

Sei elementi della narrazione seriale*

Sean O'Sullivan

(traduzione di Filippo Gobbo)

Esiste la forma seriale? Con questo intendo dire: esistono strategie formali, prassi e caratteristiche che agiscono nei racconti seriali a prescindere dai media, dai contesti e dalle categorie narrative? Nonostante le forme seriali siano state recentemente portate in primo piano dal numero crescente di analisi dedicate alla televisione e al fumetto, dalla proliferazione dei podcast, dall'onnipresenza di *franchise* legati al mondo dei supereroi e dall'attenzione che si continua a riservare alla narrativa seriale del diciannovesimo secolo, la questione rimane aperta.¹ Per chi studia la narrazione cercando di capire come le storie funzionano e come agiscono su di noi al di là delle differenze storiche, nazionali e di genere, la serialità può rappresentare un caso limite. Sembra infatti suggerire approcci sintetici che privilegiano tensioni tassonomiche, al significativo costo di sacrificare effetti e proprietà locali. Possiamo definire un racconto seriale come una narrazione continua distribuita in puntate nel corso del tempo. Ma caratteristiche come il prolungamento, la diffusione e la durata del racconto bastano davvero per mettere sullo stesso piano una striscia a fumetti, una serie televisiva, un blog e una serie di film muti – tutti oggetti che, altrimenti, non si presterebbero a nessuna comparazione strutturale? L'obiettivo di questo saggio è quello di proporre una prima gamma di concetti e di approcci propedeutici a un'analisi di questi oggetti testuali che sia basa-

* Traduzione di Sean O'Sullivan, *Six Elements of Serial Narrative*, in «Narrative», 27, 1, 2019, pp. 49-64 (© 2019 The Ohio State University). Si ringraziano l'Ohio State University Press e il suo direttore, Tony Sanfilippo, per aver concesso gratuitamente i diritti di ristampa e traduzione; la redazione di «Narrative», in particolar modo James Phelan, per il supporto e la collaborazione dimostrata e ovviamente l'autore, Sean O'Sullivan. Infine, un ringraziamento particolare va ad Anna Baldini, Valeria Cavalloro e Gloria Scarfone per le attente riletture e i preziosi suggerimenti di traduzione.

1 Basti pensare, per esempio, alle molte pubblicazioni del gruppo di ricerca sulla serialità popolare della Freie Universität di Berlino; alla rivista accademica «Series», lanciata nel 2015 con un particolare focus sulle narrazioni televisive; oppure alla collana «Screen Serialities» della Edinburgh University Press.

ta su un confronto formale. Mi concentrerò soprattutto sulla caratteristica chiave della narrazione seriale: il rapporto ritmico, compositivo e sequenziale tra un oggetto e uno successivo apparentemente simile.²

Non sono certo il primo a tentare una panoramica più ampia delle storie a puntate. Frank Kelleter ha recentemente proposto «cinque modi per esaminare la serialità popolare»³ in un saggio che solleva interrogativi cruciali sulla coerenza del personaggio seriale e sul problema della totalità narrativa, mettendo in evidenza procedimenti che contraddistinguono le forme seriali, come la ricorsività (*recursivity*), la proliferazione e l'autoriflessione capitalistica in continua evoluzione. Forse più famoso è il saggio di Umberto Eco *Interpreting Serials*, che ha considerato i racconti seriali nella seconda metà del ventesimo secolo come tratti distintivi di un'«epoca caratterizzata dalla ripetizione», mettendo in evidenza il ricalco, la ripresa e la saga – tra gli altri fenomeni – come procedimenti che mostrano gli effetti e la forza attrattiva della «ripetizione con variazione».⁴ Kelleter ed Eco individuano meccanismi, caratteristiche ed effetti della narrazione seriale, trascurando tuttavia la specifica dinamica a *tick-tock* che lega una puntata a quella successiva – ed è comprensibile data la vastità e complessità del problema. Jennifer Hayward e Robyn Warhol – gli unici autori, ed è abbastanza sorprendente, che abbiano dedicato saggi monografici al problema della serialità da un punto di vista diacronico e transmediale – ci offrono ricchi affondi in alcune specifiche imprese seriali: i romanzi di Charles Dickens, Anthony Trollope e Patrick O'Brien; la striscia a fumetti *Terry and the Pirates* (*Terry e i pirati*) di Milton Caniff; *soap opera* come *All My Children* (*La valle dei pini*) e *As the World Turns* (*Così gira il mondo*). Hayward e Warhol studiano in particolare le reazioni e le emozioni del pubblico, che caratterizzano l'attrattività dello *storytelling* seriale almeno a partire dall'inattesa e rivoluzionaria pubblicazione dei *Pickwick Papers* (*Il circolo Pickwick*) nel 1836. Il focus di Hayward e Warhol sui comportamenti e gli apporti del

2 Questa attenzione alla relazione tra due oggetti all'interno di una sequenza potrebbe ricordare certe tesi legate alle operazioni dei fumetti, come sottolinea Scott McCloud in *Understanding Comics*. Benché io condivida con McCloud il focus sulla interazione narrativa tra pezzi specifici, il suo studio si basa su un *gap* visuale – il *gutter*, cioè lo spazio vuoto tra le vignette del fumetto – mentre il mio su un *gap* temporale – lo iato di pubblicazione tra una puntata e l'altra. A mio avviso, le vignette successive di un fumetto non costituiscono di per sé un elemento seriale. Inoltre, l'enfasi di McCloud sulle “transizioni” di “chiusura” che il fumetto richiede al suo lettore differisce dall'enfasi che io pongo sulla relazione tra le parti – parti che comunemente chiamiamo episodi o puntate. Detto questo, c'è sicuramente una consonanza di ricerca tra il mio interesse e quello di McCloud per gli effetti di interruzione.

3 F. Kelleter, *Five Ways of Looking at Popular Seriality*, in *Media of Serial Narrative*, ed. by F. Kelleter, The Ohio State University Press, Columbus 2017, pp. 7-34.

4 U. Eco, *Interpreting Serials*, in Id., *The Limits of Interpretation*, Indiana University Press, Bloomington 1994, pp. 83-100. Il saggio inglese è un rimaneggiamento parziale di U. Eco, *L'innovazione nel seriale*, in Id., *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano 1985, pp. 125-146. Nella versione inglese si parla di una «era of repetition» (la nostra), mentre nella versione italiana questa affermazione è più sfumata. [N.d.T.]

pubblico alla creazione e ricezione dei racconti seriali offre una panoramica più ampia rispetto a quella operativa ed essenziale che è alla base delle pagine seguenti.

In altra sede ho avuto modo di mostrare alcune affinità tra i metodi compositivi propri della poesia e la struttura della televisione seriale.⁵ L'idea di fondo di quella tesi, e la caratteristica basilare di tutto lo *storytelling* seriale, era la "segmentività" – termine che prendevo in prestito da Brian McHale e Rachel Blau DuPlessis.⁶ Sulla scorta di DuPlessis, McHale individua nella segmentività la caratteristica principale della poesia, proprio come individuiamo nella narratività il tratto caratteristico del racconto. Citando DuPlessis, McHale afferma che la poesia «implica "la creazione di una sequenza significativa attraverso la negoziazione di uno spazio vuoto (sia esso una cesura di verso, uno stacco strofico, il bianco della pagina stessa)"; per cui, reciprocamente, la segmentività, intesa come "la capacità di articolare e dare senso selezionando, impiegando e combinando segmenti", è "la caratteristica fondamentale della poesia come genere"».⁷ McHale ipotizza che la segmentività debba sempre «contribuire in maniera significativa [...] alla struttura della narrazione poetica». Credo che la segmentività sia essenziale anche per tutte le forme seriali; la giustapposizione di puntate distinte è costitutiva della formazione del senso nel racconto seriale, proprio come la giustapposizione di segmenti di linguaggio è essenziale nella composizione poetica. I segmenti presuppongono necessariamente dei vuoti, che sono prima di tutto vuoti di informazione all'interno di una narrazione e il cui riempimento da parte del pubblico ha a lungo interessato le analisi narratologiche dei testi fittizi, come quelle di Wolfgang Iser.⁸ Ma i vuoti distribuiti e strutturali propri del racconto seriale – vuoti temporali tra la pubblicazione delle puntate, vuoti diegetici (e sovrapposizioni) che spesso si verificano tra un episodio e l'altro – hanno ricevuto un'attenzione critica relativamente minore.

