

Gianlorenzo Attanasio
Università degli Studi di Napoli “Federico II”

L'imprevedibile virtù dell'ambiguità.
Il caso *Fargo* nel panorama della serialità televisiva
di ultima generazione

Abstract

This study is divided into two sections, a first one of a more theoretical nature in which an attempt is made to introduce the concept of television seriality and to cast it within a theory of media that looks at the mechanisms of production and consumption, but above all at the possibilities of writing as a creative space in which complexity and originality are produced; in the second part, on the other hand, the series *Fargo* is analyzed as a model of a complex seriality, based on writing that repudiates the stereotype, and indeed tries to make it its *punctum*, overthrowing it insofar as it systematically sets out to disregard the viewer's expectations.

There's an interesting dynamic when people
have expectations, which is that, as a storyteller,
you can either steer into those expectations
or you can use them against them.
(Noah Hawley, intervista per *AVClub*, 18 giugno 2014)

1. *Drammatico e mainstream*

È indubbio che oggi, soprattutto per quanto concerne le nuove e nuovissime generazioni, la letteratura in senso stretto, quella fatta di parola scritta pensata per la lettura, vada decisamente al ribasso rispetto ad altre forme d'arte diegetiche, ossia narrative, come il cinema e il *serial*; stiamo del resto assistendo, nel campo dell'audiovisivo, ad una rivoluzione per cui il termine cinema ha sempre meno a che fare con il grande schermo, e viviamo immersi in un panorama flu-

ido come mai lo è stato prima, in cui siamo liberi al massimo grado per quanto concerne le modalità e i tempi di fruizione di 'storie'. È indubbio altresì che la serialità televisiva sia oggi in grado di produrre, attraverso l'uso della tecnica cinematografica e dei meccanismi di *storytelling*, un altissimo grado di coinvolgimento nello spettatore, il che rende la serie tv a nostro avviso il medium narrativo più potente in circolazione. Pensiamo all'attesa per un finale di stagione o al *binge watching*, e a quanto trasversali siano la ricezione e l'apprezzamento di questi prodotti che si espandono nel tempo e nello spazio (pensiamo al *cyber* spazio – quello dei *fandoms* – ad esempio), moltiplicando e intrecciando storie e universi narrativi.¹

In effetti quella che definiamo 'svolta digitale', con in primis 'l'ampliamento esponenziale delle piattaforme e dell'offerta televisiva', ha comportato una rivoluzione anche dal punto di vista del consumo, e la serie tv, che ha la peculiarità di essere una e trina in quanto può essere articolata su tre livelli (episodio, stagione, serie nella sua interezza) *matcha* particolarmente bene con i ritmi dei tempi che corrono, in cui spesso viviamo di ritagli di tempo, come altrettanto spesso tendiamo a diventare bulimici, sviluppando delle vere e proprie *addiction*.

Nessun'altra forma d'arte comporta una condivisione di tempo così cospicua. (...) Nessun'altra forma d'arte si è mai approssimata così tanto all'estensione del tempo vissuto, con l'ambizione non solo di riprodurlo, ma anche di imporgli una struttura e un'articolazione, e di attribuirgli un senso e un valore. (Bandirali e Terrone 2012, 36)

Il successo della serialità televisiva su così larga scala è ascrivibile, oltre che ai motivi sopracitati, da un lato al lavoro, basato sui big data, di *targeting* e di 'etichettatura' dei programmi operato dall'industria dell'audiovisivo, ma anche al fatto che essa si fonda essenzialmente su meccanismi iterativi e su precisi schemi 'drammatici' "già ben rodati in altri media precedenti come la letteratura, il cinema e la radio" (Dusi, Eugeni e Grignaffini 2020, v).²

Essendo la serialità un dispositivo che per forza di cose tende a produrre ridondanza (ambientazioni, personaggi, etc.), le serie tv spesso rischiano di essere affette da quella che possiamo definire 'ipertrofia dell'intreccio'; questa

1 Cfr. Maiello 2020.

2 Per una esauriente disamina della storia della serialità si vedano: Ragone e Tarzia (a cura di) 2023 e Brancato, Cristante e Ilardi 2024.

‘patologia’ non riguarda solo la reiterata presenza di personaggi, situazioni, ambientazioni, ma è anche e soprattutto una modalità di organizzazione della struttura narrativa serializzata.

Se lo scopo di chi crea storie è tenere incollati allo schermo, indurre a consumare (magari in maniera intensiva – le abbuffate di cui sopra), e creare empatia se non addirittura fidelizzazione nello spettatore (in quanti si sono affezionati ai vari Mike, Walter, Jessie guardando *Breaking Bad*, o a Jon, Daenerys e Arya di *Game of Thrones*), basterà dargli in pasto delle narrazioni fatte di stereotipi, situazioni, personaggi e azioni che orienteranno in maniera netta e precisa il giudizio e il piacere del fruitore, attendendo alle sue aspettative (fattori culturali) e andando incontro ai suoi schemi etici (fattori morali).

Lo spettatore di una serie deve sapere come prima cosa per chi parteggiare, il che non vuol necessariamente dire che un personaggio non possa suscitare empatia pur essendo collocato nel polo del male. Ciò che deve essere ben netta è però questa *polarizzazione* tra bene e male, una struttura decisamente manichea. Pensiamo alla famiglia Shelby di *Peaky Blinders*, incline al crimine, al vizio e all’inganno, oppure al personaggio di Jaime Lannister: ci viene presentato come un traditore, assassino e incestuoso, anche per lui c’è una svolta positiva, e anzi il suo personaggio, pure con qualche oscillazione, nell’arco delle ben otto stagioni sembra compiere una parabola che lo porta dal polo del male a quello del bene, quasi che la sua appartenenza al casato dei Lannister sia un fardello da portare e da cui ci si debba in qualche misura redimere.³

Ma la stereotipizzazione che ci proponiamo di indagare (e di smascherare) non investe solamente la sfera dei personaggi e non riguarda esclusivamente le ragioni del loro agire. Se il personaggio è l’agente portatore di valori etici, azioni e situazioni rappresentano invece il versante delle aspettative diegetiche e culturali, ciò che fa appello più di ogni altra cosa alla nostra *memoria intertestuale* di fruitori di storie (e qui ovviamente la nozione va intesa non

3 Ciò che ci rende tollerabile, e che anzi ci consente di provare empatia per un personaggio che è per larga parte spregevole non sono soltanto i rovesciamenti della sorte che subisce nel corso della narrazione, ma, in primo luogo, un male che si staglia sullo sfondo: nel caso di *Game of Thrones* si tratta di un male che viene fuori alla distanza, implacabile e ineffabile, ossia i White Walkers (o The Others); nel caso di *Breaking Bad*, dove pure personaggi come Walter, Mike o Jessie si rendono protagonisti di azioni malvagie e perverse, il mondo brutale e perverso dei *cartels* messicani. Per un’analisi del personaggio seriale orientata in senso etico si veda Martin 2018.

solo esplicitamente, ma *necessariamente* con valenza intertestuale). Vedremo più avanti come questa memoria sedimentata faccia per lo più appello alle nozioni di genere 'letterario'.

Per comprendere allora questa ipertrofia dell'intreccio basterà fare caso alla presenza – e all'abuso – di elementi diegetici catalizzatori di situazioni drammatiche, dove *drammatico* non vuole significare un tono della narrazione, ma indica invece un dispositivo narratologico-semiotico:⁴ pensiamo a quanto siano ricorrenti intrighi e tradimenti, lutti, ferimenti e malattie negli universi espansi delle narrazioni seriali.

