

Morlacchi Editore

*University Press*

---

NEI BOSCHI NARRATIVI  
*Teorie e forme della narrazione*

Il titolo della collana intende essere un omaggio al volume di Umberto Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi* (1994), testo che raccoglieva le sue Charles Eliot Norton Lectures tenute all'Università di Harvard nell'anno accademico 1992-93. Al di là del riferimento ai contenuti – la narratologia e le forme del narrare – il lavoro di Eco vuole essere un punto di riferimento anche nello stile e nello scopo della collana: parlare in maniera chiara e comprensibile dell'analisi di testi narrativi. Di testi narrativi al plurale perché la collana vuole includere nei propri interessi ogni tipo di genere narrativo mediato dai più diversi canali espressivi, dalla letteratura, al teatro, al cinema, fino al fumetto e alla serialità televisiva.

Scopo della collana è di proporre testi utili alla ricerca di base, ma anche alla didattica universitaria, in modo da fornire uno spazio per la pubblicazione di materiali utilizzabili sia per una prima comprensione dei temi trattati, sia come punto di partenza per il lavoro di analisi e ricerca (atti di convegno, lezioni di dottorato, serie di conferenze).

DIREZIONE

Andrea Bernardelli (Università di Perugia)

COMITATO SCIENTIFICO

Federico Bertoni (Università di Bologna)

Nicola Dusi (Università di Modena e Reggio Emilia)

Eleonora Federici (Università L'Orientale di Napoli)

Fred Gardaphé (City University of New York/Calandra Institute NY)

Marina Guglielmi (Università di Cagliari)

Gianfranco Marrone (Università di Palermo)

Alessandro Perissinotto (Università di Torino)

Luca Somigli (University of Toronto)

Stefano Traini (Università di Teramo)

Giovanna Zaganelli (Università per Stranieri di Perugia)

COMITATO DI REDAZIONE

Giorgio Borrelli (Università di Bari)

Giacinto Davide Guagnano (Universität des Saarlandes)

Cristina Greco (Università La Sapienza di Roma)

Eduardo Grillo (Università di Perugia)

*Tutti i volumi sono sottoposti a duplice referaggio anonimo.*

**Confini di genere.**  
**Sociosemiotica delle serie tv**

*a cura di*  
Nicola Dusi

Morlacchi Editore UP

I ed.: aprile 2019

*Dedicato a Cecilia*

Impaginazione e copertina: Jessica Cardaioli

ISBN: 978-88-9392-086-5

Copyright © 2019 by Morlacchi Editore, Perugia. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la copia fotostatica, non autorizzata. Finito di stampare nel mese di aprile 2019 dalla tipografia "Digital print-service", Segrate (MI).  
[www.morlacchilibri.com/universitypress](http://www.morlacchilibri.com/universitypress)  
mail to: [ufficiostampa@morlacchilibri.com](mailto:ufficiostampa@morlacchilibri.com)

## INDICE

### NICOLA DUSI – *Introduzione*

<b>Universi seriali: ecosistemi, forme di vita, semiosfere</b>	7
1. <i>Generi mediali, tv complessa ed ecosistemi seriali</i>	7
2. <i>Forme di vita, regimi di senso e semiosfere</i>	16
<i>Riferimenti bibliografici</i>	28

### GIORGIO GRIGNAFFINI

---

<b>1. Generi, stili e forme di vita nelle serie tv</b>	37
1.1 <i>I generi televisivi</i>	37
1.1.1 <i>Una mappa dei generi</i>	38
1.1.2 <i>Breve storia dei generi della serialità</i>	40
1.2 <i>Riletture, ibridazioni e contaminazioni</i>	44
1.3 <i>L'esplorazione di nuovi generi</i>	47
1.4 <i>Il genere e l'autore</i>	50
1.4.1 <i>True Detective o la poetica del distanziamento</i>	51
1.4.2 <i>Fargo o il poliziesco irrazionale</i>	53
1.5 <i>Qualche ipotesi sociosemiotica</i>	55
<i>Riferimenti bibliografici</i>	61

### NICOLA DUSI

---

<b>2. La manipolazione del potere in <i>House of Cards</i></b>	
2.1 <i>Premessa</i>	63
2.2 <i>Il principe e la saggezza pratica</i>	65
2.3 <i>Dal romanzo alla serie BBC e alla serie Netflix</i>	67
2.4 <i>La teatralizzazione delle relazioni di enunciazione</i>	69
2.5 <i>Forme di temporalità sospesa</i>	74
2.6 <i>Forme di manipolazione</i>	76
2.7 <i>Problemi (teorici) di referenzialità</i>	81
2.8 <i>Serie tv e referenza extratestuale</i>	85
2.9 <i>Un problema di "voci"</i>	91
2.10 <i>Big data analysis e discorso politico</i>	93
2.11 <i>Conclusioni</i>	95
<i>Riferimenti bibliografici</i>	99

## ALFREDO TENOCH CID JURADO

---

<b>3. Storia e fiction nelle telenovelas e nelle serie del narcotraffico latinoamericano</b>	105
3.1 <i>Le storie del narcotraffico</i>	105
3.2 <i>La fiction nella storia: dalla narcotelenovela alla narcoserie</i>	111
3.3 <i>Fatti e finzione nel racconto del narcotraffico</i>	118
3.4 <i>Aspetti strutturali del formato</i>	124
3.5 <i>Conclusioni</i>	134
<i>Riferimenti bibliografici</i>	139

## ANDREA BERNADELLE

---

<b>4. Le emozioni dello spettatore seriale. Gli «eroi cattivi» delle serie tv</b>	145
4.1 <i>Nuovi protagonisti</i>	145
4.2 <i>La costruzione del rough hero</i>	149
4.3 <i>L'antieroe tragico seriale</i>	155
4.4 <i>Lo spostamento verso il "cattivo" nella serialità italiana</i>	161
<i>Riferimenti Bibliografici</i>	167

## DAMIANO RAZZOLI

---

<b>5. Il contagio della realtà: il native advertising di Netflix tra giornalismo, finzione e social remix</b>	171
5.1 <i>Introduzione. Il native advertising</i>	171
5.2 <i>Transtestualità digitale: il remix dei generi discorsivi</i>	175
5.3 <i>Dalla serie televisiva al discorso giornalistico: l'effetto reale in gioco</i>	186
5.4 <i>La risonanza sulle piattaforme digitali: verso il contagio della realtà</i>	200
<i>Riferimenti bibliografici</i>	214

