

Serialisti e serializzati: semiotica della dipendenza televisiva

Valentina Pisanty

Tempo fa con amici si discuteva della sottile distinzione – a quanto mi risulta non registrata in alcun dizionario – tra i termini “alcolizzato” e “alcolista”. I suffissi di condizione (-ato) e di agente (-ista) autorizzerebbero l’identificazione di due forme di dipendenza etilica, o quantomeno di due modi diversi di rappresentarla: come stato di assoggettamento assoluto nel primo caso (da cui la connotazione profondamente spregiativa), come stile di vita non interamente subito nel secondo. E difatti “sono un alcolista, non un alcolizzato” suona come una rivendicazione di relativa indipendenza: sono io che scelgo di bere perché così mi piace (implicito: smetto quando voglio). Non solo, ma la figura dell’alcolista può evocare quella del conoscitore in grado di distinguere una barbera da un barolo, mentre si suppone che l’alcolizzato trangugi indifferentemente qualsiasi sostanza dia temporaneo sollievo alla patologia di cui è affetto. In breve, l’alcolista ama l’oggetto del suo consumo smodato e intrattiene – o dichiara di intrattenere – un rapporto adulto, a tu per tu, con la dipendenza che sceglie di coltivare. L’alcolizzato no.

Ripensando a quella conversazione, mi sono chiesta se la coppia -ato /-ista non si applichi anche ai diversi modi di definire il cosiddetto *binge-watching*, oggi annoverato tra le nuove forme di dipendenza tecnologica insieme alla ludopatia da videogiochi, al sesso in rete e alla sindrome del cellulare fantasma¹. Una recente ricerca empirica svolta da alcuni psicologi dell’Università di Austin (Hoon Hi Sung, Eun Yeon

¹ Sulle varie forme di *Internet Addiction* cfr. La Barbera 2005.

Kang, Wei-Na Lee 2015) correla l'abuso di serie tv alla depressione, a riprova della natura morbosa di un fenomeno assimilabile ad altre forme di «esperienza caratterizzata da un sentimento di incoercibilità e dal bisogno coatto di essere ripetuta con modalità compulsive» (così Caretti e Di Cesare 2005 definiscono la psicodinamica delle dipendenze). Quanto più si è depressi – osservano i ricercatori di Austin – tanto maggiore è la probabilità di sviluppare un'attitudine al consumo compulsivo di fiction seriali; consumo che a sua volta alimenterebbe quei sentimenti di auto-deprecazione e di alienazione sociale con cui si manifesta la depressione.

Nulla di sorprendente in questa diagnosi – chiunque abbia avuto esperienza di una maratona in *streaming* già ne aveva sentore – ma è sempre confortante tradurre le impressioni intuitive in dati psicologicamente testati. Piuttosto, c'è da domandarsi se la descrizione del consumo seriale sotto il profilo della dipendenza non contrasti con alcune opinioni apparentemente dissonanti, anch'esse depositate nel senso comune. Tra queste, l'idea che le fiction televisive, o perlomeno alcune di esse, costituiscano la forma più alta (più complessa, più vitale, più pregiata...) della narratività contemporanea. Aspetti economici a parte, dipendere da *True Detective* (stagione 1) è come ubriacarsi di Dom Pérignon, e sarà per questo che tra i cultori del genere il *coming out* è tutt'altro che un rituale di degradazione. C'è contraddizione tra un consumo assimilato alla tossicodipendenza e la soddisfazione di dichiararsi *addicted* a un prodotto di qualità? O forse quella della dipendenza è solo una metafora da non prendere troppo sul serio, visto che uscire dal tunnel di *Homeland* o di *Breaking Bad* è un'impresa tutto sommato affrontabilissima?

