunicazione politica*, 1, 15-38.
- Sellars, A. (2016). Defining Hate Speech. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2882244>
- Strossen, N. (2001). Incitement to hatred: Should there be a limit. S. III. ULJ, 25, 243–279. Preso da: https://digitalcommons.nyls.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1185&context=facs_chapters_s_chapters
- Udupa, S., e Pohjonen, M. (2019). Extreme Speech| Extreme Speech and Global Digital Cultures—Introduction. *International Journal of Communication*, 13, 19. Preso da: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9103>
- Udupa, S. (2019). Nationalism in the Digital Age: Fun as a Metapractice of Extreme Speech. *International Journal of Communication*, 13, 3143–3163. <https://doi.org/1932-8036/20190005>
- Udupa, S., Gagliardone, I., Deem, A., e Csuka, I. (2020). Hate speech, information disorder, and conflict. Preso da http://ssrc-cdn1.s3.amazonaws.com/crmuploads/new_publication_3/the-field-of-disinformation-democratic-processes-and-conflict-prevention-a-scan-of-the-literature.pdf
- Van Dijck, J., Poell, T., e De Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Waldron, J. (2012). *The harm in hate speech*. Harvard University Press.
- Ward, K. D. (1997). Free Speech and the Development of Liberal Virtues: An Examination of the Controversies Involving Flag-Burning and Hate Speech. *U. Miami L. Rev.* 733, 52. Preso da <https://repository.law.miami.edu/umlr/vol52/iss3/4>
- Ziccardi, G. (2016). *L'odio online: violenza verbale e ossessioni in rete*. Milano: Cortina Raffaello.
- Ziegele, M., Jost, P., Bormann, M., e Heinbach, D. (2018). Journalistic counter-voices in comment sections: Patterns, determinants, and potential consequences of interactive moderation of uncivil user comments. *Studies in Communication | Media*, 7(4), 525–554. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2018-4-525>

Note

¹ Nell'articolo faremo riferimento all'hate speech (più spesso nella forma contratta HS) e ai discorsi d'odio in maniera intercambiabile.

² Parekh (2012) riconduce l'HS a tre caratteristiche essenziali: (i) è diretto contro un individuo specifico o un gruppo di individui in base a una caratteristica arbitraria o normativamente irrilevante, (ii) stigmatizza il gruppo target attribuendogli implicitamente o esplicitamente qualità considerate indesiderabili, (iii) implica che il gruppo target sia visto come una presenza indesiderabile perciò legittimamente oggetto di ostilità.

³ Andre Oboler, 31 Ottobre 2014 (traduzione a nostra cura; citato in Gagliardone et al. 2015).

⁴ Per le norme sull'incitamento all'odio di YouTube si vedano i seguenti link: <https://www.youtube.com/intl/it/about/policies/#community-guidelines>; <https://support.google.com/youtube/answer/2801939?hl=it> (consultazione del 14/8/2020).

⁵ "When Mexico sends its people, they're not sending their best (...). They're not sending you. They're not sending you. They're sending people that have lots of problems, and they're bringing those problems with us. They're bringing drugs. They're bringing crime. They're rapists. And some, I assume, are good people"; citazione tratta da: <https://time.com/4473972/donald-trump-/>.

⁶ L'analisi della campagna delle Europee 2019 è disponibile online: <https://www.amnesty.it/cosa-facciamo/elezioni-europee/>.

Dalla “Violenza mitica” alla Violenza digitale. Nuove soggettività e forme di potere nella Sociologia dei nuovi media *

Guerino Nuccio Bovalino

Università Internazionale Dante Alighieri Reggio Calabria**

Serena Minnella

Università Internazionale Dante Alighieri Reggio Calabria***

This article proposes a study on the new subjectivities of living digital networks that considers quest as the time as the place where the contrast between mythical violence and divine violence identified by Walter Benjamin is transfigured into the current one between political authority and popular power. Parts 1 and 2 are written by Serena Minnella. She introduced Benjamin's violence conception and questions. Parts 3 and 4 are written by Guerino N. Bovalino, where he depicted actual subjectivities in digital world.

Keywords: Violence, Myth, Antihumanism, Power, Flesh

A partire dalla violenza

Nell'opera *Per una critica della violenza* la discussione sulla violenza si anima insieme alla riflessione sui soggetti della violenza e del diritto, soggetti potenti in grado di intromettersi, con la loro forza, nell'ordine stabilito.

Per poter mettere in luce questo movimento che li lega gli uni agli altri, consideriamo innanzitutto che “ogni violenza è, come mezzo, potere che pone o che conserva il diritto” (Benjamin, 2001, p. 16). Il significato del periodo è immediato: la violenza è un mezzo del quale si impossessa il diritto, un mezzo col quale fonda o modifica le relazioni giuridiche in modo relativamente stabile¹, lo stesso diritto che tramite la violenza distingue tra fini giuridici o naturali.

Nell'ambito del diritto positivo, lo Stato è il soggetto più potente. Esso monopolizza il diritto e l'esercizio della violenza sottraendo al singolo soggetto privato la titolarità e l'uso libero della stessa, specie in quelle sfere della vita personale che hanno effetti sociali. In questo orizzonte, l'interesse dello Stato per la violenza non consiste propriamente nella tutela dei fini giuridici che sceglie, ma nell'evitare che un soggetto privato abbia fini propri, naturali, che potrebbero essere realizzati con violenza.

* Articolo proposto il 28/05/2020. Articolo accettato il 20/09/2020

** nucciobovalino@hotmail.com

*** serenaminnella2@gmail.com

Lo Stato, quindi, raffina una violenza che stabilisce norme, sanzioni, comportamenti, individua fini e strumenti affinché essa resti suo esclusivo mezzo e, eccezionalmente, mezzo di cui concede un limitatissimo esercizio nelle forme da esso individuate e possibilmente conformi ai fini giuridici. Si ha la sistematizzazione della gestione della violenza con leggi e meccanismi affinché l'azione umana sia controllata per realizzare un fine che, se anche dovesse essere naturale, sarebbe vincolato a un fine giuridico diverso o da esso condizionato. Così, ogni azione del soggetto non conforme a questo stato di cose è letta come un tentativo di alterare la struttura dell'ordinamento giuridico e dei rapporti giuridici, tentativo che va rimosso perché 'eccedente' (Garritano, 1999, p. 24).

L'alternativa del controllo totale da parte dello Stato sarebbe per esso quella di perdere il monopolio della violenza, mettendo a rischio la propria salvaguardia, la propria sopravvivenza, nonché la permanenza e la stabilità. Alcuni esempi proposti da Benjamin descrivono bene questo paradigma (2001, pp. 12-13)². Uno tra questi è l'esercizio dello sciopero ufficialmente garantito agli operai (ivi, p. 10)³. Sembra paradossale che lo Stato conceda agli operai il potere di interrompere l'attività lavorativa. Tuttavia, questa concessione prevede che, terminato lo sciopero, gli operai riprendano lo svolgimento del lavoro. In caso contrario, se gli operai non riprendessero l'attività lavorativa, il diritto di sciopero diventerebbe "il diritto di usare la violenza per imporre determinati scopi" (Benjamin, 2001, p. 10). L'esempio di scopo naturale dell'esercizio della violenza al di fuori del controllo del diritto si ha nel caso dello sciopero generale rivoluzionario, perché "esercitato per rovesciare l'ordinamento giuridico in virtù del quale esso gli è conferito" (ivi, p. 11):

Diversamente, sul piano dei rapporti privati, i mezzi di risoluzione dei conflitti sono puri e mediati, cioè non sono in realtà capaci di risolvere direttamente il conflitto. Il mezzo puro per eccellenza è la conversazione, che appartiene all'ambito della tecnica. Essa è manifestazione oggettiva dell'esclusione del principio della violenza, purché vi siano premesse soggettive, quali la gentilezza, la simpatia e la fiducia (Derrida, 1994)⁴. L'accordo della conversazione dovrebbe essere inaccessibile alla violenza (questo giustificerebbe l'impunità dell'inganno), ma nel processo di decadenza del diritto la violenza giuridica è penetrata dalla violenza del linguaggio e si trova costretta a punire l'inganno⁵. L'inganno diventa punibile perché in grado di scatenare una violenza nell'ingannato: "Vietando l'inganno, il diritto limita l'uso di mezzi interamente non violenti, poiché essi, per reazione, potrebbero ingenerare violenza" (Benjamin, 2001, p. 19).

Violenza mitica

Benjamin però volge la propria attenzione anche a un'altra violenza che abbia con i fini tutt'altro tipo di rapporto, diverso da quello di 'mezzo'. Si tratta del caso in cui la violenza sia una *manifestazione*, i cui esempi appartengono in particolare al mito.

La violenza mitica è manifestazione degli dèi, del loro essere. Benjamin (2001) ricorre al mito di Niobe⁶ per spiegare la manifestazione della violenza mitica. Così scrive:

“L’orgoglio di Niobe attira su di sé la sventura, non già perché offenda il diritto, ma perché sfida il destino ad una lotta in cui esso riesce necessariamente vittorioso, e solo nella vittoria, caso mai, dà alla luce un diritto” (Benjamin, 2001, p. 23). La lettura di questa prospettiva può essere interpretata se si tiene in considerazione un altro elemento della filosofia benjaminiana, quello secondo cui “la felicità che tocca ad un uomo non è affatto concepita come la conferma della sua innocente condotta di vita, ma come la tentazione alla colpa più grave, all’hybris” (ibidem).

Il mito di Niobe, e anche il mito di Prometeo, che sfida valorosamente il destino con la speranza di dare agli uomini un giorno un nuovo diritto: rappresentano bene la violenza oltre il nesso mezzi-fini.

Innanzitutto, Niobe e Prometeo sono accomunati da questo fervore che li spinge ineluttabilmente alla colpa. I due soggetti desiderano usare la propria hybris, esercitare la tracotanza, con la quale superare ogni potere che già dominava l’ordine e l’ordine del diritto. La loro sfida agli dèi e contro gli dei rappresenta proprio la sfida a questo ordine.

Va comunque tenuto conto che nell’esercizio della hybris non può liberamente leggersi il tentativo di rifondare un nuovo diritto. L’atto di Niobe infatti, proprio come quello di Prometeo, è volto a realizzare il proprio destino⁷ di essere colpevole, e la possibilità di rifondare un nuovo diritto diviene un effetto ulteriore dell’atto compiuto.

È in questo nodo che è possibile ritrovare le ragioni che spingono le divinità, Apollo e Artemide, a lasciare in vita Niobe preferendo ucciderne i figli. Se Niobe fosse stata uccisa, avrebbe interrotto il discorso dell’ordine mitico del diritto e non avrebbe realizzato la colpa che le spetta. Soltanto se lasciata in vita, nella nuda vita, avrebbe potuto pienamente configurare il suo essere colpevole. L’essere colpevole è possibile soltanto quando una nuda vita lo sostiene, soltanto se una vita esprime questa colpa che si lega all’infelicità. Infelicità come ciò che resta della felicità della tracotanza manifesta, infelicità e colpa nel suo esito di destino doloroso nel quale non si può non soccombere⁸.

L’ordine del diritto è quindi una realizzazione manifesta della colpa e non una condanna al castigo, e il destino è il contesto colpevole di ciò che vive (Benjamin, 2001)⁹. Infelicità e colpa sono le leggi poste sulla bilancia dal diritto.

La funzione storica della violenza mitica è distruggere¹⁰ e appartiene all’ordine del diritto. L’ordine del diritto è un residuo dello stato demonico di esistenza degli uomini e si è conservato e ripetuto ben oltre l’epoca in cui l’uomo ha inaugurato la vittoria sui demoni. Questo ordine ha determinato gli statuti giuridici che hanno interessato tanto le relazioni degli uomini quanto il loro rapporto con gli dèi¹¹, conservando soprattutto un carattere distruttivo in rapporto alla vita del vivente. La massima espressione della violenza mitica che si è di fatto tramandata nelle epoche sono le istituzioni della legge, delle norme, dello Stato. Lo Stato, in particolare, è la massima rappresentazione del potere. L’ambiguità della violenza mitica sta in questo: pone istituzioni precise, segna confini, distribuisce poteri di un ordine non violabile (Resta, 2006)¹². Essa si fa riconoscere come tale. Al contempo, porta in sé la legge della propria decadenza: “ogni violenza conservatrice indebolisce, a lungo andare, indirettamente, attraverso la repressione delle forze ostili, la violenza creatrice che è rappresentata in essa” (Benjamin, 2001, p. 29).

La violenza mitica è destinata a decadere fin tanto che il suo obiettivo sarà mantenere nell'ordine la nuda vita dell'uomo, e avrà interesse a controllarne gli stati e la vulnerabilità. Nell'ordine del diritto destinato a una decadenza, il destino dell'uomo sembra rimanere ancorato esclusivamente a questo sistema di cose. L'unica forma che potrebbe fermare il corso della violenza mitica è una dimensione della violenza pura e immediata, disinteressata a stabilire un ordine del diritto, una violenza divina¹³.

Ma in questa nuova epoca, esiste tale violenza? A quale regola e a quale ruolo si presta il singolo soggetto attuale? Chi è questo soggetto attuale soprattutto? Quali rapporti costruirebbe, dove esporrebbe il proprio potere? Sfruttando la legge della decadenza, della violenza posta, si ritroverebbe col potere di dare vita a uno spazio fuori dall'ordinamento, una sorta di stato di eccezione capace di disinnescare la normale dialettica tra violenza e diritto¹⁴? Uno spazio nel quale sentirsi al di là della sfera della giustizia¹⁵, nel quale appaiono le tracce di una violenza sovrana ed escatologica¹⁶, e dove esporsi, indifferente e immune, a qualsiasi rischio?

Violenza Divina e Reti digitali

Cogliendo le suggestioni di queste domande, ipotizziamo che una forma di violenza divina oggi non soltanto sia possibile, ma si realizza e si accompagna a un'esperienza di deresponsabilizzazione e di transitorietà dei soggetti, liberi da ogni senso di colpa per la sofferenza del mondo. L'ipotesi è che l'uomo-soggetto agente sia tutto preso dalla violenza divina e che abbia trovato un luogo da abitare dove forme di violenza divina sono manifeste, un luogo senza legge, privo di qualsiasi pretesa di ergersi a contro-altare del potere istituzionalizzato e del sovrano unico e depositario del potere e della violenza che istituiscono il diritto.

Come è stato detto, Benjamin contrappone alla violenza mitica la violenza divina, mostrandola come la sua antitesi. Se la violenza mitica istituisce il diritto, la divina lo annienta. Se la violenza mitica pone limiti, la divina distrugge senza limiti. Se la violenza mitica incolpa e al tempo stesso castiga, la divina purifica (nel senso che discolpa). Se una incombe, l'altra è fulminea; se una è sanguinaria, l'altra è letale ma senza spargimento di sangue (Benjamin, 2001). Benjamin pare illustrare una forma di esperienza dove l'uomo vive il suo tramonto e la sofferenza viene riconosciuta come autentica perché non è inflitta giuridicamente ma appartiene alla nostra vita, poiché essa è "l'anima dell'essere vivente" (Butler, 2009). Il soggetto, libero da ogni costrizione legislativa e da ogni persecuzione giuridica, viene deresponsabilizzato del dolore e dell'ingiustizia presenti nel mondo e non è vincolato dal senso di colpa che deriverebbe dal riconoscersi come soggetto operoso, parte attiva e determinante di tale situazione oggettiva non eludibile dalla vita e dall'esistente. Tale nuova consapevolezza consente all'individuo di vivere la propria esperienza come transitorietà, riconsegnandolo alla vita e allontanandolo dalla "nuda vita", condizione che lo vincola a un potere che può sovrastarlo.

Nella complessità dell'idea di Benjamin riguardo a tale forma di violenza si può inserire un ragionamento che mira a far luce su delle possibili convergenze fra tali caratteristiche elencate da Benjamin e la potenza delle Reti che potrebbero rappresentare un luogo nelle quali la violenza divina fa intravedere chiare tracce di sé. La violenza divina è una forma di potenza che, a differenza del mito, non istituisce un nuovo potere, non crea un nuovo ordinamento, non stabilisce nuovi confini, né sparge sangue in nome di un ideale. La nostra ipotesi è che la Rete costituisca un ambiente nel quale si possono scorgere frammenti di tale violenza divina, intesa come una tensione verso modalità di abitare che sono slegate da qualsivoglia finalità razionale e soprattutto morale.

Il sociologo Michel Maffesoli individua fra le caratteristiche dell'era digitale il passaggio "dal potere alla potenza" (Maffesoli, 2003): se il potere si presenta come un elemento trascendente calato dall'alto, "la potenza è esercitata all'interno delle comunità in senso immanente e orizzontale". L'individuo si muove all'interno della rete creando forme identitarie precarie, comunità di passioni, tribù che nascono intorno a delle passioni condivise. Esso è libero nell'azione, nel movimento, è libero da costrizioni economiche e burocratiche. Un individuo che non si vincola al potere ma si esprime come potenza in atto che non risponde a leggi, idee o ideologie, ma si incarna di volta in volta in diverse forme per soddisfare il proprio desiderio di appartenenza non cristallizzata ma fluttuante. La legge che viene imposta, costruita come substrato che direziona le esistenze nel segno del rispetto di un codice condiviso, viene perciò sacrificata in nome delle proprie urgenze carnali, dove qui con carne si intende, secondo la già citata espressione di Butler, "l'anima dell'essere vivente", nel senso più vicino all'espressione benjaminiana, cioè che rappresenta la parte viscerale dell'individuo.

La violenza mitica istituisce il diritto, la divina lo annienta. Quest'ultima non mira a creare un nuovo ordinamento. Allo stesso modo la rete è un ambiente nella quale le forme relazionali e le comunità che essa alimenta non hanno come finalità, né forse possibilità di farlo, quella di creare nuove leggi o nuovi ordinamenti. Vi è in questa affermazione la presa d'atto del fallimento di ogni tentativo di ridurre (o di elevare) la Rete a panacea di ogni disfunzione delle attuali forme democratiche, grazie alle potenzialità che fin dall'inizio le si sono riconosciute nel dare voce agli invisibili spesso esclusi dal tradizionale dibattito politico-sociale. Le prime analisi sulle reti hanno provocato entusiasmi esagitati e critiche profonde, innescando per questo numerose diatribe intorno alle conseguenze della rivoluzione digitale sul potere e sulle forme democratiche, sulle forme di costruzione della propria identità, in quelle relazionali e nella intera dimensione sociale. La maggior parte degli studi mediologici, analizzando la rete con gli strumenti tradizionali della politologia, ha cucito sul suo corpo abiti impropri, rivestendola di teorie prese a prestito da sistemi totalmente incapaci di comprendere la dimensione innovativa che essa incarna.

A conferma delle ipotesi illustrate vi sono le delusioni legate alla cyberdemocrazia e alle utopie postdemocratiche legate ai nuovi media, alla cittadinanza digitale e ai nuovi leader mistici del virtuale: sono declinazioni umane, troppo umane, di una forma di potenza, come quella che incarna la Rete, che non è etichettabile come elemento utile a semplice maquillage di quel Moloch che è ormai la Democrazia. Un'analisi profonda della narrazione costruita intorno al fenomeno della Rete evidenzia infatti come le riflessioni

teoriche abbiano risentito delle incrostazioni ideologiche alimentando il mito della rete come medium in grado di sovvertire i poteri, idea (o ideologia) funzionale più a una nuova forma dottrinale di democrazia globale digitale guidata da techno-filosofi re, che a una ribellione in grado di creare un'era nuova, il tutto svilendo oltretutto la mutazione antropologica in atto che potrebbe farsi carico di sottrarre l'uomo dalla volontà di potere eludendo le possibilità di farsi padrone del mondo attraverso un nuovo ordine creato per mezzo di una nuova violenza istitutrice (Formenti, 2008).

Il cambiamento paradigmatico provocato dalla Rete viene letto con strumenti ormai inadeguati che declassano e costringono l'evento digitale inglobandolo alle tradizionali categorie interpretative. La Rete è divenuta nelle ipotesi teoriche una banale protesi delle più classiche teorie rivoluzionarie, venendo quindi investita di una forza creativa che mira a risolversi, o meglio a compiersi, nelle forme più classiche di avvicendamento del potere.