I problemi che i protagonisti [...] affrontano o evocano suscitano un senso di identificazione tra i personaggi della storia ed il pubblico che la segue. Per quanto lontana dalla nostra realtà la vicenda ci tocca sul piano dei valori e delle convenzioni, delle esperienze, dei desideri e dei timori. (Robbiano 2000, 50)

In pratica sarà sufficiente la presenza di “uno o più temi universali (amore, morte, vendetta, ricerca di sé, senso di perdita o di vuoto, autoelevazione, eccetera) con i quali ognuno di noi è in grado di confrontarsi” (Ibid.). Per intenderci l'episodio narrato nell'*Iliade* della restituzione del cadavere di Ettore è inconfutabilmente drammatico (c'è in gioco il lutto, la pietà) così come lo è l'accecamento di Edipo (il riconoscimento e la perdita di sé) o il duello finale di *The Gladiator*, che mette in scena la vendetta e l'odio.

La stereotipizzazione dei personaggi e la ripetizione delle situazioni andranno dunque a soddisfare quella 'fame di ridondanza' (Eco 1987, 251) di cui Umberto Eco parlava nella sua analisi del mito di Superman e possono essere fatte oggetto di critica ai meccanismi della serialità in quanto strumento di massificazione culturale.

Ma cosa intendiamo per 'ripetizione di situazioni'? Per rispondere a questa domanda ci sia consentito di partire dal *Περὶ ποιητικῆς* di Aristotele.

Già Eco sosteneva che con la trattazione del libro VI della *Poetica* ci si trova davanti non a una teoria del teatro o una teoria del dramma come genere letterario, ma piuttosto a una teoria dell'intreccio (e alla luce di ciò il termine inglese *drama* meglio si presta ad esemplificare e sintetizzare l'idea che soggiace l'analisi aristotelica): “[i]l genere di cui parla la *Poetica* è la rappresentazione di

⁴ “L'evento drammatico è un processo di trasformazione che assume in ingresso un set di valori e che produce un risultato in cui questi valori sono stati aggiornati” (Pizzo 2013).

un'azione (pragma) attraverso un mythos (plot o intreccio) di cui la diegesi epica e la mimesi drammatica sono solo specie” (Eco 2016, 262), dove per ‘specie’ si deve intendere ‘forme concrete e determinate’.

Ora il fatto che, per esemplificare questa teoria, Aristotele faccia ricorso al corpus dei tragediografi dell’Attica del V secolo a.C. non è spiegabile “semplicemente perché, in quell’epoca, era la forma di intrattenimento più immediatamente accessibile, diffusa e democratica, che potesse attirare la sua attenzione” (Sayers 1947, 65):⁵ c’era un motivo preciso per il quale la tragedia attica era diventata un paradigma, ed era precisamente il suo aver portato a perfezionamento una struttura narrativa basata sulla *metabasis*, il rovesciamento della sorte – in sostanza quello che i manuali di sceneggiatura definiscono *plot* o *turning point* – e di essere divenuto quello che oggi definiremmo assai meglio con il termine *format*, piuttosto che con quello di *genere*.⁶

Questo *portare a compimento* può essere compreso osservando da un lato che un siffatto *mythos* (racconto) era essenzialmente vincolato dal punto di vista temporale (le tetralogie dovevano coprire lo spazio di una giornata nell’agone tragico); e in secondo luogo considerando quello che Aristotele scriveva in merito ai contenuti dell’oggetto estetico tragedia (quindi nella sua esemplarità di modello):

a) la tragedia deve essere imitazione di casi che destano terrore e pietà. (1452 b, 30)

b) quando [...] questi fatti orrendi avvengono tra amici, come ad esempio quando sia ad uccidere, o stia per farlo, il fratello il fratello, o il figlio il padre, o la madre il figlio, o il figlio la madre, o stia per fare qualche altra cosa egualmente orrenda, questi sono i casi che si devono ricercare. (1453 b, 15-20)

Se il punto (b) nella sua elementarità ci guida alla comprensione del funzionamento dei meccanismi ‘drammatici’ (uccisione>tradimento; amico>-

5 “[...] che Aristotele applicasse alla tragedia e non al romanzo è per noi irrilevante; tanto è vero che da allora tutte le teorie della narrativa si sono rifatte a quel modello” (Eco 1971, 5).

6 “I format possono essere prodotti originali, soggetti a copyright, esportati dietro una licenza e venduti esattamente come un qualsiasi altro prodotto commerciale o culturale, mentre il genere non possiede queste caratteristiche, né è possibile infilarlo all’interno di confini rigidi” (Dusi e Grignaffini 2020, 14); “[a] definire un programma televisivo in termini di formato, invece, saranno elementi quali la durata o il numero degli episodi in cui il programma si articola, mentre, come nota Grignaffini [2024, 45] ‘il genere si riferisce principalmente alle caratteristiche comunicative di un programma (il modo in cui produce significati condivisi socialmente)’” (Innocenti e Pescatore 2008, 14-15).

nemico) il punto (a) ci illumina sul perché la *Poetica* aristotelica ancora oggi funge da riferimento imprescindibile per la comprensione della macchina narrativa, ovvero il suo essere, diremmo oggi, *reader oriented*; in tal senso poco importano i termini con cui si traducono i termini *eleos* e *phobos*,⁷ la novità decisiva della *Poetica* sta nell'attenzione che riserva allo *stato emotivo* che l'opera produce nel fruitore:

[l]'elemento fondamentale della tragedia è l'intreccio, e l'intreccio è imitazione di una azione la cui finalità, il *telos*, è l'effetto che produce, l'*ergon*. E questo *ergon* è la *catarsi*. Bella – o ben riuscita – sarà la tragedia che sappia provocare la purificazione dalle passioni. Quindi l'effetto catartico è una sorta di coronamento dell'opera tragica, ed esso non risiede nella tragedia in quanto discorso scritto o recitato, bensì in quanto discorso ricevuto. (Eco 1993, 260)

Possiamo chiederci allora da un lato – con Claudio Garelli: “[c]he altro significato potrebbe del resto essere attribuito oggi alla *catarsi*, in un tempo in cui i bisogni e il linguaggio del pubblico si palesano più che mai elementari, emotivamente e intellettualmente in difesi – in una parola: manipolabili?” (Garelli 2021, 58).

E se è vero che un percorso di analisi del testo seriale televisivo va sempre relato alle ‘pratiche di ricezione’ e al ‘sistema produttivo’ (Rossini 2016, 8) possiamo ben cogliere come la *Poetica*, coniugando analisi strutturale ed estetica della ricezione, non solo risulti quantomai attuale, ma ci aiuti per certi versi a smascherare – e meglio di qualunque manuale di sceneggiatura – lo stereotipo narrativo proprio in virtù del suo porre come riferimento quello che oggi chiameremmo *mainstream*, ovvero un *format* di successo (la tragedia attica) che fa leva anzitutto sulle forti emozioni suscitate nel fruitore.⁸

L'estrema genericità, dovuta anche all'eterogeneità dei modelli presi in considerazione da Aristotele, ci induce, in conclusione, a restare sul concetto di *metabasis* come perno attorno a cui deve ruotare ogni teoria dell'intreccio – o meglio sarebbe della diegesi – e in secondo luogo ci porta a considerare che un

7 ‘Brividi e compassione’ traduce Pierluigi Donini nell'introduzione all'edizione Einaudi (Aristotele 2008).

8 Eco sosteneva che “la dialettica tra innovazione e serialità regge non soltanto i meccanismi della serialità ma più in generale il modello stesso della cultura di massa” (Bertetti 2016, 2). Sull'uso e l'abuso della *Poetica* nei manuali di sceneggiatura si veda Chiarulli 2021.

modello vincente di storytelling si costituisce senz'altro a partire da una *gradatio* di tragicità/drammaticità basato sul conflitto interumano.⁹

Possiamo affermare in conclusione che “il tema della ripetizione e della serializzazione” è dunque ancora oggi strettamente connesso con la “standardizzazione dei prodotti culturali derivanti dai meccanismi commerciali – e implicitamente considerati manipolatori – delle logiche della produzione di massa” (Bernardelli 2016, 2).