I sei elementi della serialità che proporrò permettono di considerare la narrazione seriale come un particolare meccanismo narrativo basato sulla logica "segmentata" della composizione poetica. Con "elementi" intendo aspetti della narrazione che sono modellati dalla presenza ricorsiva di un vuoto tra una puntata e l'altra. Questi vuoti, o intervalli, richiedono allo spettatore o al lettore uno sforzo intellettuale e immaginativo: tale sforzo

5 S. O'Sullivan, *Broken on Purpose: Poetry, Serial Television, and the Season*, in «Storyworlds», 2, 2010, pp. 59-77.

6 B. McHale, *Beginning to Think about Narrative in Poetry*, in «Narrative», 17, 1, 2009, pp. 11-30. McHale dichiara di ispirarsi al *Codicil on the Definition of Poetry* di R.B. DuPlessis, *Manifests*, in «Diacritics», 26, 3-4, 1996, pp. 31-53.

7 McHale, *Beginning to Think about Narrative in Poetry*, cit., p. 18.

8 W. Iser, *The Implied Reader. Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1974.

ha a che fare con gli accenti e i pesi narrativi specifici che ogni racconto seriale, nel corso del tempo, individua come proprie caratteristiche distintive. Accenti e pesi, in quanto effetti diretti della narrazione, sono rilevanti non solo per i singoli racconti seriali, ma anche per i procedimenti stessi della serialità. Il mio obiettivo è quello di creare un primo vocabolario che permetta di osservare i fenomeni seriali in letteratura, al cinema, in televisione, nel fumetto, in radio, nei podcast e nelle piattaforme online come Twitter e Facebook, vale a dire quel vasto spettro di media e generi che è stato permeato dalle narrazioni seriali nel corso del tempo e nei contesti più disparati.

In *Consuming Pleasures* Jennifer Hayward ha sostenuto che esistano alcune “somialtanze di famiglia” tra la *fiction* vittoriana, i fumetti americani e la televisione. Queste somialtanze includono «il rifiuto del finale; la presenza di sottotrame intrecciate; un ampio numero di personaggi [...]; l’interazione con l’attualità politica, sociale o culturale; la necessità di generare profitto; e l’attenzione verso la risposta del pubblico». ⁹ Il saggio di Hayward, tuttavia, ragiona più su ciò che i racconti seriali fanno *normalmente* che su ciò che sono in grado di fare *potenzialmente*. Per quanto “familiari” siano le “somialtanze” rilevate da Hayward rispetto, per dire, al caso specifico della *soap opera*, queste non possono essere considerate presupposti necessari della serialità, specialmente in un panorama di narrazioni molto più variegato di quello di vent’anni fa. All’interno dello spazio televisivo si trovano molte serie che non rifiutano il finale, almeno non nel senso radicale della *soap opera* o della striscia a fumetti pubblicata quotidianamente; molte serie che non hanno un cast numeroso, e molte serie che sono meno interessate di altre a porre in primo piano questioni di attualità, o a prendere in considerazione le reazioni del pubblico. La lista di Hayward è certamente utile come punto di partenza, ma propone dei tratti comuni in senso “comportamentale” – sono cioè aspetti unificanti e «peculiarità del racconto seriale». ¹⁰ Io invece vorrei mettere a fuoco alcune scelte o preferenze strutturali: possibilità narrative che i singoli racconti seriali possono sfruttare o meno. Credo che concepire questi elementi come degli ingredienti comuni a tutte le narrazioni seriali – elementi che i creatori di queste narrazioni possono *selezionare*, ma rispetto ai quali non sono *vincolati* – possa restituire un’immagine più fedele della varietà delle forme seriali. Questi ingredienti possono essere quasi completamente ignorati, sfruttati in maniera moderata, oppure diventare essenziali. Identificando questi elementi non solo all’interno di un medium ma attraverso più media differenti, potremmo riuscire a far dialogare, per esempio, una striscia

9 J. Hayward, *Consuming Pleasures. Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*, The University Press of Kentucky, Lexington 1997, p. 3.

10 *Ibidem*.

a fumetti come *Calvin and Hobbes*, un romanzo come *Our Mutual Friend* (*Il nostro comune amico*) e una serie televisiva come *The Wire*. Nessuno dei termini apparirà particolarmente rivoluzionario ed è proprio questo il punto. Il mio scopo è quello di svelare ciò che è centrale, piuttosto che ciò che è oscuro, in questo tipo di narrazioni.

I sei elementi che propongo sono: ricorsività (*iteration*); molteplicità (*multiplicity*); slancio narrativo (*momentum*); *world-building*; sistema dei personaggi (*personnel*); configurazione (*design*). Come le pagine seguenti tenteranno di dimostrare, questa lista di concetti rappresenta l'insieme di strumenti di cui il racconto seriale si serve per articolare la relazione tra i propri segmenti narrativi sul breve e sul lungo termine. Questi concetti non sostituiscono quelli fondativi dell'analisi narratologica – tempo, spazio, trama, personaggio, prospettiva (includo voce e focalizzazione) – ma piuttosto li attraversano. Tali categorie narratologiche possono essere impiegate in modo produttivo per analizzare la costruzione di certe parti del racconto seriale (episodi, parti di episodi, aspetti trasversali a essi), ma quel linguaggio è stato sviluppato – sia da Aristotele, sia da Gérard Genette, o più recentemente dagli autori di *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*¹¹ – usando la narrazione autonoma e autoconclusa come modello standard. Per individuare ciò che di peculiare c'è nella narrazione seriale, credo sia necessaria un'attenzione particolare alla sua intrinseca pluralità; e propongo ognuno dei miei sei elementi avendo sempre in mente questa pluralità. Quando affermo che questi elementi seriali attraversano le tradizionali categorie narratologiche, intendo dire che queste ultime sono inevitabilmente trasversali rispetto alla pratica della narrazione seriale. In questo senso, la categoria di tempo è rilevante per tutti i sei elementi, in quanto tutti dipendono dal dispiegamento di ripetizioni, schemi o incongruenze che si manifestano nel tempo. Lo spazio è ovviamente una categoria più rilevante per il *world-building*, mentre quella di personaggio è più pertinente per l'organizzazione del sistema dei personaggi; ma la narrazione seriale tratta questi concetti tradizionali in maniera differente, aggiungendo ed eliminando territori e personaggi in accordo con i ritardi interstiziali creati dalla pubblicazione a puntate. La trama appare più rilevante per lo slancio narrativo, anche se può risultare pertinente anche per la ricorsività e la molteplicità. La prospettiva può apparire più rilevante per la molteplicità e il sistema dei personaggi, ma può chiaramente interessare il *world-building* e lo slancio. Il sesto elemento, la configurazione, è rilevante per tutti i concetti tradizionali, data la sua attenzione trasversale per le diverse grammatiche con cui i singoli racconti seriali si presentano al pubblico. Anche in questo caso, il mio intento non è quel-

11 D. Herman, J. Phelan, *et al.*, *Narrative Theory. Core Concepts and Critical Debates*, The Ohio State University Press, Columbus 2012. [N.d.T.]

lo di adattare questi concetti alla narrazione seriale in quanto tale, ma piuttosto di identificare gli elementi che emergono come proprietà centrali della pratica seriale.