## FEDERICO MONTANARI

---

<b>6. La forma mediale e seriale della guerra e dei conflitti</b>	219
6.1 <i>Media, serialità e conflitti. La forma attuale del racconto di guerra</i>	219
6.2 <i>Anomalie, chiusure ecosistemiche e "personaggi psico-sociali"</i>	223
6.3 <i>Testi espansi, "costellazioni testuali" ed eroi seriali</i>	229
6.4 <i>Scenari conflittuali e usi del concessivo seriale</i>	236
6.5 <i>Guerre seriali, percezione e mondi</i>	241
<i>Riferimenti bibliografici</i>	252

## *Introduzione*

### Universi seriali: ecosistemi, forme di vita, semiosfere

#### 1. *Generi mediali, tv complessa ed ecosistemi seriali*

Questo libro è il primo approdo di un viaggio nel mare aperto della nuova serialità televisiva, espansa in narrazioni complesse, nato come dialogo tra studiosi di semiotica dei media, sociosemiotica e sociologia dei processi culturali attorno ad alcune questioni che abbiamo riassunto nel titolo “confini di genere”. Come ricorda Mittell<sup>1</sup>, infatti, l'*ibridazione dei generi* è una delle caratteristiche distintive della fiction televisiva contemporanea. Gli sconfinamenti e gli attraversamenti di cui parliamo in questo volume sono trasformazioni nei *generi discorsivi* e *mediali* che la nuova serialità – nordamericana ed europea – propone negli anni Duemila, ad esempio in serie come *True Detective*, *House of Cards*, *Narcos*. Si tratta di trasformazioni che portano a nuovi modi narrativi e stilistici, nonché a nuove strategie di produzione televisiva e a modi della fruizione diversi o, per dire meglio, a nuove esperienze mediali di spettatori sem-

---

1 Si veda Mittell 2017.

pre più globali e nomadici, diventati in questi ultimi anni utenti fidelizzati di network e piattaforme *on line*.

Tenendo come tessuto connettivo ai vari saggi l'analisi semiotica delle serie tv contemporanee, in questo volume si confrontano allora riflessioni sulla mutazione e l'ibridazione dei generi classici nel racconto di finzione della serialità televisiva (nel contributo di Giorgio Grignaffini che apre il volume); la ridefinizione della relazione tra "racconto di fatti storici" e "racconto di fiction" tra *telenovelas* e serie tv (nel saggio di Alfredo Tenoch Cid Jurado); la manipolazione intersoggettiva legata all'esercizio del potere politico che si riflette sulla manipolazione del racconto mediale, nella contaminazione tra mondo verosimile e mondo "fattuale" (nel saggio di Nicola Dusi); la fascinazione che lo spettatore subisce, tra simpatia e relazioni empatiche, per i nuovi "antieroi" delle serie tv, personaggi scomodi o perfino malvagi, a loro volta degli ibridi tra brutalità e umanità, tra autoironia e *hybris* degli eroi tragici (nel contributo di Andrea Bernardelli). Anche nei due saggi in chiusura di volume ci si interroga sulle relazioni biunivoche, anzi sul contagio, tra fiction e non-fiction: nel saggio di Damiano Razzoli grazie ad esempi di "native advertising"; in quello di Federico Montanari quando si spiega che "il rapporto fra il documento che incontriamo, anche nelle forme della fiction o nella letteratura, e l'invenzione, diventano il carattere importante della stessa ricerca estetica, artistica, dunque anche letteraria e filmico-mediale di oggi".

Molti degli aspetti semiotici e socio-culturali che indaghiamo nelle narrazioni seriali contemporanee non nascono con le serie tv, ma sono parte di una enciclopedia culturale e di configurazioni discorsive più ampie. A titolo d'esempio, ricordiamo il contributo di uno studioso da poco scompar-

so – Paul Virilio<sup>2</sup> – che in una ricerca dei primi anni Duemila rifletteva sulle trasformazioni sociali in corso, in particolare riguardo ai modi della guerra nelle diverse epoche storiche. Virilio convocava alcuni concetti della fisica, parlando di “massa”, “energia” ed “informazione”: se la massa è questione di macchine d’assedio e di eserciti sul campo, l’energia ha a che fare con i motori, gli aerei, le bombe atomiche, mentre la guerra legata all’informazione (*Infowar*) si confronta con la velocità della comunicazione istantanea, con la “guerra al reale”, intesa come “derealizzazione del mondo”. Per Virilio si poteva quindi intravedere, nel nuovo secolo, una sorta di “accelerazione della realtà”, che precluderebbe alla comprensione e anzi aprirebbe alla possibilità di cancellare la distinzione tra “vero” e “falso”: tutto diventa, in questi termini, “verosimile” o “realistico”.

L’indagine sulla negoziazione tra “reale” e “fanzionale” è il cardine delle analisi che qui presentiamo sulle serie tv contemporanee. È infatti il problema di fondo della riflessione di Alfredo Cid sui modi del racconto della guerra ai narcotrafficcanti – in particolare tra Stati Uniti, Colombia e Messico –, in un gran numero di “narconovelas” che preludono alla serie più nota allo spettatore italiano: *Narcos* (prodotta e distribuita da Netflix). E tale rinegoziazione è uno dei problemi di fondo di serie innovative come *True detective* o *Fargo*, su cui si sofferma Giorgio Grignaffini, ma apre questioni anche nella serie *House of Cards* analizzata da Nicola Dusi, ad esempio quando dei veri giornalisti si prestano a partecipare alle conferenze stampa all’interno del mondo finzionale di *House of Cards*, o parlano del presidente Underwood nei loro programmi televisivi di dibattito politico, rimediati per l’occasione dalla serie. Un po’ come

---

2 Rinviamo a Virilio 2004.

se i giornalisti o i conduttori della TV generalista italiana apparissero, nel ruolo di se stessi, all'interno di *Gomorra. La serie*, e in uno studio televisivo ricostruito per l'episodio trattassero come fatti di cronaca all'ordine del giorno l'omicidio del boss Pietro Savastano (uno dei personaggi più rilevanti delle prime due stagioni della serie). Nei termini della semiotica dei media proposta da Eugeni, diremo che l'esperienza "finzionale" si contagia con esperienze medialità più "fattuali", sia per cementare il proprio realismo, sia per fornire allo spettatore un'esperienza diversa, ibridata col mondo "reale"<sup>3</sup>. E accade anche viceversa: sono i modi della pubblicità indiretta di cui parla in questo volume Damiano Razzoli, quando ad esempio si sponsorizza un'inchiesta sui giornali e si costruisce un interesse su un problema sociale come il narcotraffico, o la vita delle detenute nelle prigioni femminili americane, per far entrare nell'agenda mediatica temi pertinenti a serie in produzione (nello specifico la già citata *Narcos* e la serie *Orange Is the New Black*).