2. *Il testo seriale e la serialità televisiva di ultima generazione*

Quando parliamo di *serialità* dovremmo forse, con Jason Mittell, parlare piuttosto di ‘storytelling seriale (televisivo)’, la cui definizione tende a includere tutti quelli che sono i meccanismi narrativi seriali; per adesso ne evidenziamo i due tratti essenziali:

- a) l’articolazione in episodi e stagioni
- b) una coerenza / continuità basata su uno o più personaggi o un universo narrativo

L’oggetto cui invece fa riferimento il concetto di serialità è per l’appunto il *testo seriale*, la cui definizione può essere pressappoco questa: “un mondo narrativo duraturo, popolato da un gruppo coerente di personaggi che vivono una catena di eventi in un certo arco di tempo” (Mittell 2017, 24-25, 46), governato, aggiungeremo seguendo David Bordwell, da un “insieme storicamente identificato di regole per la costruzione e la comprensione di una narrazione”.¹⁰

Ora però se formalmente l’articolazione in stagioni può essere considerata ‘l’unità di misura’ di quelle che definiamo serie TV o *TV series* – e “che meglio esprime l’enorme potenziale narrativo della serialità televisiva attuale” (Cardini 2014, 12) rispetto al medium ad esse più prossime, il cinema – occorrerà, sulla base del criterio di continuità/discontinuità, distinguere anzitutto quelle serie in cui ciascun episodio è autoconclusivo (*series*) da quelle in cui invece gli episodi sono diegeticamente concatenati o intrecciati (*serial*).

9 “(...) una delle principali caratteristiche dell’azione drammatica è la presenza di una tensione, una riconoscibile opposizione tra personaggi, un’attitudine al contrasto che possiamo generalmente chiamare ‘conflitto’” (Pizzo 2013).

10 La citazione di Bordwell è tratta dal suo *Narration in the Fiction Film* (1985), in Mittell 2017, 46.

Series refers to those shows whose characters and setting are recycled, but the story concludes in each individual episode. By contrast, in a serial the story and discourse do not come to a conclusion during an episode, and the threads are picked up again after a given hiatus. (Kozloff 1992, 90-91)

La serie serializzata o *serial*, è dunque l'oggetto su cui va a posarsi la nostra attenzione: un tipo di storytelling che deve porre notevole attenzione a quella *logica segmentata* di cui parla Sean O'Sullivan, "fondata sul rapporto ritmico, compositivo e sequenziale" (2019, 17) dei segmenti che la compongono (scene o beat, episodi),¹¹ logica che fa riferimento sia al montaggio alternato, che è elemento cardine della serie *multistrand*, sia allo "strumento fondamentale di tutte le narrative seriali" ovvero il *cliffhanger*, "la sospensione del segmento narrativo nel momento di massima tensione" (Rossini 2016, 156).

Ora all'interno del panorama odierno americano si è prepotentemente affermato un nuovo-vecchio *format* che è la serie antologica: come afferma Alberto N. García la novità di questo *format* poggia su tre elementi:

- 1) una historia autoconclusiva, que se abre y cierra entre 8 y 13 capítulos, para dar paso al año siguiente a un reseteo completo de la trama y del elenco actoral;
- 2) una historia que no reclama la acumulación narrativa de varios años que sí exigen otras series;
- 3) y unas características genéricas – visuales, temáticas, narrativas – que se mantienen como hilo conductor de las temporadas. (2016, 6)

La serie antologica in particolare, che non a caso Gianluigi Rossini cita tra nuove tendenze della tradizione *quality* (2016, 123), riesce a coniugare la capacità espansiva del *serial* – che costruisce narrazioni di lunghissima durata intrecciando e moltiplicando eventi e personaggi (pensiamo a *Breaking Bad*, *Mad Men* e *The Sopranos*) – con l'autonomia e l'autoconclusività della miniserie (*Chernobyl*, *Dahmer - Monster: The Jeffrey Dahmer Story*), la quale viene spesso concepita come un film esteso (comunemente dalle 5 alle 10 ore).¹²

11 Sulla differenza tra scena e beat si veda ancora Rossini 2016.

12 Spesso infatti i serial non hanno un plot prestabilito e, per tale ragione, tendono ad andare avanti per numerose stagioni, o magari – Noah Hawley, show-runner di *Fargo Fx* cita il caso di *Lost* – la produzione sceglie di proseguire per assecondare la domanda dovuta al successo riscosso nonostante vi sia un disegno predefinito.

Serie come *American Crime Story*, *True Detective*, *Fargo* e *American Horror Story* combinano perfettamente la tensione tra progressione lineare e ciclicità/ricorsività, poiché nello spazio di un numero variabile di episodi (generalmente meno di 10) costruiscono un intreccio chiuso, ma al contempo vanno a soddisfare quel ‘piacere della variazione’, intrecciando fili, spesso assai sottili, che si dipanano tra una stagione e un’altra; in conclusione:

La miniserie antologica (...) sembra sviluppare il lato più cinematografico della serialità di alto livello: chiusura narrativa, compattezza testuale, autorialità singola e riconoscibilità dello stile visuale, attori famosi (...) che difficilmente rischierebbero di impegnarsi in una serie di lunga durata. (Ibid.)

3. Perché *Fargo* si può definire di tutto diritto una serie complessa?

3.1 Il rapporto che intrattiene con l’universo dei fratelli Coen

Things happen, they’re not always explained or explainable. So certainly in talking with the network I said, “Look, it’s going to be a very grounded crime story with a very Coen Brothers sensibility. And one other thing that’s going to define it in that way is that there’s going to be these elements that are not necessarily quantifiable in terms of “How does this fit logically in with the rest of it?”¹³

Pur mantenendo più che saldo il legame con la pellicola del ‘96, come meglio vedremo più avanti, Noah Hawley, showrunner di *Fargo FX*, opta per un confronto serratissimo con l’intera filmografia dei fratelli Coen, i quali peraltro figurano come produttori esecutivi;¹⁴ un cinema, quello dei fratelli cineasti, che tende all’ambiguità essenzialmente per tre fattori, o meglio sarebbe dire, muovendosi in tre direzioni differenti:

13 <https://uproxx.com/hitfix/interview-noah-hawley-and-warren-littlefield-bring-fargo-to-the-small-screen/>.

14 Ma come è stato ampiamente dichiarato non hanno in alcun modo interferito in nessun aspetto della creazione e della realizzazione di *Fargo FX*: “[t]heir influence is everywhere in the show. I didn’t keep myself to just references or inspirations from *Fargo*, the movie. I opened myself to their larger body of work, as storytellers, and their sensibility” (<https://collider.com/noah-hawley-fargo-interview/>).

- un modello di scrittura basato sul rifiuto categorico dell'*hero-based story*; le narrazioni coeniane, non solo presentano frequentemente personaggi 'amorali' e 'illogici', ma dipanano storie in cui le categorie logiche vengono meno, e in cui a dominare è la *subversion of expectations*: un cinema che opera tra la decostruzione e il pastiche, che intende ibridare non di rado parodizzando generi e stilemi del cinema (*Burn After Reading* del 2008 è un mirabile esempio di *spy story* parodizzata), ma che allo stesso tempo possiede delle marche inconfondibili sul piano stilistico (l'uso dei paratesti, colonne sonore e sonoro, dialoghi, interpreti, fotografia).
- una certa rappresentazione degli Stati Uniti d'America postmoderni, e in particolare del relativismo (morale) che vi domina; l'*anti-hero* dello storytelling coeniano è spesso e volentieri investito, se non travolto, dagli "effects of relativism on modern American society" (come possiamo magistralmente registrare in *The Man Who Wasn't There*, 2001), ma non di rado possiamo osservarlo "going to extremes to achieve their goals" (Dojs 2016, 121).
- l'utilizzo, nelle forme più disparate, di dilemmi e paradossi logici, spesso esemplificati da racconti, favole e parabole. Dall'inserito fiabesco di *A Serious Man* (2009),¹⁵ passando per i dialoghi epifanici al bancone, fino al misterioso traghettatore di *Oh, Brother, Where Art Thou?* (2000), l'enigma (e la banalità) degli accadimenti e delle azioni umane si intesse con dettagli allusivi e metaforici all'interno dell'universo coeniano; e in *Fargo tv* il gioco intertestuale si moltiplica e si riverbera da film a serie, da stagione a stagione, da episodio a episodio (ma anche da stagione a episodio e viceversa).