Possiamo dividere approssimativamente i sei elementi di cui parlerò in due aree. I primi tre elementi – ricorsività, molteplicità e slancio – riguardano principalmente schemi ripetuti all'interno delle puntate, o *connessioni discorsive* esplicitate tra di esse; questi schemi e connessioni ci permettono di capire quali siano le dinamiche che agiscono a livello locale tra una puntata e l'altra di una narrazione seriale, e soprattutto il suo interesse a presentarsi come tale, cioè come una sequenza di oggetti interdipendenti. Ma, come vedremo, può valere anche il contrario: alcuni racconti seriali preferiscono resistere allo sviluppo di questo tipo di legami, gestendo le proprie parti come una collezione slegata di segmenti piuttosto che come una sequenza strettamente intrecciata. Gli altri tre elementi – *world-building*, sistema dei personaggi e configurazione – fanno invece riferimento al *diverso raggio d'azione* che i racconti seriali sviluppano man mano che le puntate si accumulano, ai cambiamenti che modellano il mondo che il racconto seriale sta descrivendo, agli agenti che abitano quel mondo, e alla comprensione che il pubblico ha dell'autocoscienza narrativa del racconto, del suo essere un oggetto configurato. Questi elementi segnalano che le singole puntate rappresentano dei potenziali cambiamenti all'interno della narrazione complessiva, momenti in cui il vuoto tra una puntata e l'altra viene esplicitato piuttosto che mascherato. Allo stesso modo, la resistenza al cambiamento può servire come segno distintivo dell'aspirazione di alcuni racconti seriali a restringere i loro raggio d'azione piuttosto che ad alimentare quella espansione disordinata con cui i racconti seriali sono così spesso associati.

Sei elementi della
narrazione seriale

1. Connessioni discorsive

Il primo elemento è la ricorsività. Per “ricorsività” intendo, insieme alla caratteristica indicata da Eco, qualcosa di diverso dagli schemi di ripetizioni e parallelismi che strutturano molte opere narrative e d'arte. Questi tipi di *pattern* sono certamente rilevanti, ma possono presupporre la scoperta della comunanza all'interno della differenza – quando, per esempio, il narratore usa la stessa frase in due momenti distinti in uno stesso testo. Nella serialità, la ricorsività punta a qualcosa il cui aspetto ripetitivo è un tratto distintivo e riconoscibile della narrazione. Pensiamo per esempio alla «vecchia copertina verde» con cui sono apparsi i romanzi seriali di Dickens: una formula («vecchia copertina verde») che Dickens stesso ha usato nel 1841, a soli cinque anni dall'inizio della sua carriera di romanziere, mostrandosi già avvertito del carattere rituale della ricorsività (un elemento che è risultato così importante sia per la promozione sia per la lettura

dei suoi romanzi).¹² Oppure pensiamo alla voce fuori campo che recita la formula «Like sands through hourglass, so are the days of our lives» accompagnando la sequenza introduttiva della *soap opera* *Day of Our Lives* (*Il tempo della nostra vita*). L'annuncio reiterato, come la copertina verde di Dickens, funge da soglia familiare e (quasi) identica, che diventa un ingresso obbligato ma anche un segnale di ricorsività fondamentale per fruire la puntata. Alcuni programmi recenti hanno giocato molto sulla ricorsività delle soglie testuali. Per esempio, la serie FX *Fargo* all'inizio di ogni episodio ripete una frase («Questa è una storia vera») palesemente falsa alla luce del carattere finzionale delle sue storie, cambiando di continuo il contesto visuale in cui la frase stessa viene inserita: a fare da sfondo alla scritta, almeno nella prima stagione, ci sono un palazzo di uffici impiegatizi, un acquario, e la lingua di un paziente durante una visita odontoiatrica, per citarne solo alcuni. Oppure, nella seconda e nella terza stagione, il *dark comedy-drama* *Weeds* si apriva ogni settimana con una *cover* diversa della sigla d'apertura *Little Boxes*.

Più in generale, i riassunti e le sintesi servono a reiterare scene già viste in precedenza, come nei serial televisivi notturni, mentre i motivi musicali ripetuti in una serie possono ri-orientarci ogni volta non solo verso un personaggio o una situazione particolari, ma verso il rituale stesso della serialità – come accade per esempio nel caso della famosa sigla di *Mission Impossible*, ritualizzata prima nell'omonima serie televisiva degli anni Sessanta e in un secondo momento nella saga cinematografica inaugurata alla fine degli anni Novanta. Ma possiamo pensare anche alla ricorsività familiare di certi set – come la casa di Walter e Skyler White in *Breaking Bad* o il Comedy Cellar, il cabaret dove lavora Louie in *Louie*. Esistono inoltre elementi quasi-ricorsivi, come parallelismi strutturali o consuetudini narrative. Un esempio potrebbe essere lo stratagemma del *cold open*, cioè la sequenza che in televisione precede i titoli di testa: il suo obiettivo è quello di immergerci nel mondo narrato prima di quel processo di iniziazione, sempre rinnovato, rappresentato dai titoli di testa. Il *cold open* è un'unità narrativa che si ripete sia all'interno di una singola serie sia lungo un ampio spettro di forme narrative. La sequenza di apertura di ogni film di *James Bond*, per esempio, è costituita il più delle volte da una mini-avventura, abbastanza estesa e completamente separata dalla narrazione primaria del film. Quell'atto di ricorsività familiare, che allo stesso tempo inaugura e ricorda, non solo ci riporta all'universo diegetico di James Bond, ma anche alla nostra esperienza passata di spettatori di ogni altro film della serie.

Ma è altrettanto importante prendere in considerazione i racconti seriali a bassa ricorsività, dal momento che credo che questi elementi, pur essendo attivi ed evidenti in molte narrazioni seriali, costituiscano delle

12 C. Dickens, *Master Humphrey's Clock*, Chapman & Hall, London 1841, p. 409.

opzioni piuttosto che un principio inevitabile di questo linguaggio. Un esempio di bassa ricorsività seriale potrebbe essere l'*Ulysses* di James Joyce, pubblicato a puntate in «The Little Review» tra il 1918 e il 1920 – sebbene il testo non sia stato serializzato nella sua interezza a causa del processo per oscenità che ne interruppe la pubblicazione. L'*Ulysses* è certamente pieno di ripetizioni e parallelismi, ma non è certo caratterizzato da un alto grado di ricorsività, se con ciò intendiamo tutti quei dispositivi quasi meccanici di richiamo formale che rendono l'esperienza di un racconto seriale fortemente familiare. Osservando gli stili e le strutture degli episodi dell'*Ulysses*, ci si rende conto che la variazione è uno strumento di gran lunga più importante rispetto alla ricorsività e all'iterazione. Un altro esempio di racconto seriale a bassa ricorsività è la commedia televisiva *Party Down*, una serie che segue una compagnia di catering in occasioni e *location* differenti: non esistono in questo caso luoghi prestabiliti per creare una memoria iterativa, come il bar nella sitcom *Cheers (Cin cin)* o la caffetteria Central Perk in *Friends*. In casi come *Ulysses* e *Party Down*, la resistenza attiva alla ricorsività e all'iterazione – intesi sia come tratti formali che come elemento diegetico – costituisce uno dei tratti distintivi della narrazione.

Sei elementi della
narrazione seriale

Il secondo elemento è la “molteplicità” – una caratteristica che potrebbe sembrare in diretto contrasto con il primo elemento, quello della ricorsività. Molti racconti seriali hanno meccanismi interni agli episodi che fanno leva sulla molteplicità, come le diverse trame a incastro che tipicamente strutturano un episodio televisivo: da storie di serie A o B, poste in primo piano – cui è riservato il maggior numero di scene, o *beats* – a storie di serie C o D poste in secondo piano.¹³ Per quanto riguarda invece i rapporti tra le puntate, un esempio di molteplicità è quello rappresentato dai serial cinematografici americani degli anni Dieci del Novecento, come *The Perils of Pauline (Le avventure di Paolina)*, che presenta puntate indipendenti dedicate a singole storie dalla configurazione simile (di solito sono caratterizzate da una situazione di pericolo o da un problema che vengono superati o risolti nel finale). La molteplicità viene qui ottenuta attraverso un continuo cambiamento di genere narrativo da episodio a episodio. *The Perils of Pauline* passa con ogni suo “capitolo” dalla storia d'avventura al western o al *crime drama*, riposizionando di volta in volta il cast in un diverso set di parametri narrativi. Il *molteplice* in questo caso indica la flessibilità della serie, che si mette in scena in contesti e spazi diversi gli uni dagli altri. Credo