Per tornare alle parole chiave di Virilio, questo volume si occupa anche, inevitabilmente, delle "macchine d'assedio e degli eserciti sul campo", cioè fuor di metafora delle trasformazioni tecnologiche e dei nuovi modi di produzione e distribuzione *on line*. Ad esempio si parla della rivoluzione digitale cavalcata da Netflix, quando nel giorno di lancio della prima stagione di *House of Cards* il network mette a disposizione dei suoi iscritti *on line* una stagione intera, facendo così diventare una "norma" collettiva un tipo di consumo di fiction fino ad allora praticato in modo privato (un "uso" individuale, potremmo dire), attraverso i *download* più o meno legalizzati, e soprattutto grazie ai cofanetti in DVD messi sul mercato a stagione appena con-

---

<sup>3</sup> Prendiamo i termini "finzionale" e "fattuale", e l'idea di "design narrativo" dell'esperienza mediale, da Eugeni 2010.

clusa. Questo tipo di consumo bulimico, per il quale si è presto iniziato a parlare di *binge watching* (una “sbornia” da fiction seriale), contraddice e intacca uno dei principi base della serialità, che come sappiamo era impostata fin dal *feuilleton* ottocentesco con uscite regolari su giornali e riviste. Decade cioè il principio della suddivisione in episodi destinati a una frequenza “scadenzata” di fruizione, con tanto di strategie di promozione dedicate a fare da traino tra un episodio e l’altro. L’intera stagione di *House of Cards* disponibile nello *streaming on demand* di Netflix il primo febbraio del 2013, “consumabile” tutta e subito, trasforma insomma radicalmente quella serialità narrativa nata per fidelizzare i consumatori dei giornali, e poi della televisione, puntata dopo puntata<sup>4</sup>.

Quale sarebbe, infine, l’*energia* di cui parla Virilio? I nuovi prodotti culturali della attuale *software culture*, secondo Manovich<sup>5</sup>, tra cui (anche) le serie tv contemporanee, sono costruiti e fruiti all’interno di una “estetica post-mediale”<sup>6</sup>, che per dare forma alle nuove narrazioni audiovisive usa le tecnologie digitali a disposizione, dai software che determinano i modi della cattura delle immagini ai droni che permettono riprese inedite, fino alla postproduzione e all’uso degli effetti speciali digitali. Ma l’estetica post-mediale di oggi si costruisce anche all’interno di ricerche e analisi dei consumi mediali forniti dai motori di ricerca, con l’utilizzo di *big data* e di algoritmi informatici che monitorano (e orientano) i consumi dello spettatore. La recente nascita delle piattaforme di distribuzione di contenuti audiovisivi fruibili solo *on line* come Netflix, Amazon Prime, Hulu, è in aperta competizione sia con i distributori tradizionali, le

---

4 Ringrazio per questa riflessione Giorgio Grignaffini.

5 Si veda Manovich 2010.

6 Si veda Eugeni 2015.

“free tv” finanziate principalmente dalla pubblicità come i canali e i network televisivi (pensiamo in Italia a RAI e a Mediaset, e in USA a CBS o FOX), sia con le “pay tv” – “cable tv” negli USA, come Showtime, HBO o AMC – o le tv satellitari come l’italiana SKY che, in Italia, inizia a produrre “quality tv” con serie come *Romanzo criminale* o *Gomorra*<sup>7</sup>. I nuovi operatori, distribuendo *on line*, ampliano e diversificano, ad uso dei propri abbonati, l’offerta di prodotti culturali tramite il web, rilanciando il consumo cinematografico e soprattutto producendo nuove serie tv. Ne risultano racconti sempre più trasgressivi, votati all’innovazione, tesi a catturare l’attenzione degli utenti/spettatori fin dai primissimi minuti, che mettono in scena personaggi non tradizionali e modi discorsivi che ammiccano alla consapevolezza metanarrativa dello spettatore. Una miriade di nuove narrazioni audiovisive, complesse e a più piani narrativi (*multistrand*)<sup>8</sup>, spesso polifoniche (come accade in *Lost*). Narrazioni seriali immerse fin dai primi momenti della loro produzione nei discorsi condivisi dai *social media*, a volte rilanciate come videogiochi (pensiamo a *Westworld*), oppure declinate in episodi brevi di mantenimento e di traino tra una stagione e l’altra (come accade per i *webisode* di *Lost* e di *Breaking Bad*), sempre al contempo riaperte dalle pratiche di rielaborazione dei *prosumer*, cioè quei fan che diventano anche produttori di contenuti per il web: *remix*, parodie, GIF animate, giochi di ruolo, e perfino *App* per smartphone che riprendono brani dei dialoghi più noti, come si è verificato per la serie *Gomorra*<sup>9</sup>.

---

7 Rinviamo per approfondimenti a Grasso, Penati 2016; Scaglioni, Barra 2013.

8 Si veda Mittell, cit.

9 Sulla serie *Gomorra* e il suo mondo transmediale si veda Benvenuti 2017; Guerra, Martin, Rimini 2018.

Nella definizione di Mittell quella attuale è una *complex tv*: una televisione complessa che scopre nuove forme narrative, ed ha superato la logica ad episodi autoconclusivi per aprire alla cosiddette “serie serializzate”, che si espandono nella narrazione attraverso gli episodi e le diverse stagioni immettendo nella prima logica a “remake” (pensiamo a telefilm come *Il tenente Colombo*, *Starsky & Hutch* o *Happy Days*) una seconda logica del “serial”, alla maniera delle *soap operas* e delle *telenovelas* arrivate in Italia negli anni Ottanta. L’espansione della tv complessa passa però come dicevamo anche attraverso i nuovi media digitali, soprattutto grazie allo *storytelling transmediale*, che fa trasmigrare narrazioni coerenti con uno *storyworld* di base su diverse piattaforme e media (come insegna Jenkins)<sup>10</sup>, e vive della proliferazione dei paratesti: quelli di tipo promozionale costruiti dalla produzione e i suoi alleati (strategie comunicative *top down*), e quelli di riapertura, rielaborazione e reinterpretazione creati dalle comunità di fan attraverso pratiche “dal basso” (o *bottom up*). La complessità della narrazione seriale televisiva ha creato negli ultimi vent’anni, secondo Mittell, un nuovo paradigma estetico, non solo ridefinendo i confini tra le forme narrative, ma anche introducendo un livello più alto di consapevolezza dei meccanismi di *storytelling*, che ormai richiedono una “intensificazione dell’impegno” dello spettatore, preso al contempo dal piacere diegetico di narrazioni stratificate, o polifoniche, e dall’apprezzamento per le soluzioni formali, stilistiche ed espressive: un apprezzamento prima dedicato quasi esclusivamente al cinema<sup>11</sup>.