Nella rete si è di certo assistito a una nuova dimensione del potere che è però più sottile di quello classico: sono gli utenti che deliberatamente offrono ai magnati del web. Un esempio su tutti: Facebook è una piattaforma privata alla quale ognuno di noi ha "delegato" autonomamente la propria esistenza virtuale, non accorgendoci però che il confine fra vissuto sensoriale ed esperienza virtuale è una pura questione di "spazio" dove agiamo (e ci facciamo agire) ma non una discriminante fra ciò che è reale e ciò che non lo è. È un patto ambiguo con una azienda privata a cui affidiamo le nostre "vite" gratuitamente per ottenere in cambio la possibilità di immergerci nel brodo relazionale e comunitario della Rete. Le conseguenze nefaste di tale rapporto di potere sono ormai esplicite: i nostri dati utilizzati per trarre profitto sono stati l'antipasto, la possibilità di scegliere chi far "sopravvivere" nella sfera virtuale di propria competenza costituisce invece un ulteriore passo verso il perfezionamento di una forma di "autoritarismo dolce" che il nuovo filosofo re Zuckerberg ha da tempo in testa. Il filosofo coreano Byung Chul Han parla di Psicopolitica (Han, 2016), ossia della nostra adesione volontaria a una forma di controllo delle nostre vite da parte dei media digitali, cui però fa da contraltare la potenzialità demistificatrice e libertaria della Rete. Vi sono meandri virtuali dove, infatti, esplodono nuove forme di partecipazione e di critica che hanno avuto un ruolo chiave nella propagazione di un pensiero non allineato. Vi sono focolai di ribellione che solo la Rete poteva far nascere e mettere in relazione attraverso la dimensione reticolare e comunitaria che le è propria. La Rete nata con scopi militari, poi diventata il totem dei democratici globalisti che credevano di aver trovato la chiave per uniformare il mondo e creare una comunità globale progressista, è oggi un ecosistema digitale non controllabile nel quale vige una forma di vita anarchica che trasborda dal senso comune verso dimensioni estetiche, edonistiche e vitalistiche, poco consone al progetto "rieducativo" del quale si pensava potesse farsi carico. Il tentativo di controllare e direzionare l'ambiente digitale è pari a quello di voler fermare con le mani un'onda. La *reductio ad unum* del mondo e della società che animava i teorici della Rete come volano per una comunità globale democratica pare un'utopia che proprio la Rete avrà un ruolo determinante nel far rimanere tale. Non si può controllare la potenza che abita la Rete e non vuole e non può farsi istituzione. Ai filosofi re e ai loro tentativi di controllo si oppone lo sciame digitale (Han, 2015) informe che abita il web e il deep web come soggettività desideranti in cerca

di piacere più che in cerca di potere. Sciamè che, seppur irretito nelle anomale forme di potere che fanno leva sul narcisismo e sulle debolezze umane, si staglia fra le vie digitali come sostanza pre-politica e post-politica. Al di là del diritto e di ogni legge, oltre l'ideale e i confini. Sciamè, Moltitudine, Tribù, Analfabeti¹⁷: con termini di questo genere diversi intellettuali hanno cercato di definire le nuove aggregazioni di soggetti presenti nella rete, comunità di soggettività che non vogliono istituire un potere, né un ordinamento, non spargono sangue in nome di un ideale e si declinano come forme di vita fulminea che deflagrano in un istante eterno privo di passato e di progettualità. Oltre la politica e il potere si può parlare meglio di una sorgente forma di imagocrazia (Bovalino,2018), intesa come un conflitto basato su diversi immaginari ai quali ogni individuo aderisce per interpretare e direzionare il proprio vissuto. Tali immaginari non sono delle semplici idee politiche, valoriali. Sono spazi mentali che abitiamo dove si sublimano desideri, immagini, pulsioni archetipiche. L'immaginario è la dimensione del nostro essere dove il magma indistinto costituito dalle forme dell'industria culturale si intreccia alle forme tradizionali, mitiche ed archetipiche dell'esperienza umana trasfigurate dai nuovi media: è "l'argilla" con la quale costruiamo le nostre identità e le nostre esistenze. Le "immagini del desiderio" alimentate dai media sono la "potenza" che ha svilito la volontà di potere che caratterizzava il soggetto moderno.

Barbari acefali e Rete divina

L'ultimo passo utile è comprendere chi sono queste nuove soggettività che abitano la dimensione "divina" della Rete. Alberto Abruzzese (Abruzzese, 2015) ha ridimensionato le forme idolatriche e le aspettative messianiche sulle Reti e i soggetti che le abitano. Il mediologo ha ben illustrato, analizzando l'irrompere dei barbari (digitali) individuati da Baricco nel suo saggio sulle mutazioni legate ai nuovi media (Baricco, 2008), la retorica ambigua del mutamento e delle nuove forme creative, che per Baricco parrebbero capaci di ristrutturare l'intero mondo della cultura, e che Abruzzese invece rivela essere una riproposizione di vecchi schemi. Nel ragionamento di Baricco, il mediologo scorge fra le pieghe l'eterno ritorno del conflitto fra servo e padrone, fra colui che detiene il potere di stabilire ciò che è giusto e gli oppositori a questo potere dominante, all'egemonia momentanea. Abruzzese fa notare come in tali riflessioni entri in gioco la teoria del doppio: il barbaro e il civilizzatore. Le nuove forze creative e la cultura istituzionale finiscono dunque per sorreggersi l'un l'altra; esse sono conniventi e interscambiabili. Lo sguardo del civilizzato e quello del barbaro sono di fatto lo stesso occhio nel momento in cui uno metabolizza l'altro: per la necessità di sopravvivere al nuovo il civilizzato ne ingloba l'energia, affievolendola e metabolizzandola, e il barbaro allo stesso modo si ritroverà parte della cultura egemone nel momento in cui si compirà il processo di normalizzazione. Ciò ripropone una violenza mitica circolare che muta i protagonisti di un medesimo racconto che si ripresenta sotto nuove spoglie, l'eterno ritorno del potere. Per Abruzzese le nuove soggettività che abitano la Rete vanno oltre. Urge prendere in analisi come la

rete consenta una forma di relazione con l'altro che elude le figure del sovrano e del suddito, ospitando soggettività unite in quella potenza capace di destituire il potere, svelato nel suo essere ricondotto a un'entità arbitraria e quindi raggirato. La possibilità di eludere il potere istituito, nell'ambiente della rete, crea una nuova spazialità dove il barbaro – nel suo farsi altro dal potere – potrebbe sovvertire e depotenziare le stesse dinamiche che gli consentirebbero di sostituirsi al civilizzato.

La rete è il luogo che crea una nuova comunione fra gli uomini, una comunità inedita che si realizza con il donarsi degli uni agli altri. La rete è una sublimazione del vuoto originario, dove non vi è una organicità capace di permettere, a un qualsivoglia corpo del popolo, di ricreare un nuovo organismo oligarchico e compatto al fine di sostituire il corpo del sovrano depresso, ed è proprio nella rete che è forse possibile scardinare le dinamiche che caratterizzano il moderno, sperimentando convivenze decostruttive e innovative. La vera soggettività della rete è quella che Abruzzese indica come il vero barbaro che potrebbe finalmente farsi carico di accompagnare l'uomo al suo tramonto (come Benjamin auspica):

Il barbaro non ha più ragione di essere chiamato tale, cioè nel nome e luogo che il civilizzato gli assegna. La sua figura, scrollandosi di dosso il pensare e l'agire delle dicotomie moderne, si con-fonde semmai con il tramonto dell'umano, ovvero con il corrodersi dell'idea, sin qui dominante nella storia, di assegnare all'umano lo spazio di ogni struttura 'attiva'. Di garantire speranza e futuro a quella vita solidale che Hannah Arendt ha messo appunto agli antipodi della politica, concepandola tuttavia come suo tragico antidoto. Il barbaro non ha allora a che vedere con l'emergere nel mondo sociale – tra le sue crepe, i suoi vuoti e le sue ferite – di una umanità nuova, altra, in uno spazio terreno fatto di conseguenza salvo. (Abruzzese, 2015, p.198)

Il barbaro ha il compito di sacrificare l'uomo per salvarlo da sé stesso: sacrificandone il pensiero e mantenendo presente l'immagine simbolo della comunità di Georges Bataille e sodali, quella dell'Acephale. (Bataille, 1997)

La nuova soggettività che la rete pare far maturare non è politica, né sociale: è una mutazione antropologica alla quale assistiamo, che è relazione prima di essere soggetto, immaginario prima di essere razionalità. Essa trova la propria essenza immergendosi là dove non può più essere pensata come parte di “una struttura umana in divenire” di una vita imposta che è un atto con cui ci riconsegniamo alla “nuda vita”¹⁸. Essa si tramuta da soggettività corporea in “carne”: si dimette dal proprio corpo che la incatena alle istituzioni le quali, a loro volta, la inseriscono in un quotidiano eticamente e utilitaristicamente prestabilito e regolamentato. L'uso del termine carne per indicare la soggettività digitale si oppone all'idea di corpo, richiamando quest'ultimo un circuito chiuso in se stesso e attraversato perciò da connessioni sistematiche tipiche di un organismo.

Un esempio di tale dimensione acefala è la pornografia (Bovalino, 2018). La modalità che ne caratterizza la fruizione all'interno delle videochat¹⁹ è lungi dall'essere incardinabile nelle tradizionali forme relazionali: i corpi che dialogano nella rete si privano di ogni aspetto riconducibile alle rispettive esistenze burocratizzate dalla nostra società del controllo, si tramutano in carni che comunicano, entrano in comunione prive di alcuna dimensione costruttiva, incardinandosi in una dinamica di pura *dépense* improduttiva

(Bataille, 2003).²⁰ Carni fuori-legge, perché carne oscena, quindi *ob-scena*,²¹ fuori dalla scena, ossia dalla recita razionale della vita istituzionalizzata. Carni che non legano la propria esperienza alla ragione, investendo l'ambito dei sensi. Il *deep web* è un'ulteriore conferma di come la Rete possa presentarsi come l'ambiente ideale per una forma di esperienza che non solo va contro la legge, ma si costituisce come dimensione altra rispetto alle tradizionali forme di socialità. Non vi è una banale trasgressione della legge, ma vi è una perdita di sé stessi che non si realizza come trasgressione al potere istituzionalizzato, ma mira a rispondere alle più intime e indicibili urgenze della propria carne²². Non vi è l'azione criminale che mira a un ritorno materiale che si declina come trasgressione di un codice civile, ma è un codice individuale che si trasfigura come esperienza che punta a dare risposte alla propria parte nascosta e irrazionale. Tale esperienza che si compie non è incardinabile nella colpa e nel castigo, poiché non vi è tradimento nel vivere le proprie impellenze né vi è facilità di punire il proprio atteggiamento dionisiaco nella rete. Non si dovrà inoltre rispondere alla colpa più grave, all'*hybris*, poiché tale soggettività rinuncia a governare il mondo o a sfidare il potere istituito: esso lo aggira. Non può istituire nuovi ordinamenti, tanto meno decadere.

Le tecnologie che spingono l'uomo verso un mutamento antropologico destrutturano e riconfigurano le sue dimensioni estetiche e operative, psicologiche e relazionali (Abruzzese, 2015). Allo stesso tempo, questa rivoluzione digitale, al pari di un negativo, mette in risalto la dimensione irriducibile, insostenibile e ancestrale dell'individuo. Una dimensione che non è circoscrivibile in nessuna narrazione mitica, perché le ingloba tutte eludendole. Questa dimensione – tecnologica e arcaica, pre-mitica e post-mitica – è un momento estetico nel quale la violenza divina si fa espressione, una tattica antiumanistica che è necessaria per immergersi KO nella natura delle cose disumane, non civilizzate e perciò pienamente umane.

Note biografiche

Guerino Nuccio Bovalino è assegnista di ricerca presso l'Università per Stranieri "Dante Alighieri" di Reggio Calabria per il seguente progetto di ricerca: "The social impact of digital transformation. digital theories and practices in the field of culture, politics, economic innovation and social inclusion". Docente di Immaginari dell'era digitale presso l'Università per Stranieri "Dante Alighieri" di Reggio Calabria e di Sociologia dell'educazione e della famiglia presso l'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria. Direttore del Master in ICT4D, Information Communication Technology for Development presso l'Università per Stranieri "Dante Alighieri" di Reggio Calabria. Vicedirettore del Centro di Ricerca MEDAlics, Centro di ricerca per le Relazioni Mediterranee.

Serena Minnella è giurista e dottoressa di ricerca in Teoria degli Ordinamenti, curriculum Filosofia del diritto presso l'Università Sapienza di Roma. Già cultrice delle materie di Filosofia del diritto e di Bioetica all'Università Mediterranea di Reggio Calabria. Attualmente è docente in Comunicazione Interculturale per il Master ICT4D, Information Communication Technology for Development presso l'Università per Stranieri "Dante

Alighieri” di Reggio Calabria, nonché cultrice della materia in Political Philosophy for Global Issues. Ha lavorato in centri di ricerca universitari italiani e stranieri. I suoi campi di ricerca e pubblicazione si muovono dalla Filosofia del Diritto e Filosofia Politica fino a Law and Humanities e Law and Literature.

Bibliografia

- Abruzzese, A. (2015). *Punto Zero. Il crepuscolo dei barbari*, Luca Sossella Editore, Roma;
- Abruzzese, A. (2015) *Contro l'Occidente*, Bevivino Editore, Milano-Roma, 2010.
- Agamben, G. (2003). *Stato di eccezione. Homo sacer*, II, Bollati Boringhieri, Torino.
- Ahmadi, A. (2015), *Benjamin's Niobe*, in B. MORAN-C. SALZANI (Eds.), *Towards The Critique of Violence*, Bloomsbury, NY.
- Baricco, A. (2008). *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano.
- Bataille, G. (1997). *La congiura sacra*, Bollati Boringhieri, Torino.
- (2003). *La parte maledetta preceduta da La nozione di dépense*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Benjamin, A. e Osborne, P. (1994.), *Walter Benjamin's Philosophy. Destruction and Experience*, Routledge, London-NY.
- Benjamin, W. (1995) *Angelus Novus*, Torino, Einaudi. ID. *Per la critica della violenza*, traduzione di R. Solmi, in *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino, 2010.
- Butler, J. (2009). *Critica, coercizione e vita sacra* in *Per la critica della violenza di Benjamin*, in *Aut Aut*, n. 344, Il Saggiatore, Milano, ed. ebook.
- Derrida, J. (1994). *Force de loi. Le Fondement mystique de l'autorité*, Galilée, Paris.
- De Vries, H. (2002). *Religion and Violence. Philosophical Perspectives from Kant to Derrida*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London.
- Federici, L. (2011). Genealogia della violenza e ideocrazia in Walter Benjamin», in *Sociologia. Rivista quadrimestrale di scienze storiche e sociali*, Anno XLV, 1.
- Formenti, C. (2008). *Cybersoviet. Utopie postdemocratiche e nuovi media*, Raffaello Cortina, Milano.
- Garritano, F. (1999). *Aporie comunitarie. Sino alla fine del mondo*, Jaca Book, Milano.
- Habermas, J. (1979). Consciousness-Raising or Redemptive Criticism, - The Contemporaneity of Walter Benjamin, in *New German Critique*, 17, Spring 1979, London.
- Hamacher, W. (1994). *Affirmative, Strike: Benjamin's 'Critique of Violence'*, in A. Benjamin, P. Osborne (eds.), *Walter Benjamin's Philosophy. Destruction and Experience*, Routledge, London-NY
- Han, B. C. (2015). *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma 2015.
- Joron, P. (2009). *La vie improductive: Georges Bataille et l'hétérologie sociologique*, Presses universitaires de la Méditerranée, Montpellier 2009.
- Kambas, C. (1984). Walter Benjamin lecteur des Réflexions sur la violence, in *Mil Neuf Cent. Revue d'histoire intellectuelle*, 2.

- Kerenyi, K. (1979). *Goddesses of sun and moon: Circe, Aphrodite, Medea, Niobe*, Spring Publications, Dallas.
- Maffesoli, M. (2003) *L'istante eterno. Ritorno del tragico nel postmoderno*, Luca Sossella Editore, Roma.
- Manchev, B. *La terreur et la sortie. Notes sur la critique de la souveraineté*, in *Rue Descartes*, 2008/4, n. 62
- Martel, J. R. (2012). *Divine Violence. Walter Benjamin and the Eschatology of Sovereignty*, Routledge, London-NY.
- Moroncini, B. (2009). *Walter Benjamin e la moralità del moderno*, Cronopio, Napoli.
- Resta, E. (2006). *La certezza e la speranza. Saggio su diritto e violenza*, Laterza, Roma-Bari.
- Resta, E. (2008). *Diritto vivente*, Laterza, Roma-Bari.
- Negri, T. e Hardt, M. (2002). *Moltitudine. Guerra e democrazia nel nuovo ordine imperiale*, Rizzoli, 2002.
- Rafele, A. (2017). *Replay. Calcio, vetrine, choc*, Luca Sossella Editore, Roma.
- Sinnerbrink, R. (2006). Deconstructive Justice and the critique of Violence. On Derrida and Benjamin, in *Social Semiotics*, 16.
- Strazzeri, M. (2010). Walter Benjamin e la funzione della violenza nella creazione giuridica, in *Sociologia. Rivista quadrimestrale di scienze storiche e sociali*, Anno XLIV /1.
- Susca, V. e Attimonelli, C. (2017). *Pornocultura*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.

Note

¹ Si veda sul punto J. DERRIDA, *Force de loi. Le Fondement mystique de l'autorité*, Galilée, Paris, 1994, pp. 105-106. Sulla scorta della lettura derridiana, H. DE VRIES, *Religion and Violence. Philosophical Perspectives from Kant to Derrida*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2002, pp. 251 ss; R. SINNERBRINK, «Deconstructive Justice and the critique of Violence. On Derrida and Benjamin», in *Social Semiotics*, 2006/16, pp. 485-497. Ricostruisce i profili della creazione giuridica della violenza del saggio benjaminiano, M. STRAZZERI, «Walter Benjamin e la funzione della violenza nella creazione giuridica», in *Sociologia. Rivista quadrimestrale di scienze storiche e sociali*, Anno XLIV, 2010/1, pp. 17-22; Si veda anche L. FEDERICI, «Genealogia della violenza e ideocrazia in Walter Benjamin», in *Sociologia. Rivista quadrimestrale di scienze storiche e sociali*, Anno XLV, 2011/1, pp. 141-149.

² Ad esempio, nel diritto di guerra, i soggetti giuridici sanzionano poteri che hanno fini capaci di entrare in conflitto. Questa sanzione è la pace. Esito di ogni conflitto, essa è 'sancita' nelle forme del diritto positivo. Secondo Benjamin, i nuovi rapporti vengono riconosciuti come nuovo 'diritto', indipendentemente dal fatto che essi necessitino o meno di qualche garanzia per la loro sussistenza. Le potenze mondiali diventano così creatrici di diritto nel momento in cui impongono le condizioni di pace. Nell'approfondimento della critica al diritto di guerra, Benjamin pensa anche la relazione tra cittadini e Stato attraverso il sistema di servizio militare obbligatorio. L'attività del servizio militare obbligatorio, quale impiego universale della violenza come mezzo ai fini dello Stato, è funzione della violenza come conservazione del diritto.

³ Si osservi che la tendenza del diritto è quella di limitare l'uso di mezzi interamente non violenti, perché essi per reazione potrebbero dar il via a violenza. Questo ha permesso di concedere il diritto di sciopero che è contro gli interessi dello Stato così da allontanare e ritardare azioni violente a cui teme di dover opporsi. Così anche *ivi* pp. 19-20. Va ricordata qui la distinzione di Sorel, autore di *Réflexions sur la violence* (ed. Paris, 1915) tra sciopero generale politico e sciopero generale proletario. Il primo mira a conquistare il potere statale, soppiantando a governanti altri e diversi governanti; il secondo vuole distruggere il potere statale. A tal proposito scrive B.: "mentre la prima forma di sospensione del lavoro è violenza, poiché determina solo una modificazione estrinseca delle condizioni di lavoro, la seconda, come mezzo puro, è priva di violenza",

op. cit., pp. 20-21. Puntuale la lettura di C. KAMBAS, «Walter Benjamin lecteur des Réflexions sur la violence», in *Mil Neuf Cent. Revue d'histoire intellectuelle*, 1984/2, pp. 71-89.

⁴ L'atto di fede e di fiducia nei confronti delle persone è lo stesso che i cittadini hanno nei confronti dell'autorità del diritto. Cfr. ancora J. DERRIDA, *Force de loi. Le 'Fondement' mystique de l'autorité*, *op. cit.*, pp. 29 ss.

⁵ Tocca tenere a mente che il processo di decadenza del linguaggio comincia nel momento in cui il linguaggio stesso perde la forza aurea per diventare borghese e iniziarsi al diritto mitico. W. BENJAMIN, *Il compito del traduttore*, in *Angelus Novus*, *op. cit.*, pp. 39-52.

⁶ Niobe, feconda regina, ebbe sette figli e sette figlie. Durante la celebrazione dei riti agli dei, offese Leto, madre di Apollo e Artemide, dicendo che le spettavano gli onori al posto suo perché più feconda. Apollo e Artemide si vendicarono dell'offesa alla madre. Apollo uccise i bellissimi figli maschi di Niobe che, nonostante ciò, continuò a offendere Leto, poiché le restavano altre sette figlie. Queste ultime furono in seguito uccise da Artemide. Per l'atroce dolore Niobe si trasformò in roccia, dalla quale sgorgava continuamente acqua come pianto ininterrotto. Per approfondimento, si veda K. KERENYI, *Goddesses of sun and moon: Circe, Aphrodite, Medea, Niobe*, Spring Publications, 1979.

⁷ Destino scritto, ineluttabilmente da ripetere. Si veda per esempio J. HABERMAS, "Consciousness-Raising or Redemptive Criticism, - The Contemporaneity of Walter Benjamin", *New German Critique*, 17, Spring 1979, London, pp. 54-55, tr. inglese dal tedesco di P. Brewster- C.H. Buchner.

⁸ Cfr. A. AHMADI, *Benjamin's Niobe*, in B. MORAN-C. SALZANI (Eds.), *Towards The Critique of Violence*, Bloomsbury, NY, 2015, p. 66.

⁹ In questo caso, si veda *Destino e carattere*, *op. cit.*, p. 35.

¹⁰ ID., *Per la critica della violenza*, *op. cit.*, p. 26.

¹¹ ID., *Destino e carattere*, *op. cit.*, p. 34.

¹² Cfr. E. RESTA, *La certezza e la speranza. Saggio su diritto e violenza*, Laterza, Roma-Bari, 2006, p. 27; ID., *Diritto vivente*, Laterza, Roma-Bari, 2008, pp. 85-86.