Socialità del consumo seriale

In attesa di studi approfonditi sugli effetti sociali delle *fiction* televisive di ultima generazione (la cosiddetta terza Golden Age della

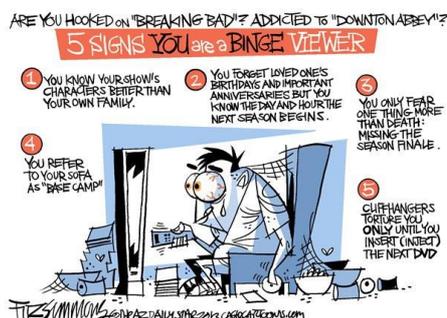
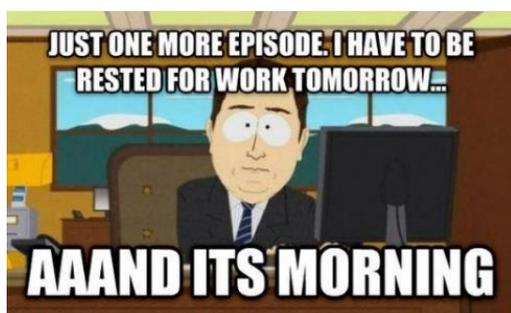
Grande Serialità)², comincio a formulare alcune ipotesi sulla scorta di esperienze di prima mano, sia per ciò che concerne le modalità di fruizione seriale, sia per quanto riguarda la socialità che si sviluppa attorno a questi prodotti culturali. Il primo dato rilevante è conseguenza diretta dell'offerta pressoché illimitata di stagioni complete in *streaming*. Data la cospicua disponibilità delle serie in rete o, che è quasi lo stesso, su piattaforme come My Sky o simili, la loro visione è svincolata dalle cadenze del palinsesto tradizionale, con immediate ricadute quantitative e qualitative sulle modalità del consumo. Per la maggior parte degli utenti la fruizione avviene in solitario, spesso in ambiente domestico³, in un rapporto regressivo con il dispositivo trasmittente che, mentre respinge l'interferenza di qualsiasi contatto interpersonale, agevola l'immersione totale negli universi della finzione eroica e la riluttanza a far ritorno nell'assai più modesta sfera dell'agire quotidiano.

«La Grande Serialità si consuma possibilmente tutta d'un fiato per poter godere appieno della sua caratteristica essenziale, cioè proprio quella espansione narrativa che porta i limiti temporali di visione troppo ristretti del film ad un'esperienza estremamente appagante: avere la sensazione che non finisca mai, che non si debba aspettare per incontrare quell'universo narrativo ma anzi sia possibile immergervi dentro per giorni, senza fare altro e senza smettere mai» (Cardini 2014: 23). Non è detto che dall'appagamento di un consumo ininterrotto scaturiscano i

² Ricalcata sull'espressione "Second Golden Age" con cui Thompson 1996 si riferiva alla televisione "di qualità" prodotta tra gli anni ottanta e novanta, la "terza Golden Age" (cfr. Maio 2009) segnerebbe un successivo sviluppo a partire da serie di grande (e meritato) successo come *The Sopranos* (1999-2007), *Six Feet Under* (2001-2005), *Lost* (2004-2010) o *Dexter* (2006-2013). In questo articolo farò riferimento ad altre serie prodotte in anni ancora più recenti, come *Mad Men* (2007-2015), *Breaking Bad* (2008-2013), *The Walking Dead* (2010-), *Homeland* (2011-), *Game of Thrones* (2011-), *House of Cards* (2013-), *Vikings* (2013-), *Ray Donovan* (2013-), *Fargo* (2014-), *Penny Dreadful* (2014-) e *True Detective* (2014-), ma non mi sembra indispensabile introdurre ulteriori periodizzazioni per definirne i tratti specifici.

³ <http://www.digitaltveurope.net/369331/binge-viewing-is-solitary-activity-finds-arris-consumer-research/>

sentimenti disforici e autolesionisti di cui sopra, ma le testimonianze di un simile sprofondamento sono abbastanza numerose da indicare l'emergenza di un fenomeno culturalmente rilevante. Lo stato di alienazione a cui può portare la visione immersiva di un flusso continuo di episodi è oggetto di molte descrizioni autobiografiche apparentemente allarmate, nonché di un numero indefinito di rappresentazioni figurative⁴ che insieme codificano il tipo dell'individuo "serializzato". Perdita del tono muscolare, mancanza di autocontrollo, abbruttimento psicofisico e rimuginio auto-svalutante sono alcuni dei tratti che confluiscono nel ruolo tematico del *binge-watcher*, anche se il registro solitamente umoristico con cui il disturbo viene raccontato e raffigurato suggerisce un allarme più esibito che effettivamente percepito. Più precisamente, la rappresentazione iperbolica dell'esperienza estraniante sembra esorcizzare le inquietudini di chi l'ha vissuta, attraverso la ricerca di una complicità ridanciana che ripristina la dimensione sociale perduta.