L’universo di oggetti mediali finzionali e non finzionali costituito dagli episodi di una serie nelle sue diverse stagio-

---

10 Rinviamo a Jenkins 2006; Jenkins 2017.

11 Mittell 2015, 53.

ni, le discussioni *on line*, le enciclopedie *wiki* alimentate dai fan, e le altre forme di ricezione attiva come i blog dedicati a una serie, i *recaps* fatti dagli spettatori, e certo anche il mondo produttivo, economico e mediale che ruota attorno a una serie di successo, creando *web series*, inseguendo un personaggio con uno *spin-off*, e aprendo a molte forme di narrazione collaterali alla serie principale<sup>12</sup>, è quindi un universo complesso. Oggi lo si ridefinisce come una rete di “polisistemi”<sup>13</sup> culturali, o più propriamente come un vasto insieme di “ecosistemi mediali seriali”<sup>14</sup>. In effetti, nella loro espansione temporale le serie tv sono degli “oggetti abnormi”, con mutazioni espanse e transmediali, e presentano un universo complesso, in grado di “ramificarsi attraverso media differenti, producendo narrazioni e contenuti correlati, dal web al merchandising” (Innocenti, Pescatore 2011, 135). Ragionando di “ecosistemi mediali”, Innocenti e Pescatore individuano alcuni meccanismi di fondo, che nella loro ipotesi li accomunano a forme di vita biologica: questo permette di definirli delle “strutture interconnesse”, con interazioni interne e esterne, dotate di un proprio equilibrio, in grado di resistere nel tempo, anzi con una sorta di “resilienza”, cioè una capacità di sopravvivere alle “catastrofi” produttive o di altro tipo, resilienza che nel caso di una serie tv permette di reagire a “perturbazioni interne ed

---

12 Pensiamo al caso delle *web series* ufficiali di *Breaking Bad* che sono espansioni nella “back story” dei personaggi secondari della serie, e allo *spin-off* di successo *Better call Saul*, creato alla fine delle cinque stagioni della serie a partire da uno dei personaggi più divertenti, l’avvocato senza scrupoli Saul Goodman. Per arrivare al film per le sale *Breaking Bad*, annunciato di recente come sequel della serie.

13 Per una discussione del concetto di “polisistema” ripreso dai Translation Studies (in particolare da Even-Zohar 1990), rinviamo a Dusi 2003; Dusi, Spaziante 2006. Si veda anche Zecca 2013.

14 Si veda Innocenti, Pescatore 2011; Pescatore 2018.

esterne, riportando il sistema all'equilibrio"<sup>15</sup>. Se ad esempio per qualche ragione esterna alla serie sparisce un attore in un ruolo chiave, oppure se la produzione taglia parte degli episodi o si dà il caso di uno "sciopero degli sceneggiatori" (come è accaduto nel 2007 durante la scrittura della prima stagione di *Breaking Bad*), questi sistemi ritrovano in qualche modo un equilibrio, e si autoregolano pur di dare "continuità" alla serie e allo *storyworld*.

La proposta di studiare gli ecosistemi come universi virtuali in espansione, attivati dai contenuti dei *prosumers* e dalle navigazioni degli utenti che possono farsi coinvolgere da un ecosistema attraverso *entry points* di diversi formati, non solo i singoli episodi di una serie, ma anche le *web series* o altri elementi paratestuali (Innocenti e Pescatore 2011), si può verificare nella pratica delle ricerche *on line* di un'informazione precisa su una serie. Se, ad esempio, voglio capire cosa c'entri un orsetto rosa fucsia mezzo bruciato nella trama di *Breaking Bad*, a partire dall'occhio di vetro che galleggia nella piscina del protagonista Walter White che troviamo nei *teaser* (le brevi sequenze iniziali) di apertura di molti episodi della seconda stagione, posso imparare dai riassunti *on line* la sua giustificazione narrativa, che arriva solo verso il finale della seconda stagione: l'orsetto non ha niente a che vedere con la sorte del protagonista, se non in modo collaterale dato che deriva da un incidente aereo nel cielo sopra la città di Walter White<sup>16</sup>. Ma la ricerca *on line* per seguire una curiosità mi permette di scoprire che c'è una sorta di strizzata d'occhio allo spettatore in un breve *webisode* in una miniserie pensata per la fruizione con il

---

15 De Pascalis, Pescatore, 2018, 29.

16 In effetti l'incidente è dovuto alla distrazione di un controllore di volo, il padre della ex-ragazza di Jesse da poco morta di *overdose* senza che Walter, che si era intrufolato in casa di Jesse di nascosto, abbia fatto nulla per aiutarla.

cellulare, prodotta in funzione di traino tra la prima e la seconda stagione. È anche così che cresce la competenza dello spettatore, nel confrontarsi con legami e rinvii intertestuali tra oggetti mediali diversi; e cambia al contempo, per lo spettatore “cercatore” (come direbbe Jenkins), la mappatura dello *storyworld* della serie, perché i *webisodes* non diventano semplici espansioni narrative sul passato dei personaggi, ma anche depositi di nuove informazioni legate a piste interne alla seconda stagione.

Si danno anche altri tipi di relazioni con gli spettatori? Ci sono cioè perdite di informazione, inceppi e altri “rumori”, con ridondanze ambigue e confusione? Certo, e anzi – potremmo dire – fanno parte dell’insieme ecosistemico. Li troviamo ad esempio nelle interfacce tra lo *storyworld* e l’utente rappresentato dai *recaps*, che sono ricapitolazioni (brevi riassunti video) posti ad inizio di puntata, spesso costruiti dalla produzione o dal canale che trasmette la serie. Ma i *recaps* sono anche oggetti mediali amati dai fan, postati nel web su siti dedicati, che li producono (o li remixano) disseminando la rete di riassunti “imperfetti”, per cui l’informazione circola, ma può essere inutile o perfino errata.

## 2. *Forme di vita, regimi di senso e semiosfere*

Il concetto di ecosistema mediale si può a nostro avviso utilmente confrontare con alcuni recenti modelli semiotici, come quello delle “forme di vita” proposto da Fontanille<sup>17</sup>, oppure con il modello dei “regimi di interazione” proposto della sociosemiotica di Landowski<sup>18</sup>, e, ancora, con il più rodato modello della “semiosfera” che, a partire dall’idea

---

17 Rinviamo a Fontanille 2015.

18 Si veda Landowski 2005.

di “biosfera”<sup>19</sup>, Lotman aveva lanciato negli anni Ottanta per studiare la semiotica della cultura<sup>20</sup>, e che i suoi allievi della scuola di Tartu ripropongono per ragionare sui media<sup>21</sup>. Ci soffermeremo in particolare sul modello della semiosfera, ma diamo qualche spunto sugli altri per testarne rapidamente la validità.