¹³ L'esempio di Benjamin è il giudizio di Dio sulla tribù di Korah (Bibbia, Libro dei Numeri), che rappresenta la fulmineità e l'accettazione del sacrificio della nuda vita a favore della sacralità della vita giusta del vivente. Essa rifiuta i beni a favore della vita in quanto bene. Non segue il diritto, ma segue i comandamenti perché non appresta criteri di giudizio, ma norme per l'azione che permettono di ricominciare da capo ogni relazione. Cfr. il saggio di J. BUTLER, 'Critica, coercizione e vita sacra in 'Per la critica della violenza' di Benjamin', in *Aut Aut*, n. 344, ottobre-dicembre 2009, Il Saggiatore, Milano, ed. ebook; Così W. HAMACHER, *Affirmative, Strike: Benjamin's 'Critique of Violence'*, in A. BENJAMIN, P. OSBORNE (eds.), *Walter Benjamin's Philosophy. Destruction and Experience*, Routledge, London-NY, 1994, p. 113.

¹⁴ Ci si riferisce a G. AGAMBEN, *Stato di eccezione. Homo sacer, II*, Bollati Boringheri, Torino, 2003, p. 71 ss.

¹⁵ Si veda B. MORONCINI, *Walter Benjamin e la moralità del moderno*, Cronopio, Napoli, 2009, pp. 44-46.

¹⁶ Così, B. MANCHEV, *La terreur et la sortie. Notes sur la critique de la souveraineté*, in *Rue Descartes*, 2008/4, n. 62, p. 8. Si veda anche J. R. MARTEL, *Divine Violence. Walter Benjamin and the Eschatology of Sovereignty*, Routledge, London-NY, 2012, p. 52.

¹⁷ Sono termini con cui diversi intellettuali hanno indicato le soggettività della rete. Cfr. M. MAFFESOLI, *Il Tempo delle tribù. Il destino dell'individualismo nelle società postmoderne*, Guerini & Associati, Milano, 2004; A. ABRUZZESE, *Contro l'Occidente*, Bevivino Editore, Milano-Roma, 2010; B.C. HAN, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma 2015; T. NEGRI, M., HARDT, *Moltitudine. Guerra e democrazia nel nuovo ordine imperiale*, Milano, Rizzoli, 2002.

¹⁸ Per il concetto di nuda vita cfr. *Nuda vita, vita nuda. Il corpo nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, vol. I, in *Communitas*, 2005.

¹⁹ Cfr. i siti internet <https://chatroulette.com>; www.omegle.com.

²⁰ Cfr. anche P. JORON, *La vie improductive: Georges Bataille et l'hétérologie sociologique*, Presses universitaires de la Méditerranée, Montpellier, 2009.

²¹ Cfr. SUSCA, V., ATTIMONELLI, C., *Pornocultura*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.

²² Cfr. A. RAFELE, *Replay. Calcio, vetrine, choc*, Luca Sossella Editore, Roma, 2017.

Odiseo torna a Itaca: il grande viaggio della scrittura. Per un'analisi mediologica dei testi antichi*

Fabio Tarzia

Sapienza - Università di Roma**

The article proposes a mediological analysis applied to Homeric texts and in particular to the Odyssey. The study is based on three main phases: the reconstruction of the medial framework within which the poems are born and constitute themselves; the observation of the various representations of poetic figures read in a mediological sense; the interpretation of some textual metaphors which in turn express a radical medial conflict within Greek society between the 7th and 6th centuries. The Odyssey thus reveals a very powerful operation of re-mediation and integration between different media environments. The poem in fact witnesses the definitive passage from a phase in which writing supports and helps oral performance to one in which writing becomes a winning medium capable of incorporating the oral one, an operation that is the basis of Western literature over the centuries and even millennia.

Keywords: mediology; orality; metaphor; seriality; media; Homer

La mediologia e i testi antichi: introduzione

La nascita della scienza dei media deve molto al confronto con i poemi omerici. È stato Milman Parry agli inizi del Novecento il primo a svelare il vero senso della particolare modalità di composizione di questi testi, fino ad allora interpretati unicamente attraverso strumentazioni retoriche e filologiche. Proprio grazie all'adozione di una angolatura mediale (Parry, 1928; Parry, 1971; e poi Lord, 1960), e anticipando di diversi decenni le riflessioni di Harold Innis (1950), Marshall McLuhan (1962; 1964), Walter Ong (1982), egli ci ha spiegato come la caratteristica dizione formulare e ripetitiva dell'*Iliade* e dell'*Odissea* non fosse il prodotto dello specifico spirito di uno o più poeti o addirittura di un popolo e della sua "anima collettiva" (secondo la convinzione dell'affascinante Vico della *Scienza Nuova*), ma il risultato del "making" tipico dell'oralità primaria.

Quel che si sostiene in questo articolo è che i poemi omerici possano rappresentare ancora oggi una straordinaria palestra di allenamento e di prova per il mediologo. E ciò per un duplice motivo. In primo luogo, perché molte delle questioni collegate alle

* Articolo proposto il 28/05/2020. Articolo accettato il 20/09/2020

** fabio.tarzia@uniroma1.it

incongruenze apparenti di questi testi, e ancora oggi non sciolte, possono acquisire nuova luce proprio grazie al ripristino di un punto di vista mediologico. In secondo luogo, perché gli strumenti di analisi provenienti dalla ormai matura scienza dei media applicati ai testi antichi vengono sottoposti a una severa prova metodologica, che verosimilmente potrebbe rivelarsi utile anche per il presente.

Certo, nell'affrontare testi così lontani nel tempo sarà necessario l'utilizzo di specifici, selezionati approcci e strumenti. Innanzitutto la necessità dell'adozione di una sana, complessa e problematica prospettiva storica (ad esempio, sarebbe impossibile studiare il "mondo" rappresentato nelle composizioni omeriche fuori da una progressione storica sedimentata, intrecciata e spesso contraddittoria, così come apparirebbe fuorviante, ad esempio, osservare lo sviluppo mediale e comunicativo del cristianesimo delle origini e dei primi secoli scisso da un confronto con i precedenti "universi" ebraico e greco), che pure ha avuto nei decenni passati una sua fortuna (Abruzzese, 1973 e 1979; Debray, 1992; Ortoleva, 2002), per poi essere progressivamente trascurata (tranne alcune lodevoli eccezioni: Frasca, 2015; Cristante, 2020). In seconda battuta l'urgenza del recupero della prassi dell'analisi testuale (là dove i testi andrebbero letti come addensamenti di pratiche complesse succedutesi nella storia). L'analisi del testo, la capacità di adottare degli "appigli" al suo interno (Auerbach, 1946), dei "varchi" (Darnton, 1984), delle "spie" (Ginzburg, 1986), ci appare come un "luogo" dove sperimentare strumentazioni preziose per il mediologo, e forse, crediamo, non soltanto per il mediologo che si occupi di epoche molto antiche. Ci sembra che una simile posizione possa rappresentare una sfida per andare oltre (recuperando metodologie solo apparentemente vecchie) la dittatura del ping-pong "quanto-qualitativo" oggi così in auge, o comunque per integrarlo con punti di vista altri.

Lo studio omerico presentato in questo articolo parte da tali presupposti. Esso si concentrerà sull'*Odissea*, in accordo con l'idea ormai accertata dalla critica in particolare storica (ad esempio: Codino, 1965; Finley, 1977), linguistica (ad esempio: Janko, 1982) e narratologica (ad esempio Whitman, 1958, pp. 249-84 e ss.), che la narrazione del ritorno a Itaca, così come la conosciamo, sia stata composta successivamente a quella della guerra di Ilio¹. Se ciò è vero, allora non solo la sua costruzione, ma anche la riflessione interna e implicita riguardante il rapporto-intreccio tra oralità e scrittura, sarà più ampia, più complessa e più matura. Nell'*Odissea* non a caso cresce in modo evidente, oltre alla rappresentazione della figura e dell'ambiente del poeta, anche l'insieme del tessuto metaforico-narrativo che in ogni testo letterario rimanda, come ad evocarlo, al livello socio-mediale all'interno del quale tale testo nasce e si costruisce (McLuhan, 1962 e 1964; Ragone, 2004 e 2019; Tarzia, 2006 e 2009, Capaldi, 2012).

Partendo da questa constatazione, l'analisi che segue si soffermerà su tre punti principali: 1. Il quadro storico dentro cui si costituiscono i testi che prendiamo in esame, riletto però e spiegato attraverso un approccio mediologico; 2. L'apparire delle figure del poeta nel dipanarsi del racconto, a sua volta analizzate come risultato di una profonda e stratificata riflessione mediale; 3) L'emergere di metafore (figure, spazi, strutture narrative) con una evidente funzione di "espressione" mediale.

In particolare, vogliamo porre l'accento su quest'ultimo punto in quanto ci sembra la prima volta che un simile approccio testuale (peraltro ancora poco sviluppato e al momento limitato a testi letterari soprattutto moderni e contemporanei) venga tentato con i poemi omerici (e con opere antiche in generale).

Posto che uno stato dell'arte relativo alla questione omerica non è in questa sede possibile, si avverte inoltre che verranno forniti solo riferimenti a testi collettivi di natura bibliografica e di volta in volta a titoli considerati di evidente importanza (dal punto di vista storico-filologico soprattutto) per il discorso qui svolto. La stessa cosa riguarda i vari apporti metodologici, che implicheranno: 1. Testi di teoria dei media, soprattutto quelli che si sono misurati con le epoche qui affrontate (e in particolare di scuola McLuhaniana); 2. Testi che contengono analisi e interpretazioni sociologiche delle figure poetiche rappresentate nell'*Odissea*; 3. Testi che affrontano la delicata questione delle metafore mediali implicite nel racconto.

Il “testo” omerico da un punto di vista mediologico

Porsi l'obiettivo di una qualsiasi analisi dell'*Odissea* fa sorgere immediatamente dei problemi, perché porta con sé domande fondamentali collegate alla “famigerata” questione omerica, che come è noto rappresenta uno dei dibattiti più ampi e incontrollabili² dell'intero corso degli studi filologico-letterari e non solo³.

Lungi dal voler entrare in un simile ginepraio, decidiamo di assumere un particolare punto di vista, una tesi che a noi appare particolarmente convincente (la quale, beninteso, resta una ipotesi, sebbene molto plausibile), quella espressa da Livio Sbardella in un testo di qualche anno fa: *Cucitori di canti. Studi sulla tradizione epico-rapsodica greca e i suoi itinerari nel VI secolo a.C.* (2002).

Secondo questo studioso l'attuale testo dell'*Iliade* e dell'*Odissea*, testo che naturalmente contiene stratificazioni che partono dall'XI secolo, attraversano tutta la Dark Age e approdano all'alto arcaismo, sarebbe stato “cucito” insieme tra la seconda metà dell'VIII secolo e la seconda metà del VI secolo da una scuola di cantori rapsodi, originari della zona di Chio⁴. All'inizio il gruppo poetico sarebbe stato sostanzialmente parentale mentre in seguito, verso il VI secolo appunto, si sarebbe allargato a professionisti esterni, divenendo una scuola vera e propria. Sempre in questo periodo, secondo l'idea abbastanza concorde degli studi degli ultimi 50 anni (in particolare: Burkert, 1987), tale scuola avrebbe assunto una sorta di logo, un copyright per così dire, rappresentato dalla figura leggendaria, pervasa di alone sacrale e quasi sacerdotale, del “poeta cieco”. A questa altezza cronologica la materia trattata in modo quasi esclusivo dagli Omeridi di Chio riguardava (a differenza della fase precedente parentale, di certo più ristretta) tutto il *Ciclo troiano* con una rilevanza quantitativa ormai imponente⁵. Perché un repertorio così ampio? La motivazione non starebbe tanto nel carattere tradizionalmente itinerante della scuola quanto nella sua nuova propensione migratoria. L'invasione persiana dell'Asia minore e la perdita di autonomia delle città greche dell'area (541 a.C.), infatti, avrebbe di

fatto tolto mercato agli aedi e cantori omerici. Essi cioè avrebbero da un lato assistito alla perdita di potere economico dei loro tradizionali committenti (aristocrazia e ceti cittadini), dall'altro sarebbero stati spinti a constatare l'impossibilità di continuare a narrare la storia della grande guerra tra i greci (vincitori) e gli asiatici (sconfitti) ai nuovi dominatori, interessati piuttosto ad una mitizzazione del trionfo del loro impero sulle colonie elleniche.

Il gruppo "omerico" di Chio sarebbe stato così costretto a spostarsi "definitivamente" verso Occidente e rivolgersi a nuovi committenti che verranno individuati nei tiranni continentali (Atene) e delle colonie d'Occidente (Siracusa). Ad Atene, soprattutto, essi troveranno la protezione di Pisistrato e dei suoi figli Ippia e Ipparco e una straordinaria occasione di lavoro nell'Agone panatenaico che si teneva ogni quattro anni sul modello degli Agoni panellenici di Delfi e di Olimpia. Ad Atene gli aedi omerici ebbero verosimilmente il delicatissimo compito di intrattenere le grandi folle accorse da tutta la Grecia ad assistere ai giochi durante i momenti di interruzione delle competizioni sportive, in particolare di sera (Taplin, 1992, pp. 22-31). Secondo la tesi di Sbardella, che è ampiamente e minuziosamente documentata, gli Omeridi, che già possedevano versioni scritte delle singole tradizioni riferibili alla guerra di Troia (*Antefatti, Guerra-Ira di Achille, Ritorni, Epilogo*, vale a dire l'intero repertorio che li aveva resi famosi in tutta l'Ellade), avrebbero letteralmente tessuto e agganciato i singoli "capitoli" precedentemente autonomi, e narrato l'intero ciclo troiano in cinque diversi agoni, a distanza di quattro anni l'uno dall'altro, compresi in un periodo che va dal 530 al 510. Di questo ininterrotto fiume narrativo le uniche parti rimaste sarebbero appunto i "cavalli di battaglia" della Scuola, la nostra *Iliade* e la nostra *Odissea*.

Secondo la tarda tradizione risalente a Cicerone e Pausania (testimoni a loro volta però di una tradizione più antica), sarebbe stato Pisistrato stesso ad ordinare di mettere per iscritto per la prima volta la narrazione orale. Le cose tuttavia andarono probabilmente in maniera molto più complessa. È qui che entriamo in un tipo di ragionamento prevalentemente mediologico. L'assunzione di un simile punto di vista consente di riposizionare la funzione della scrittura, attribuendole un peso che fino a qualche anno fa non veniva accolto dalla critica, sia nel polo che rimaneva legato a una supremazia del circuito orale, ad esempio nell'impostazione di Bruno Gentili (1984), sia in quello che assegnava alla scrittura un ruolo, per così dire, di "appoggio" all'oralità, ad esempio nella tesi di Eric Havelock (1963 e 1978).

Proviamo a schematizzare la nostra posizione distinguendo un processo di memorizzazione e composizione in tre fasi compreso tra la metà del VII secolo circa e la metà del VI secolo circa:

a) La scrittura è di supporto mnemonico alla prevalente performance orale: elenchi, cataloghi, indici etc. Secondo Eric Havelock (1978) l'adozione del nuovo medium della scrittura (a partire dal VII secolo) avrebbe avuto lo scopo principale di facilitare la memorizzazione e il lavoro del cantore. In altre parole, la scrittura sarebbe stato un primo supporto al medium orale, aiutando l'aedo soprattutto in riferimento a "pezzi" difficili da ricordare secondo la tradizionale tecnica formulare (che, lo rammentiamo, non prevede di mandare a memoria un brano, pratica semmai legata alla scrittura, ma di tessere parti

attraverso formule, stilemi ed episodi messi in verso: Goody, 1977), ad esempio il celebre “Catalogo delle navi” del II libro dell’*Iliade*. Tale facilitazione convince le varie gilde a cominciare a investire nell’apprendimento certo faticoso e difficile del “neonato” sistema alfabetico greco di origine fenicia (Ong, 1986). Tale utilizzo, che è in questa fase parziale e sfrutta in modo ancora primordiale le potenzialità del nuovo medium, rimane sufficiente finché il movimento degli aedi è limitato alle corti e alle πόλεις dell’Asia minore: la permanenza in uno stesso luogo e limitata nel tempo infatti non costringe a tipologie narrative particolarmente “intrecciate” e lunghe.

b) La funzione della scrittura si fa più complessa. È plausibile che la maturazione sia riferibile all’inizio di una attività migratoria verso ovest, prima esplorativa (in Eubea, Peloponneso e forse Attica: Sbardella 2002, p. 22) e poi definitiva in seguito alla conquista persiana delle città greche dell’Asia Minore. È verosimile, in altre parole, che la scuola di Chio abbia percepito già prima dell’avvento persiano la necessità di aprire i mercati occidentali e che abbia dunque cominciato a praticare un uso della scrittura molto più articolato, giungendo a costruire episodi sempre più lunghi, complessi e soprattutto organizzati secondo principi narrativi a suspense in grado di tenere alta l’attenzione di platee molto ampie per tempi assai dilatati. È ad esempio possibile che la struttura portante dell’*Iliade*, la quale utilizza un episodio singolo (“Ira di Achille”) per sostenere un tipo di racconto molto più vasto e basato sulla tensione e persino sui “colpi di scena”, risalga a questa fase. La scrittura si dimostra insomma funzionale al consolidamento-espansione, come sempre avviene nella storia (si pensi soltanto al suo utilizzo nella costruzione dell’Impero romano: Innis, 2001, pp. 152-180): essa diventa il medium vincente attraverso il quale gli Omeridi, per così dire, aprono nuovi mercati fino a sancire definitivamente la loro fama di più famosa scuola aedica dell’epoca.

c) La scrittura acquisisce le caratteristiche di uno strumento ormai maturo che consente strategicamente di organizzare e combinare tra di loro i singoli “episodi” messi per iscritto nella fase precedente e proporli lungo un periodo di tempo molto lungo.

Il punto di svolta è, lo abbiamo accennato, la richiesta da parte di Pisistrato di una narrazione non semplicemente collegata ad un singolo agone, ma ad un intero ciclo distribuito nell’arco di almeno 20 anni. Quando gli Omeridi arrivano ad Atene (verso il 530), si portano dietro un imponente magazzino contenente l’intero *Ciclo troiano* in gran parte scritto (Sbardella, 2002, pp. 51 e ss.), che mette insieme tutto il composto e stratificato lavoro dei loro predecessori (orali, e poi orali-alfabetizzati). A questo punto la scrittura diventa il mezzo irrinunciabile per trasformare questo archivio di singoli “faldoni” e nuclei narrativi (*Iliade* nella sua struttura essenziale, ad esempio) in una grande narrazione unitaria.

Intendiamo dire che il progetto così dilatato nel tempo delle feste panatenaiche, 20 anni con pause di quattro, sarebbe stato impossibile senza la capacità di utilizzo maturo della scrittura: come progettare l’architettura complessiva del racconto e i suoi tempi, come riprendere da dove si era interrotto diversi anni prima, come creare la suspense in una

diacronia così aperta senza l'apporto quasi magico del nuovo medium ormai praticato in maniera decisa e consapevole?

Anche qui però bisogna cercare di calarsi in quella realtà storica con uno sguardo attento. Gli aedi non leggono il testo ma continuano a raccontare oralmente sulla scorta della stesura scritta di base, continuano a improvvisare, a costruire agganci, a inserire episodi prima e durante la performance. Conclusa quest'ultima, riscrivono o semplicemente integrano la nuova versione, una copia della quale verosimilmente viene lasciata ai tiranni ateniesi, che preferiscono avere un testo scritto e controllabile per poterlo eventualmente censurare e poi tramandare a loro utilità. Deve essere chiaro cioè che non si tratta di una semplice operazione di copiatura, ma di una complessa pratica di interazione tra oralità e scrittura.

“Omero” allo specchio: rappresentazioni e autorappresentazioni del poeta come riflessioni mediali

A fronte di una quasi assoluta mancanza di riferimenti nell'*Iliade*, è impressionante al contrario il ricorrere di figure di poeti al lavoro, di narratori a contatto col loro pubblico, nell'*Odissea*. L'idea è che tutto questo proliferare di immagini del narrare derivi da una spinta interna, dalla necessità cioè di fare il punto su un profondo processo di trasformazione in atto riguardante il soggetto aedico, di cui l'*Odissea* rappresenta l'espressione più matura⁶. Naturalmente le ricerche su questo tema non mancano nell'immenso panorama degli studi omerici⁷. Il punto è provare a fare un passo in un'altra direzione: cioè ragionare sullo statuto socio-professionale in riferimento al cambio di panorama e di potenzialità mediali. Abbiamo visto come la figura di “Omero” sia di fatto un logo e gli Omeridi si presentino come i discendenti del “poeta cieco”, da lui desumendo una sorta di “spirito divino” votato al racconto. La nuova generazione della scrittura emergente rende omaggio al mezzo orale, e allo stesso tempo medita su tutte le implicazioni che l'intreccio tra questi due mondi comporta. Nel rappresentare “Omero” nel testo, gli Omeridi rappresentano anche se stessi e le fasi della loro evoluzione: si definiscono, si capiscono meglio e al contempo si “pubblicizzano”. Come è logico però tale rappresentazione non è compiuta a tavolino, come farebbe ad esempio un gruppo di scrittori d'avanguardia moderni. Essa piuttosto emerge dalla stratificazione di fasi diverse, che in molti casi si confondono e che bisogna di volta in volta interpretare.