A fare da *trait d'union* tra questi motivi co-implicati tra loro, l'intrinseca questione del senso degli eventi, eventi che nelle trame "si propagano entropicamente sfuggendo al controllo di chi li compie, in una deriva sempre più imprevedibile e irrazionale" (Grignaffini 2016, cit. in Chiusa 2017, 163); e ovviamente a fare da sfondo vi è il sostrato religioso dei Coen, innervato sul paradosso ebraico dell'inconoscibilità di un Dio che non ha ancora adempiuto la promessa, condensabile nell'espressione *accept the mystery*.¹⁶ Questa visione incontra

15 Il film è preceduto da un racconto yiddish sul 'dibbuk', uno spirito maligno di una persona morta, un'anima alla quale è stato vietato l'ingresso al mondo dei morti.

16 Pensiamo soprattutto a *A Serious Man*, film in cui l'ironia tragica degli eventi è scandita dai colloqui-incontri col rabbino e che risultano esilaranti proprio perché alla ricerca disperata del messaggio trascendente si contrappongono il non-sense e la banalità (l'episodio

e suffraga l'idea tutta postmoderna di caos che governa il mondo, e che non sussista un ordine prestabilito che sia logico, etico o morale – problema che è centrale in gran parte delle storie dei Coen, che plasmano le loro creature – i loro protagonisti – a loro immagine e somiglianza, e li gettano in contesti e situazioni in cui sono indotti a ricercare e a interrogarsi sul senso e costatarne la totale defezione.

3.2 *La fortissima coerenza tra le stagioni*

I walked in with a map of the region, I talked them through a sort of overview of what I thought the movie was and what I thought the Coen brothers' sensibility was and how I thought it could be translated to TV. But they were looking for a series, and I said, "Well, I don't think it's a series".¹⁷

Ciò che ha reso *Fargo tv* un *concept* non è però riducibile al solo riuscire a condensare gli elementi tipici della filmografia dei Coen. *Fargo tv* è un prodotto di qualità – e di successo – perché rende quegli elementi punti di forza all'interno delle regole del *format* della serie antologica. Hawley e il team di registi realizzano quelli che sono a tutti gli effetti dei lungometraggi (suddivisi in dieci episodi di circa un'ora ciascuno), che aprono e chiudono archi narrativi autonomi, ma intrecciati su molteplici livelli intertestuali: dai dialoghi fino alle voci fuori campo (memorabile quella di Billy Bob Thornton, che in perfetto stile Coen apre l'episodio 3x4 con il racconto *Peter and the Wolf*), dai paratesti agli inserti narrativi, passando per gli oggetti-feticcio fino all'uso di suoni e fotografia, l'operazione che si propone di compiere Hawley con ciascuna delle stagioni di *Fargo* è quella di un gioco allusivo fatto di sovrapposizioni, di cornici e giustapposizioni, se non di scatole cinesi.

Non indugeremo su citazioni e allusioni al corpus cinematografico dei Coen, che non si contano (tra i più clamorosi l'astronave di 2x9 omaggia quella della sequenza finale di *The Man Who Wasn't There*, così come un omaggio ad *A Serious Man* è la sequenza computerizzata che zooma fuori-

intitolato *The Second Rabbi*); si vedano anche i dialoghi che hanno come protagonista lo sceriffo Tom Bell in *No Country For Old Men* (2007).

17 <https://www.avclub.com/fargo-showrunner-noah-hawley-takes-us-through-the-show-1798269551>.

uscendo da un microfono in 3x1, laddove nel film si tratta di un auricolare); ma è opportuno ricordare i tantissimi riferimenti ad opere letterarie e filosofiche (ben cinque danno il titolo ad un episodio: *The Myth of Sisyphus*, Camus; *The Castle*, Kafka; *Fear and Trembling*, Kierkegaard; *The House of Special Purpose*, Boyne; *The Rooster Prince*, *mashal* ebraico), all'Antico Testamento (nella prima stagione il perverso villain Malvo induce Stavros a credere di essere vittima dell'ira divina infliggendogli una 'simulazione' delle sette piaghe d'Egitto [Es. 7]; ma pure il dialogo epifanico al bancone – altro omaggio alla cinematografia dei Coen – tra Nikki e lo sconosciuto, si conclude con una citazione dall'AT);¹⁸ e in effetti non sono rari i casi in cui si può parlare di vero e proprio *sottotesto*: accanto a quello religioso, quello filosofico, se contestualizziamo, in Frg2, che il Sisifo del mito – uno dei personaggi minori, Noreen, è più volta ritratta intenta alla lettura dell'opera di Camus – figura proprio sul francobollo che è oggetto della faida dei fratelli Stussy nella terza stagione; come pure in Frg1 una serie di indizi testuali rinviano al mito orientale del Koi Fish.¹⁹

Quest'ultimo ci conduce a quella che è la rete allegorica più evidente della serie: disseminati tra le diverse stagioni vi sono innumerevoli riferimenti, visivi e dialogici, al mondo animale: dal pesce raffigurato sul poster del fatale scantinato di Frg1, fino alle maschere che utilizzano i membri della banda di Varga (3x8), ferinità fa rima con deumanizzazione nell'universo di *Fargo*, e gli esempi più lampanti di ciò sono i *villain*: sia Malvo che Milligan che Varga sono, oltre che brillantissimi retori, uomini semplicemente amorali che non fanno altro che assecondare i propri istinti e perseguire i propri interessi, senza farsi alcuno scrupolo, pronti a sbranare come predatori, e la cui filosofia è ben sintetizzata nel dialogo tra Lester e Malvo in 1x5: “[y]our problem is you’ve spent your whole life thinking there are rules. There aren’t. We used to be gorillas. All we had was what we could take and defend”.²⁰

18 “Though thou exalt thyself as the eagle, and though thou set thy nest among the stars, thence will I bring thee down, saith the Lord” (*Abdia 1:4*); stessa fotografia, stessa luce e stessa disposizione dei personaggi con alla destra dell'inquadratura il personaggio che incarna la *cosmic irony* per la scena al bancone della sala bowling in *The Big Lebowski* (1998).

19 Cfr. *Fargo: The Koi Dragon*, https://www.youtube.com/watch?v=zeV_cL78y3k.

20 Sia in relazione a Malvo (Frg1) che a Varga (Frg3) ci sono più riferimenti espliciti al lupo (l'eccesso di appetiti, ad esempio, gastronomici o sessuali): “[t]he Romans were raised by wolves. The greatest empire in human history, founded by wolves. You know what wolves

Ci sono poi le esplicite connessioni diegetiche, come la valigetta piena di banconote sepolta nella neve nel finale del film da Carl che in Frg1 ha determinato la fortuna di Stavros e che crea, non *il* ma *un* ponte intertestuale tra film e serie; poi, ancora nella prima stagione, Lou (che guarda caso è il poliziotto che conduce le indagini in Frg2, ambientata quasi trent'anni prima) racconta in 1x9 del massacro di Sioux Falls, episodio che è la climax dell'arco narrativo di Frg2.