Lo studio sistematico delle “forme di vita” considera insieme di segni, testi, oggetti, pratiche, discorsi, e parla di una loro coerenza intersemiotica, intermediale e transmediale. Secondo Fontanille, le forme di vita costituiscono una “istanza inglobante e generica, che raccoglie le tendenze, le continuità e le identità che si sviluppano dalle situazioni raggruppate in serie o in classi omogenee”, e sono “configurazioni pertinenti per la caratterizzazione delle culture” (Fontanille 2006, 3, ns. trad.): nel nostro caso, una forma di vita presenta quindi un insieme di oggetti mediali stratificati, legati da una forte coerenza interna. Proprio la coerenza, una proprietà fondamentale, può essere considerata il punto debole di questo modello se viene applicato ad un insieme eterogeneo come il sistema complesso e dinamico di narrazioni, pratiche, testi e discorsi diversi che dà vita a una serie tv, con prodotti non sempre coerenti, anzi a volte fortemente in discontinuità tra loro. Pensiamo ad esempio ai discorsi economico-produttivi, i soggetti e le sceneggiature, il *casting*, le *location*, la regia e la postproduzione, ecc., e poi ai prodotti che supportano e accompagnano una serie, come i *trailer* e gli altri paratesti promozionali, e a quelli

---

19 “The *semiosphere* is the result and the condition for the development of culture; we justify our term by analogy with the *biosphere*, as Vernadsky defined it, namely the totality and the organic whole of living matter and also the condition for the continuation of life” (Lotman, 2001, 125, corsivo nostro). Lotman si riferisce al volume di I.V. Vernadskij, *Biosfera*, uscito a Leningrado nel 1926.

20 Si veda Lotman 1984.

21 Si veda Saldre, Torop 2012.

che proliferano attorno, a partire dal *buzz* dei social media legato alla produzione fino ai discorsi e alle pratiche dei critici e dei fan. Pur nella discontinuità, possiamo pensare a delle linee di coerenza come a degli attrattori, che formano dei “piani di consistenza” (che riprendiamo dalle proposte di Deleuze)<sup>22</sup>, utili all’analisi semiotica per lavorare come se un universo discorsivo eterogeneo fosse attraversato da linee guida isotopiche, catalogabili in configurazioni discorsive legate tra loro, diventando quindi organizzabile e analizzabile.

Prendiamo il caso di una serie di romanzi che forma un macro-testo di partenza da cui deriva una serie tv, come accade a *House of Cards*, che passa da una trilogia letteraria a una prima serie targata BBC negli anni Novanta alla serie americana di successo ormai alla sua sesta stagione. Nella loro differenza e autonomia estetica, quello che lega questi prodotti è una sorta di “matrice di invarianti”, la potremmo chiamare uno *storyworld*, se lo intendiamo come un insieme coerente di regole del gioco a diversi livelli: quello discorsivo e delle strategie comunicative; quello che poniamo parlando di spazi, tempi e intreccio delle azioni dei personaggi; quello della rappresentazione figurativa e tematica; infine il livello delle istruzioni narrative collegate alle organizzazioni e prospettive valoriali. Tuttavia, una serie tv non ha bisogno di una fonte letteraria o di altro materiale di partenza: può essere una invenzione che poi mantiene una sua riconoscibilità, e qualche livello di coerenza, perfino quando dagli episodi o dalle stagioni vengono ripresi

---

22 Rinviamo a Deleuze, Guattari 1980. Federico Montanari ha presentato queste idee nel *workshop* “Ecosistemi narrativi e racconti seriali: lo stato della ricerca in Italia”, presso il Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, tenutosi il 4 dicembre 2015. La relazione, a tre voci (con G. Grignaffini e N. Dusi), portava il titolo “Serialità e ecosistemi: modelli a confronto”. Rinviamo al saggio di Montanari in questo volume.

contenuti simili o equivalenti nelle varie disseminazioni e trasformazioni medialità, come avviene nei casi di *storytelling* transmediale, perfino nei casi di espansione narrativa e nella creazione di *spin-off*, pur che si conservino alcuni elementi dello *storyworld* finzionale di partenza. Si tratta in questi casi di una coerenza *orizzontale*, tra contenuti simili o equivalenti, anche molto distanti tra loro. Secondo Fontanille, però, in una forma di vita si dà anche un principio di coerenza *verticale*, che funziona in un doppio percorso.

Troviamo infatti una coerenza tra il trattamento dei segni (il logo di una serie), dei testi (verbali, iconici, audiovisivi), ma anche degli oggetti (potremmo pensare ai *gadgets* che vengono venduti nel franchise di una serie di culto), nonché delle pratiche, che pensiamo come le navigazioni e le interazioni degli utenti nel web in qualche modo legate al mondo finzionale di una serie. Le serie tv intese come forme di vita possono organizzare una coerenza verticale quando si riconosce uno stile strategico comunicativo ricorrente, relativamente indipendente, che riesce ad influenzare tutte le pratiche e le manifestazioni socio-culturali collegate.

L'idea di coerenza orizzontale di una forma di vita ha a che fare con una sorta di "perseveranza" che si avvicina ai modi della "consistency" di cui parla Jenkins per gli insiemi legati da una strategia coerente di *transmedia storytelling*<sup>23</sup>. La coerenza verticale è invece quella che cuce assieme valorizzazioni, narrazioni e stili discorsivi, ruoli attanziali e qualità sensibili, regimi temporali e passionalità, ecc.. Pensata come un processo che si dispone in un lungo periodo, una serie tv costruisce e deposita nell'universo mediale una "forma di vita" che tiene assieme segni, testi, oggetti, pratiche, strategie. E in questi termini lo *storyworld* di una serie

---

23 Si veda Jenkins 2011.

tv, stratificato nel tempo e complicato dalle molte stagioni, si apre come una forma di vita complessa se lo consideriamo all'interno di un sistema mediale e culturale, tra strategie di produzione e tattiche di consumo attivo.