13 Nella stesura della sceneggiatura di un episodio televisivo, le etichette alfabetiche indicano differenti filoni narrativi. Con *A story* viene indicata la trama principale: solitamente incentrata sul protagonista, a essa viene riservato il maggior numero di scene. La *B story* è invece una linea narrativa parallela alla prima in cui a essere posti al centro sono soprattutto i personaggi secondari. La *C story* (ma possono esistere anche *D, E, F stories*), spesso chiamata *runner*, riguarda le sottotrame di lungo corso che si sviluppano su più puntate (o, nel caso della *comedy*, in brevi scene di gag). [N.d.T.]

che il racconto seriale sia fundamentalmente incline, se non addirittura obbligato, a fare più di una cosa. Un oggetto “molteplice” tipicamente associato con la serializzazione è il romanzo vittoriano a più trame (benché, ovviamente, non tutti i romanzi contraddistinti da più trame siano seriali). Una declinazione abbastanza chiara di questa molteplicità potrebbe essere rappresentata per esempio dai molteplici narratori di *Bleak House* (*Casa desolata*) di Dickens; o da alcuni dei romanzi più famosi di George Eliot – *Middlemarch* e *Daniel Deronda* –, ognuno dei quali presenta la fusione di due storie, originariamente concepite separatamente, in un’unica narrazione continua e serializzata. Due storie potrebbero sembrare una quota minima per parlare di molteplicità, ma l’esperienza di lettura di questi tre giganteschi romanzi è legata in modo cruciale all’esercizio di dover distribuire la nostra attenzione tra diverse serie di eventi ed esperienze.

La molteplicità si riferisce anche al fatto che la singolarità dei punti di vista e delle esperienze è proprio l’elemento contro cui agisce il racconto seriale. Dal punto di vista televisivo, possiamo pensare a due serie in cui il tasso di molteplicità costituisce tanto un’evidenza quanto una scommessa narrativa: *The Wire* e *Lost*. *The Wire* ha diverse strategie per rendere molteplice l’esperienza seriale, ma la più lampante è la scelta di cambiare *location* e rappresentare un ambiente sociale differente a ogni nuova stagione: le case popolari e la guerra tra bande nella prima stagione; il porto di Baltimora nella seconda; la politica e i tentativi di riforma nella terza; le scuole pubbliche nella quarta; il mondo dei media nella quinta e ultima stagione. Per argomento, tono e struttura, *The Wire* e *Lost* sono tanto diverse tra loro quanto è possibile lo siano due serie televisive recenti; tuttavia, anche *Lost* punta sulla molteplicità come suo tratto distintivo principale, dalle differenti versioni degli eventi che ci passano sotto gli occhi ai molteplici retroscena che la serie ci presenta nel corso dei suoi episodi, fino alle cornici temporali plurime tra le quali si muovono i personaggi (e noi con loro). Il presunto “fallimento” della stagione finale di *Lost*, o forse solo dell’episodio finale, ha a che fare proprio con la difficoltà di convertire in singolarità la molteplicità – che potrebbe essere uno dei modi per definire il finale nella *fiction*. Quello che vorrei suggerire è proprio questo: la molteplicità è ciò che rende, se non impossibile, certamente poco desiderabile la chiusura soddisfacente di una narrazione seriale. I serial, anche all’apice del loro “successo”, sono geneticamente predisposti a finire in modo caotico perché il molteplice tende a scindersi, piuttosto che a riunirsi in un’unità.

Il terzo elemento è lo slancio. Uso questo termine per indicare la relazione dinamica che si instaura tra un episodio e un altro – in particolare, quella parte della storia che esplicitamente ci richiede di continuare a guardare o a leggere. La tecnica che maggiormente fa leva sullo “slancio” è il *cliffhanger*, specialmente quello praticato durante gli anni Trenta negli Stati Uniti da *Flash Gordon* e *Buck Rogers*, le cui strisce a fumetti hanno dato

vita a loro volta a serie cinematografiche settimanali. La *suspense* spesso letterale creata alla fine di ogni puntata – che si chiudeva con il personaggio sospeso in qualche situazione fatale – ci dice qualcosa a proposito dell'imperativo economico più basilare della costruzione seriale: la necessità di riportare i clienti ogni settimana o ogni mese alla lettura o alla visione del testo seriale. Nel caso dei primi serial muti, come *The Perils of Pauline* o del francese *Les Vampires* degli stessi anni, lo slancio suggerisce vagamente che ogni puntata è parte di un'unica *quête* narrativa: nel caso di Pauline, il suo desiderio di vivere la vita appieno prima di assestarsi in quel buco nero, narrativamente parlando, rappresentato dal matrimonio; mentre nel caso di *Les Vampires*, il tentativo di scovare una famosa banda criminale. Questi ampi archi narrativi permettono di tendere o allentare a seconda dei casi il materiale narrativo; lo slancio può essere a tratti un propellente bene in vista, o può funzionare come energia implicita del genere. Lo slancio può spesso intrecciarsi con effetti di *suspense* e di anticipazione ansiogena – come quelli descritti da Lev Grossman e Julie Snyder.¹⁴ In particolare, Snyder, una dei produttori del podcast *Serial*, esprime una certa preoccupazione rispetto ai potenziali limiti creativi inerenti al “meccanismo” della *suspense*, che «cercano di attirare la gente trascinandola attraverso» più episodi – meccanismi, tra l'altro, che si presentano spesso alla fine degli episodi della prima stagione di *Serial*, quando la conduttrice Sarah Koenig passa da un tono ellittico e riflessivo, effetto delle investigazioni *true-crime* del podcast, alla scottante domanda finale alla quale si promette risposta nella puntata successiva.¹⁵

Se molti racconti seriali dipendono da un alto tasso di slancio tra un episodio e un altro, altri sono caratterizzati da forme diverse di resistenza a questa energia. Recupero nuovamente il linguaggio della poesia – e in particolare la distinzione tra versi connessi da un *enjambement* e versi sintattici, che rispettano la corrispondenza tra metro e sintassi. L'*enjambement* indica i momenti in cui la sintassi del pensiero si precipita oltre la fine del verso, riversandosi nel successivo – a differenza di quanto accade invece nei casi in cui c'è corrispondenza tra espressione e forma poetica (in quel caso il significato si ferma, tramite la punteggiatura, alla fine del verso). L'equivalente dell'*enjambement* nel nostro caso è un racconto seriale caratterizzato da un significativo slancio tra una puntata e l'altra, e più precisamente

Sei elementi della
narrazione seriale

- 14 O'Sullivan fa riferimento a una tavola rotonda sul tema della serialità contemporanea cui hanno partecipato Lev Grossman, autore di una trilogia fantasy, Sharon Marcus, professoressa di inglese e letterature comparate presso la Columbia University Press, il giornalista del «New York Times» e critico cinematografico Antony Oliver Scott e Julie Snyder, co-conduttrice e produttrice del fortunato podcast *Serial*. La trascrizione della discussione è stata pubblicata nel numero di «Narrative» dedicato alla serialità, curato dallo stesso O' Sullivan, in cui è uscito il saggio qui tradotto. [N.d.T.]
- 15 L. Grossman, S. Marcus, A.O. Scott, J. Snyder, *Contemporary Seriality: A Roundtable*, ed. by S. O'Sullivan, in «Narrative», 27, 1, 2019, p. 114.