Ma potremmo citare dettagli come l'inquadratura sul sangue che si mescola sul milkshake rovesciato sul pavimento che ricorre in 2x1 e 3x9 (una *variatio* stilistica del rosso che macchia insistentemente la neve del Midwest), o la battuta di Lou che in 1x1 rivolgendosi alla figlia, *police chief* del dipartimento di Bemidji, Minnesota, prefigura *post eventum* la carneficina del Waffle Hut in 1x1 ("I [also] know that people in this world are less incline to shoot a hostess than – say – an office of the law", 2x1), dove a perdere la vita sono il giudice, target dell'azione di Rye Gerhardt, un addetto alle cucine, e... una cameriera.

I *tales* di *Fargo* sono tali perciò anche in virtù del *gioco metaletterario* che realizzano: oltre agli episodi estemporanei inseriti nel testo filmico (pensiamo agli aneddoti storici di Varga, come quello sull'assassino di Francesco Ferdinando d'Asburgo in 3x6), abbiamo il già citato incipit di 3x4 con l'introduzione dell'opera *Petya i volk* (Pierino e il lupo) di Sergej Prokofiev, che combina il gusto per le cornici e i sottotesti con l'allegoresi ferina,²¹ mentre sempre ad apertura episodio, (2x9 *The Castle*) una grafica riproduce *The History of True Crime in the Mid West*, un libro fittizio che incornicia le vicende narrate all'interno di una cronaca, di una raccolta di storie realmente *non accadute*, e che, ovviamente si apre (letteralmente, e si sfoglia) con il consueto disclaimer "this is a true story"; in 3x3 invece è addirittura incastonato un cartoon che è la trasposizione di *The Planet Wylb*, un romanzo fittizio di cui intraprende la lettura Gloria, il *good cop* della terza stagione, che dell'autore Ennis Stussy [alias Thaddeus Mobley] è la figliastra; un romanzo distopico che ha come protagonista un robot che sa dire solamente "I can help".

do? They hunt. They kill. Well, I'm saying that the Romans raised by wolves, they see a guy turning water into wine, what do they do? They eat him. 'Cause there are no saints in the animal kingdom; just breakfast and dinner" esclama Malvo in 1x5.

21 Rappresentata per la prima volta nel 1936 a Mosca, l'*ouverture* presenta, con una voce narrante, i vari personaggi, tra cui l'uccello, l'anatra, il gatto, il lupo, ciascuno dei quali è associato ad uno strumento musicale; e la regia scandisce le singole presentazioni con i piani che si susseguono dei *characters* principali (3x4 *The Narrow Escape Problem*).

Il già citato ricorrente uso, oltre che citazionistico, di paradossi logici e sottotesti allegorici va considerato in funzione però squisitamente entropica;²² attraverso il meccanismo delle cornici e dei racconti nel racconto si palesa l'intenzione di spingere sempre più oltre la questione del rapporto tra *truth* e *story*, spostando continuamente il focus dall'uno all'altro termine: in quanti modi possiamo raccontare un fatto, quante prospettive e quanti retroscena, quante omissioni e quante inesattezze.²³

3.3 *Il rapporto che intrattiene con il suo ipertesto*

The funny thing about the movie is that it's only the first scene of the movie that takes place in Fargo; the rest of it takes place in Minnesota. Fargo is a metaphor; it's like a state of mind. It's a word that describes a sort of frozen hinterland that makes you think of a certain type of story.²⁴

Le storie di *Fargo tv* sono dunque 'ispirate' al film omonimo di cui 'riprendono' in qualche maniera ambientazioni, temi e i motivi, schema dei personaggi, colonna sonora, riferimenti socio-culturali: il virgolettato è d'obbligo perché ci troviamo davanti ad un'operazione all'insegna dell'ambiguità, "a metà tra la citazione, l'espansione, la riscrittura [...]" (Malavasi 2017, 68.); e saremmo inclini ad accogliere il paradosso critico proposto da Luca Malavasi, per il quale è in realtà l'ecosistema del serial *Fargo* a inglobare la pellicola del '96, in quanto "tutte le possibili forme di interferenza tra film e serie sono state, in qualche modo, contemplate" (Ivi, 67).²⁵

Prima di affrontare quello che è il nodo centrale della 'poetica' di *Fargo*, il rapporto tra storia e verità, proviamo a sintetizzare gli elementi salienti del

22 Ben sette episodi hanno come titolo quello che in inglese si definisce *conundrum*: *Morton's Fork*, *Buridan's Ass*, *A Fox, a Rabbit, and a Cabbage*, *The Crocodile's Dilemma*, *The Narrow Escape Problem*, *Palindrome*, *Aporia*.

23 Si veda la scena finale dell'episodio *Somebody to Love* (3x10).

24 <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/fargo-boss-appeals-anthology-series-695532/>.

25 "*Fargo tv* non è né un seguito né una continuazione, ma una specie di ipertesto per riprende la sintassi modale con cui si dispongono e oppongono nel film personaggi e mondi" (Malavasi 2017, 68).

film: abbiamo in primo luogo una trama messa in moto dall'avidità di un uomo, Jerry Lundegaard, che organizza il finto rapimento della moglie per poter ricattare il suocero; il piano finirà per innescare una spirale di violenza e omicidi che la polizia, nella figura della *chief* Marge Gunderson, interromperà con l'arresto di uno dei criminali assoldati da Jerry e dello stesso Jerry in fuga; a dispetto dei due rapitori assoldati (Carl e Gaear), Jerry, addetto alle vendite del concessionario d'auto di proprietà del suocero, non è affatto un uomo senza scrupoli, né incline alla violenza; è anzi un pavido, un insicuro e il suo 'difetto sacro' è proprio l'ingenuità, unita alla pusillanimità.²⁶ all'opposto abbiamo l'arguzia e il coraggio di Marge che conduce le indagini di un caso che si fa sempre più intricato.

Quella che però sembra essere una trama che rappresenta una spirale di violenza randomica con sullo sfondo la lotta tra giustizia e crimine, se osservata più attentamente ci rivela "a generalized abnormality, a freakishness, which afflicts the 'good' as well as the 'bad'" (Amesbury 2016, 100). Quello di *Fargo*, alla luce dei personaggi secondari quanto di quelli principali, è a tutti gli effetti un "topsy-turvy world", un mondo rovesciato, in cui i personaggi sono "strangely detached", quando non addirittura ottusi, incapaci di esprimere in maniera genuina le proprie emozioni, come se il gelido paesaggio desolante dell'upper Midwest si fosse fatto strada nella coscienza delle persone "[...] numbing their responsiveness" (Ibid.: 96-97).²⁷

Questa *dumbness*, ottusità, dei personaggi, da un lato produce senza mezzi termini una falla comunicativa, uno scarto sul piano della sintassi testuale – e vedremo meglio più avanti come l'*opacità* sia un prerogativa della filmografia coeniana; dall'altro prelude spesso alla brutalità, che può innescarsi in un attimo quando

26 "[...] i personaggi dei Coen sono spesso caratterizzati da corpi ridicoli o, perlomeno, ridicolizzati, attraverso capigliature bizzarre, andature sghembe, abbigliamento strambo e modi di parlare eccessivamente caratterizzanti" (Chiusa 2017, 49); "[s]ono outsider in contrasto con la società, perdenti che devono fronteggiare intrighi più grandi delle loro capacità, osservatori dell'idiozia altrui o perpetratori della propria. Sono persone comuni che vengono costrette a incontrare la violenza o la corruzione, scaraventate dentro un percorso di formazione che spesso non porta da nessuna parte" (Ibid.: 53).