Il modello proposto dalla sociosemiotica di Landowski ragiona invece su interazioni sociali, rischio, costruzioni relazionali e negoziali della significazione e dei processi sensibili. Si tratta di ripensare i regimi della “programmazione” discorsiva e testuale, accanto ai regimi in cui vigono relazioni gerarchiche di “manipolazione” e in relazione a regimi più aperti all’“incidente” e alla casualità, o in cui domina un incessante “aggiustamento” di tipo intersomatico e intersoggettivo<sup>24</sup>. La sociosemiotica delle interazioni è in effetti una prospettiva ampia e flessibile, che prevede diversi tipi di razionalità discorsiva e di rischio per ognuno dei regimi di senso. In una “costellazione della prudenza”, Landowski inserisce i regimi più tradizionali della *programmazione* e della *manipolazione*, che operano per continuità e regolarità, oppure, nelle relazioni interpersonali giocate sull'intenzionalità, attraverso una certa “non-discontinuità”: in queste logiche il rischio è quello di una “manovra errata”, e rispetto alle relazioni di manipolazione dell'altro è quello di un “passo falso” che ci fa perdere la faccia (o perfino la relazione stessa). Più innovativi appaiono i due regimi che vivono nella “costellazione dell'avventura”: quello dell'*incidente* e quello dell'*aggiustamento*, tra logiche dell'alea e logiche della sensibilità. Nel primo Landowski inserisce l'idea di rischio massimo (“rischio puro”) tra casualità e catastrofe, con una discontinuità che ci fa “perdere la scommessa”; nel regime dell'aggiustamento, in modo complementare, il rischio si fa invece più “esistenziale”, dato che siamo in

---

24 Per una applicazione delle proposte di Landowski al cinema e ai media digitali rinviamo a Dusi 2014.

una logica dell'interazione con l'altro basata sulla sensibilità e sulla competenza "estesica" (un'estetica che passa attraverso la corporeità). Come spiega Giorgio Grignaffini<sup>25</sup>, la proposta di Landowski rimette in discussione l'idea che esista una manipolazione monodirezionale che parte dall'emittente-produttore verso il pubblico, per rivalutare invece l'attività che le persone fanno rispetto ai media, i quali a loro volta si devono adattare flessibilmente a risposte e usi spesso imprevedibili. Questo modello permetterebbe allora di includere tutti quegli "aggiustamenti" di tiro di una serie tv rispetto alle risposte dei pubblici, ma anche rispetto alle esigenze di *budget* e di *marketing*, che possono cambiare in corso d'opera, oppure di riflettere sulle mosse tattiche dovute a qualche "incidente" di percorso, ai quali si pone rimedio durante la lavorazione della serie o durante la sua espansione nelle varie stagioni.

Approfondiamo infine il più noto modello della "semiosfera culturale", che ha una portata euristica a nostro avviso ancora valida, soprattutto se declinata sulla innovazione esplosiva dei sistemi culturali intesi come sistemi dinamici. Ricordiamo che Torop e Saldre<sup>26</sup> lo applicano al sistema dei media attuale e alle relazioni traduttive e transmediali, ad esempio studiando fenomeni come il portale o ambiente interattivo *Pottermore*: un modo dello storytelling transmediale di riunire e rilanciare, in un solo luogo virtuale, il lungo successo della saga di Harry Potter che dai romanzi della Rowlings passa al cinema, sviluppando al contempo prodotti del *franchise* commerciale, ma anche prodotti delle comunità di fan (o del *fandom*) come riscritture, rielaborazioni video, *re-enactement* da "cosplayers" (cioè travesti-

---

25 Questa proposta di Giorgio Grignaffini si è sviluppata nel workshop del 2015 citato alla nota 22. Rinviamo al saggio di Grignaffini in questo volume.

26 Si veda Saldre, Torop cit. Si veda anche Torop 2000.

menti e omaggi di fan che si mettono in gioco in recite e performance) e molto altro<sup>27</sup>. Oppure studiano il racconto digitale interattivo *Inanimate Alice*, attraverso un portale che presenta un gioco immersivo transmediale, con video seriali che possono venire arricchiti dagli utenti con prodotti video o fumetti<sup>28</sup>.

Nella proposta di Lotman, la relazione tra sistemi semiotici è di tipo traduttivo, e la traduzione è un processo alla base del meccanismo stesso della cultura, perché “solo ciò che è stato tradotto in un sistema di segni può diventare patrimonio della memoria”:

La traduzione dei medesimi testi in altri sistemi semiotici, l'assimilazione di testi diversi, lo spostamento dei confini fra i testi che appartengono alla cultura e quelli che si trovano oltre i suoi limiti, costituiscono il meccanismo d'appropriazione culturale della realtà. Tradurre un certo settore della realtà in una delle lingue della cultura, trasformarlo in un testo, cioè in un'informazione codificata in un certo modo, introdurre questa informazione nella memoria collettiva: ecco la sfera dell'attività culturale quotidiana<sup>29</sup>.

Per Lotman in una semiosfera c'è una serie di interpolazioni e traduzioni intersistemiche con una costante dialettica tra sistema ed extra-sistema, con “disinneschi” di elementi per cui un sistema può espellere le variazioni non accettate, mentre l'extra-sistema può innescare nuove trasformazioni, e una variante extra-sistema una volta reinserita nel sistema diventa parte di esso<sup>30</sup>. Una semiosfera, sempre culturalmente e storicamente situata, è uno spazio culturale coeso e delimitato, nel quale si realizzano processi comunicativi, si conservano le informazioni e se ne elabo-

---

27 Si veda Jenkins, 2006a, cit.; Jenkins 2006b.

28 Saldre, Torop, cit.

29 Lotman, 1975, 31.

30 Lotman, 1977, 197.

rano di nuove. La sua organizzazione prevede un *centro*, il luogo delle connessioni stabili e istituzionalizzate, e una *periferia*, la zona dei dinamismi di traduzione dove il nuovo (un elemento “extra-sistema”) può entrare in contatto con il già noto, e venire così integrato nella circolazione di contenuti riconosciuti. Il modello della semiosfera è interessante a confronto con gli ecosistemi mediali proposto per le serie tv, perché è già un modello organicistico, che prevede sia tensioni verso l’equilibrio interno, sia tensioni verso la trasformazione e il disequilibrio. Una semiosfera per Lotman è in dialogo costante con l’esterno e con l’interno: come ricorda Traini, è un organismo culturale che, “nella misura in cui è orientato verso la conservazione e il mantenimento dell’informazione [...] tende all’omeostaticità, all’equilibrio, alla *simmetria*. Nella misura in cui è orientato verso la produzione di informazioni nuove, invece, l’organismo deve essere asimmetrico e dinamico, e deve necessariamente trovare un partner per instaurare un dialogo”<sup>31</sup>.

La tensione vitale di una semiosfera è allora tra un’asimmetria che secondo Lotman produce dinamismo, e una tendenza alla simmetria e all’omeostasi, che assicura stabilità e conservazione.