quei casi in cui una puntata riprende direttamente da dove era finita quella precedente, come nelle *soap opera*. Un *enjambement* più concettuale collega le successive puntate di *Great Expectations*, pungolate dall'ansia e dal terrore nutriti continuamente da Pip per la potenziale scoperta di Magwitch. Nel caso di *The Wire*, lo slancio può essere molto graduale, anche se è uno dei meccanismi che caratterizzano la serie. Il creatore David Simon ha spesso parlato del suo desiderio di smarcarsi dalle logiche televisive tradizionali, privilegiando un appagamento dello spettatore progressivo e di lunga durata piuttosto che un godimento immediato.¹⁶ In questo caso, lo slancio sembra nascosto: spesso, quando dedico alcune lezioni a *The Wire*, alcuni studenti mostrano uno scarso interesse a proseguire la serie dopo la prima puntata, perché la percepiscono come "lenta"; il che suggerisce che la capacità di creare uno slancio narrativo, perlomeno sulla base di troppi o tratti esteriori, dipende dalle aspettative tanto quanto dall'organizzazione della storia. Al contrario, una serie come *Mad Men* resiste con forza allo slancio; ogni episodio è in un certo senso autoconclusivo, sia nella storia sia nel tono, isolandosi dalla puntata precedente e da quella successiva. Molti considerano "glaciale" il ritmo generale di *Mad Men*, un effetto dovuto in parte all'assenza di un "Grande Cattivo", cioè di un antagonista di stagione capace di stimolare lo slancio narrativo tipico di serie come *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy l'ammazzavampiri*) o *The Sopranos* (*I Soprano*). Mi sembra che in *Mad Men* un riconoscibile slancio narrativo sia sostituito da una studiata organizzazione del passato culturale, cioè dal modo in cui *Mad Men* regolarmente puntualizza il mese e l'anno di ogni episodio, e da come il meccanismo caratteristico di un *period drama* ci porta a osservare il mutamento storico. Considerando questa serie televisiva in relazione ai primi tre elementi seriali che ho segnalato, possiamo dire che *Mad Men* è contraddistinta da una volontaria resistenza alla ricorsività e allo slancio seriale, e da strategie che privilegiano la molteplicità della storia piuttosto che la sua riduzione a un unico filone narrativo, favorendo i vuoti rispetto alle connessioni inter-episodiche. Matthew Weiner, il creatore di *Mad Men*, ha in effetti dichiarato: «non voglio che le persone sappiano che cosa aspettarsi ogni volta che guardano un'altra puntata della serie», mostrando così una preferenza evidente per l'interruzione seriale rispetto al legame inter-episodico.¹⁷

Ci sono due importanti variabili collegate a questi primi tre elementi: la dimensione di ogni puntata e la distanza temporale che intervalla le

16 D. Simon, *The Target*, in *The Wire* (season 1), commento fuori campo, DVD, HBO Home Video, 2004.

17 A. Sepinwall, *Mad Men: Talking "Out of Town" with Matthew Weiner*, in «What's Alan Watching?», August 16, 2009, <http://sepinwall.blogspot.com/2009/08/mad-men-talking-out-of-town-with.html> (ultimo accesso: 20/4/2021).

uscite. Più lunga è la puntata, più il peso delle operazioni narrative viene spostato sui singoli episodi del progetto seriale, diminuendo necessariamente alcune delle forze magnetiche o antimagnetiche che agiscono tra le puntate stesse; al contrario, una striscia a fumetti che esce a cadenza giornaliera – tipicamente compattata in quattro vignette – rappresenta un oggetto seriale soggetto a un consumo più veloce, teoricamente meno indipendente rispetto alle uscite precedenti e successive. Così, nella *Recherche* proustiana, dove ogni episodio è lungo centinaia di pagine, il carattere ricorsivo e iterativo può passare in secondo piano: dal momento che la percentuale complessiva di racconto trasmessa da ogni puntata è relativamente alta, siamo più portati a prestare attenzione alle particolari qualità di ogni singolo episodio. Al contrario, è più probabile che un fumetto come *Peanuts* di Charles Schulz faccia leva sulla ricorsività familiare e sulla distribuzione dell'attenzione lungo le diverse puntate, dal momento che ogni puntata è fruibile rapidamente e racchiude una quota di materiale narrativo di gran lunga inferiore rispetto alla serie nella sua interezza.

Parallelamente, la distanza tra un episodio e un altro, che segnala a seconda dei casi un ciclo produttivo dilatato e imprevedibile o una produzione abbastanza regolare, metterà anche in evidenza il grado di individualità o di dipendenza di un episodio rispetto agli altri. Nel caso di *Star Wars*, il settimo episodio (*Il risveglio della forza*) è arrivato circa dieci anni dopo rispetto al precedente; e, ripercorrendo all'indietro il ciclo produttivo, tra la produzione del terzo e del quarto film della serie passano addirittura quindici anni. Queste significative distanze temporali destabilizzano la nostra percezione del ritmo seriale, la sua dialettica tra un tempo pieno (l'episodio) e un tempo vuoto (l'arco temporale tra un episodio e l'altro). Nel caso di *Star Wars*, esistono inoltre delle variazioni all'interno delle trilogie: nelle prime due l'uscita di ogni film era programmata ogni tre anni, nel caso dell'ultima l'intervallo si è ridotto a due anni. Viceversa, un *serial* a cadenza settimanale come *North and South* di Elizabeth Gaskell (1854-1855) è caratterizzato da una ricorsività abbastanza chiara agli occhi del lettore, e crea una certa prevedibilità degli slanci strutturali: anche se alcune storie non continuano esplicitamente da un episodio all'altro, c'è una regolarità intrinseca alla loro pubblicazione che trasforma la nostra esperienza dei vuoti temporali e del tempo seriale in un'abitudine e in un rituale riconoscibili. Quel che voglio dire è che possiamo comprendere gli effetti distintivi della dimensione degli episodi e della distanza tra questi come sottoprodotti dell'interazione tra i tre elementi che abbiamo fin qui discusso: molteplicità, slancio e ricorsività. Questi indici basilari – la dimensione e la distanza – creano le cornici e gli effetti con cui costruiamo il senso narrativo dei racconti seriali.

2. Raggi d'azione differenti

Il quarto elemento è il “*world-building*”, ossia la capacità di costruire ed espandere il mondo narrativo. Con questo elemento, come già anticipato, cominciamo a occuparci degli elementi che enfatizzano i cambiamenti creati dai racconti seriali nel corso del tempo. Le narrazioni seriali sono in grado, più di ogni altra forma di pubblicazione, di progettare, riempire ed espandere ulteriormente l'universo diegetico. Il mondo dei fumetti lo fa continuamente attraverso l'aggiunta di nuovi spazi e nuove storie – ma lo stesso accade, a suo modo, nella serie di romanzi fantasy *A Song of Ice and Fire* (*Cronache del ghiaccio e del fuoco*) e nella sua incarnazione televisiva *Game of Thrones* (*Il trono di spade*). In televisione, quel mondo può essere un nucleo narrativo che si espande – nei *Sopranos* per esempio il costruito narrativo della puntata pilota (le sedute psicanalitiche settimanali di un gangster) si espande progressivamente per ospitare non solo tutta una serie di personaggi e ambienti ma anche una costellazione di opzioni narrative. Una serie come *Deadwood* – un western ambientato durante la corsa all'oro nelle Black Hills negli anni Settanta dell'Ottocento – si fonda letteralmente sulla costruzione di un mondo: un luogo vi si trasforma da “accampamento” a “paese”. Ad alimentare la serie è l'idea che una *Deadwood* cominci a esistere, diventando successivamente uno dei principali snodi del capitale mondiale. Ma possiamo pensare al *world-building* anche in termini autoriali, come nel caso di J.K. Rowling e dell'universo di *Harry Potter*, o dal punto di vista di *showrunner* televisivi come Joss Whedon per *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy l'ammazzavampiri*), i cui *franchise* sono percepiti come riflessi di un mondo costruito da un singolo autore. Il *world-building*, pur facendo esplicitamente riferimento a una dimensione spaziale, in un certo senso è l'elemento, tra i sei qui proposti, in cui la relazione con il tempo è più evidente, dal momento che la natura di molti racconti seriali consiste nella costruzione graduale del proprio universo diegetico: la nostra comprensione dei luoghi creati da un serial è la testimonianza implicita della nostra dedizione, in termini di tempo, al racconto seriale stesso.