27 Moltissime sequenze del film e della serie infatti, oltre alla presenza dello schermo della TV, mettono in gioco specialmente nei dialoghi, questo assopimento dell'intelligenza umana, una sorta di catatonìa il cui risultato sul piano della logica degli eventi è sovente il nonsense, mentre sul piano estetico, come vedremo meglio più avanti, il grottesco.

l'istinto prende il sopravvento e fuori "it's already a *dog-eat-dog*" (ix3); *Fargo FX* mette in scena come nessun *tv show* aveva fatto mai prima l'incontro, che Hawley in un'intervista definisce 'infettivo', tra uomini mansueti e timorati e la violenza cieca, "this idea of – which is very much in the movie and also in *No Country [for Old Man]* – it's like there's the civilized world and there's the wilderness".²⁸

Gli omicidi efferati che si consumano nelle trame di *Fargo* rappresentano il male che si insinua all'interno della semplici e pacifiche comunità del Midwest, e non è importante che queste ultime si chiamino Minneapolis, Bemidji o Duluth, né tantomeno è rilevante la collocazione temporale:²⁹ siamo davanti a qualcosa di diverso da un'ambientazione in senso stretto, benché non manchino i riferimenti alle località, tutte realmente esistenti e collocate tra Minnesota, North e South Dakota; i *tales* di *Fargo* – che alla luce della serie *FX* diventa una sorta di località-nome-simulacro la cui principale connotazione è la presenza della neve e del crimine – rappresentano piuttosto uno scenario della mente, *a state of mind*, un'atmosfera sospesa tra la mitezza e il candore (connessi al topos del 'Minnesota nice') e l'ostilità e la fierezza della natura.³⁰

(...) del resto, che cosa mai significherà l'insistenza sul simbolo di Paul Bunyan, il *Giant Lumberjack* in cui si materializza una certa vena del folklore nordamericano? In fondo (...) *Fargo* è una specie di *tale* all'interno di questa tradizione, all'interno del folklore di questa terra e di questi americani (...). (Malavasi 2017, 68)

Se in effetti può apparire in qualche modo anomalo un titolo che ha una connessione a dir poco marginale con la storia (nel film, come in ciascuna delle stagioni, *Fargo* è una località sostanzialmente di passaggio, una tappa non decisiva della *detection* del personaggio che incarna il polo della giustizia) ancor più am-

28 Già cit. <https://uproxx.com/hitfix/interview-noah-hawley-and-warren-littlefield-bring-fargo-to-the-small-screen/>.

29 Mentre *Fargo film* è ambientato nel 1987, la prima stagione di *Fargo FX* lavora avanti nel tempo (2006), la seconda indietro (1979), la terza ancora avanti (2010).

30 Nel film, a partire dai titoli di testa ci viene presentato uno scenario completamente bianco e in pochi secondi ci rendiamo conto che si tratta della neve che imperversa, poi compare un'auto, il tutto mentre in sottofondo parte un suono malinconico di cornamusa che in un crescendo diventa solenne e drammatico; *Fargo, North Dakota*, il tema musicale principale composto da Carter Burwell per la pellicola dei Coen, pure viene rimodulato da un altro grande compositore, Jeff Russo, che per ciascuna stagione ne ha composta una sorta di replica.

biguo risulta essere l'unico altro elemento che Hawley, che è anche romanziere di successo, sceglie di riprendere esplicitamente e pedissequamente dal film diretto dai fratelli Coen, vincitore a Cannes per la miglior regia e a Hollywood per la migliore sceneggiatura originale (oltre che per la performance di Frances McDormand): parliamo del paratesto introduttivo che avverte lo spettatore che le vicende rappresentate sono "A TRUE STORY".

Per provare a comprendere questa sostanziale ambiguità occorre passare perciò per l'*opening disclaimer* del film, un cartello introduttivo che professa la veridicità dei fatti rappresentati, chiamando in causa l'*ambientazione* ("The events depicted in this film took place in Minnesota in 1987") e ciò che sarà oggetto di rappresentazione, ovvero una storia in cui ci saranno dei *sopravvissuti* ("At the request of the survivors, the names have been changed"), ma soprattutto delle *vittime* ("Out of respect for the dead, the rest has been told exactly as it occurred"). Avvertenza che pone, come in molte opere di carattere narrativo e cinematografico, lo spettatore come testimone di fatti realmente accaduti; e fin qui nulla di strano se non fosse che alla fine dei titoli di coda si legge "The persons and events portrayed in this production are fictitious. No similarity to actual persons, living or dead, is intended or should be inferred".

Lo stratagemma della professione di veridicità serve naturalmente a catturare il fruitore e a tenerlo incollato alle vicende, ma altrettanto naturalmente, nel caso di *Fargo* film e di *Fargo tv*, pone lo spettatore critico (e il critico tout court) in una posizione scomoda, ossia quella di a) sentirsi raggirato, ma anche b) dover riconoscere che in effetti nulla osterebbe ai fatti rappresentati di essere realmente accaduti, in special modo negli Stati Uniti d'America a partire dal post-Vietnam. E la risposta di Joel e Ethan, quando è stato loro chiesto a proposito dell'idea di inserire un'avvertenza su una storia vera, è stata: "[w]ell, it's true that is a story", beh, è vero che è una storia.³¹

Lo *story concept* di *Fargo* gioca appunto su questa equivocità, problematizzando il rapporto tra storia vera e finzionale, cronaca e racconto, verosimile e credibile, e come di sovente accade nell'universo coeniano, le conclusioni sono tutt'altro che conciliatorie:

31 Cfr. Fallopium Films, *The Uncertainty Of FARGO Season 3* (<https://www.youtube.com/watch?v=iUSh76eQXE8>) che cita un interessante parallelismo tra la battuta dei Coen e il dialogo fra Carla Jean Moss e lo sceriffo Tom Bell in *No Country For Old Man* ("C.: Sheriff, was that a true story about Charlie Walser? S.: Who's Charlie Walser? Oh! Well... uh... a true story? I couldn't swear to every detail but it's certainly true that it is a story").

[h]ence, this caption is not intended to indicate the veracity of the events depicted, but rather to highlight *the essential impossibility of the claim*. The inability to assess the veracity or mendacity of a claim involves an *inherent epistemic failure*. (Biderman e Lewit 2017, 18.)

Questa impossibilità, che è poi l'altra faccia del *potere trans-finzionale* di immagini e parole, e che in *Fargo FX* investe la natura stessa dello storytelling, è bene esemplificata nella terza stagione, che si apre e si chiude in una sala interrogatori, luogo per eccellenza dove si ricerca la verità dei fatti: in 3x1 assistiamo a un ambiguo interrogatorio fatto da un ufficiale sovietico tedesco a un uomo accusato di aver ucciso la fidanzata e che sembra però essere totalmente estraneo ai fatti; è evidente che si tratta di uno scambio di persona, ma l'ufficiale impassibile sentenza che se ci sono prove fattuali (un nome registrato ad un appartamento con tanto di indirizzo, e un cadavere, con tanto di foto) e il Partito afferma che quell'uomo è quella persona (Yuri Gurka, che più avanti ritroveremo tra le file degli scagnozzi di Varga), allora la 'fede' nel Partito (di stampo totalitario) non può che marchiare come *untrue* qualsiasi altra *story*: "[w]e are not here to tell stories. We are here to tell the truth." (3x1).

E ancora, in 3x10 un altro ufficiale di polizia, Gloria Burgle, si ritrova finalmente faccia a faccia con il villain V.M. Varga, che nel frattempo ha cambiato identità e che manifesta il consueto contegno da humour inglese nonostante stia per essere incastrato mentre afferma: "[w]hich of us can say with certainty what has occurred, actually occurred, and what is simply rumor, opinion, misinformation? We see what we believe, not the other way around".