⁴ Cfr. figg. 1-4.

Figure 1-4: iconografia della dipendenza da serie

Il consumo delle nuove serie, specie se in *streaming*, è una faccenda privata, difficilmente condivisibile nell'atto di compiersi. In ciò si distingue dai rituali di visione collettiva tipici dei vecchi telefilm, delle serie di prima e seconda generazione (*E.R.*, *House* e *Sex and the City* erano e sono più godibili in compagnia), di alcuni cartoni animati di culto come *I Simpson* e derivati, e delle *sit-com* tuttora in auge presso il pubblico degli adolescenti (da *Friends* a *How I Met Your Mother* a *The Big Bang Theory*). In parte – ma solo in parte – la differenza ha a che fare con il canale di trasmissione. La televisione tradizionale impone i suoi ritmi ai telespettatori che non solo si organizzano per essere puntuali all'appuntamento con i programmi preferiti, ma contano sulla visione concomitante da parte di altri affezionati fruitori per scambiare con essi le impressioni dell'indomani (“hai visto ieri...?”). Viceversa la libertà di costruire il proprio palinsesto bulimico scoraggia la socialità immediata che si gioca sulla compartecipazione simultanea dei contenuti, anche perché la serialità continua (vs. episodica)⁵ delle *fiction* più rinomate si fonda largamente sul susseguirsi incalzante di *plot twists* e colpi di scena, ragion per cui lo spettro dello spoiler aleggia su ogni conversazione (“non mi dire niente!”).

Ma se la visione è solitaria e la condivisione di un'esperienza *in itinere* è avversata, su che cosa si fonda la socialità diffusa dalle nuove serie? Che vi sia una quantità considerevole di scambi su questo argomento si evince dal fatto che i non-serializzati ne lamentano la proliferazione in contesti conviviali, sentendosi esclusi da conversazioni che sempre più spesso convocano competenze di cui sono sprovvisti⁶. In effetti la pressione sociale è notevole e, diversamente da quanto

⁵ V. Eco 1985, Barbieri 1992 e Innocenti-Pescatore 2008 sui diversi tipi di serialità.

⁶ «Everyone I come across wants to tell me how awesome the show [*Game of Thrones*] is, and how my existence on this planet is not completely justified if I don't watch it» (<https://www.quora.com/What-is-the-most-watched-TV-Series-by-IITians>).

accadeva con la televisione, in molti ambienti anche colti non è considerato particolarmente brillante (*cool, figo, chic, up to date...*) dichiararsi estranei a un fenomeno da tutti acclamato come culturalmente epocale. Accade con le serie ciò che in passato capitava a chi rivelava vistose lacune in merito alle trame di *Guerre stellari* o del *Signore degli anelli*: le regole della cortesia vengono meno e, posto che l'incompetenza in questi settori non è giustificabile, la conversazione procede indisturbata anche a costo di tagliare fuori i meno informati.

Di che cosa si parla, dunque, quando si parla di serie? Da una prima ricognizione personale (che include alcuni sopralluoghi nei *social media*)⁷ mi permetto di suggerire la seguente classificazione:

1) *Considerazioni generali sulla dipendenza da serie.* A esse si è già fatto accenno a proposito della funzione liberatoria del *coming out*. Tipico argomento da neofiti, segnala il passaggio dal consumo occasionale alla caduta nel vizio, vissuto con intensità variabili di disagio sino alla realizzazione del suo riconosciuto valore iniziatico e coesivo. Man mano che ci si conforma allo stereotipo del drogato di fiction, l'acquisizione di un lessico standardizzato per descrivere la propria dipendenza aiuta il neo-serializzato ad assumere l'atteggiamento ironico e autoassolutorio prescritto dall'*in-group*.