Ho sostenuto in un'altra sede che Ingmar Bergman, in due serial televisivi degli anni Settanta e Ottanta, ha messo in scena un confronto esplicito tra la possibilità di espandere o di restringere l'universo.¹⁸ La seconda serie in ordine di tempo, *Fanny e Alexander*, si tuffa nell'esplorazione diegetica e nella proliferazione di spazi da un episodio all'altro, ricorrendo a *location* sempre diverse per inserire nuovi generi all'interno di questa sorta di *family drama* in continua espansione: si può ragionevolmente sostenere che il tema principale della serie sia la relazione tra ambientazioni vecchie e nuove. La serie precedente, *Scene da un matrimonio*, si concentra invece

18 S. O'Sullivan, *Ingmar Bergman, Showrunner*, in *Serialization in Popular Culture*, eds. R. Allen, T. van den Berg, Routledge, New York 2014, pp. 106-121.

sul rapporto tra una moglie e un marito: ambientata in interni claustrofobici, la serie ci riconduce di continuo verso la dimensione interiore, sia dal punto di vista architettonico (le stanze della casa), sia da un punto di vista emotivo, e resiste così strenuamente all'idea stessa che esista un mondo al di fuori di quelle poche e circoscritte stanze. *In Treatment* di HBO è una serie ugualmente claustrofobica: ogni settimana mandava in onda cinque puntate di mezz'ora (ridotte successivamente a quattro), aventi ognuna come protagonisti uno psicanalista e un suo paziente; l'ultima puntata della settimana metteva in scena una seduta dello psicanalista con il proprio terapeuta. *In Treatment*, come *Scene da un matrimonio*, è una serie basata sul restringimento del mondo diegetico, ma anche sullo scavo, sia nella mente e nella memoria dei singoli pazienti, sia nello spazio sempre più familiare – e a cui sembra sempre più impossibile sottrarsi – dello studio del medico. Nelle occasioni in cui la serie si sposta in altri ambienti, l'interesse per spazi che non siano lo studio dello psicoterapeuta, o l'idea stessa che tali spazi possano esistere, suonano falsi. Il *world-building* quindi rappresenta lo schema specifico, a volte letterale, della portata narrativa del racconto seriale e del grado di coinvolgimento che richiede al pubblico per attraversare i vuoti che separano i segmenti narrativi.

Il quinto elemento è il sistema dei personaggi. Questa locuzione potrebbe apparire semplicemente un modo diverso di dire “personaggi”, ma la scelta del termine mira a indicare una categoria più ampia, che si occupa dei modi in cui i personaggi sono organizzati e distribuiti lungo la serie. Possiamo usare questa formula per indicare l'arrivo di un nuovo personaggio all'interno di una serie: mappando questi nuovi arrivi nel corso di una lunga sequenza di puntate, possiamo capire se emergono determinati *pattern* nell'introduzione dei personaggi all'interno dell'universo diegetico, e se questi *pattern* suggeriscono corrispondenze, affinità o contrapposizioni tra personaggi che potrebbero altrimenti apparire indipendenti o estranei gli uni agli altri. Una serie densamente popolata come *Game of Thrones*, per esempio, ci invita a prestare attenzione alle fluttuazioni nel numero dei personaggi, segnalate ogni settimana da aggiunte o sottrazioni nella sigla di apertura. Possiamo inoltre utilizzare sistema dei personaggi per individuare le conseguenze narrative della quantità di personaggi in ogni singolo episodio, specialmente in relazione al loro numero consueto. Nel caso di un *bottle episode* – termine che indica un episodio televisivo fatto con pochissimi personaggi e girato in una sola location o in un solo set – registriamo per esempio non solo una marcata diminuzione dei personaggi coinvolti rispetto a quelli disponibili nel sistema, ma anche, e va da sé, un differente focus narrativo. Un famoso esempio, da questo punto di vista, è costituito da un episodio di *Breaking Bad* intitolato *Fly* (*Caccia grossa*), in cui Walter White e il suo assistente Jesse Pinkman rimangono imprigionati per circa un'ora all'interno del laboratorio sotterraneo dove producono me-

tanfetamina: l'intensità della reclusione forzata si traduce in un'intensità dello scambio non solo tra i personaggi, ma anche tra l'episodio e il pubblico che lo sta guardando.

Osservare i personaggi coinvolti di puntata in puntata può anche rivelare lo spostamento d'attenzione su un personaggio fino a quel momento rimasto ai margini: un tale spostamento ci porta a riconsiderare, anche solo per un'ora o mezz'ora, l'equilibrio narrativo della serie attraverso la sua collezione di personaggi. Un esempio di questa strategia è l'ottavo episodio del podcast *Serial, The Deal With Jay*, interamente concentrato su un individuo che fino a quel momento vestiva i panni dell'antagonista misterioso ed enigmatico, impiegato essenzialmente come un componente della trama seriale: il personaggio viene trasformato così, temporaneamente, in un individuo diverso, attorno al quale orbita una versione altrettanto differente della storia che è stata raccontata fino a quel momento. Un parallelo, con effetti differenti, è l'episodio *Consider Helen* della serie televisiva *Enlightened*, dove seguiamo la madre della protagonista mentre fa shopping e sbriga le faccende domestiche. Fino a questa puntata, la madre era apparsa come un personaggio molto limitato: di lei sapevamo soltanto che era una persona dalla mentalità abbastanza chiusa e costantemente impegnata a rimproverare la figlia. Questo inaspettato cambiamento della focalizzazione riattualizza il celebre interrogativo della voce narrante di *Middlemarch*: «Ma perché sempre Dorothea?». In altre parole: perché privilegiamo la coscienza e l'esperienza di un protagonista sulla coscienza e l'esperienza dei molti altri personaggi dell'universo diegetico? Gli universi seriali, soprattutto man mano che diventano più vasti, hanno sempre la possibilità di avvalersi di queste manovre laterali, che possono rivelarsi temporanee, ma anche inaugurare nuove configurazioni narrative.

Il sistema dei personaggi può indicare molte altre scelte ed effetti narrativi, come le informazioni sul passato di un personaggio o la scelta di privilegiare certi elementi propri della coscienza di un personaggio. Quest'ultima opzione è diversa dal cambio di focalizzazione che abbiamo visto in *Consider Helen*: in quell'episodio seguiamo sì Helen, ma non abbiamo accesso al suo modo di pensare, e le cause di questo modo di pensare ci rimangono sostanzialmente oscure. Possiamo collegare questo problema della mente o dell'interiorità di un personaggio al problema dei personaggi secondari in un racconto seriale. Secondo Alex Woloch, i personaggi secondari svolgono un ruolo determinante nel romanzo realista: sono contesti necessari per lo sviluppo del protagonista e potenziali focalizzatori di attenzione, che devono però rimanere ai margini per permettere alla storia di svilupparsi e progredire.¹⁹ Nei serial, tuttavia, il meccanismo fun-

19 A. Woloch, *The One vs. the Many: Minor Characters and the Space of the Protagonist in the Novel*, Princeton University Press, Princeton 2003, p. 34.

zione spesso in maniera differente, perché la progressione della storia può essere ritardata momentaneamente o perennemente, e il suo sviluppo è molto più irregolare. La dialettica tra personaggi secondari e personaggi primari può giocare in modi diversi tra il micro-livello dell'episodio e il macro livello dell'intero universo diegetico. Per dipingere i personaggi secondari i racconti seriali possono avvalersi di una gamma cromatica sofisticata e sottilmente sfumata, e i barlumi di interiorità che un episodio può offrirci possono mutare la nostra comprensione non solo di un personaggio ma delle dinamiche potenziali tra i personaggi. Il sistema dei personaggi, in altre parole, riguarda sia il freddo calcolo delle presenze e delle assenze dei personaggi, sia i principi che ne regolano il funzionamento all'interno della diegesi seriale.