3.4 *Il rapporto che intrattiene con il sistema dei generi*

I think when you're telling a non-fiction story that's actually fictional, all the clichés and tropes are there to avoid, really, and the minute you create something unpredictable, people will put down their tablet or their phone or whatever else they're doing. Because audiences are so smart these days that they take one look at a character, and they're like, "Well, he's going to die, and they're going to sleep together." When that stuff doesn't happen, people really sit up and pay attention. (St. James 2014)

Come è stato ampiamente evidenziato dalla critica, e come del resto hanno sottolineato anche gli stessi interessati, sin dal momento zero della loro esperienza di cineasti i Coen hanno costruito le loro pellicole essenzialmente puntando alla

decostruzione e al sovvertimento dai paradigmi tipici dei generi cinematografici, al punto che “si può affermare che per i Coen la *scomposizione dei generi* sia una vera e propria firma autoriale”, in quanto nessuna delle loro opere è ascrivibile a un genere specifico, e in tutte “emergono, variamente, tinte noir e sapore grottesco, toni da biopic, modi da commedia o aria da thriller” (Chiusa 2017, 32).³²

Ispirarsi al loro cinema – ricorre nelle interviste a Noah Hawley il concetto di *Coen Brothers' sensibility* – significa perciò, *ipso facto*, ibridare e contaminare stili, temi e contenuti disattendendo le aspettative dell'*audience*: una poetica che risulta funzionale per contrastare quella assuefazione agli orizzonti di attesa del pubblico di massa e soddisfare gli odierni fruitori di serialità televisiva, e perché non di cinema, facendo sì “che lo spettatore venga coinvolto il modo attivo dalla storia e al contempo rimanga sorpreso da come lo storytelling è in grado di manipolarlo” (Mittell 2017, 100).

Ci sia consentito di partire da un dato strettamente empirico, ossia la presenza dei *tags* apposti dal network MGM alla serie *Fargo*. Come il nostro lavoro intende sottolineare, gli indicatori che fungono da interfaccia tra l'utente-fruitore di serialità televisiva e i network sono alquanto significativi per l'analisi della sintomatologia dello storytelling seriale; e i *tags* che accompagnano un prodotto audiovisivo sulle piattaforme come MGM hanno lo scopo di dare una prima serie di informazioni estremamente elementari in merito ai prodotti distribuiti. Ebbene, accanto a quelli che ci si aspetterebbe da una serie che conta decine di morti ammazzati a stagione, ovvero *crime*, *drama*, *suspense*, il tag *comedy* sembra essere un'incongruenza, quasi un ossimoro, un'*aporia*, per citare il titolo dell'episodio 3x9.

32 Come affermano Giorgio Grignaffini e Nicola Dusi il genere è per prima cosa “un'interfaccia tra soggetti e testi” (2020, 96), un dispositivo che “coincide con un repertorio di situazioni e modalità narrative che predispongono lo spettatore a un certo tipo di passioni e coinvolgimento emotivo” (Chiusa 2017, 19). Ma, come sottolineano i due studiosi “nello stesso tempo funziona solo a livello di sistema, cioè ogni genere si definisce sia per caratteristiche proprie, sia in relazione ad altri generi, in una matrice interdefinita” (Dusi, Grignaffini 2020, 96). I generi come sistema perciò, lungi dall'essere categorie inerti, non soltanto sono inscindibili dalle modalità con le quali un testo ‘produce significati socialmente condivisi’ (strategie pragmatiche che determinano ‘somiglianze di stile e argomento’) ma sono soggetti a usi interpretativi che fanno riferimenti a dei canoni, teoretici e artistici, più o meno longevi, o altrimenti, la problematica dei generi è una ‘costruzione metatestuale’ che si articola e si plasma per accumulo e sedimentazione attraverso la combinazione tra teoria e prassi.

Ciò che rende *Fargo FX* differente dalla stragrande maggioranza delle serie *drama*, ma pure da quelle *crime*, è senza dubbio la presenza non certo sporadica di situazioni in cui si dipanano appunto delle 'incongruenze'; siano esse di tipo logico o figurativo, il gioco di riflessi e giustapposizioni (coadiuvato dal massiccio utilizzo di montaggio alternato, campo/controcampo e *split screen*) non soltanto ha funzione diegetica, ma anche di creare dei contrasti che catalizzino lo *humour*: questo *humour* non è la semplice presenza estemporanea di situazioni comiche ma è la somma delle incongruenze e delle congruenze, o meglio delle *coincidenze*: non poggia soltanto sul dialogo e sulla battuta, non scaturisce esclusivamente dal taglio di capelli o da un accento buffo; esso è nel continuo slittamento del senso, nelle inversioni e negli accostamenti. È nel *momentum* (lo slancio narrativo) – un concetto che Hawley definisce “to make something very plotted out feel slightly random” (St. James, 2014) – che lo spettatore riesce a godere di un *design* “che si concentra sui margini di ogni universo, sui bordi della narrazione, per attualizzare e reinventare i codici che appartengono ormai al patrimonio genetico del cinema americano” (Marineo 1999, 12).³³

Il conflitto tra giustizia e crimine e le *detection* topiche del genere poliziesco,³⁴ diventano uno degli sfondi-cornice su cui si innestano trame che hanno come caratteristica principale l'imprevedibilità (ciò che negli U.S.A. si definisce *one in a million*), trame

[...] in cui tutto diventa il contrario di tutto, la menzogna diventa verità, un inquietante omicidio sembra quasi divertente nella sua grottesca rappresentazione, il cacciatore diviene preda, il coniglio una volpe, la vittima carnefice e nuovamente vittima, il divertimento si trasforma in disgusto in un batter d'occhio e, senza che se ne accorga, lo spettatore si ritrova a fare il tifo per il cattivo della storia, a sperare che, in un modo o nell'altro, riesca a farla franca.³⁵

33 'Momentum' e 'design' sono concetti presi in prestito da O'Sullivan 2019.

34 Che “resta il genere principe della serialità televisiva e [...] la matrice su cui sono più frequenti le operazioni di riscrittura e ricontestualizzazione” (Dusi e Grignaffini 2020, 107).

35 <https://notashow.altervista.org/fargo-recensione/>.

Bibliografia

- Amesbury, Richard. 2016. "First intermission: So Are the Coen Brothers Religious Filmmakers? *Fargo* between Christian Moralism and Post-Modern Irony". In *Coen: Framing Religion in Amoral Order*, a cura di Elijah Siegler, 93-110. Waco, Texas: Baylor University Press.
- Aristotele. 2008. *Poetica* (a cura di Pierluigi Donini). Torino: Einaudi.
- Bandirali, Luca, e Terrone, Enrico. 2012. *Filosofia delle serie Tv. Dalla scena del crimine al trono di spade*. Milano-Udine: Mimesis.
- Bernardelli, Andrea. 2016. "Eco e le forme della narrazione seriale. Alcuni spunti per una discussione". *Between* 6, no. 11.
- Bertetti, Paolo. 2016. "Estetiche della serialità tra spettatori critici e audience competenti". *Between* 6, no. 11.
- Biderman, Shai, and Lewit, Ido. 2017. "TV's *Fargo* and the Philosophy of the Coen Brothers". *Film and Philosophy* 21: 17-31.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Brancato, Sergio, Cristante, Stefano, e Ilardi, Emiliano. 2024. *Storia e teoria della serialità – Vol. 2. Il Novecento: dalle narrazioni di massa alla svolta digitale*. Milano: Meltemi.
- Cardini, Daniela. 2014. "Il tele-cinefilo. Il nuovo spettatore della Grande Serialità televisiva". *Between* 4, no. 8.
- Chiarulli, Roberto. 2021. "La trama dei sogni". In *La "Poetica" e le sue interpretazioni. Aristotele tra filosofia, letteratura e arti*, a cura di Gabriele Belletti, Gianluca Garelli e Alberto Martinengo, 189-91. Bologna: Pendragon.
- Chiusa, Ilaria. 2017. *Tra cinema e serie tv, Fargo e lo storytelling a marchio Coen*. Tesi di laurea magistrale, Università degli Studi di Bologna.
- Dojs, Marek. 2016. "Fargo: How Far Will You Go? Major themes in Fargo the movie and TV series". *Movie/TV review*, gennaio.