Presentiamo qui di seguito un prospetto essenziale:

Femio prigioniero

La prima rappresentazione di un poeta nell'*Odissea* è quella di Femio (I, vv. 144-154). Lo ritroveremo poi alla fine dell'opera, quando viene graziato e liberato da Odisseo (XXII, vv. 330-380). Femio è praticamente prigioniero dei principi pretendenti, costretto a intrattenerli con il suo canto. Da dove viene questa immagine? In epoca medio greca, epoca che

fornisce sicuramente una parte del quadro socio-economico all'*Odissea*, sussistono due grandi fasce di lavoratori. Quelli legati alla grande casa del signore-βασιλεύς, il centro dell'economia del mondo "omerico"⁸, e quelli esterni, itineranti, assai più indifesi: lavoratori stagionali, lavoratori giornalieri, mendicanti, ma anche e soprattutto i cosiddetti δημιουργοί, cioè gli specialisti, coloro che posseggono un'arte, una professione e che dunque vengono periodicamente chiamati dall'οἶκος: araldi, falegnami, fabbri e lavoratori di metallo, medici, indovini e probabilmente cantori⁹. Sebbene questi fossero sempre in movimento, non dobbiamo pensarli come dei professionisti-viaggiatori. Verosimilmente essi si spostavano di casa in casa attraverso una geografia abbastanza ristretta e codificata. Erano legati comunque e in modo indissolubile ai palazzi aristocratici, o meglio al loro sistema socio-economico. Femio è un esempio di tale condizione: il cantore metaforicamente prigioniero. Egli incarna forse l'archetipo dell'aedo totalmente orale, dotato di uno statuto professionale debole, a libertà limitata, e dunque superato (rispetto ai professionisti di Chio), ma egualmente degno di grande rispetto. Non è rappresentato cieco, ma se c'è qualche figura nell'*Odissea* che rimanda al mito di Omero, questa è quella di Femio. E non è forse un caso che Odisseo, alla fine della sua terribile strage, decida di ringraziarlo (insieme peraltro all'araldo Medonte, altra figura tipica della comunicazione orale).

Le tre performance di Demodoco

Demodoco¹⁰ rispetto a Femio¹¹ è chiaramente più autonomo e libero: stabilisce infatti il suo ruolo anche rispetto al popolo e alla piazza oltre che in rapporto al signore e al palazzo. Sicuramente è stanziale, in quanto legato alla comunità chiusa dei Feaci (che non guardano di buon occhio gli stranieri)¹², ma a differenza di Femio mostra un uso assai più complesso e articolato della sua arte. L'*Odissea* gli dedica una certa attenzione, concentrando i "riflettori" su di lui per ben tre volte. Proviamo a analizzarne le apparizioni.

Il primo canto di Demodoco ("Lite tra Odisseo e Achille"; VIII, vv. 40–94) è appena successivo al banchetto diurno, dunque strettamente collegato ad esso ("Abbiamo saziato la voglia del pasto ugualmente diviso, // e della cetra, che di un florido pasto è compagna"; VIII, vv. 98-99). La cosa che ci colpisce non è tanto che si tratti di un tema "sconosciuto", ma che tale vicenda non venga in effetti raccontata da Demodoco, bensì riassunta in un breve inserto (VIII, vv. 76-82). Tale inserto potrebbe essere il relitto di una rubrica-riassunto-tipo, di quelle che i poeti-aedi utilizzavano come promemoria per inserire uno specifico episodio nello schema-indice del canto lungo nella fase primordiale in cui la scrittura serve come supporto alla performance orale. Molto interessante anche il fatto che il canto venga commentato dagli astanti e che si intrecci con i personaggi della "narrazione" principale: non solo i Feaci interrompono, ma anche Odisseo, che piange (egli è, senza che nessuno lo sappia, il protagonista di quella stessa vicenda) e liba. Abbiamo qui di certo la testimonianza di una pratica diffusa, che vedeva il cantore fermarsi spesso, per riprendere fiato e per ricordare i versi successivi: il pubblico gli offriva da bere, commentava i suoi versi e lo incitava a riprendere. Insomma, questo primo canto di Demodoco parrebbe essere la testimonianza di qualcosa di molto vicino ad un *modus* tradizionale di narrazione, diciamo "omerico", cioè del cantore orale arcaico. E da questa

angolatura Demodoco è descritto in termini veramente significativi: “Molto la Musa lo amò, e gli diede il bene e il male: // gli tolse gli occhi, ma il dolce canto gli diede” (VIII, vv. 63-64). È l’ennesima timbratura del logo della scuola, l’omaggio al mitico, grande fondatore, il poeta orale che non ha bisogno della vista per tessere racconti, in quanto dotato di un superiore “terzo occhio” (Camassa, 1982). Qui Demodoco in un certo senso parrebbe equivalere a Femio. La cosa potrebbe stupire, visto che a questa immagine si affianca l’introduzione della “rubrica” scritta della “Lite tra Odisseo e Achille”, spia di una pratica successiva. In realtà in queste costruzioni testuali, lo abbiamo già accennato, le rappresentazioni si addensano, si stratificano e mostrano il progredire storico dentro una stessa figura, che può in se stessa sintetizzare momenti e fasi diverse. Così voler individuare in Demodoco (quasi fosse una copia di Femio) esclusivamente la “fase orale-aurorale della cultura” appare perlomeno pericoloso (Gentili, 1984, pp. 18-20).

Il secondo canto di Demodoco (“Gli amori di Ares e Afrodite”; VIII, vv. 248-369) si dimostra molto diverso dal precedente e piuttosto singolare nel panorama dell’intera *Odissea*. In questa occasione, infatti, secondo Riccardo Palmisciano, “una performance drammatica (viene) trasformata in un discorso epico” (2012, p. 188). E non solo. Innanzitutto, esso è esterno e non collegato al banchetto, ma alle gare atletiche (“andiamo ora fuori, e misuriamoci in tutte // le gare, perché l’ospite, tornato a casa, possa narrare // ai suoi cari quanto eccelliamo sugli altri // coi pugni e a lottare e nel salto ed a correre”; VIII, vv. 100-103). Questa “sessione” si svolge dunque nell’ambito di giochi ginnici che una volta espletati sfoceranno nelle danze (in cui i Feaci sono maestri). A questo punto l’araldo va in “casa del re” a prendere la cetra a Demodoco, il quale, a danze iniziate, attacca a cantare l’episodio completo e compiuto degli “Amori di Ares e Afrodite”. Conclusosi il suo canto, cominciano ulteriori danze, stavolta però in una sorta di forma ad assolo (si esibiscono i due danzatori migliori: Alio e Laodamante), ritmato soltanto dai piedi degli altri danzatori-spettatori. Nel complesso si manifesta qui un’altra scena spuria e complessa, difficile da interpretare univocamente. Quel che è certo è che la tipologia di canto scelta da Demodoco è capace di soddisfare un ampio e variegato uditorio, e trova dunque il suo spazio naturale all’interno di una spettacolare manifestazione che nella sua complessità multimediale pare alludere alle grandi adunanze panelleniche, compresa quella panatenaica. Anche qui il riferimento non ha contorni definiti e descrittivi: non può essere inteso come una specie di “diretta” dell’evento, naturalmente. Ma in senso più generale esso delinea una sicura collocazione del canto epico all’interno di una grande celebrazione rituale e collettiva.

Il terzo canto di Demodoco infine (“Il cavallo di legno”; VIII, vv. 471-542) si reinserisce all’interno del palazzo; è di nuovo collegato al banchetto, questa volta serale, e si concentra sulla richiesta di Odisseo di ascoltare il racconto del cavallo.

È stata notata una certa progressione in questi tre diversi momenti a cui sono state date molte spiegazioni, essenzialmente collegate all’economia narrativa del testo¹³. Ma forse la chiave di lettura più logica risiede semplicemente nell’evidenza di un fatto: la sedimentazione di diverse modalità narrative e di genere (Gentili, 1989, pp. 19-20; Sbardella, 2002, p. 12). Dopo l’incatenato Femio, il semi-indipendente Demodoco appare in grado di avere un suo posto nella nuova città, e nelle feste ad essa collegate, ma allo

stesso tempo sembra muoversi in un contesto ancora tradizionale: egli canta anche nel palazzo per il re e la sua corte, come nei tempi antichi, ed è rappresentato cieco, dunque “omerico” nel senso fondativo della scuola, cioè uomo della voce e dell’udito (oralità) e non solo della vista (scrittura).

Odisseo alla corte dei Feaci: il nuovo narratore

Il terzo narratore presentato nel poema è Odisseo stesso, libero come un ospite, ma talmente abile da sembrare un professionista, come Alcinoo stesso non mancherà di notare: “(...) i tuoi racconti hanno forma, in te v’è una mente egregia. // Hai esposto con arte, come un aedo, il racconto, // le tristi sventure di tutti gli Argivi e le tue” (XI, vv. 367-369). Ma il suo modo narrativo lungo, che occupa parte della notte, appare veramente nuovo, e sembra alludere alle esperienze che gli Omeridi stavano facendo in quegli anni prima e durante le Panatenee, quasi in un riflesso. I quattro libri che raccontano le avventure di Odisseo sembrano incarnare perfettamente l’unità di misura individuata dagli studiosi per una sessione di canto, la cosiddetta tetrade, composta all’incirca di 2.800 versi (Marg, 1973, p. 6; Zambarbieri, 2002, vol. II, p. 773- 774)¹⁴. È probabile che quella che noi conosciamo come la tetrade degli “apologhi (o miti) di Odisseo” venisse narrata nell’arco di una sera, esattamente come avviene in questi quattro libri dell’*Odissea*.

Ripercorriamola brevemente, dunque, questa sessione tetradica. Durante i preparativi per il banchetto giunge Demodoco guidato dall’araldo. Odisseo ha nei suoi confronti parole molto cortesi, lo onora, gli offre in dono della carne e commenta “Per tutti gli uomini in terra i cantori // sono degni d’onore e rispetto, perché ad essi // la Musa insegna le trame e ne ama la stirpe” (VIII, vv. 479-481). Finito il banchetto Odisseo chiede a Demodoco di narrare l’episodio del cavallo di legno, si commuove e Alcinoo è costretto a interrompere l’aedo. Chiede dunque a Odisseo di svelare la sua identità. È forte la tentazione di notare come tra Demodoco e Odisseo ci sia una sorta di passaggio di consegne, una specie di tributo ancora una volta alla prescelta figura/logo di fondazione della scuola di Chio.

Poi Odisseo comincia a raccontare (libro IX). Non sa da dove cominciare (“Quale devo narrare per prima, quale per ultima?”; IX, v. 14). Si presenta, descrive la sua patria, poi fa alcuni cenni sparsi (Calipso, Circe) quasi a tracciare un breve indice-rubrica. Alla fine comincia dalla partenza da Troia e l’inizio del viaggio (Ciconi, Lotofagi, Ciclopi, Polifemo), che continua a narrare nel libro X (Eolo, Lestrigoni, Circe), e nel libro XI (discesa nell’Ade). A questo punto si interrompe, dichiarando di non essere in grado di elencare tutte le figure incontrate nella terra delle ombre, ma anche perché: “prima finirebbe la notte immortale. Ma è anche ora // d’andare a dormire (...)” (XI, vv. 330-331). Odisseo si rende conto cioè che sta infrangendo i normali tempi dati al canto. Arete, Alcinoo e tutti gli astanti si accorgono a loro volta che stanno chiedendo qualcosa di inusuale all’ospite-cantore e promettono ricchi doni a un personaggio tanto illustre, quasi a compensare la fatica di una così impegnativa sessione diegetica. Quindi Alcinoo chiede ad Ulisse di continuare, perché quella è una notte speciale: “Questa è una notte assai lunga // indicibile: non è ancora tempo // per dormire nella gran sala. Tu dimmi le imprese meravigliose. // Anche

fino all'aurora divina starei, se volessi // nella sala narrarmi le tue sventure" (XI, vv. 373-375). Odisseo accetta, anche se di fatto nota che il tempo della narrazione tradizionale sarebbe scaduto ("c'è tempo per molti discorsi, ed è anche il tempo del sonno: // ma se desideri ancora ascoltare, non voglio // negarti il racconto di altre disgrazie più tristi"; XI, vv. 379-381). Riprende dunque e conclude l'episodio dell'Ade (libro XI). Prosegue poi per tutto il libro XII (Partenza da Circe, Sirene, Scilla e Cariddi, isola del sole, morte dei compagni, Ogigia). È una circostanza eccezionale. Il normale canto alla Demodoco o alla Femio avrebbe semplicemente accompagnato e seguito per un tempo limitato il banchetto. Ma il nuovo canto di Odisseo è diverso: esso travalica i tradizionali tempi del racconto, esattamente come nelle occasioni periodiche e quasi rituali degli Agoni, allorché il canto diventa momento autonomo, valido in sé e dunque si impadronisce dei tempi lunghi della sera. Qui stiamo assistendo a uno spettacolo straordinario: è come se gli Omeridi si stessero "riprendendo" durante una loro tipica serata di lavoro.

Odisseo tra Eolo e Alcino: la nascita della narrazione seriale-episodica

Nel suo racconto l'aedo-Odisseo fa a un certo punto un interessantissimo riferimento. Accenna cioè al fatto che quella non è la prima volta che si trova a narrare quegli eventi: tempo addietro le sue avventure avevano infatti intrattenuto e divertito addirittura la corte di Eolo. Ma la permanenza nella reggia del dio dei venti si era rivelata piuttosto lunga, un mese, e soprattutto poco piacevole, visto che in quell'occasione Odisseo era stato praticamente costretto a narrare ogni cosa: "Ilio e le navi degli Argivi e il ritorno degli Achei; // ed io gli narrai in modo giusto ogni cosa" (X, vv. 15-16). Secondo Sbardella (2002, pp. 219-20) qui vi sarebbe un riferimento ancora più sorprendente: la testimonianza della narrazione completa del Ciclo troiano ("Ilio" = tutta la guerra; "Navi degli Argivi" = antefatto della guerra; "Ritorno degli Achei" = i Νόστοι). Se facciamo un calcolo molto approssimativo, un mese è all'incirca il tempo teorico (cioè ammettendo che si narrasse tutte le sere di seguito una tetradè o anche meno) per raccontare tutto il *Ciclo troiano*.

A questo punto la narrazione diventa sottilmente allusiva. Non c'è possibilità di fornire precisi riferimenti geografici, ma è difficile non vedere nella corte di Eolo, il dio con i figli e tutta la famiglia, il riferimento a una qualche corte non meglio definita (o forse direttamente conosciuta dagli Omeridi?).

Qual è la stranezza? È normale che i cantori di Chio appaiano "letteralmente" incatenati al racconto lungo perché sono stati "scritturati" per questo, e come tali sono legati a una regola ben precisa, cioè "eseguire l'epos omerico in modo tale che «il successivo (aedo) cominciasse a recitare dal punto esatto in cui smetteva il primo»" (Sbardella, 2002, p. 167). Il punto è che la corte di Eolo mette in scena una situazione estremizzata: se si narra tutto il ciclo di continuo, senza pause, o in un tempo ristretto, il risultato è quello di una prigionia, di un superlavoro che sconfinava nell'incubo. Non c'è che una soluzione, che è poi quella delle Panatenee: non solo distribuire il tutto in varie giornate ma soprattutto in varie edizioni quadriennali. Questa necessità di diluire il flusso narrativo, di spezzarlo pur mantenendo le regole del "dire tutto al punto giusto", cioè di costruire tutto il ciclo narrativo in maniera corretta, abbisogna evidentemente del dominio di una tecnologia idonea, vale a

dire della scrittura. La nuova scuola deve saper gestire l'economia del suo vastissimo materiale, disporne i "capitoli" in maniera logica, consequenziale e allo stesso tempo avvincente. Sono le regole della fabula e dell'intreccio che i formalisti russi avrebbero teorizzato duemila e cinquecento anni dopo (Todorov, 1965). Solo lo sguardo dall'alto della scrittura può consentire una tale rivoluzione, gestendo strategicamente l'insieme dei precisi agganci e tasselli in grado di unire le varie parti preesistenti. Questi agganci sono ancora evidenti nel testo. In *Iliade* XII, vv. 1-35, ad esempio, il riferimento al muro alzato dagli Achei contro i Troiani è una precisa allusione a passi precedenti, ma allo stesso tempo esso collega questo quadro alle vicende successive. Gli dei offesi perché il muro è stato costruito senza fare i dovuti sacrifici lo distruggeranno in un periodo futuro in cui gli Ettore e Achille saranno morti, Ilio distrutta e gli eroi achei vagheranno per tornare in patria. Il nesso è talmente anomalo che evidentemente si giustifica solo se lo si considera inserito in una sessione successiva a un lungo periodo di pausa dalla narrazione, sessione che necessita dunque di ri-formulare un panorama completo del progetto. Secondo l'ipotesi di Sbardella esso in particolare legherebbe la seconda Panatenea del 526 con la prima del 530, e starebbe all'interno di uno schema complessivo così riassumibile:

PANATENEE 530 a.C.	PANATENEE 526 a.C.	PANATENEE 522 a.C.	PANATENEE 518 a.C.	PANATENEE 514 a.C.
<i>Canti Ciprii</i> (11 canti) <i>Iliade</i> (libri I-XI)	<i>Iliade</i> (libri XII-XXIV) <i>Etiopide</i> (5 canti) <i>Piccola Iliade</i> (4 canti) <i>Iliupersis</i> (2 canti)	<i>Nostoi</i> (5 canti) <i>Telemachia</i>	<i>Odissea</i> (libri V-XIII)	<i>Odissea</i> (libri XIII-XXIV) <i>Telegonia</i> (2 canti)

Certo per noi moderni l'idea che l'*Iliade* venisse spezzata in questa maniera ha dell'incredibile. Eppure per gli Omeridi essa (che pure sarà stata di certo narrata in maniera autonoma in precedenza e altrove) non era una unità di misura, almeno in Atene: la loro sfida era rendere "continua" l'intera materia del *Ciclo troiano*, e allo stesso tempo suddividerla in modo da garantire pressappoco una medesima durata per ogni sessione.

Apparirà evidente al lettore moderno quanto questa tecnica, che soprattutto nella parte dedicata all'*Odissea* assume un forte carattere a suspense e sinusoidale (Eco, 1976), assomigli in maniera stupefacente a quella che noi siamo oggi abituati a vedere nella serialità televisiva e che è stata propria della serialità letteraria scritta per molti secoli: narrazioni con porzioni temporali omogenee; tensione portata al massimo alla fine di ogni singola parte; stacco e aggancio-memorizzazione rispetto alla precedente.

In conclusione, riassumendo, si può dire che: 1. La serialità come narrazione a puntate collegate da un vettore di sospensione dell'attenzione emerge con la nascita della letteratura occidentale, cioè con quell'universo che siamo abituati a chiamare "Omero"; 2. Tale modalità (che probabilmente aveva visto, da parte della stessa Scuola, qualche

tentativo nei decenni precedenti) si impone in maniera, per così dire, “accidentale”, cioè in relazione alla specifica commissione tirannica ateniese; 3. L'imponente lavoro degli Omeridi, che accettano la commissione di Pisistrato e dei suoi figli, sarebbe stato inconcepibile senza la loro straordinaria capacità di utilizzo del nuovo medium, quello della scrittura, che solo rende possibile l'organizzazione strategica e diacronica di un racconto “a puntate” così espanso come quello del *Ciclo troiano*.

L' *Odissea* e il grande racconto mediale

Nell'*Odissea* non c'è semplicemente la rappresentazione e l'autorappresentazione del poeta al lavoro, ma anche (lo abbiamo accennato) l'evocazione profonda del processo di trasformazione mediale in atto. I testi, anche quelli molto antichi (e forse essi più di altri), presentano sempre una più o meno complessa tessitura metaforica capace di interagire con l'ambiente mediale da cui proviene e di “riflettere” il conflitto ad essa sotteso. La metafora, assai più dell'allegoria (che rimane uno strumento della razionalità intellettuale), è capace di far emergere livelli inconsci e sedimentati in modo diretto, intuitivamente percepibile, attraverso una strumentazione cioè eminentemente culturale¹⁵. La trama metaforica del racconto diventa narrazione meta-mediale, e si organizza intorno a figure specifiche (“Polifemo”, le “Sirene” etc.), a spazi precisi (l'isola, la grotta etc.) e alla loro disposizione lungo un asse narrativo, che conferisce loro una valenza strategica, un significato complessivo.

Partiamo proprio da quest'ultima considerazione: di quale asse narrativo parliamo? L'*Odissea* è il poema del ritorno a casa, dell'esorcismo rispetto al pericolo degli spazi aperti (Van Groningen, 1953, pp. 36-37), e allo stesso tempo del desiderio di penetrarli, di scrutarli, sulla scia delle mirabolanti avventure che condurranno alla rovina tutti i guerrieri itacesi. Nelle profondità della figurazione dell'eroe astuto e del suo viaggio¹⁶ c'è uno scontro-incontro radicale tra *nomos* della terra (Schmitt, 1950) e *nomos* degli oceani (Schmitt, 1954), tra “odissee” e “esodi” appunto (Boitani, 2004). In quest'ultima accezione addirittura, secondo Piero Boitani, l'ombra di Ulisse si allunga su tutta la storia culturale occidentale degli ultimi duemila anni, dipartendosi nella doppia valenza di esplorazione trionfante di nuovi mondi, come nella figura di Colombo, e di catastrofe punitiva dell'umana volontà di potenza, come in quella dell'Odisseo dantesco (1992). E non solo: quest'ombra, a voler leggere la questione con Horkheimer e Adorno, si infila ancora più in profondità nelle nostre radici, dentro i basamenti della “dialettica dell'illuminismo”, allorché già ad inizio del capitolo dedicato appunto a Ulisse (*Excursus I. Odisseo, o mito e l'illuminismo*), e contenuto nel celebre saggio del '47, affermavano che “lo spirito omerico s'impadronisce dei miti e li organizza, entra in contraddizione con essi” (2010, p. 51).