Il sesto e ultimo elemento è la configurazione. Se il *world-building* ci informa sulla conformazione e l'organizzazione dello spazio, e il sistema dei personaggi sulle modalità con cui questi sono coinvolti e organizzati, la configurazione ha a che fare con il meccanismo della costruzione seriale. È l'elemento più strettamente associato alla presenza di un'istanza autoriale – a prescindere dal fatto che questa si identifichi in uno studio cinematografico, in una casa editrice, in una collaborazione tra artisti o in un singolo individuo. La nostra attenzione nei confronti della configurazione di un racconto seriale dipende da quanto ci sono familiari la forma e la struttura particolari adottate dai suoi segmenti, o unità narrative di base. I lettori di Dickens, per esempio, capirono presto che ogni uscita mensile avrebbe presentato due illustrazioni seguite da 32 pagine di narrazione scritta. Questo regolarissimo *pattern* veniva interrotto solo alla fine della narrazione, con un “numero doppio” che si apriva con quattro illustrazioni seguite da (circa) 48 pagine scritte. Quel diverso equilibrio tra illustrazione e parola scritta, e quella diversa quantità di narrazione nell'episodio segnala un cambiamento nella configurazione, nel modo in cui funziona il segmento narrativo. Anche un cambiamento minimo come quello appena descritto rende evidente che le norme, apparentemente molto rigide, con cui vengono organizzati i singoli episodi in realtà sono del tutto accidentali, e che il segmento seriale funziona come un insieme di regole e convenzioni implicite, che possono essere rispettate o trasgredite. Il paratesto che accompagna ogni albo di *Watchmen*, il *graphic novel* di Alan Moore e Dave Gibbons, esplicita problematiche relative alla configurazione offrendo diverse tipologie di materiali paratestuali che vengono presentati come provenienti dall'universo diegetico: estratti di giornali, riviste, stralci di autobiografie, la cui varietà di stili visuali e verbali mette in luce il ventaglio di opzioni che gli autori hanno a disposizione per muoversi tra il piano ricorsivo e regolare della narrazione “in sé” e le possibilità molteplici, potenzialmente infinite, dei documenti estratti dal mondo narrato.

Una forma seriale può invitare il proprio spettatore o lettore a una fruizione riflessiva, e di recente la produzione televisiva americana ha cominciato a farlo sempre più spesso – un dato che Mittell ha discusso in termini di «estetica funzionale» (*operational aesthetic*).²⁰ La serie *comedy Seinfeld* ha sollecitato radicalmente in questo senso il proprio pubblico con l'episodio *The Betrayal* (*Indietro tutta!*), che procede al contrario, dalla scena finale a quella iniziale. Questa scelta narrativa non si limita a sconvolgere le nostre aspettative su come deve svolgersi una mezz'ora di televisione, ma ci impone di fare affidamento su ciò che ci aspettiamo da un episodio di *Seinfeld* per poterlo decodificare. Serie televisive come *Lost* e *Orange is the New Black* hanno posto la configurazione alla base del meccanismo narrativo. In entrambe le serie ogni episodio si muove avanti e indietro tra la storia passata di un singolo personaggio e le avventure di un gruppo bloccato su un'isola (*Lost*) o in una prigione (*Orange is the New Black*). Questo doppio piano narrativo rende lo spettatore consapevole del meccanismo che struttura ogni episodio, ma la grande libertà di opzioni narrative e di generi chiamati in causa nelle *backstories* indica che i processi della configurazione possono modellare ogni episodio in forme molto differenti.

In altri casi, la configurazione può risultare più nascosta. L'episodio *Love's Labor Lost* (*Tragico errore*) del *medical drama E.R.* si fonda tutto sulla consapevolezza, acquisita dal pubblico nel corso della prima stagione, della struttura tipica di ogni episodio: per cui le prime due storie introdotte si fanno carico del lato drammatico della puntata, mentre la terza o la quarta ne forniscono la controparte più leggera. Tuttavia, nell'episodio in questione la quarta storia, che vede protagonista una donna incinta, non solo diventa progressivamente più drammatica, ma divora tutta la seconda metà dell'episodio, escludendo qualsiasi altra storia, inclusi i filoni narrativi irrisolti che coinvolgono i personaggi principali della serie. Questa mossa radicale sfrutta la nostra fiducia nelle convenzioni stabilite dalla configurazione di *E.R.* per poi sconvolgerle. La configurazione è l'elemento che ci segnala la particolarità di una serie, il suo specifico sistema di usi, preferenze e protocolli. È un elemento che si basa soprattutto sulla comprensione da parte del pubblico dei cinque elementi precedentemente illustrati: la nostra sensibilità a essa dipende da quanto siamo consapevoli dei modi in cui ogni racconto seriale sceglie di agire dal punto di vista narrativo e poetico. È un elemento quindi che può apparire diverso dagli altri, dal momento che si manifesta sotto forma di confronto consapevole con gli ingredienti degli altri cinque.

20 J. Mittell, *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, in «The Velvet Light Trap», 58, 1, 2006, pp. 29-40. La scelta di tradurre *operational aesthetic* con «estetica funzionale» è dovuta alla volontà di rendere quanto più coerente possibile il riferimento teorico a Mittell anche per il lettore italiano. Per questa ragione si è scelto di adeguarsi alla traduzione che del concetto ha proposto Mauro Maraschi nell'edizione italiana di *Complex Tv*. [N.d.T.]

Ovviamente la configurazione seriale può essere compresa anche in maniera più immediata. *E.R.* da questo punto di vista offre un altro esempio utile: l'episodio di apertura della quarta stagione, *Ambush (Diritto di immagine)*, è andato in onda in diretta con l'espedito del finto documentario, fingendo che una troupe televisiva stesse riprendendo i dottori nel corso delle loro attività ospedaliere.²¹ Un sobrio elenco in bianco e nero degli attori, artisti e sceneggiatori sostituisce il classico *cold open* e l'iconica sequenza con i titoli di testa; i personaggi parlano direttamente in camera, rompendo la quarta parete che era rimasta solida nelle serie fino ad allora; l'uso del nastro magnetico al posto della classica pellicola – una scelta obbligata, vista la modalità inusuale di trasmissione – conferisce ai set e ai volti familiari dei personaggi una grana molto differente. Rispetto al caso di *Love's Labor Lost*, *Ambush* rese il pubblico immediatamente consapevole della configurazione, divenuta un elemento messo drasticamente in evidenza – proprio come l'*enjambement* in altre situazioni può renderci istantaneamente consapevoli dello slancio, o il ritorno di un personaggio assente da lungo tempo può mettere in evidenza le dinamiche del sistema dei personaggi.

La configurazione è forse un elemento di maggior portata rispetto agli altri cinque, e sembra fare affidamento sulla nostra capacità di individuare i tratti tipici di quelli all'interno di un racconto seriale. Ma può anche manifestarsi fin dalla mossa d'apertura – come accade nel caso dell'istanza narrativa di *Bleak House (Casa desolata)*, che all'inizio di ogni uscita mensile si incarna nella prima persona di Esther Summerson o nella terza del narratore: il ricorso all'una o all'altra delle due configurazioni narrative annuncia la gamma potenziale di mondi, il sistema dei personaggi e le molteplicità del romanzo. O ancora, a livello paratestuale, la divertente pubblicità inviata via MailChimp²² che precedeva ogni episodio della prima stagione di *Serial* è diventata tutt'uno con la narrazione del podcast "in sé", sollecitando tutta una serie di interpretazioni su questa particolare soglia narrativa (ad esempio quella di Parkinson).²³ Quando è terminato il contratto di sponsorizzazione, e i fruitori successivi hanno scaricato il podcast con una differente pubblicità introduttiva, la configurazione delle puntate di *Serial* è sostanzialmente cambiata. La configurazione è insomma un elemento che riguarda la serialità sia al più microscopico che al più sistemico dei suoi livelli.

21 L'episodio è stato interamente trasmesso in diretta (e recitato dal cast) per due volte, uno per la costa occidentale e uno per quella orientale, senza operare tagli o montaggi di alcun tipo. [N.d.T.]

22 MailChimp è un servizio di *email marketing*, impiegato soprattutto per la creazione di *newsletter* con impaginazioni e grafiche personalizzabili dall'utente. [N.d.T.]

23 H.J. Parkinson, *Serial podcast: why is sponsor MailChimp getting so much attention?*, <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/27/serial-podcast-mailchimp-advert> (ultimo accesso: 17/4/2021).