Dusi, Nicola, Eugeni, Ruggero, e Grignaffini, Giorgio. 2020. "Introduzione. Costruire mondi complessi. La fiction televisiva contemporanea e le sue sfide semiotiche". *Mediascapes journal* 16: iii-xvi.

Dusi, Nicola, e Grignaffini, Giorgio. 2020. *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*. Roma: Carocci.

Eco, Umberto. 1987 (or. 1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.

Eco, Umberto. 2016. *Sulla letteratura*. Milano: Bompiani.

Eco, Umberto. 1971. "L'industria aristotelica". In *Cent'anni dopo. Il ritorno dell'intreccio – Almanacco Bompiani 1972*, a cura di Umberto Eco e Cesare Sughetti. Milano: Bompiani.

García, Alberto Nahum. 2016. "A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television". *Between* 6, no. 11.

Garelli, Claudio. 2021. "La catarsi come dispositivo estetico". In *La "Poetica" e le sue interpretazioni. Aristotele tra filosofia, letteratura e arti*, a cura di Gabriele Belletti, Gianluca Garelli e Alberto Martinengo. Bologna: Pendragon.

Grignaffini, Giorgio. 2004. *I generi televisivi*, Roma: Carocci.

Innocenti, Veronica, e Pescatore, Guglielmo. 2008. *Le nuove forme della serialità televisiva: Storia, linguaggio e temi*. Bologna: Archetipolibri.

Kozloff, Sarah. 1992. "Narrative Theory and Television". In *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*, a cura di Robert Clyde Allen, 67-100. Oxon: Routledge.

Maiello, Andrea. 2020. *Mondi in serie. L'epoca postmediale delle serie tv*. Co-senza: Pellegrini.

Malavasi, Luca. 2017. "Da Fargo a Fargo". *Cineforum* 564: 67-70.

Marineo, Franco. 1999. *Il cinema dei Coen*. Alessandria: Edizioni Falsopiano.

Martin, Brett. 2018. *Difficult Men. Dai Soprano a Breaking Bad, gli antieroi delle serie tv*. Roma: Minimum Fax.

Mittell, Jason. 2017(ed. or. 2015). *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*. Roma: Minimum Fax.

Pizzo, Antonio. 2013. *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*. Torino: Accademia University Press.

Ragone, Giovanni, e Tarzia, Fabio, a cura di. 2023. *Storia e teoria della serialità – Vol. I. Dal canto omerico al cinema degli anni Trenta*. Roma: Meltemi.

Robbiano, Giovanni. 2000. *La sceneggiatura cinematografica*. Roma: Carocci.

Rossini, Gianluigi. 2016. *Le serie TV*. Bologna: Il Mulino.

Sayers, Dorothy Leigh. 1947. "Aristotle on detective fiction". In *Unpopular Opinion*, Dorothy Leigh Sayers, 178-90. New York: Harcourt, Brace and Company. Tr. it. "Il racconto poliziesco secondo la "Poetica" di Aristotele, ovvero l'arte di raccontare il falso", in *La trama del delitto. Teoria e analisi del racconto poliziesco*, a cura di R. Cremante e L. Rambelli, Pratiche, Parma 1980.

O'Sullivan, Sean. 2019. "Six Elements of Serial Narrative". *Narrative* 27, no. 1: 49-64. The Ohio State University. Tr. it. di Filippo Gobbo, "Sei elementi della narrazione seriale", in «Allegoria», 83, gennaio-giugno 2021, pp. 16-36.

Sitografia

'Fallopium Films'. 2021. *The Uncertainty Of FARGO Season 3*. <https://www.youtube.com/watch?v=iUSh76eQXE8> (ultimo accesso 21 maggio 2024)

Fienberg, Daniel. 2014. "Interview: Noah Hawley and Warren Littlefield bring 'Fargo' to the small screen". *UPROXX*. Aprile. <https://uproxx.com/hitfix/interview-noah-hawley-and-warren-littlefield-bring-fargo-to-the-small-screen/> (ultimo accesso 21 maggio 2024).

Goldberg, Lesley. 2014. "Fargo Boss on Appeals of Anthology Series, Cable vs. Broadcast and a Future Beyond Season 1". Intervista a Noah Hawley per *The Hollywood Reporter*, aprile. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/fargo-boss-appeals-anthology-series-695532/> (ultimo accesso 21 maggio 2024).

Greco, Manuela. 2017. "Fargo|recensione". *Altervista*. <https://notashow.altervista.org/fargo-recensione/> (ultimo accesso 21 maggio 2024).

'Leadhead'. 2019. *Fargo: The Koi Dragon*. https://www.youtube.com/watch?v=zeV_cL78y3k (ultimo accesso 21 maggio 2024).

St. James, Emily. 2014. " Fargo showrunner Noah Hawley takes us through the show's first season ". *AVClub*, June. <https://www.avclub.com/fargo-showrunner-noah-hawley-takes-us-through-the-show-1798269551> (ultimo accesso 21 maggio 2024).

Radish, Christina. 2014. "Noah Hawley talks Fargo, ...". *Collider*. <https://collider.com/noah-hawley-fargo-interview/> (ultimo accesso 21 maggio 2024).

Serie TV citate

American Horror Story (2011- in produzione). Ideatori: Ryan Murphy, Brad Falchuk.

Breaking Bad (2008-2013). Ideatore: Vince Gilligan; Regia: Vince Gilligan.

Chernobyl (2019). Ideatore: Craig Mazin; Regia: Johan Renck.

Dahmer - Mostro: la storia di Jeffrey Dahmer (2022). Ideatori: Ryan Murphy e Ian Brennan. Sceneggiatura: Janet Mock.

Fargo 1-3 (2014-2017). Ideatore: Noah Hawley; Regia: Adam Bernstein, Randall Einhorn, Colin Bucksey, Scott Winant, Matt Shakman; soggetto: tratto liberamente dall'omonimo film di Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Noah Hawley, Joel Coen.

Game of Thrones (2011-2019). Ideatori: David Benioff, D. B. Weiss; Soggetto: liberamente tratto dai romanzi *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di George R. R. Martin; Regia: Alan Tylor, Miguel Sapochnik, et al.

Mad Men (2007-2015). Ideatore Matthew Weiner.

Peaky Blinders (2013-2022). Ideatore: Steven Knight; Regia: Otto Bathurst, Tom Harper (seas. 1) Colm McCarthy (seas. 2) Tim Mielants (seas. 3) David Caffrey (seas. 4) Anthony Byrne (seas. 5-6)

The Sopranos (1999-2007). Ideatore David Chase.

Filmografia

A Serious Man (2009). Regia: Joel e Ethan Coen, soggetto: Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

Burn After Reading (2008). Regia: Joel e Ethan Coen, soggetto: Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

Fargo (1996). Regia: Joel Coen, soggetto: Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

No Country For Old Men (2007). Regia: Joel e Ethan Coen, soggetto: omonimo romanzo di Cormac McCarthy, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

O Brother, Where Art Thou? (2000). Regia: Joel Coen, soggetto: tratto liberamente dall'Odissea di Omero, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

The Big Lebowski (1998). Regia: Joel Coen, soggetto: Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

The Man Who Wasn't There (2001). Regia: Joel e Ethan Coen, soggetto: Joel e Ethan Coen, sceneggiatura: Joel e Ethan Coen.

Gianlorenzo Attanasio è docente di scuole superiori; laureato in filologia moderna presso l'Università degli studi di Napoli 'Federico II' con una tesi in letterature comparate, ha conseguito, ancora presso l'Ateneo di Napoli, il master in Drammaturgia e cinematografia; ha pubblicato le sue ricerche in volume e sulle riviste 'Studium' e 'Rivista di Letteratura Teatrale'.