Nel web di oggi, potremmo dire, abbiamo a che fare con una rete dinamica di semiosfere, unite da percorsi rizomatici<sup>32</sup>, con spazi di interconnessione e traduzione reciproca tra i testi, le pratiche e i discorsi di ogni cultura. Un esempio recente di relazioni tra sistemi è la rapida proliferazione di *webseries* amatoriali (a basso budget e *low-fi*), con alta creatività e innovazione: brevi serie *on line* estranee al mercato dell’audiovisivo e quindi in termini economici prodot-

---

31 Traini, 2013, 263. Sull’importanza del meccanismo traduttivo nella teoria culturale di Lotman si veda Sedda 2006.

32 Sulla definizione di “rizoma” si veda Deleuze, Guattari, cit.

ti “extra-sistema”. Tali testi seriali, spesso virali e di successo, hanno portato alcune case di produzione americane a produrre *webseries* professionali, investendo budget impensabili fino a pochi anni fa e reclutando attori di cinema per lanciare i propri prodotti. Come a dire che un prodotto mediale di nicchia, nato ai margini, o fuori dal sistema economico-produttivo dominante, diventa uno stimolo alla creazione di nuovi contenuti *top down*, in un continuo lavoro di “aggiustamento” sociosemiotico tra i soggetti in gioco, cioè tra i produttori di media e i fruitori sempre connessi. Per tornare ad esempi più vicini ai saggi contenuti in questo volume, cioè a problemi di “confini di genere” e di “confini discorsivi”, ricordiamo tra l’altro che la *webseries* italiana *Lost in Google* usa i commenti degli utenti di YouTube, inserendoli direttamente all’interno delle narrazioni come spunti per le azioni dei personaggi nella puntata successiva: in questo caso mondo extratestuale e mondo intratestuale entrano in collusione, cioè giocano insieme a costruire le logiche narrative di ogni episodio.

Una proposta fondamentale per comprendere i meccanismi culturali nella teoria di Lotman è data dall’idea di rottura, *discontinuità*, o meglio di “esplosione”: per quanto convincente, essa funziona solo se la si considera assieme al suo contrario:

La continuità è una prevedibilità compresa. Il suo contrario è l’imprevedibilità, il cambiamento realizzato nelle modalità dell’esplosione [...] L’imprevedibilità dei processi esplosivi non è assolutamente l’unica via verso il nuovo [...] intere sfere della cultura possono realizzare il proprio movimento soltanto sotto forma di cambiamenti gradualmente [con] meccanismi di stabilizzazione<sup>33</sup>.

---

33 Lotman, 1993, 17.

Secondo Lotman, quindi, non vi sono solo i momenti di “esplosione” e di trasformazione repentina nell’evoluzione culturale, cioè innovazioni date per discontinuità. Lotman chiarisce infatti che “la cultura, come insieme complesso, è formata da strati sviluppatasi a diverse velocità” e che “le *esplosioni* in alcuni strati possono unirsi a un *graduale sviluppo* in altri”<sup>34</sup>. Le varie sfere della cultura presentano sempre, allora, una simultanea combinazione di processi esplosivi e processi gradualisti, in una tensione dialogica tra esplosione e gradualità. Grazie a tali processi, definiti da Lotman come *discontinui* o come *continui*, all’opera sia in una struttura che funziona in modo sincronico, sia nel tempo lungo e diacronico della storia culturale, si producono innovazione (discontinuità) oppure tradizione (continuità) anche nei prodotti medialità<sup>35</sup>.

Un esempio di innovazione è analizzato nel saggio che chiude il nostro volume. Federico Montanari ricorda che nella teoria di Lotman una certa “eterogeneità” è fondamentale nella produzione interna dei processi culturali, comunicativi e medialità, e mette alla prova l’idea di semiosfera con alcune proposte di Deleuze legate al cinema e alla serialità<sup>36</sup>. Montanari affronta le modulazioni di percezioni e affettività prodotte dai nuovi ritmi della serialità televisiva contemporanea, ad esempio nella costruzione di personaggi legati ai temi del conflitto. In *True Detective* e in *The Americans* i personaggi principali diventano, così, “macchine in grado di ridistribuire e al tempo stesso imprigionare affettività e percezione, anche degli spettatori”<sup>37</sup>.

---

34 *Idem*, 24.

35 Per questi aspetti delle teorie di Lotman e un’applicazione a problemi intermediali e transmediali rinviamo a Dusi 2015. Sulla “imprevedibilità” introdotta dal concetto di semiosfera nelle serie tv si veda Boni 2018.

36 Si veda Deleuze 1985.

37 Montanari, in questo volume.

Nello stesso saggio, Montanari riapre molte questioni discusse in questa *Introduzione*, e puntualizza come il concetto di confine o di “frontiera” proposto da Lotman possa avere un’utilità anche nello studio degli ecosistemi seriali mediali. La frontiera per Lotman va intesa non solo come “limite” esterno, ma come chiusura sistemica e come costruzione di una identità semiotica del sistema, anche se questo non implica una centralità del sistema, anzi, il sistema può essere a-centrato o policentrico. Un prodotto seriale può avere, spiega Montanari, una capacità di diffusione e “contagio” transmediale, in cui passano “elementi di stile, forme narrative, personaggi, organizzazioni espressive e discorsive”, ma il confine di una semiosfera (e quindi anche di un ecosistema seriale) non va sottovalutato: esso permette infatti al sistema di “identificarsi” e di creare processi e operazioni che, proprio come nei sistemi ecologici naturali, sono necessari “per la vita ed evoluzione di quello stesso sistema culturale” (Montanari, cit.).

Le frontiere degli ecosistemi seriali mediali si potrebbero allora rileggere attraverso quelle della semiosfera lotmaniana, per ragionare su “vie di accesso e di fuga da dati universi e sotto-universi socio culturali; apparati di traduzione e di filtraggio semiosici” (Ib.).

Come accade, ad esempio, che una serie naufraghi, “non funzioni”, si fermi? È il problema della decadenza o ascendenza dei prodotti mediali, o in termini lotmaniani dell’emergenza sistemica ed extrasistemica, che percorre – in modo sotterraneo – anche questo volume. Non si tratta solamente di nuove configurazioni discorsive che ibridano i generi, o di soglie sfumate tra il “reale” e il “fanzionale”, oppure di risposte entusiaste o deluse dei consumatori e dei fan: ragionare sulle “innovazioni nel seriale”, per citare

un famoso saggio di Eco<sup>38</sup>, ha a che fare piuttosto con una rete interrelata di configurazioni discorsive, tra cui quelle economico produttive (a cui accenna Giorgio Grignaffini), quelle storico-sociali (ad esempio nei casi di autocensura di cui parla Alfredo Cid), e certo quelle semiotico-testuali, di cui trattano tutte le analisi che qui presentiamo. Come a dire che, negli “ecosistemi seriali mediali” contemporanei, ma anche in quelli di prodotti mediali del passato (c’è infatti una “archeologia” dei modi transmediali), si trovano all’opera – con strati e velocità diverse– organizzazioni intese come “forme di vita”, in cui si applicano diversi “regimi di senso”, in conflitto o in traduzione con altre “semiosfere” mediali, sociali e culturali: insomma, un insieme di relazioni complesso e dinamico tra testi, media e discorsi. Come ama ricordare Fabbri<sup>39</sup>, c’è un passaggio degli studi di Lévi-Strauss sulle mitologie in cui si ragiona di trasformazione e di ripetizione<sup>40</sup>.