Due recenti esperimenti televisivi fanno della configurazione, e del suo rapporto con gli altri elementi, un tratto centrale per l'esperienza dello spettatore, in due modi radicalmente diversi. La serie *Atlanta*, prodotta per FX, presenta un'ampia sperimentazione di quella che potremmo definire una *serialità minimalista*, realizzata attraverso la forte limitazione di quelli che possono sembrare proprio i tratti peculiari della serialità, come la ricorsività, lo slancio e il *world-building*. La serie si concentra inizialmente sul personaggio di Earn Marks, un ex studente di Princeton che ha abbandonato l'università ed è ritornato nella sua città natale, dove si è ritrovato nella scomoda posizione di manager del cugino rapper. Se la situazione generale dei protagonisti non cambia in tutta la serie, lo stile, il focus e il tono cambiano freneticamente da un episodio all'altro. Tra le sue mosse più controverse ci sono state il sabotaggio delle regole del sistema dei personaggi prodotto dal casting di un attore afroamericano nella parte di un "vero" Justin Bieber; i cambi significativi nella configurazione come nel caso dell'episodio *B.A.N.*, al cui interno viene simulata la programmazione, comprensiva di spot pubblicitari, di un canale televisivo immaginario; dislocazioni di genere come avviene in *Teddy Perkins*, dove la storia vira verso l'*haunted house horror* socio-politico per parlare di discriminazione razziale e industria culturale in America, e che fu infatti trasmesso per la prima volta su FX senza interruzioni pubblicitarie di nessun tipo (in contrasto con gli spot pubblicitari fasulli di *B.A.N.*), come gesto di rifiuto radicale delle regole di base della tv via cavo.

La serie NBC *The Good Place* si è posta invece su un territorio diametralmente opposto, che potremmo definire di *serialità massimalista*, dove ognuno dei sei elementi che ho presentato nel corso di queste pagine compare sempre in maniera esageratamente marcata. La situazione al centro della commedia coinvolge quattro personaggi che sono morti e che sono stati spediti verso un «good place» apparentemente paradisiaco. Sia i personaggi che gli spettatori scoprono alla fine della prima stagione che il quartetto è approdato in realtà nel «bad place», o più precisamente all'interno di una inedita modalità di tortura infernale, cioè il rinvio prolungato ed esasperante della beatitudine attesa. La serie è ossessivamente fondata sullo slancio – ogni episodio si conclude con un *cliffhanger* che rimanda la soluzione alla puntata successiva –, mentre il problema del *world-building* è tematizzato, dal momento che "l'architetto" cripto-demoniaco del "quartiere" in cui è ambientata la serie deve costantemente riparare o "riavviare" la comunità a causa dei continui disastri che si susseguono. La varietà di questo massimalismo seriale esplose in maniera spettacolare durante la seconda stagione, dopo la rivelazione del segreto, quando gli svariati riavvi del mondo da parte dell'architetto si trasformano in centinaia di processi iterativi e l'identità individuale dei personaggi è messa in discussione nella sua stessa natura dalla cancellazione delle loro memorie, o dal loro tentati-

vo di simulare questa cancellazione per sottrarsi alla condizione infernale. Il piacere suscitato dalla visione di *The Good Place* è consustanziale alle trasmutazioni della configurazione, sia all'interno della diegesi, sia attraverso le molteplici configurazioni assunte dalla serie stessa. Ma per quanto diverse possano essere *Atlanta* e *The Good Place*, esse rappresentano due varianti di un'identica preoccupazione narrativa: l'utilizzo giocoso dei sei elementi che ho tratteggiato, che va dalla rimozione aggressiva all'eccesso esibito, per esplorare confini ed effetti della serialità.

3. Conclusioni

Possiamo dire che al cuore della narrazione seriale esistano due impulsi distintivi e apparentemente antitetici: un'energia vittoriana e una modernista. Con "energia vittoriana" intendo qualità come l'immersione diegetica; l'interesse per grandi questioni di natura psicologica e morale; pezzi e segmenti narrativi che si incastrano prima o poi gli uni negli altri; un sostanziale rispetto delle aspettative legate ai generi narrativi; l'adozione di un andamento teleologico; una dedizione al racconto come totalità. Con "energia modernista" intendo qualità differenti, quali la necessità di un lettore cosciente dei meccanismi narrativi; una consapevolezza della natura "costruita" dei personaggi; la volontà di far cozzare i segmenti narrativi uno contro l'altro; un'inclinazione a deludere le aspettative legate ai generi narrativi; la tendenza a prediligere l'attimo presente, il momentaneo, piuttosto che il finale; una dedizione alla parte a discapito del tutto. Uso gli aggettivi "vittoriana" e "modernista" come termini-scorciatoia, con la consapevolezza che questi attributi possano suggerire un'evoluzione diacronica della serialità, piuttosto che indicare caratteristiche intrinseche del racconto seriale. Le definizioni che ho proposto in realtà corrispondono semplicemente ad alcune proprietà familiari che noi associamo generalmente al romanzo vittoriano e a quello modernista, per illustrare una gamma di tensioni che spesso attribuiamo a momenti distinti della storia letteraria. Ciò che intendo dire è che energie vittoriane e moderniste sono intrinseche a *tutti* i racconti seriali, da *Nicholas Nickleby* a *Twin Peaks*. In certi casi, una forza sembra prendere il sopravvento sull'altra, e storie che privilegiano sistematicamente una tendenza finiscono per essere associate soprattutto, se non esclusivamente, a quel ramo della famiglia seriale. Non-dimeno, la natura discontinua, frammentata e basata sul segmento della serialità fa sì che tutti i racconti seriali siano potenzialmente modernisti. E viceversa, l'investimento prolungato nei confronti delle increspature e delle possibilità generate da eventi e personaggi finzionali, a prescindere da quanto sperimentali siano gli espedienti, si traduce nel nostro orbitare attorno a un mondo sociale e ai suoi significati nei modi accoglienti e immersivi promossi dal romanzo vittoriano. Le alternanze tra queste due ten-

sioni possono caratterizzare un particolare racconto seriale, oppure possono manifestarsi all'interno di una puntata, o tra una puntata e l'altra. *The Good Place* rappresenta un esempio lampante della commistione tra le due forze: il serio investimento tematico e psicologico nel percorso con cui si impara a essere buoni e a vivere insieme armoniosamente ci raggiunge attraverso un groviglio narrativo intenzionalmente frammentato, che rende vistosamente insensata qualsiasi identità o credenza duratura. Può essere forse l'esempio più evidente della combinazione di energie vittoriane e moderniste offertoci finora dal mezzo televisivo – e forse dalla serialità stessa.

Per concludere, vorrei sottolineare che il mio precedente catalogo di scelte e punti-chiave, basato su una concezione della forma seriale come relazione tra puntate, sembra essere in contrasto, seppur amichevole, con quanto afferma Kathryn VanArendonk, che contesta la traducibilità dell'episodio televisivo in quanto oggetto seriale particolare.²⁴ La sua tesi è che le potenzialità e l'"invito all'uso" dell'episodio televisivo non siano assimilabili ad altre forme seriali, a dispetto della tendenza ormai diffusa a comparare gli episodi televisivi alle puntate di un romanzo. L'argomentazione di VanArendonk ci invita a vedere l'appagante autonomia di un singolo episodio televisivo come il suo più glorioso risultato, al di là dell'ambizione narrativa della serie di cui fa parte, o del grado di serialità che lo contraddistingue. Si potrebbe affermare che l'episodio, così come viene concepito da VanArendonk, manifesti il suo carattere seriale proprio attraverso la collisione di una forza vittoriana (la conquista di una sensazione appagante) e una modernista (l'autonomia della parte scollegata). Gli elementi che ho proposto hanno un carattere tutto sommato agnostico nei confronti di questa tesi sulla specificità del medium televisivo, o delle tesi sulla natura delle parti come qualcosa di potenzialmente distinto dal continuum narrativo e mai del tutto risolvibile in esso. O, meglio, i sei elementi sono solo spettatori interessati nei confronti di questo dibattito. La mia posizione personale è che queste sei proprietà siano quelle che con maggiore frequenza e variabilità segnalano il coinvolgimento di creatori e pubblico nelle possibilità della narrazione seriale, sia a livello locale che strutturale. Il racconto seriale è l'arte del *trait d'union*. Questi sei elementi ci mostrano i colori e le forme peculiari a cui il *trait d'union* ricorre, nella maniera più riconoscibile e più fantasiosa, per realizzare se stesso.

24 K. VanArendonk, *Theorizing the Television Episode*, in «Narrative», 27, 1 2019, pp. 65-82.