Dal nostro punto di vista l'*Odissea* è soprattutto una narrazione basata sull'incrocio tra una traiettoria di chiusura (il ritorno a casa) e una serie continua di deviazioni e di allontanamenti da essa (Polifemo, Circe, etc.), di veri e propri tentativi inconsci cioè di non tornare affatto nella propria terra d'origine.

In altri termini, che potremmo definire metanarrativi, una continua dialettica tra tensione verso la chiusura del racconto e desiderio di perpetuarlo in eterno. Ne risulta un viaggio spesso caotico, che è per lo più spostamento da una sosta ad un'altra, un movimento che disegna un tracciato quasi a salti: la terra dei Ciconi, quella dei Lotofagi, la landa dei Ciclopi, l'isola di Eolo, quella dei Lestrigoni, il promontorio di Circe, gli scogli delle Sirene, quindi l'isola delle vacche sacre al Sole, fino all'isola Ogigia di Calipso, all'isola dei Feaci, e infine a Itaca. Tutti questi spazi sono luoghi del pericolo, in quanto regno della metamorfosi, della magia, della regressione e della morte, della tentazione e del sonno. Solo l'isola dei Feaci è sicura, abitata da una popolazione umana e civile. E infatti solo qui e in forma esplicitata (non a caso, la narrazione avvenuta presso la corte di Eolo a cui Odisseo accenna, non ci è riportata), in una cornice finalmente "consacrata", Odisseo può raccontare. Quello che è successo, il perdersi continuamente in zone che allontanano il percorso dalla direzione fondamentale, è talmente incredibile e terrificante che non può essere vissuto direttamente dall'ascoltatore e dal lettore: può solo essere mediato. Nella reggia di Alcino tutto è protetto, ascoltabile, accettabile, in quanto lontano e diluito nel racconto evocativo: le incredibili peripezie di Odisseo e dei suoi uomini appartengono irrimediabilmente al passato, sono patrimonio quasi di un altro Odisseo, di un'altra esperienza di vita. E forte è il nesso tra questa dimensione chiusa e il racconto in flash back, che in questi termini è una vera e propria invenzione omerica. La complessità di tale tecnica è possibile nell'*Odissea* solo grazie alla tecnologia della scrittura nella sua fase più matura. Il medium scritto infatti consente il distacco dalla materia trattata, permette di guardarla dall'alto e nella sua completezza, dunque di smontarla e rimontarla, superando l'accostamento paratattico che aveva trovato ad esempio nel ricorrere del topos del duello dell'*Iliade* (testo, come abbiamo detto legato a logiche assai più orali) la sua più perfetta concretizzazione. Disporre il racconto in base a continui rimandi, anticipazioni, svelamenti lo rende più appetibile, passando da un ritardamento dell'azione ripetitivo (come nella fiaba popolare in cui l'azione è triplicata per allontanare l'epilogo: Sklovskij, 1925; Propp, 1928) ad uno a suspense. Odisseo è a tutti gli effetti il nuovo narratore-aedo capace di raccontare e re-inventare la sua propria vicenda passata, anche e soprattutto in quanto detentore dei miracolosi espedienti della scrittura¹⁷.

E proprio attraverso l'emersione di quel passato, ripercorso nella tranquillità chiusa della corte-testo, come in una sorta di seduta psicoanalitica di gruppo (il racconto notturno alla corte dei Feaci), l'eroe assume il diritto di rivolgersi al suo futuro, cioè a Itaca. In altre parole, è proprio quel viaggio digressivo, tormentato, purificatorio, e filtrato attraverso la memoria, a consentire la chiusura del viaggio principale. Così, come in un rito, ognuna delle soste viene ad assumere, anche quando appare inutile all'economia del racconto, una valenza funzionale (Propp, 1928 e 1946).

Naturalmente ogni sosta è dotata di un suo senso pratico: riposarsi, rifornirsi di cibo e acqua, cosa che in effetti avviene puntualmente. Ma Odisseo non si contenta. Nel famoso episodio del Ciclope è lui di sua spontanea volontà a mettersi nei guai ("Voialtri ora aspettatevi, miei cari compagni; / io con la mia nave e la mia ciurma / andrò a esplorare queste genti, chi sono, / se son violenti, selvaggi, senza giustizia, / o amanti degli ospiti e han mente pia verso i numi"; IX, vv. 171-176). In altri casi, come nella terra dei Lotofagi e

nel regno di Circe, inguaia i suoi uomini, inviandoli come esploratori. La digressione avventurosa causata dalla volontà di Odisseo risponde al suo emisfero mentale aperto, che prevale su quello chiuso, obnubilando il ritorno. In questo senso, appunto, la maggior parte di queste soste detiene una sua funzionalità rispetto allo sviluppo dell'azione: l'accecamento di Polifemo provoca l'ira di Poseidone che, allungandolo, renderà il viaggio difficilissimo, e dunque avventuroso; la discesa nell'Ade fornirà, all'opposto, importantissime notizie da parte di Tiresia per la soluzione del conflitto col dio; i dialoghi con Circe offriranno fondamentali informazioni per il superamento degli ostacoli successivi, etc. Di fatto tutte queste soste contribuiscono in modo decisivo all'azione, rendendo possibile sia la complicazione dell'intreccio sia lo scioglimento di esso. È come cioè se, nell'ordito metaforico generale, i tasselli apparentemente inutili fossero in realtà fondamentali nell'alimentare il movimento odepico.

Questa particolare angolatura visuale ci conduce a formulare una tesi di natura esplicitamente mediologica. Se il viaggio come spostamento nello spazio è metafora del progredire del racconto, la dialettica tra i due viaggi, quello strategico di ritorno a casa e quelli tattici di allontanamento da esso, rimanderebbero alle traiettorie di due ambienti mediali diversi: il percorso di chiusura tipico della scrittura (e del resto Odisseo, contrapposto a Achille, è certamente interpretabile come l'eroe della razionalità e quindi della scrittura; un eroe che agisce in base a decisioni prese attraverso l'analisi attenta della realtà e basate sull'organo della vista: Cristante, 2020, pp. 26-27), e quello eccentrico dell'oralità, caratterizzato dalla continua apertura di propaggini e finestre narrative (Innis, 1950; Ong, 1982). La loro unione indissolubile, il carattere funzionale delle soste rispetto allo scioglimento, alluderebbero ad un presupposto profondo, che potrebbe essere così esposto: la discesa nell'oralità primaria si rivela collaborativa rispetto alle nuove tecniche di scrittura, anzi, se la scrittura vuole compiere il suo tragitto, non potrà non nutrirsi per così dire della linfa vitale, delle scintille ancora accese dell'oralità, un vero e proprio processo di convergenza (fenomeno ben osservato, ad esempio, per l'epoca a noi contemporanea in Jenkins, 2006) e di ri-mediazione (Bolter & Grusin, 1999).

L'interpretazione di una segnatura metaforica orale delle soste è sostenuta dall'analisi delle figure e degli spazi evocati e toccati dal viaggio-racconto dell'eroe. Essi alludono a due connotazioni principali. Una serie negativa, mostruosa e deviante (tipo Polifemo), e un'altra virtuosamente formativa (tipo Tiresia). Una comporta l'attraversamento del male a scopo purificatorio (attraversamento del bosco / viaggio infernale-viaggio nell'inconscio), un'altra conduce all'inglobamento e alla sintesi con l'alterità.

Tali figure e spazi potrebbero essere distinti nelle seguenti categorie: o direttamente indicative (l'occhio di Polifemo; il canto e l'ordito di Circe; la cecità di Tiresia; il canto delle Sirene; il gorgo e i tentacoli di Scilla e Cariddi), o indirettamente allusive (lo stallo presso i lotofagi, il "blocco" e le metamorfosi presso Circe, la sospensione nell'isola del Sole, e in quella di Calipso), o infine collegate al meta-racconto (l'imprigionamento narrativo nell'isola di Eolo, lo si è visto, riguarda una narrazione "sbagliata", che vanifica il viaggio di ritorno attraverso lo scatenamento dei venti riposti nell'otre¹⁸, mentre la fruttuosa sosta presso i Feaci, caratterizzata da una narrazione "corretta", conduce Odisseo a casa).

Su tutto questo complesso campeggia la grande metafora della nave che solca il mare: il veicolo chiuso e solido che attraversa il piano aperto, profondo (emersione dell'inconscio) e liquido. È un vettore metaforico che allude a una forma di scrittura, sì, ma ancora imperfetta, in quanto costretto a rapportarsi a una dimensione liquida o fluida che dir si voglia (Abruzzese e Ragone, 2007) e non stabile, solida e materica. Non è ancora cioè l'immagine dell'aratro che solca la terra, che tanta fortuna avrà nelle epoche successive¹⁹. Non a caso il massimo ostacolo alla chiusura del viaggio-racconto è dato da Poseidone, dio del mare, il cui influsso negativo dovrà essere neutralizzato attraverso un complesso rituale di re-interramento, svelato nelle oscurità dell'Ade da Tiresia: tornare a Itaca, nel chiuso della terra-isola non basterà. Occorrerà riprendere il viaggio, spingersi fino ai confini del mondo, fino a trovare popoli che gustano cibo senza sale e che non conoscono il mare, al punto da scambiare un remo per un ventilabro (strumento che separa la pula dal grano e dunque prepara le sementi, in un insieme metaforico convergente rispetto a quello dell'aratro e della terra): solo allora Odisseo, dopo aver celebrato sacrifici in onore di Poseidone, potrà tornare a casa, nell'isola finalmente messa in sicurezza, fuori, lontano dal mare (anche se il passo è molto controverso: Boitani, 1992, pp. 29-30).

Insomma: per poter conquistare la terra definitiva, occorrerà attraversare molte terre di transizione, poste dentro o ai margini dell'ambiente marino²⁰. Val la pena di osservare le principali connotazioni di queste ricorrenti "deviazioni" odissiache, che conducono costantemente a un arresto del progredire del tempo (e a volte della memoria): le droghe dei Lotofagi, la magia del regno incantato di Circe (che provoca la metamorfosi e la regressione a uno stato animale dei compagni di Odisseo), l'isola di Calipso, con la promessa addirittura della fine del tempo attraverso l'immortalità. In tutti i casi, in sostanza, si entra in uno stato di tempo senza tempo, opposto al progredire orizzontale, uno stato dunque decisamente pre-scrittoriale, ciclico, oraleggiante, se è vero che l'invenzione del tempo orizzontale ha una matrice specificamente ebraica, di una cultura cioè basata saldamente sulla scrittura.

Di tali spazi-sosta-stallo solo alcuni divengono "spettacolo mediale", e vanno dunque brevemente osservati.

Il primo palcoscenico è quello delle terre dei Ciclopi e dell'incontro con l'orrendo mostro Polifemo, il gigante dall'occhio solo. I Ciclopi non sono agricoltori, non fabbricano navi e dunque non commerciano, e non sono neanche cacciatori. La loro isola è una sorta di spazio di blocco, di sospensione (Kirk, 1973). È appunto l'incontro con questo stato primordiale e sedimentato della coscienza, in cui non vi sono leggi né assemblee, e nel quale persino la pratica del dono ospitale è sconosciuta, che provoca il conflitto, perché Odisseo e il suo equipaggio al contrario sono in transito verso una condizione che sia finalmente definita. Quello stato primigenio si fa allora mostruoso e ostile: uno specchio del sé precedente da cui allontanarsi. Polifemo è una sorta di essere ibrido (Ragone, 2019, p. 37) che incarna una mescolanza confusa di medialità diverse: il suo occhio solo è metafora di un ambiente né totalmente orale (cecità) né compiutamente scritto (vista completa): bisognerà accecarlo del tutto con un palo d'ulivo per ricacciarlo nell'abisso da cui proviene e procedere ad una vera, nuova sintesi costruita attraverso la cultura. Questa

operazione di esorcismo, tuttavia, produrrà una infrazione che verrà sanata solo attraverso l'apporto di un'altra figura esemplare: il cieco Tiresia, il profeta indovino espressione della sacralità dell'oralità assoluta, la sola capace di ristabilire un ordine in cui la scrittura, sebbene a certi patti, possa imporsi. Affinché la luce possa platonicamente trionfare c'è bisogno di attraversare ben due antri oscuri, quello deviante di Polifemo e quello "agevolante" (anche se ben più temibile) dell'Ade: solo così si potrà ri-uscire nel mondo della vista (Ragone, 2019, pp. 23-25). È il cieco che ridà la vista: fuor di metafora l'oralità che rende possibile la scrittura. Una costante, come si è visto, nella impostazione mediale della scuola degli Omeridi di Chio. Non è un caso che nell'*Antigone* Sofocle immagini Tiresia guidato per mano da un fanciullo: nel 442 (anno di rappresentazione della tragedia), cioè quasi un secolo dopo l'Omero panatenaico, è ormai assodato che la vecchia cecità dell'universo orale e la giovane vista del nuovo medium scrittoria sono divenuti strettamente complementari²¹.

Di non inferiore potenza è l'incontro con Circe, esperta di canto e abile tessitrice. Quando arrivano alla sua dimora i compagni di Odisseo sentono "Circe che dentro con voce bella cantava, // intenta a un ordito grande, immortale, come le dee // sanno farli, sottili e pieni di grazia e di luce" (X, vv. 221-223). È un canto simile quello che si trova ad ascoltare Ermes, inviato presso la ninfa Calipso a reclamare e annunciare il ritorno di Odisseo: "lei dentro, con voce bella cantando, // muovendosi davanti al telaio, tesseva con l'aurea spola" (V, vv. 61-62). Il canto e la magia di Circe attirano i malcapitati e li sottopongono a metamorfosi. Anche Odisseo starebbe per caderci, ma viene protetto dagli dei, riuscendo a trasformare questo pericolo in opportunità: sarà Circe stessa, infatti, a metterlo in guardia dai pericoli successivi, e indicargli come entrare nell'Ade e come interrogare Tiresia. Anche Calipso imprigiona e protegge allo stesso tempo Odisseo. Con entrambe il naufrago si giace, in una metafora di compenetrazione tra media diversi (vari gradi di oralità-vari gradi di scrittura) che si ripete nella scena finale in cui finalmente l'eroe può ascendere al letto di Penelope, quel letto che come vedremo rappresenterà l'ultima, potentissima metafora mediale del poema. Sia Circe che Calipso cantano e tessono, come le Moire decidono il destino, la vicenda della vita. Ma la metafora della cucitura, del legare i fili è anche fortemente narrativa. Il termine cucitore (rapsodo) indica proprio la tecnica tipica dei grandi poeti omeridi, capaci di legare il canto, di unire i brani sparsi (Sbardella 2002, p. 16). Il canto cucito di Circe e di Calipso rimanda dunque a una tecnica orale virtuosa, che opportunamente trattata consente il "ritorno", consente cioè alla scrittura di svilupparsi.

E non a caso è proprio Circe a mettere all'erta Odisseo rispetto a due ulteriori situazioni che lo sventurato equipaggio dovrà affrontare.

La prima è il canto delle Sirene, che chiedono esplicitamente all'eroe di "fermare la nave" ("Vieni, celebre Odisseo, grande gloria degli Achei, // e ferma la nave, perché di noi due possa udire la voce. // Nessuno è mai passato di qui con la nera nave // senza ascoltare dalla nostra bocca il suono di miele, // ma egli va dopo averne goduto e sapendo più cose"; XII, vv. 184-188). L'ascolto implica non uno stallo reversibile (perdita di coscienza, metamorfosi), bensì uno perenne (la morte), cioè una mutazione (Ragone, 2019, pp. 32-33). Quel "sapere più cose" uccide. Eppure Odisseo deve ascoltarlo, per

questo viene legato: come se il nuovo creatore di canti dovesse apprendere in modo controllato quelle “cose” assolute che solo l’oralità primaria, pura, possiede naturalmente, per poi rielaborarle, riproporle ai nuovi tempi.

La seconda è quella di Scilla e Cariddi, del mostruoso abbinamento tra il gorgo e il mostro tentacolare. Il movimento circolare e impazzito del vortice è talmente ipnotico da trascinare verso l’abisso, come ben saprà esprimere oltre due millenni dopo Edgar Allan Poe nella sua visione del marinaio che scappa al Maelström (Ragone, 2019, p. 43; McLuhan, 1969), sfruttando i vortici acquorei a proprio favore per poter riemergere. La metafora del concentrico e inabissante, quella cioè dell’ambiente mediale post-gutenberghiano che tutto risucchia, può forse farci capire meglio quale sia il principio di energia archetipica alla base di questa metafora. Una dimensione inglobante che non può essere ordinata né dalla parola né dalla vista-scrittura, ma solo accuratamente evitata, a differenza dell’io–soggetto dell’era elettrica del futuro (che non a caso rifunzionalizzerà questa metafora), il quale sarà costretto a farci i conti. Lo stesso discorso potrebbe essere fatto per la rappresentazione di flusso delle propaggini orrende e incontrollabili del mostro Scilla, con le sue teste che tutto divorano e che pure non può muoversi dal suo spazio fisico ristretto e limitato (Ragone, 2004).

L’ulivo e il palazzo: conclusioni

Ed è ancora in un palazzo, dopo quello di Alcinoò, in un ambiente chiuso, depurato dalle contaminazioni malvagie, nella casa, nell’οἶκος, finalmente raggiunto e riconquistato che Odisseo trova l’equilibrio definitivo e il cucitore di canti può calare la sua ultima carta, che reca l’immagine del talamo nuziale e dell’ulivo. Nella celeberrima scena del riconoscimento definitivo, Penelope, che non si fida dello straniero che ha fatto strage dei pretendenti, lo sottopone a un’ultima, insidiosa prova: ordina a Euriclea di preparargli il giaciglio per la notte, e di spostare fuori dal talamo il “solido letto”. Ma Odisseo non si fa ingannare e risponde tra il divertito e l’infastidito:

Nessun uomo, vivo, mortale, neppure giovane e forte, // lo smuoverebbe con facilità: perché v’è un grande segreto // nel letto lavorato con arte; lo costruii io stesso, non altri. // Nel recinto cresceva un ulivo dalle foglie sottili, // rigoglioso, fiorente; come una colonna era grosso. // Intorno ad esso feci il mio talamo, finché lo finii // con pietre connesse, e coprii d’un buon tetto la stanza, // vi apposi una porta ben salda, fittamente connessa. // Dopo, recisi la chioma all’ulivo dalle foglie sottili: // sgrossai dalla base il suo tronco, lo piallai con il bronzo, // bene e con arte, e lo feci diritto col filo, // e ottenuto un piede di letto traforai tutto col trapano. // Iniziando da questo piallai la lettiera, finché la finii, // rabescandola d’oro e d’argento e d’avorio. // All’interno tesi le cinghie di bue, splendenti di porpora. // Ti rivelo, così, questo segno. Donna, // Non so se il mio letto è fisso tuttora o se uomo, // tagliato il tronco d’ulivo alla base, altrove lo mise (XXIII, vv. 187-204).

All’opposto delle distorsioni e degli eccessi medialità del suo viaggio indistinto tra le nebbie della memoria faticosamente evocata, si staglia la metafora dell’ulivo. Il letto dove Odisseo

dovrà giacersi con la sua ritrovata, ultima donna, la moglie Penelope, dovrà anche sancire l'alleanza definitiva. Sappiamo che non sarà proprio così, visto che l'eroe è destinato a ripartire per saldare gli ultimi conti con Poseidone e con le acque perigliose che è stato "costretto" ad attraversare. Ma qui un punto fermo viene messo: la casa in quanto tecnologia umana è costruita sulla base vegetale, sull'albero, che rimanda ad una civiltà agricola, ciclica, con una concezione circolare del tempo, e che tagliato assurge a nuova vita, fondando il talamo nuziale. La tecnologia della scrittura, rappresentata dalle pietre regolari del palazzo messe l'una sopra l'altra, è ben appoggiata nella Grecia del VI secolo sulla tecnologia orale, rappresentata dal tronco d'ulivo. Se decenni prima i rapporti erano inversi (la scrittura come supporto dell'oralità) ora le mura circondano completamente il tronco reciso: si fondano su di esso, ma lo trascendono (Tarzia, 2009, p. 51).

Sembra un finale in perfetta sintonia con gli altri livelli di lettura proposti in questo articolo. L'ordito metaforico-mediale coincide sia con il panorama storico delineato, che vede gli Omeridi di Chio ormai padroni del nuovo medium e anzi divenire celebri in tutta l'Ellade proprio grazie all'uso deciso e convinto di esso, sia con la rappresentazione che essi stessi fanno del loro lavoro, come si è visto nell'analisi delle figure dei cantori dell'*Odissea*, nelle quali, pur nella coesistenza di fasi diverse, è alla fine l'aedo-ospite Ulisse a stagliarsi sopra a tutti.

In fondo l'*Odissea* si conclude con una presa di posizione forte: la sovrapposizione e interazione tra i due media è ormai giunta a un punto maturo. Pur nel perdurare di una dimensione performativa (Gentili, 1989), la scrittura è divenuta un medium irrinunciabile e decisivo di ideazione, creazione e costruzione del racconto. Non per questo essa abbandona l'antico mezzo, ma lo ingloba, lo ri-media, lo rifunzionalizza, sacralizzandolo e controllandolo allo stesso tempo. Il mondo dei "cucitori" di canti ha preso piena consapevolezza di sé e dei suoi mezzi. Ancora qualche decennio e la grande civiltà della πόλις, basata saldamente sulla scrittura (McLuhan, 2004, pp. 92-95), potrà esaltare se stessa attraverso il fiorire delle sue invenzioni culturali e di genere: le sue commedie, le sue tragedie, le sue narrazioni storiche e geografiche, le sue fondative esplorazioni filosofiche.