Secondo Lévi-Strauss, i miti vengono sistematicamente trasformati, fa parte del loro funzionamento: sono racconti che appartengono a un sistema di trasformazione. Ma, ricorda Fabbri, c’è un momento in cui il mito “non paga più”: le varianti e le variazioni si sono usurate, e in qualche modo le combinazioni possibili si esauriscono: è qui che troviamo la ripetizione. E cioè, per Fabbri, dove nasce il meccanismo seriale del *feuilleton*, o, per restare in tema, il modo ripetitivo della *soap opera*. Abituato a studiare i miti nella ricchezza delle loro varianti, Lévi-Strauss chiamava queste “degradazioni” della variazione, sorta di ripetizione di superficie svincolata da uno schema strutturale, un “mito a cassettoni” (*mbyte à tiroir*).

---

38 Si veda Eco 1984.

39 Paolo Fabbri, conversazione privata, gennaio 2019. Si veda Fabbri 2013.

40 Rinviamo a Lévi-Strauss 1968.

Questo accade secondo Fabbri quando la trasformazione non produce più variazione di significato e diventa mera ripetizione. Ma potremmo pensarla anche come una variazione libera, che inventa nuove estensioni narrative, anche molto distanti e incongrue rispetto al racconto di partenza, come accade nei prodotti crossmediali che ibridano e ri-usano le matrici di uno *storyworld* per fare altro (spesso a fini ludici, ma non solo).

Continuità e discontinuità, ripetizione e differenza, equilibrio e disequilibrio sistemico, sono in ogni caso processi legati tra loro, come in un rapporto figura/sfondo<sup>41</sup>: l'innovazione, infatti, si trova non solo a partire da un'invenzione, ma anche quando c'è uno scarto nelle attese e una riconfigurazione imprevista del già visto e del già esperito. È questo che ci auguriamo che accada con i saggi raccolti in questo libro. Invitiamo a leggerli in ordine sparso, a seconda degli interessi immediati, e poi a ritornarci sopra cercando le affinità e le tensioni interne che legano i nostri *work in progress*. Ricerche in corso che – ci auguriamo – spostano un po' in avanti la teoria e la pratica della sociosemiotica dei media e della serialità.

### *Riferimenti bibliografici*

Benvenuti, G.

2017, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie tv*, Il Mulino, Bologna.

Boni, M.

2018, *La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

---

41 Si veda Deleuze 1968.

Deleuze, G.

1968, *Différence et répétition*, PUF, Paris (trad. it., *Differenza e ripetizione*, Cortina, Milano, 1997).

Deleuze, G., Guattari, F.

1980, *Milles plateaux: capitalisme et schizophrénie*, Editions de Minuit, Paris (trad. it., *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma, 2000).

Deleuze, G.

1985, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris (trad. it., *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1985).

De Pascalis, I., Pescatore, G.

2018, *Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

Dusi, N.

2003, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Utet, Torino.

Dusi, N.

2014, *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis, Milano.

Dusi, N.

2015, *Don Quixote, Intermediality and Remix: Translational Shifts in the Semiotics of Culture*, International Journal of Cultural Studies, Vol. 18, n. 1, pp. 119-134.

Dusi, N., Spaziante, L. (a cura di)

2006, *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.

Eco, U.

1984, *Tipologia della ripetizione*, in F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia.

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.

Eugeni, R.

2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano.

Even-Zohar, I.

1990, *Polysystem Theory*, Poetics Today, n. 11/1, monografico: *Polysystem Studies*, pp. 1-94.

Fabbri, P.

2013, *Il rizoma Pinocchio. Varianti, variazioni, varietà*, in P. Fabbri, I. Pezzini (a cura di), *Pinocchio. Nuove avventure tra segni e linguaggi*, Mimesis, Milano-Udine.

Fontanille, J.

2015, *Formes de vie*, Presses Universitaires de Liège, Liège.

Grasso, A., Penati, C.

2016, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano.

Guerra, M., Martin, S., Rimini, S. (a cura di)

2018, *Universo Gomorra. Da libro a film da film a serie*, Mimesis, Milano-Udine.

Innocenti, V., Pescatore, G.

2011, *Architetture dell'informazione nella serialità televisiva*, IMAGO, n. 3, pp. 135-144.

Jenkins, H.

2006a, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York (trad. it., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).

Jenkins, H.

2006b, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York University Press, New York (trad. it., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008).

Jenkins, H.

2011, *Transmedia 202: Further Reflections*, in H. Jenkins, *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).

Jenkins, H.

2017, "Adaptation, Extension, Transmedia", *Literature/Film Quarterly*, n. 45/2, pp. 1-6.

Landowski, E.

2005, *Les interactions risquées*, PUF, Paris (trad. it., *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano, 2010).

Lévi-Strauss, C.

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

Lotman, J.M.

1970 *Kul'tura i informacija, Kultura i jazyk*, in *Stat'i po tipologii kul'tury. Materialy k kursu teorii literatury*, Tartu, I, (trad. it., *Introduzione*, in J.M. Lotman, B.A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano, 1975).

Lotman, J.M.

1977, *The dynamic model of a semiotic system*, *Semiotica*, vol. 21, nn. 3/4, pp. 193-210.

Lotman, J.M.

1984, *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu (trad. it., *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia, 1985).

Lotman, J.M.

1992, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva (trad. it., *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano, 1993).

Lotman, J.M.

2001, *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, Tauris, London – New York.

Manovich, L.

2010, *Software Culture*, Olivares, Milano.

Mittell, J.

2015, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York (trad. it., *Complex Tv*, Minimum Fax, Roma, 2017).

Pescatore, G. (a cura di)

2018, *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci, Roma.

Saldre, M., Torop, P.

2012, *Transmedia Space*, in I. Ibrus, C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, Peter Lang, Frankfurt am Main, pp. 25-44.

Scaglioni, M., Barra, L. (a cura di)

2013, *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*, Carocci, Roma.

Sedda, F.

2006, *Imperfette traduzioni*, in J.M. Lotman, *Tesi per una semiotica delle culture*, a cura di F. Sedda, Meltemi, Roma, pp. 7-68.

Torop, P.

2000, *Intersemiosis and Intersemiotic Translation*, European Journal for Semiotic Studies, n. 12, pp. 71-100.

Traini, S.

2013, *Le basi della semiotica*, Bompiani, Milano.

Virilio, P.

2004, *Ville Panique*, Galilée, Paris (trad. it., *Città panico*, Raffaello Cortina, Milano, 2004).

Zecca, F.

2013, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Forum, Udine.