Nota biografica

Fabio Tarzia è Professore Associato in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso il Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo della Sapienza - Università di Roma. Si occupa di Sociologia degli immaginari, Sociologia della letteratura, Sociologia delle religioni, Mediologia. Tra le pubblicazioni inerenti all'argomento del presente articolo: *Mondi minacciati. La letteratura contro gli altri media*, Napoli, Liguori, 2009 e *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano*, Roma, manifestolibri, 2015 (con Emiliano Ilardi).

Bibliografia

- Abruzzese, A. (1973). *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*. Venezia: Marsilio.
- Abruzzese, A. (1979). *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*. Roma: Napoleone.
- Abruzzese, A. e Ragone, G. (a cura di). (2007). *Letteratura fluida*. Napoli: Liguori.
- Aarne, A. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. Helsinki, The Finnish Academy of Science and Letters.
- Auerbach, E. (1938). Figura. *Archivum romanicum*, 22, 436-489.
- Auerbach, E. (1946). *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*. Bern: Francke; trad. it. (1956). *Mimesis. Il realismo nella letteratura occidentale*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (1955). *Schriften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag, trad. It. (1962). *Angelus Novus. Saggi e frammenti*. Torino: Einaudi.
- Boitani, P. (1992). *L'Ombra di Ulisse. Figure di un mito*. Bologna: Il Mulino.
- Boitani, P. (2004). *Esodi e Odissee*. Napoli: Liguori.
- Bolter, J. D. & Grusin R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge Ma.: The MIT Press; trad. It. (2011). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini.
- Brillante, C. (2009). *Il cantore e la Musa. Poesia e modelli culturali nella Grecia arcaica*. Pisa, Ed. ETS.
- Burkert, W. (1987). The Making of Homer in the Sixth Century B. C.: Rhapsodes versus Stesichoros. In M. True, M. (a cura di), *Papers on the Amasis Painter and his World* (pp. 43-62). Malibu: Getty Publications.
- Camassa G. (1982). Il simbolismo del terzo occhio e la cecità dell'indovino greco. *Quaderni di Storia*, 16, 249-275.
- Cantarella, E. (2002). *Itaca. Eroi, donne, potere tra vendetta e diritto*. Milano, Feltrinelli.
- Capaldi, D. (a cura di). (2012). *Kafka e le metafore dei media*. Napoli: Liguori.
- Codino, F. (a cura di). (1976). *La questione omerica*, Roma, Editori Riuniti.
- Codino, F. (1965). *Introduzione a Omero*. Torino, Einaudi.
- Cristante, S. (2020). *Storia sociale della comunicazione, Dai primordi alle rivoluzioni della modernità*. Milano: Egea.
- Darnton, R. (1984). *The Great Cat Massacre and Other Episodes in French Cultural History*. New York: Basic Books; trad. it. (1988). *Il grande massacro dei gatti e altri episodi della storia culturale francese*. Milano: Adelphi.
- Debray, R. (1992). *Vie et mort de l'image*. Paris: Édition Gallimard; trad. It. (1998). *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*. Milano: Il Castoro.
- Eco, U. (1976). *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano: Bompiani.

- Ercolani, A. (2006). *Omero. Introduzione allo studio dell'epica greca arcaica*. Roma: Carocci.
- Ferreri, L. (2007). *La questione omerica dal Cinquecento al Settecento*. Roma: Edizioni di Storia e Letteratura.
- Finley, M. (1977). *The World of Odysseus*. New York: Viking Press; trad. it. (1978). *Il mondo di Odisseo*. Bari: Laterza.
- Frasca, G. (2015). *La letteratura nel reticolo mediale. La lettera che muore*. Roma: Luca sossella editore.
- Gentili, B. (1989). *Poesia e pubblico nella Grecia antica. Da Omero al V secolo*. Bari: Laterza.
- Ginzburg, C. (1986). *Miti emblematici e spie*. Torino: Einaudi.
- Goody, J. (1977). Mémoire et apprentissage dans les sociétés avec et sans écriture: la transmission du Bagre. *L'Homme*, 17, 29-52.
- Grandolini, S. (1996). *Canti e aedi nei poemi omerici*, Pisa-Roma: Istituti editoriali e poligrafici internazionali.
- Havelock, E. A. (1963). *Preface to Plato*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press; trad. it. (1973). *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone*. Bari: Laterza.
- Havelock, E. A. & Hershbell, J. P. (a cura di). (1978). *Communication Arts in the Ancient World*. New York: Hastings House, Publishers; trad. it. (1981). *Arte e comunicazione nel mondo antico*. Bari: Laterza.
- Horkheimer, M. & Adorno, T. W. (1947). *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Amsterdam: Querido Verlag; trad. It. (2010). *Dialettica dell'illuminismo*. Torino: Einaudi.
- Huxley, G. L. (1969). *Greek Epik Poetry from Eumelos to Panyassis*. London: Faber & Faber.
- Innis, H. A. (1950). *Empire and communications*. Oxford: Oxford University Press; trad. it. (2001). *Impero e comunicazioni*. Roma: Meltemi.
- Janko R. (1982). *Homer, Hesiod and the Hymns: Diachronic Development in Epic Diction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: NYU Press; trad. It. (2014). *Cultura Convergente*. Milano: Apogeo.
- Kirk, G. S. (1973). *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and other Cultures*. Berkeley, Calif.: University of California Press; trad. It. (1980). *Il mito. Significato e funzioni nella cultura antica e nelle culture altre*. Napoli: Liguori.
- Kirk, G. S. (1985-2003). *The Iliad: a commentary* (voll. I-VI). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lanata, G. (2001). Omero e I suoi doppi. *Seminari Romani di Cultura Greca*, 4/2, 165-80.
- Latacz, J. & Nünlist, R. & Stoevesandt, M. (2000-2009). *Homers Ilias: Gesamtkommentar. Auf der Grundlage der Ausgabe von Ameis - Hentze - Cauer (1868-1913)*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Lord, A. B. (1960). *The Singer of Tales*. Cambridge, Mass., Harvard University Press; trad. it. (2005). *Il cantore di storie*. Lecce: Argo.

- Marg, W. (1973). Zur Eigenart der Odyssee. *AuA*, 18, 1-14.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy. The making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press; trad. it. (1976 e 2004). *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*. Roma: Armando.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media. The extensions of Man*. New York: McGraw-Hill Education; trad. It. (1967 e 1995). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- McLuhan, M. (1969). Playboy intervista a Marshall McLuhan. *Playboy Magazine*, 3; trad. it. in <https://sites.google.com/site/uominieculture/people/marshall-mcluhan/intervista-mcluhan-1969>
- Nicolai, R. (2016). La tragedia e i confini del mondo. Limiti geografici e limiti linguistici In F.J. González Ponce & F. J. Gómez Espelosín & A. L. Chávez Reino (cura di), *La letra y la carta: Descripción verbal y representación gráfica en los diseños terrestres grecolatinos. Estudios en honor de Pietro Janni*. (pp. 51-68). Seville-Alcalá: Universidad de Sevilla & Universidad de Alcalá, Servicio de Publicaciones.
- Omero (1985). *Odissea* (voll. I-VI). Milano: Mondadori-Fondazione Lorenzo Valla.
- Ong, W. (1982). *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London and New York: Methuen; trad. It. (1986). *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*. Bologna: Il Mulino.
- Ortoleva P. (2002). *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*. Milano: Il Saggiatore.
- Palmisciano, R. (2012). Gli Amori di Ares e Afrodite (Od. 8. 266-366). Statuto del discorso e genere poetico. In R. Nicolai (a cura di). *Sua cuique proposito lex. I generi letterari e le loro leggi quaranta anni dopo* (pp. 187- 210). Scienze Umanistiche (7 maggio 2010). Roma: Quasar Edizioni.
- Parry, M. (1928). *L'Épithète traditionnelle dans Homère*. Paris: Société Editrice Les Belles Lettres.
- Parry, A. (a cura di) (1971). *The Making of Homeric Verse. The Collected Papers of Milman Parry*. Oxford: Clarendon Press.
- Pizzocaro, M. (1999). Il canto nuovo di Femio. Le origini dell'epos storico. *Quaderni Urbinati di Cultura Classica*, 61/1, 7-30.
- Propp, W. Ja. (1928). *Morfologija skazki. Transformacii volshebnykh skazok*. Leningrad: Gosudarstvennij Institut Istorii Iskusstva; trad. It. (1966). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- Propp, W. Ja. (1946). *Istoriceskie korni volsebnj skazki*. Leningrad: Izdatel'stvo leningradskogo gosudarstvennogo universiteta; trad. it. (1979). *Le radici storiche dei racconti di fate*. Torino: Boringhieri.
- Ragone, G. (2004). Le nuove metamorfosi. Kafka/Ellis. In Ragone, G. e Tarzia, F. (a cura di). *Mutazioni. La letteratura nello spazio dei flussi* (pp. 11-37). Napoli: Liguori.
- Ragone, G. (2019). *Per la mediologia della letteratura. Dieci saggi*. Roma: Aracne.
- Rossi, L. E. (1978). I poemi omerici come testimonianza di poesia orale. In R. Bianchi Bandinelli (a cura di). *Storia e civiltà dei Greci*, 1. *Origini e sviluppo della città* (pp. 73-147). Milano, Bompiani.

- Sbardella, L. (2002). *Cucitori di canti. Studi sulla tradizione epico-rapsodica greca e i suoi itinerari nel VI secolo a.C.* Roma: Edizioni Quasar.
- Schmitt, C. (1950). *Der Nomos der Erde.* Berlin: Duncker & Humblot; trad. it. (1991). *Il nomos della terra nel diritto internazionale dello «jus publicum europaeum».* Milano: Adelphi.
- Schmitt, C. (1954). *Land und Meer. Eine weltgeschichtliche Betrachtung.* Stuttgart: Reclam; trad. It. (2002). *Terra e mare. Una riflessione sulla storia del mondo.* Milano: Adelphi.
- Sklovskij, V. B. (1925). *O teorii prozy.* Moskva: Teoretičeskaâ rabota; trad. it. (1966). *Teoria della prosa.* Torino: Einaudi.
- Snodgrass, A. M. (1974). An Historical Homeric Society? *The Journal of Hellenic Studies*, 94, 114-125.
- Sofocle (1926). *Le tragedie: Edipo re, Edipo a Colono, Antigone* (vol. II). Bologna: Zanichelli.
- Svenbro, J. (1984). *La parola e il marmo. Alle origini della poetica greca.* Torino: Boringhieri.
- Taplin, O. (1992). *Homeric Soundings. The Shaping of The Iliad.* Oxford: Oxford University Press.
- Tarzia, F. (a cura di). (2006). *Cuore di tenebra 2006. Metafore conradiane: media, corpi e immaginari.* Napoli: Liguori.
- Tarzia, F. (2009). *Mondi minacciati. La letteratura contro gli altri media.* Napoli: Liguori.
- Thompson, S. (1946). *The Folktale.* Holt: Rinehart & Winston; trad. It. (1967). *La fiaba nella tradizione popolare.* Milano: Il Saggiatore.
- Todorov, T. (1965). *Théorie de la littérature: Textes des formalistes russes réunis, présentés et traduits par Tzvetan Todorov.* Paris: Éditions du Seuil.
- Van Groningen, B. (1953). *In the Grip of the Past. Essay on an aspect of Greek thought.* Leiden: Brill.
- Whitman, C. M. (1958). *Homer and the Omeric Tradition.* Cambridge Mass.: Harvard University Press.
- Zambarbieri, M. (1988). *L'iliade com'è. Lettura, problemi, poesia* (voll. I-II). Milano: Cisalpino-Goliardica.
- Zambarbieri, M. (2002). *L'Odissea com'è. Lettura critica* (voll. I-II). Milano: LED Edizioni.

Note

¹ Inutile sottolineare che proprio da un'angolatura spiccatamente mediologica questa tesi della "distanza" sarebbe ulteriormente dimostrabile. Un insieme di spie testuali (dal diverso uso delle digressioni, delle metafore, delle similitudini, alla constatazione di una diversa pratica della prospettiva, sino alla costruzione generale dell'architettura narrativa delle due opere) ci segnala un simile stacco. È evidente come, per motivi di spazio e di coerenza del discorso, tale strada di indagine non sia in questa sede percorribile.

² Ci sono stati tuttavia riusciti tentativi di recuperare la tradizione critica nella sua totalità. A Luigi Enrico Rossi in particolare si deve la dimostrazione della validità di tutte e tre le principali posizioni critiche (unitaria, analitica e oralista) in riferimento a fasi e problemi diversi: la prospettiva unitaria risulta utile per analizzare la

fase delle redazioni scritte; quella analitica per studiare la genesi e la crescita dell'epos; quella oralista per gli strati più antichi immersi in uno stato di oralità primaria (Rossi, 1978).

³ Per un panorama ampio e documentato non possiamo che rimandare ad alcuni studi riassuntivi da noi utilizzati, e in particolare a quello di Luigi Ferreri che si concentra sul periodo dal Cinquecento al Settecento (2007) e all'ormai classica sintesi di Fausto Codino (1976). Saranno poi molto utili i commentari sull'*Iliade* di Mario Zambarbieri (1988), e soprattutto di Geoffrey Kirk (1985-2003), e di Joachim Latacz (2000-2010); e sull'*Odissea* di Zambarbieri (2002). Il testo di riferimento per l'*Odissea* è l'edizione commentata a cura di Alfred Henbeck e Stephanie West (e molti altri studiosi di valore internazionale), edita in Italia da Mondadori (fondazione Lorenzo Valla) con la traduzione di Aurelio Privitera (Omero, 1985). Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione.

⁴ Nell'VIII secolo si chiude infatti il cosiddetto Medioevo greco. Secondo Moses Finley (1977) l'età di mezzo (fino all'VIII secolo) avrebbe fornito lo sfondo primario (usanze, ambiente socio-politico-economico etc.) alle vicende dei due poemi (i cui spunti derivano da narrazioni più antiche di origine micenea). Durante questo periodo i più vari strati sociali dell'universo greco erano strettamente legati all'*oïkos* aristocratico, all'interno di un mondo che non è più monarchico, come quello miceneo, e non è ancora compiutamente democratico come quello della πόλις. Al contrario, secondo Eva Cantarella (2002), l'accento dovrebbero essere messo non sulla fine del Medioevo, quanto sull'inizio della civiltà della πόλις, che sarebbe ad esempio rispecchiata compiutamente nella Σχερία rappresentata nell'*Odissea*. Quel che appare certo è che, come ha ben spiegato Anthony Snodgrass (1974), se pur esiste uno sfondo storico prevalente, i poemi omerici giungono a creare a loro volta un mondo e un immaginario, che non coincide perfettamente con nessuna fase storica ma anzi fonde in modo originale periodi diversi.

⁵ Sulla presenza di altri, numerosi cicli nello stesso periodo si veda Huxley, 1969.

⁶ Come abbiamo accennato, la critica ha ormai ampiamente dimostrato la "costruzione" successiva dell'*Odissea* rispetto a quella dell'*Iliade*. Quando gli Omeridi, cioè, rispondendo alla "committenza" delle Panatenee, legano insieme nel loro racconto lungo quelle che noi conosciamo come *Iliade* e *Odissea* (fase c), queste erano già messe in una certa parte per iscritto dalla stessa gilda rapsodica, ma verosimilmente in momenti diversi (compresi nella fase b). Non è escluso peraltro che la versione da noi conosciuta dell'*Odissea*, con la narrazione in flash back alla corte dei Feaci e l'uso di altri espedienti narrativi avanzati, sia stata "intrecciata" proprio in occasione della "impresa poetica" delle Panatenee. La cosa, lo ripetiamo, ci interessa particolarmente perché proprio in virtù del distacco cronologico, e dunque di una maggiore consapevolezza nell'uso del mezzo chirografico, l'*Odissea* (a differenza dell'*Iliade*) presenta una attenta, e quasi puntigliosa, riflessione sul ruolo del poeta-aedo e una emanazione metaforica alquanto articolata dello scontro mediale in atto e del rapporto con l'ormai tradizionale linguaggio dell'oralità.

⁷ Molteplici i testi sull'argomento. Ricordiamo qui quelli utilizzati: Finley 1977; Svenbro 1984, 31-54; Grandolini 1996; Pizzocaro 1999; Lanata 2001; Ercolani 2006, 27-38; Brillante 2009, 17-74.

⁸ Il signore ha sotto il suo diretto controllo schiavi e ancelle, ma anche i lavoratori dei suoi campi e gli allevatori dei suoi animali (tipo Filezio e Eumeo), in gran parte probabilmente liberi.

⁹ Gli araldi erano probabilmente fissi; i falegnami, fabbri, medici e indovini a "chiamata".

¹⁰ Da δῆμος + δέχομαι = accettato, gradito dal popolo.

¹¹ "Colui che diffonde la fama, il ricco in racconti": una definizione evidentemente più generica.

¹² Naturalmente si deve tener presente che Odisseo raggiunge i Feaci attraverso una di quelle navigazioni straordinarie che conducono necessariamente ad un mondo altro, che non conosce guerre e contese, una sorta di mondo alla rovescia, senza i difetti di quello reale. In altre parole, la rappresentazione del regno di Alcino resta ideale. I suoi "tipi" e "motivi" sono ampiamente documentati dagli studi specifici (si consultino almeno: Thompson, 1946 e Aarne, 1961). Ciò non toglie che alcuni aspetti della descrizione del regno dei Feaci possano essere stati desunti dalla situazione storica (anche di lunga durata) all'interno della quale la composizione del racconto si sviluppa.

¹³ Secondo Zambarbieri ad esempio "sono come tre gradi del processo attraverso il quale Odisseo si libera dal dolore del passato, e riconquista la forza necessaria per il futuro" (2002, 595). Il primo brano genererebbe commozione anche nell'ascoltatore-lettore, il secondo infonderebbe serenità (rimandando alla questione del matrimonio con Penelope e alle sue astuzie per confermarlo), il terzo mostrerebbe che ora è Odisseo a scegliere il tema e dunque a dominarlo.

¹⁴ Sui tempi dell'esecuzione e sulle varie ipotesi avanzate circa la costruzione in tre movimenti (o in quattro) dell'*Odissea*, si veda Sbardella, 2002, pp. 47-49, in particolare alla nota 112.

¹⁵ Naturalmente la concezione della metafora in questi termini ha una sua origine, seppur complessa, sia nel sistema freudiano, sia nell'approccio più specificamente antropologico. In questa sede tuttavia le attribuiamo soprattutto una connotazione mediologica, in riferimento ai fondativi studi di Walter Benjamin (1955) e a quelli di Marshall McLuhan, in particolare alla sua idea di metafora come "trasporto" tra media (2004, p. 26 e

1995, p. 67) poi ripresa da Alberto Abruzzese in riferimento all'immaginario collettivo (1973 e 1979) e da Giovanni Ragone (2019).

¹⁶ Per il concetto di figura e di "figurazione" si rimanda a Auerbach, 1938 e Boitani, 1992, pp. 11-22.

¹⁷ Lo conferma la continua ripresa del suo mito fino alla letteratura contemporanea, da Tennyson a Joyce, dal Pascoli dei *Poemi conviviali* al D'Annunzio di *Elettra* (Boitani, 1992).

¹⁸ Tutto nell'isola Eolia rimanda ad una dimensione in movimento, dunque opposta dal punto di vista semantico alla fissità della scrittura: il vento innanzitutto, e poi il carattere galleggiante, nuotante dell'isola stessa.

¹⁹ Uno dei più antichi documenti in lingua volgare italiano, l'*Indovinello veronese* (fine dell'VIII – inizio del IX secolo recita: Se pareba boves, alba pratàlia aràba / et albo versòrio teneba, et negro sèmen seminaba (Conduceva davanti a sé i buoi, bianchi prati arava, / ed un bianco aratro teneva ed un nero seme seminava).

²⁰ Sull'uso connotato dello spazio geografico e del viaggio ai confini del mondo con particolare riferimento alla tragedia si veda Nicolai, 2016.

²¹ "Giunge Tiresia, il vecchio profeta cieco, guidato per la mano da un fanciullo. Tiresia: Siam qui, di Tebe principi; con gli occhi // d'un solo in due la stessa via battemmo: // ché d'un cieco è la via dietro alla guida" (Sofocle, 1926, p. 308: vv. 1081-1083; traduzione di Ettore Romagnoli).

Piattaforme, adolescenti e forme di soggettivazione. Una lettura foucaultiana del progetto Transmedia Literacy*

Simona Tirocchi

Università degli Studi di Torino**

Roberto Serpieri

Università degli Studi di Napoli "Federico II"***

The article illustrates some results of the international Transmedia literacy project, funded under the Horizon 2020 program. The contribution focuses, in particular, on the relationship between the centrality of the peer to peer dimension in teens' communication practices and the forms of subjectivation produced in relation to such practices.

Through the use of the concept of technologies of the self, developed by Michel Foucault (1988), the selected research data demonstrate how children (in the age group 12-18 years) are subjectivated and, at the same time, subjectivate themselves by developing knowledge, skills and identity in their "digital social life", finally reaching the maturation of an ethical awareness (Serpieri 2018; 2020). Through activities of fruition and production of contents and co-construction of relationships, they promote a transformation of the self that takes place in the context of peer-to-peer interactions located in the practices of digital platforms uses.

The project shows how in the context of peer relations, especially in social media, but also through the use of video games, teens develop an unexplored and stratified set of skills, in accordance with the concept of transmedia literacy, "a set of skills, practices, values, priorities, sensibilities, and learning/sharing strategies developed and applied within the context of the new participatory cultures" (Scolari 2018, 11).

In this sense, the research results, in the light of Foucault's reflection, photograph the young students, capturing them in an unprecedented way, enhancing educational actions and skills that they have acquired in the informal sphere and that could be recognized and supported also within the world of school, where education, in its broadest and most inclusive meaning, often struggles to cross the border of "education". Thus, the practices of subjectivation exercised through the technologies of the self, such as writing, reflexivity, meditation, putting oneself to the test (just to name a few) contribute to forming identity by unfolding their ethical value and are associated with the maturation of transmedia skills which become skills of identity management and interpersonal relationships among peers.

Concepts such as that of "society of control" (Deleuze 1990), "platform society" (van Dijck, Poell and de Waal 2018), "surveillance capitalism" (Zuboff 2019), "neurocapitalism" (Griziotti 2016) or "bio capitalism" - cognitive "(Fumagalli 2018) provide the conceptual frame of reference that defines the increasingly complex society in which these transformation strategies are situated and nourished.

Keywords: Social media, peer to peer, soggettivazione, tecnologie del sé, competenze transmediali

* Articolo proposto il 28/05/2020. Articolo accettato il 20/09/2020. L'articolo è il risultato di un lavoro di riflessione ed elaborazione condiviso. Simona Tirocchi è autrice dei paragrafi 1 e 3; Roberto Serpieri è autore dei paragrafi 2 e 5. Il paragrafo 4 è stato scritto insieme. Il contributo è stato elaborato a partire dai dati raccolti nell'ambito di un progetto di ricerca finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito dell'Horizon 2020 Framework Programme [Grant Number TRANSLITERACY project 645238. Horizon 2020 Research].

** simona.tirocchi@unito.it

*** profrobertoserpieri@gmail.com

Introduzione. Giovani e social media: la centralità del modello di comunicazione peer to peer

Nei social media hanno luogo un numero significativo di pratiche sociali che vedono protagonisti gli adolescenti e che, come hanno dimostrato numerose ricerche, si sviluppano senza soluzione di continuità, rendendo evidente la coalescenza tra online e offline: “le interazioni online [...] e quelle offline [...] vengono complicate all’interno di un unico orizzonte di senso, nei confini di un’esperienza unitaria per la quale l’online è parte integrante dell’esperienza dell’offline” (Boccia Artieri, Gemini, Pasquali, Carlo, Farci e Pedroni 2017, 40).

Attraverso i social i ragazzi comunicano, si informano, socializzano, acquisiscono elementi che contribuiscono a costruire conoscenza e a rinegoziare quotidianamente le loro identità (boyd 2014). Secondo i dati di Hootsuite - We are social (2020) circa la metà della popolazione mondiale (3,8 miliardi di persone) utilizza regolarmente i social media, mostrando una crescita continua e irrefrenabile, mentre sono 4,54 miliardi le persone connesse ad internet. Facebook è ancora la piattaforma più popolare, con il più alto numero di utenti giovani rispetto a qualsiasi altra piattaforma di social media al mondo.

Se guardiamo ad altri ambienti social, Pinterest ha 300 milioni di utenti mensili attivi in tutto il mondo e il suo pubblico è prevalentemente femminile (71%), mentre TikTok cresce continuamente ed è soltanto poco dietro Instagram in termini di utenti mensili attivi. La prima rilevazione in Italia relativa a questa app rivela un’adozione all’11% (Hootsuite 2020), che naturalmente si accentua se ci concentriamo sul pubblico giovanile.

Nella loro relazione con i media digitali, gli adolescenti usano e rielaborano i contenuti dei media, creando nuovi artefatti ed esprimendo significati che negoziano quotidianamente nella loro vita digitale (boyd 2014; Livingstone e Sefton Green 2016; Boccia Artieri, Gemini, Pasquali, Carlo, Farci e Pedroni 2017; Drusian, Magaudda e Scarcelli 2018). Questa capacità di rielaborare non implica necessariamente l’essere creativi (Pereira, Moura, Masanet, Taddeo e Tirocchi 2018), ma senza dubbio evidenzia l’abilità di mettere in relazione la propria soggettività con altre soggettività e con il mondo strutturante delle piattaforme, caratterizzate da specifiche e peculiari *affordances*.

Occorre rilevare, inoltre, che i social media si caratterizzano, a livello strutturale, per un modello di comunicazione/socializzazione *peer to peer*, che favorisce lo scambio e la condivisione. Tale modello implica tradizionalmente la valorizzazione del gruppo dei pari e la centralità dell’apprendimento orizzontale in cui la costruzione dell’identità e delle relazioni si basano principalmente su processi di comunicazione, riflessività e socialità del sé (Mead 1934). Esso, inoltre, si fonda su meccanismi come l’imitazione del comportamento e l’influenza delle interazioni sociali tra pari (Hobbs e Friesen 2019).

Nei social e attraverso le pratiche peer to peer tipiche delle culture collaborative (Jenkins 2006; Jenkins, Ford e Green 2013), della *network society* (Castells 1996) e, più recentemente, della *platform society* (van Dijck, Poell e de Waal 2018), i giovani diventano *prosumer* o *producer* (Toffler 1981; Bruns 2008) che collaborano alla creazione di contenuti e si impegnano attraverso like, commenti, menzioni e condivisioni. Siamo

nell'ambito dell'economia dei *digital gifts* (Romele e Severo 2016. p. 55), in cui “le attività antieconomiche sono ancora presenti nelle relazioni sociali online come forma di mutuo riconoscimento per la creazione e il mantenimento di legami sociali”.

Attraverso le loro pratiche comunicative, gli adolescenti producono continuamente nuove forme di conoscenza, che si basano principalmente sullo sviluppo del capitale sociale (Bourdieu 1980; Coleman 1988; Putnam 1996, 2000), una risorsa molto importante che è costituita dalla ricchezza delle relazioni sociali, dall'insieme di reti e gruppi, in una fase in cui gli individui sono connessi a una molteplicità di social network, offline e online (Castells 1996).

I risultati del progetto *Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education (Transliteracy)*¹ finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del programma Horizon 2020 offrono l'opportunità di rendere visibile la forza soggettivante delle tecnologie digitali soprattutto in relazione alla dimensione *peer to peer* cui abbiamo appena fatto riferimento e che diventa una chiave di lettura efficace per interpretare le pratiche comunicative adolescenziali.

Il progetto si è svolto dal 2015 al 2018 coinvolgendo otto paesi situati in tre continenti: Spagna, Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portogallo, Regno Unito e Uruguay. Lo scopo del programma era comprendere in che modo ragazzi e ragazze, dai 12 ai 18 anni, apprendono una serie di competenze transmediali nell'ambito di contesti di apprendimento informale (come i social media e altri ambienti digitali) e come queste abilità possono essere sfruttate nella scuola al fine di attivare una radicale trasformazione dei processi di insegnamento/apprendimento.

Le abilità transmediali identificate a partire dai risultati della ricerca, sono state organizzate in 9 dimensioni, ciascuna delle quali comprende 44 abilità principali e, in un secondo livello, 190 abilità specifiche. Le dimensioni generali sono: *produzione, prevenzione dei rischi, performance, gestione sociale, gestione individuale, gestione dei contenuti, media e tecnologia, ideologia ed etica, narrativa ed estetica*².

L'articolo ha l'obiettivo di mettere in evidenza i modi in cui gli adolescenti dai 12 ai 18 anni, attraverso l'uso dei social media e, più in generale, delle piattaforme, vengono soggettivati e, allo stesso tempo, si soggettivano, sviluppando conoscenze, competenze e identità nella loro vita sociale digitale.

In questo senso, i processi di soggettivazione esperiti all'interno delle piattaforme e dunque nei nuovi luoghi della socialità, diventano dinamiche di educazione/formazione che si collocano nella sfera informale e che contribuiscono alla maturazione di una rinnovata consapevolezza etica. Le “nuove” forme di soggettivazione, infatti, si esprimono in forme di governo etico del sé e degli altri, che lungi dal configurarsi come espressioni di assoggettamento (come hanno sempre sostenuto le teorie vicine al determinismo tecnologico), aprono a inedite forme di libertà ed espressione della soggettività.

Le domande di ricerca relative a questi aspetti sono, dunque, le seguenti:

1. Quali forme di soggettivazione possiamo individuare nelle pratiche informali peer to peer che hanno luogo e si sviluppano nelle piattaforme social più frequentate dai ragazzi? Si tratta di forme di trasformazione del se' che sono state proposte da Michel Foucault (1988) e che oggi possono essere reinterpretate alla luce dell'uso delle nuove piattaforme digitali.

2. In quali aspetti possiamo rintracciare la valenza etica di queste pratiche? In che modo, cioè, le esperienze sociali che gli adolescenti intraprendono "con" e "nei" social media possono agire anche come pratiche trasformative che si estendono alla dimensione valoriale del se'?

La "Transliteracy", mediante la quale analizzeremo l'aspetto legato alle competenze, parte dal presupposto che gli adolescenti, attraverso strategie *peer to peer*, modellano le loro identità e soggettività, trasformandosi l'un l'altro e modificando il loro ambiente di vita e di socializzazione.

Il processo di soggettivazione e la società del controllo

Come premessa all'individuazione della connessione tra pratiche di soggettivazione e competenze transmediali, è indispensabile recuperare le riflessioni che Michel Foucault (1988) ha elaborato sulla scomparsa della cura del sé nelle società occidentali contemporanee.

Le tecnologie del sé cui Foucault fa riferimento in una delle sue ultime opere e che propone dopo aver riflettuto a lungo sui dispositivi identitari del sapere e del potere, sono soprattutto *tecnologie di trasformazione degli individui* che agiscono sul corpo e sull'anima, relative a come un individuo interagisce con gli altri e agisce su se stesso. Le tecnologie del sé sono infatti:

tecnologie [...] che permettono agli individui di effettuare con i loro mezzi o con l'aiuto di altri un certo numero di operazioni sui loro corpi e sulle loro anime, pensieri, condotte, e modi di essere, così da trasformare se stessi in modo da raggiungere un certo stato di felicità, purezza, saggezza, perfezione, o immortalità (Foucault 1988, p. 17).

Esse sfociano in vere e proprie pratiche di libertà che sprigionano una tensione creativa e che aprono a "una nuova esperienza del sé"³. Queste pratiche sono la *scrittura* (writing), la *narrazione* (storytelling), il *dare consigli* (advising), la *confessione*, la *meditazione*, la *esomologēsis*, la *gymnasia* e altre forme di esposizione e di riflessione sul sé. I nuovi spazi sociali digitali oggi riconfigurano i soggetti e le istituzioni che presiedono alla cura del sé trasferendo questa capacità ad altri, che incontriamo nel mondo digitale. Inoltre ogni individuo può rovesciare la direzione delle proprie soggettivazioni "agite" e in qualche modo "subite" dall'esterno, convertendole in soggettivazioni attive. Pensiamo ad esempio come all'interno di ambienti social come Facebook o Instagram, oltre a esporre e mettere in vetrina la nostra vita personale, possiamo assurgere al ruolo di confidenti o confessori, ascoltando ciò che gli altri scelgono di raccontarci (Serpieri 2020). Attraverso i meccanismi metariflessivi delle piattaforme possiamo essere, allo stesso tempo, governati dagli altri e

da noi stessi. In tal modo possiamo vedere all'opera i meccanismi di governamentalità della società del controllo (Deleuze 1990) che da un lato, regolano biopoliticamente le popolazioni, in questo caso i pubblici dei social media, e dall'altro lato, vedono agire soggettività provvisorie, instabili, confuse ma anche creative e 'schizo', che governano *eticamente* se stesse e gli altri.

Foucault osserva che nelle nostre società le tecniche per la cura del sé, sono state integrate, nel nostro mondo, all'interno di pratiche educative e pedagogiche, mediche e psicologiche, cioè all'interno di strutture di autorità e disciplina, ma sono state anche sostituite e trasformate grazie "all'opinione pubblica, ai mass-media, alle tecniche del sondaggio - che giocano un ruolo plasmante per l'atteggiamento verso gli altri e verso noi stessi -, oggi in per imporre la cultura di sé, che ha perso la sua indipendenza, alle persone attraverso gli altri" (Foucault 2015, 97-98).

La ricerca Transliteracy: un approccio multimetodo per identificare le competenze

I risultati della ricerca Transmedia literacy possono aiutarci a esplorare le predette forme di soggettivazione, identificandole, in particolare, nell'ambito delle pratiche peer to peer che gli adolescenti sperimentano nelle culture partecipative e che abbiamo detto essere centrali nell'ambito della loro esperienza.

La metodologia qualitativa scelta per rilevare ed elaborare i dati è stata in grado di intercettare efficacemente i processi di interazione reciproca e di rielaborazione creativa che gli adolescenti mettono in atto nella loro complessa relazione con i media. L'approccio multimetodo ha combinato tecniche qualitative tradizionali e specifiche strategie etnografiche (Pink e Ardévol 2018), prevedendo diversi passaggi:

1. 1.633 questionari con domande semi-strutturate sul rapporto tra adolescenti e media e le loro opinioni/atteggiamenti rispetto ai contenuti mediali;
2. 58 workshop su culture partecipative e videogiochi. Durante i workshop, i moderatori hanno proposto attività creative/produttive agli adolescenti⁴;
3. 311 interviste in profondità che hanno esplorato le aree della cultura partecipativa, della cultura dei videogiochi e delle pratiche sui social media;
4. 90 diari di consumo mediale compilati su base settimanale, che riportavano le routine mediatiche degli adolescenti (guardare la tv, giocare ai videogiochi, comunicare con la famiglia e gli amici, etc.);
5. Osservazione online delle piattaforme social preferite degli adolescenti.

Ogni paese ha scelto di analizzare uno specifico ambiente digitale (ad esempio Instagram, Wattpad), secondo un approccio etnografico a breve termine (Pink e Morgan 2013).

In base ai criteri di campionamento, ciascuno degli otto paesi partecipanti alla ricerca ha selezionato almeno due scuole in relazione a specifici attributi (per esempio il livello

tecnologico delle scuole o la loro ubicazione in un'area metropolitana o non metropolitana). Inoltre, la popolazione campione è stata divisa in due gruppi: giovani da 12 a 14 anni e da 15 a 18 anni. Per l'analisi dei dati il team di ricerca internazionale si è affidato a "NVivo 11 Pro For Teams", un software basato su server per l'analisi qualitativa che consente a diversi utenti di lavorare contemporaneamente sullo stesso materiale.

Successivamente, sia i dati testuali delle interviste in profondità che quelli tratti dai workshop sono stati combinati e codificati, sulla base di un protocollo condiviso, in unità di osservazione (*casì*). In una seconda fase, a partire dalle trascrizioni delle interviste e dei workshop (contenenti materiali multimediali che includevano, oltre ai documenti scritti, anche immagini, come le foto dei cartelloni con le mappe dei consumi mediali dei ragazzi) sono state create matrici analitiche aggregando e sintetizzando il materiale in *nodi*, in modo che la combinazione e il confronto degli stessi consentissero di identificare le competenze sia su base nazionale (i dati che si riferiscono a un singolo paese) sia in una visione transnazionale (ottenuta dall'analisi dell'intero campione, inclusi tutti i paesi).

Aggregando i dati qualitativi di tutti gli otto paesi, il gruppo di ricerca ha creato, a livello globale, alcuni nodi che hanno sintetizzato e organizzato tutti i dati raccolti attraverso le interviste, i diari dei media e i workshop partecipativi.

I cinque nodi principali sono i seguenti (cfr. tabella 1):

- 1) Cosa fai? (attività mediali e consumi culturali)
- 2) Con cosa? (quali media o strumenti sono coinvolti?)
- 3) Come lo fai? (routine, modalità di collaborazione, mezzi)
- 4) Perché lo fai? (motivazioni che orientano il consumo dei media)
- 5) Come hai imparato a farlo? (modi di apprendimento).

Ogni nodo era, a sua volta, diviso in sotto-nodi. Il nodo "Come lo fai", in particolare, è stato ulteriormente "esploso" in altri cinque sotto-nodi (vedi tabella 2) al fine di descrivere tutte le diverse modalità e diversi con cui gli adolescenti hanno sperimentato l'utilizzo dei media.

Tabella 1 – Mappa generale dei nodi

Nodi	Occorrenze
1.Cosa fai?	28758
2.Con cosa?	15768
3. Come lo fai?	19493
4. Perché lo fai?	20063
5. Come hai imparato a farlo?	7504

Fonte: Transmedia literacy

Tabella 2 – Il sotto-nodo Come lo fai?

Nodi	Occorrenze
3.1.Descrizione	2297
3.2.Routines	4803
3.3.Stili di collaborazione e partecipazione – Organizzazione – Ruoli – Collaborazione	1352
3.4 Con chi	5361
3.5. Con quale mezzo	2678

Fonte: Transmedia literacy

La nostra analisi rivolta alla dimensione collaborativa degli adolescenti si è dunque concentrata, in questo caso, proprio sugli *stili di collaborazione e partecipazione*, a partire dai quali si è tentato di far emergere dimensioni che sono state ulteriormente tematizzate.

Risultati. Tecnologie del sé e stili di collaborazione *peer to peer*

Dall'analisi del materiale empirico si rileva che sul versante dei social media, la collaborazione *peer to peer* è un elemento importante che contraddistingue le relazioni online e che sembra essere favorito dalle caratteristiche delle piattaforme stesse, che modellano le soggettività e il modo in cui gli adolescenti si relazionano tra loro. È un tema trasversale che abbiamo identificato analizzando i nodi descrittivi, ma che è emerso anche dalle competenze transmediali e dalle strategie di apprendimento informale risultate dall'intero progetto, quindi dall'analisi dei dati di tutti i paesi coinvolti.

In particolare, il sotto-nodo *Modalità di collaborazione e partecipazione* (1352 riferimenti nei testi), è stato suddiviso in *Organizzazione* (298 riferimenti), *Ruolo* (417) e *Collaborazione* (160).

I dati rilevati nell'ambito dell'intero sotto-nodo hanno evidenziato l'esistenza di forme di collaborazione tra adolescenti che hanno rilevato una dimensione alternativa rispetto a quella delle pratiche di fruizione individuale e che abbiamo sintetizzato come segue:

1. *Collaborazione per la produzione/creazione di contenuti multimediali*
2. *Collaborazione per giocare ai videogiochi*
3. *Collaborazione per insegnamento/apprendimento*
4. *Collaborazione per comunicare*
5. *Collaborazione per supporto/revisione*
6. *Collaborazione per consumo/fruizione.*

Nei paragrafi che seguono metteremo in relazione queste forme di collaborazione esperite sui social con le strategie di soggettivazione legate all'impiego delle tecnologie del sé. Alcune di esse, come abbiamo anticipato, sono: la *riflessività*, il *mettersi alla prova*, la *meditazione*, la *scrittura*, l'*esposizione*.

Collaborazione per produzione/creazione di contenuto

Una delle prime forme di collaborazione individuate fa riferimento alla tecnologia del sé che Foucault chiama "meditazione" e che ha a che fare con il lavoro di riflessione/anticipazione della situazione che gli adolescenti mettono in atto prima di produrre un contenuto: "meletē è il lavoro che si intraprende al fine di preparare un discorso o un'improvvisazione riflettendo su termini e argomenti utili. Devi anticipare la situazione reale attraverso il dialogo (che si realizza) nei tuoi pensieri" (Foucault 1988, 36).

Gli adolescenti collaborano con i pari al fine di creare contenuti medialti come la musica, le app o i tutorial fornendo indicazioni e consigli sul contenuto e sull'estetica, come ad esempio avviene per la produzione di un *vlog*:

R⁵. E come hai imparato a fare queste cose? Quando hai imparato a lavorare su Youtube qualche tuo amico ti ha aiutato?

I: Mi ha aiutato molto un amico che ha collaborato al canale con noi. Lui conosce alcuni segreti, così ci aiuta. Per le cose che non sappiamo, cerchiamo informazioni su Internet [...]

R:[Che tipo di canale?]

I: "The key bluff", sui videogames. Abbiamo chiesto consigli e se lui nota che qualcosa non gli piace nel video, lo scrive nei commenti (...) specialmente riguardo ad aspetti estetici. Per esempio abbiamo fatto un vlog tornando [...] da un negozio di coltelli a Torino. Lui ci ha scritto: 'sì, il vlog è carino, ma non registratelo più in verticale perché così puoi soltanto guardare lo schermo verticalmente'.

[maschio, 17 anni, Italia]

Collaborazione per giocare ai videogiochi

Una seconda forma di collaborazione ha a che vedere con la tecnologia del "mettersi alla prova" (che Foucault richiama come *gymnasia*), cioè sfidare se stessi e gli altri, in modo collaborativo, per affrontare sfide quotidiane simulando situazioni reali attraverso le tecnologie. Mentre la meditazione viene definita "un'esperienza immaginaria" che riguarda il pensiero, la *gymnasia* ha a che fare con la formazione in una situazione reale, anche se è stata indotta artificialmente.

I giovani collaborano con gli amici per giocare ai videogiochi e il gioco diventa così un modo per condividere il tempo insieme o per comunicare:

I: Questo gioco è centrato sull'uso delle basi. Così (...) mi passi una base per un'alleanza di guerre, mi passi un'onda per difendere il villaggio, o cose simili.[...] Normalmente, una persona pubblica commenti e li aiuta a svolgere il gioco.

[maschio, 15 anni, Colombia]

I: Nella Play [Playstation] 4 hai anche un microfono, e puoi parlare con quelli che sono connessi alla Play, mentre non puoi parlare con altri.

R: Ed è diverso rispetto a quando giochi da solo? (...) Come potresti paragonare le due esperienze? (...)

I: Per esempio, in League of Legends è più difficile perché non sai [...] come collaborare bene con gli altri giocatori. Perché tu devi andare a scrivere e per esempio mentre scrivi, un campione nemico potrebbe arrivare e ucciderti.

[maschio, 15 anni, Spagna].

Collaborazione per insegnamento/apprendimento

Un sotto-nodo che mostra inequivocabilmente la connessione tra condivisione/collaborazione informale e processi di apprendimento è quello che evidenzia l'esistenza di diversi tipi di collaborazione allo scopo di apprendere un contenuto, un gioco o una pratica sociale. Analizzando i dati mostrati nella tabella 3, possiamo osservare che le forme più comuni di apprendimento riguardano la dimensione orizzontale della socializzazione. In effetti, l'apprendimento "da soli" (una modalità che rievoca l'autonomia), conta 575 riferimenti, mentre la famiglia e la scuola, due agenzie educative tradizionali, mostrano rispettivamente 364 e 178 riferimenti. Amici (348), forum Internet online (169), tutorial e Youtube (683) evidenziano la presenza massiccia di modelli di apprendimento peer to peer.

Questo nodo richiama la tecnologia del sé legata alla *riflessività*, che poi ha a che fare con il momento della preparazione dei soggetti e con il modo in cui essi traggono insegnamenti dagli altri.

Tale tipo di collaborazione è particolarmente interessante, perché illustra il modo in cui gli adolescenti sono abituati ad apprendere e le fonti/agenzie da cui lo fanno. La centralità del gruppo dei pari si esprime attraverso l'uso di piattaforme come Whatsapp o Yahoo Answers, dove gli adolescenti scambiano, ogni giorno, numerosi messaggi per acquisire informazioni e condividere esperienze e competenze. Queste piattaforme, secondo gli adolescenti, facilitano l'uso di un linguaggio più semplice rispetto ai codici formali della scuola e degli insegnanti e, per questo motivo, funzionano meglio, in alcuni casi, per apprendere nozioni o trovare soluzioni, anche per fare i compiti.

R: facciamo un esempio di una cosa che hai fatto concretamente, per esempio un libro in italiano che gli insegnanti ti hanno dato da leggere.

I: [l'insegnante] ci aveva dato da scegliere tre libri e poi bisognava fare un riassunto orale, quindi per aiutarmi leggevo prima quello (fatto dai compagni) e poi gli facevo il mio...

[femmina, 16, Italia]

Un'altra tecnologia del sé che agisce in questo caso è la *meditazione*, perché i ragazzi collaborano su Whatsapp condividendo, ad esempio, la soluzione di esercizi di matematica:

R: E con i compagni? Non so, forse fai i compiti con Whatsapp

I: Sì, qualche volta lo facciamo, abbiamo il gruppo della classe [*mostra sul suo telefono*]. Poi ci inviamo anche le foto con le soluzioni degli esercizi. Per esempio, se qualcuno non è capace a fare qualcosa scrive: potete aiutarmi? Oppure: chi ha fatto questo esercizio e può postarlo?

R: [e i migliori aiutano gli altri?]

I: Sì, per esempio, con i compiti di fisica, quasi nessuno sa farli e quindi chi ci riesce carica le soluzioni [femmina, 16, Italia]

Non è un caso che tutorial e youtuber siano la fonte su cui troviamo con il maggior numero di riferimenti (683) rispetto alle altre fonti di insegnamento/apprendimento (vedi Tabella 3).

Di fatto, seguendoli, gli adolescenti acquisiscono specifiche capacità transmediali e strategie di apprendimento informale (Pires, Masanet e Scolari 2019; Masanet, Taddeo e Tirocchi 2020). Ad esempio, imparano come creare e modificare i videogiochi o come giocare con loro. Da un altro punto di vista, gli youtuber sono punti di riferimento emotivi per gli adolescenti o possono diventare amici per parlare dei loro problemi. Questi influencer sono percepiti come pari, anche perché condividono caratteristiche simili con i loro fan (età, lingua, cultura, contesto sociale, ecc.) e offrono ai pari la possibilità di interagire. Inoltre, sono considerati autentici e affidabili quando si recensisce un prodotto o un marchio.

Come parte delle competenze e delle strategie di apprendimento informale identificate nei vari paesi, emerge un modello in base al quale l'insegnante può anche essere un soggetto che si serve di codici informali e non strutturati. L'insegnante può essere quello tradizionale, ma può anche diventare l'amico, il compagno di classe, l'influencer o lo youtuber.

E qui torna di nuovo la tecnologia del "mettersi alla prova". Gli utenti di YouTube, in particolare, si cimentano in sfide, le cosiddette *challenge*, che sono un altro modo di collaborazione/condivisione sperimentato dagli adolescenti, come è emerso soprattutto dai workshop. È una sorta di prova, appunto, che viene messa in scena in un contesto peer to peer. Un esempio è la sfida coniglietto Chabby, che consiste nel mettere in bocca il maggior numero di marshmallows. Una tra le più famose è la "Ice bucket challenge", una sfida di beneficenza, legata al lancio di acqua su di sé, per raccogliere soldi destinati all'Associazione AISLA, per i pazienti con sclerosi multipla.

Tabella 3 - Il nodo secondario Come hai imparato a farlo?

<p>5.1 Chi te lo ha insegnato? (3516 occorrenze)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Da solo (575) <input type="checkbox"/> Amici (348) <input type="checkbox"/> Famiglia (364) <input type="checkbox"/> Scuola e professori (178) <input type="checkbox"/> Internet (forum online) (169) <input type="checkbox"/> Tutorials e Youtube (683) <input type="checkbox"/> Persone sconosciute (7) <input type="checkbox"/> Mediante il prodotto stesso (166)
--

Collaborazione per comunicare

Questo tipo di collaborazione è legato all'uso dei media come aiuto/attivazione di relazioni interpersonali che vanno oltre le piattaforme digitali. Per gli adolescenti, la chat online è il primo canale per l'attivazione di relazioni che si svilupperanno al di fuori delle piattaforme, nella vita "reale".

I: una volta ho chattato e [e ho detto]: 'ok, usciamo, così ci conosciamo meglio e andiamo a prenderci un gelato o un pezzo di pizza rather than a slice of pizza'; una sorta di aiuto per conoscere persone.

[maschio, 17 anni, Italia].

In questa accezione, la comunicazione ha a che fare con l'*esporsi*, con ciò che Foucault definisce *esomologēsis*, un rituale che proviene dal periodo medievale, il cui il peccatore cercava la sua penitenza prima della riconciliazione, in una sorta di confessione.

Collaborazione per supporto/revisione

Un'altra tecnologia del sé che viene recuperata e messa in campo nel rapporto con i social e le piattaforme è la scrittura (*writing*). Quest'ultima tecnica era importante nella cura di sé stessi perché consisteva nel prendere appunti su di sé o nello scrivere lettere agli amici al fine di attivare forme di riflessione individuale o di riuscire a raggiungere forme di verità.

Come emerge dai dati di ricerca raccolti, la scrittura si configura anche come strumento per attivare un supporto peer-to-peer. Questo tipo di supporto non ha soltanto una natura tecnica, legata alle abilità digitali, ma si carica di un aspetto emotivo connesso ai loro bisogni. Sulla piattaforma social Wattpad, ad esempio, gli adolescenti chiedono aiuto al gruppo dei pari usando la scrittura e l'espressività per comunicare il loro disagio (Tirocchi 2018; Taddeo 2019):

I: Hai follower autolesionisti?

R: "Sì, ne ho molti...[...] Grazie all'autolesionismo si conoscono nuove persone che hanno il tuo stesso problema e che possono dare consigli. Provano ad aiutarti (...) perché tra autolesionisti riusciamo a capire una persona che lo è a sua volta.

[femmina, 16 anni, Italia]

Su Wattpad, inoltre, gli adolescenti si mettono alla prova per scrivere *fan fiction*, storie e libri originali, lavorando in collaborazione. Si tratta di attività di scrittura che consentono loro di cimentarsi nell'inglese, apprendendo così abilità utili per la scuola (che, nel frattempo, sembra ignorare questo mondo parallelo).

Wattpad è anche usato per comunicare ed esprimere le esperienze personali degli adolescenti, mettendo i loro aspetti biografici nelle storie e condividendole con i coetanei.

R: sei più lettrice e meno scrittrice in Wattpad? Oppure hai provato a scrivere qualcosa?

I: sì, ho scritto un libro con una mia amica (...). Il titolo è *Challenging the boys ed* è scritto in inglese. Sì, perché [la mia amica] è madrelingua. Un giorno lei mi ha chiesto: aiutami a scrivere un libro [...], poi quando ha scritto 5, 6 capitoli, lo ha pubblicato [...]. E' una storia d'amore tra un ragazzo e una ragazza, all'inizio lei è innamorata di questo ragazzo e non sa come dirglielo, non sa come esprimere i suoi sentimenti, e chiede al suo migliore amico di aiutarla. Ci siamo ispirate all'esperienza, alla vita di tutti i giorni, ma è anche molto simile alle storie che ci sono nei film. All'inizio nessuno lo leggeva, poi abbiamo obbligato i nostri compagni a leggerlo.

E poi piano piano essendo comunque in inglese, si sono un po' appassionati tutti, inizia a spargersi la voce e adesso siamo 200 persone circa che l'hanno letto.

[femmina, 17 anni, Italia].

Collaborazione per consumo

Un altro modo in cui i ragazzi mettono in pratica gli stili collaborativi coinvolge uno dei meccanismi tipici della cultura partecipativa (Jenkins 2006), dove gli utenti si impadroniscono dei media, li fanno propri, confondendo i ruoli di produttore e consumatore, mostrando il loro potere di consumo.

Gli adolescenti collaborano per fare *spoiling*, una strategia tipica della cultura della convergenza che consiste nell'anticipazione degli eventi che accadranno in una serie o in un programma televisivo. Anche qui, la tecnologia del sé che viene chiamata in causa è il "mettersi alla prova":

I_ Per esempio [...] ora "The walking dead" sta per ricominciare e stiamo cercando di capire, perché c'è l'ultimo episodio della sesta stagione in cui c'era una persona che stava morendo ma non si sapeva chi fosse, per cui stavamo cercando di capire chi fosse morto veramente.

R: ah, così hai provato a fare una sorta di anticipazione

[maschio, 14 anni, Italia].

Un altro uso collaborativo e di consumo consiste nello scambio di oggetti, come denaro virtuale:

A volte entri e, ad esempio, vuoi essere amico, non vuoi fare nulla di sbagliato, vuoi solo esplorare facendo quello che faresti normalmente soltanto con altre persone perché molte volte c'è collaborazione sui server, persone che scambiano oggetti.

Su alcuni server ci sono soldi virtuali. Non sono soldi veri, sono soldi che puoi usare nel gioco solo acquistando cose da altre persone

[maschio, 14 anni, Italia].

Conclusioni. Oltre la società del controllo

Il lavoro di ricerca presentato evidenzia come le pratiche digitali esperite nei social media possano produrre (almeno a certe condizioni) processi trasformativi di soggettivazione che configurano i social media come tecnologie del sé, nel significato foucaultiano.

L'analisi delle forme di collaborazione esperite dai soggetti ha rivelato l'esistenza di diverse forme di cooperazione che si intrecciano con le pratiche di trasformazione della soggettività. Le tecnologie del sé che sono state individuate sono la "meditazione" ("meletē), il "mettersi alla prova" (che Foucault richiama come *gymnasia*), la *riflessività*, l'*esposizione* (*esomologēsis*), la scrittura (*writing*). E molte altre potrebbero emergere da un'analisi che potrebbe proseguire in futuro, tenendo conto anche dell'evoluzione delle app e delle piattaforme utilizzate dai giovani.

Come abbiamo avuto modo di rilevare durante l'analisi, gli stili e gli esiti della soggettivazione possono essere diversi e svelare i due aspetti della governamentalità tipici della società di controllo (Deleuze 1990).

Pratiche come la scrittura, la confessione, la riflessione sul sé attraverso immagini, video e audio, la fornitura quotidiana di supporto, sono esperienze che nascondono un potenziale per la cura di sé e degli altri che rivela anche una valenza etica di condivisione e collaborazione.

Da un lato, questi processi potrebbero essere interpretati come uno strumento del regime di verità e come un modo sofisticato di controllare l'intera vita e di incorporarla grazie al "bio-capitalismo cognitivo" che mercifica gli attori sociali (Fumagalli 2018; Virno 2004). Dall'altro lato, però, le soggettivazioni fanno emergere competenze, capacità creative e performative degli adolescenti in cui gli ambienti comunicativi social possono essere interpretati come luoghi eterotopici per esplorare le potenzialità per un'educazione/formazione più democratica e aperta (Serpieri 2018). I social media diventano, cioè, spazi sociali dove le pratiche e le esperienze peer to peer degli adolescenti incorporano le tecniche della cura del sé e degli altri in un costante dialogo con un "altro significativo" (Boccia Artieri, Gemini, Pasquali, Carlo, Farci e Pedroni 2017) e diffuso.

In questo senso, la scoperta di un insieme multidimensionale di abilità di transliteracy (dai media e la tecnologia a quelle etiche ed estetiche passando per quelle gestionali e narrative), messe in atto al di fuori dell'educazione formale (Scolari 2018), potrebbero essere interpretate come un modo per andare oltre le limitazioni della cosiddetta "società disciplinare".

Per queste ragioni, la scuola dovrebbe valorizzare in modo più significativo le pratiche informali degli adolescenti e la "cultura di rete" (Terranova 2004) e ridisegnare le proprie attività educative tenendo conto della forza della dimensione *peer to peer*, che introduce nuove gerarchie di autorità, modelli di apprendimento innovativi e inediti modelli di conoscenza.

Note biografiche

Simona Tirocchi è professoressa associata di *Sociologia dei media digitali*, *Sociologia dell'educazione* e *Sociologia della famiglia e del corso di vita* presso l'Università di Torino. È coordinatrice, per l'Italia, della rete di ricerca internazionale "AlfaMed - Red interuniversitaria euroamericana de investigación sobre competencias mediáticas para la ciudadanía. Tra le più recenti pubblicazioni: *Toward Transmedia Learning. Practices, Approaches, and Tools* (con M.J. Masanet, G. Taddeo) in D. Frau-Meigs, S. Kotilainen, M. Pathak-Shelat, M. Hoechsmann, S. R. Poyntz, *The Handbook of Media Education Research*, London: Wiley-Blackwell.

Roberto Serpieri è professore ordinario di *Sociologia dell'educazione* presso l'Università di Napoli Federico II. Si occupa di politiche dell'educazione, studi foucaultiani e governamentali; tra le più recenti pubblicazioni: *The final Foucault and Education* (a cura di e con E. Grimaldi, S. Ball), in *Materiali Foucaultiani*, 13-14, 2020.

Bibliografia

- Boccia Artieri G., Gemini L., Pasquali F., Carlo S., Farci M., Pedroni M. (2017). *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*, Milano: Guerini.
- boyd, d. (2014). *It's Complicated: The social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.
- Bourdieu, P. (1980), *Le Capital Sociale: Notes Provisaires. Actes de la Recherche en Science Sociales*, 3, 2-3.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, second life, and beyond: From production to produsage. Digital formation*. New York: Peter Lang.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. I*. UK. Cambridge, MA; Oxford: Blackwell.
- Coleman, J. S. (1988). Social Capital in the Creation of Human Capital. *American Journal of Sociology*, (94 Supplement), s99.
- Deleuze, G. (1990). 'Post-scriptum sur les sociétés de contrôle'. *L'autre journal*, I. ['Postscript on the Societies of Control', 59, 1992, 3-7].
- Drusian, M., Magauda, P., Scarcelli, M. (2018). *Pratiche digitali attraverso app, smartphone e piattaforme online*. Roma: Meltemi.
- Foucault, M. (1988). *Technologies of the self* in L.H. Martin, H. Gutman, P. H. Hutton, *Technologies of the self. A seminar with Michel Foucault*. Amherst: The University of Massachusetts Press.
- Foucault, M. (2015). *La culture de soi*. In M. Foucault, *Qu'est ce-que la critique? suivi de La culture de soi* (pp. 97-98). Paris: Vrin,.
- Fumagalli A. (2018). *Economia politica del comune. Sfruttamento e sussunzione nel capitalismo bio-cognitivo*, Roma: DeriveApprodi.

- Griziotti G. (2016). *Neurocapitalismo. Mediazioni tecnologiche e linee di fuga*. Milano: Mimesis.
- Hobbs R., Friesem, Y (2019). *The creativity of imitation in remake videos*. *E-Learning and Digital Media*, 16(4), 328–347.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press; trad. it. (2007) *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.
- Jenkins H, Ford S. and Green J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). *The class. Living and learning in the digital age*. New York: NYU Press.
- Masanet, M.J., Taddeo, G., Tirocchi, S. (2020). *Toward a transmedia learning: practices, approaches and tool*. In D. Frau Meigs, S. Kotilainen & M. Pathak-Shelat (eds.). *Handbook on Media Education Research: Contributions from an Evolving Field* (pp. 108–117). London: Wiley-Blackwell.
- Mead, G. H (1934). *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago, London: University of Chicago press.
- Pink, S., Ardévol, E. (2018). *Ethnographic strategies for revealing teens' transmedia skills and practices*. In C. A. Scolari (a cura di), *Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom* (pp. 108–117). Barcelona: H2020 TRANSLITERACY Research Project/Universitat Pompeu Fabra.
- Pereira, S., Moura, P., Masanet, M. J., Taddeo, G., & Tirocchi, S. (2018). Media uses and production practices: Case study with teens from Portugal, Spain and Italy. *Comunicación y Sociedad*, 33, 89-114.
- Pink, S., Morgan, J. (2013). Short-term ethnography: Intense routes to knowing. *Symbolic Interaction*, 36(3), 351-361.
- Pires, F., Masanet M.-J, Scolari, C. A. (2019). What are teens doing with YouTube? Practices, uses and metaphors of the most popular audio-visual platform. *Information, Communication & Society*. DOI:10.1080/1369118X.2019.1672766.
- Putnam, R. (1996). What's Troubling the Trilateral Democracies? [Die Probleme der trilateralen Demokratien]. In *How Can Democracy Survive?* Gutersloh: Bertelsman.
- Putnam, R. (2000), *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Simon & Schuster, New York.
- Romele, A., Severo, M. (2016). The Economy of the Digital Gift: From Socialism to Sociality Online. *Theory, Culture & Society*, 33(5), 43-63.
- Scolari, C. A. (ed.). (2018). *Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom*. Barcelona: Transmedia Literacy H2020 Research and Innovation Action/Universitat Pompeu Fabra.
- Serpieri, R. (2018). Post-Education and Ethical Government. *Materiali Foucaultiani*, 7(13-14), 149-187.
- Serpieri, R. (2020). Tras-formazione dei sé: soggettivazioni social nella post-education. *Sociologia della Comunicazione*, XXXI (59), 40-6. DOI:10.3280/SC2020-059003.
- Taddeo, G. (2019). Meanings of Digital Participation into the Narrative Online Communities. *Italian Journal of Sociology of Education*, 11(2), 331-350.

- Taddeo, G., Tirocchi, S. (2019). *Transmedia teens: the creative transmedia skills of Italian students*. *Information, Communication & Society*. DOI: 10.1080/1369118X.2019.1645193.
- Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*. London: Pluto Press.
- Tirocchi, S. (2018). *Wattpad*. In C. A. Scolari (ed.), *Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom* (pp. 93-97). Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, <https://repositori.upf.edu/handle/10230/34245?locale-attribute=en>. (ultima consultazione: 25 settembre 2020).
- Tirocchi S., Taddeo, G. (2019), Come le pratiche digitali degli adolescenti possono cambiare la scuola. Il progetto Transmedia Literacy. *Scuola democratica. Learning for Democracy*.
- Toffler, A. (1981). *The third wave*. Cavaye Place, London: Pan Books.
- van Dijck, J., Poell, T., de Waal, M. (2018). *The Platform society: Public values in a connective world*. New York: Oxford University Press; trad. it. (2019) (a cura di) Boccia Artieri G. e Marinelli A. *Platform society. Valori pubblici e società connessa*. Milano: Guerini.
- Virno, P. (2004). *A Grammar of the Multitude. For an Analysis of Contemporary Forms of Life*. Semiotext(e), Los Angeles.
- We are Social, & Hootsuite. (2019). *Digital 2019. Essential insights into how people around the world use the internet, mobile devices, social media and e-commerce*. <https://wearesocial.com/uk/digital-2019> (ultima consultazione: 25 settembre 2020).
- Zuboff, S., (2019), *The Age of Surveillance Capitalism*. New York: PublicAffairs.

Note

¹ <https://transmedialiteracy.org/>.

² Le competenze sono state identificate a livello internazionale (Scolari 2018) e successivamente specificate nei contesti locali (Taddeo e Tirocchi 2019; Tirocchi e Taddeo 2019).

³ Le tecnologie del sé si accompagnano ad altre forme di soggettivazione: quelle della produzione, che trasformano e manipolano gli oggetti; quelle del sapere, che ci consentono di fare uso dei segni e dei significati; quelle del potere, che assoggettano gli individui e ne regolano la condotta.

⁴ Nel workshop sui videogiochi, ad esempio, è stato chiesto ai ragazzi di inventare storie utilizzando materiali o strumenti diversi o di organizzare un gioco sul modello di Trivial Pursuit, basato su domande relative ai videogiochi, progettate dagli stessi adolescenti.

⁵ R: ricercatore/ricercatrice; I: intervistato/intervistata.