2) *Considerazioni generali sull'indiscutibile qualità artistica dei prodotti.* Anche queste indicano un incontro abbastanza recente con il

⁷ Nota metodologica: i dati da cui trae spunto questa analisi appartengono in buona parte alla sfera dell'esperienza personale e delle conversazioni con amici e conoscenti. Si tratta dunque di fonti difficili o impossibili da esibire in forma di testo scritto. Tuttavia le impressioni raccolte in contesti informali trovano conferma in un'enorme quantità di testimonianze in rete e in alcuni studi sul consumo delle serie televisive, tra cui il 2015 ARRIS Consumer Entertainment Index (CEI) diramato nell'aprile del 2015 (<http://success.arris.com/arriscei>). Per non appesantire eccessivamente l'articolo non ho sempre citato tutte le fonti testimoniali che in rete avvalorano le tesi qui sostenute. Una ricerca sociologica più sistematica che ne metta alla prova la sostenibilità per mezzo di interviste approfondite è naturalmente auspicabile.

binge-watching e tendenzialmente fanno da contrappeso ai discorsi del punto 1): “sarò anche dipendente, ma le sostanze di cui mi faccio sono le migliori in circolazione”. Gli stessi argomenti risultano invece un po’ sospetti quando a impiegarli sono i consumatori “moderati” che si dichiarano più interessati al fenomeno artistico-culturale che ai suoi effetti psicotropici o psicoattivi.

3) *Classifica delle serie preferite*. Qui si entra nel vivo della questione. I veri serializzati hanno al proprio attivo la visione di almeno cinque o sei fiction diverse, disposte in gerarchie variabili in rapporto alla loro oggettiva (o presunta tale) qualità e al grado di assuefazione che inducono. “Which is the most addictive TV series?” è un quesito frequente sui social media e da una veloce consultazione si apprende che *Breaking Bad* e *Game of Thrones* sono tra i più quotati, assieme a *True Detective* (stagione 1), *House of Cards*, *Homeland* e *The Walking Dead*, sebbene le graduatorie spesso includano anche *Orange is the New Black*, *The Vampire Diaries*, *American Horror Story*, *Prison Break*, *Penny Dreadful*, *The Wire*, *Mad Men*, *Sherlock*, *Fargo* e *Vikings* (assente da ogni top 10 *Ray Donovan*, chissà perché). Discutere delle rispettive preferenze è il momento culminante di ogni scambio informale in materia di serie, ed è in queste occasioni che l’appartenenza alla categoria dei dopati si frammenta in comunità più ristrette, ciascuna rivendicativa della propria identità di gusto. Perché se è vero che la dipendenza si manifesta attraverso il consumo *ad libitum* di episodi e stagioni – non c’è modo più efficace per alleviare il *down* di una serie consumata dell’immediata somministrazione di un altro prodotto tra gli innumerevoli a disposizione – la possibilità di esprimere gusti e preferenze restituisce allo spettatore una flebile percezione della sua agency perduta. Dire “mi piace” implica pur sempre un barlume di auto-affermazione, ed è a partire da questa soggettività minima che si costruiscono i rapporti con gli altri affini.

4) *Scambi di informazioni sui nuovi prodotti*. Divise per preferenze, le comunità si formano e si sciolgono con la massima fluidità, almeno finché si resta nell’ambito del consumo serializzato. Per chi è avido di fiction in *streaming* è fondamentale avere accesso a frequenti aggiornamenti e imbeccate su un’offerta in perenne

espansione. Ma il rapporto fiduciario non si stabilisce con i fornitori, nei confronti dei quali resta sempre un residuo di diffidenza. Si sa che Netflix, Showtime, HBO e compagnia hanno i propri interessi da curare, e la loro credibilità ne risente. Alcuni *leader* d'opinione eletti sul campo assumono pertanto il ruolo di suggeritori o, per restare in metafora, di *pusher*: a loro ci si rivolge quando le scorte sono in esaurimento e si paventano gli effetti dell'astinenza. Attraverso quali circuiti avvenga la promozione spontanea di un utente a spacciatore è un tema affascinante che andrebbe approfondito.

5) *Condivisione di momenti topici a fine stagione.* Per quanto programmaticamente sganciata dai vincoli dei palinsesti televisivi, arriva un punto in cui la fruizione di una serie di enorme successo deve adeguarsi ai ritmi della comunità, sempre più convergenti con quelli dell'offerta. Per qualche tempo dopo la prima messa in onda di un nuovo episodio è ancora possibile schermarsi contro il rischio di uno *spoiler*, ma più ci si allontana dalla fine di una stagione, più ci si espone alle rivelazioni indesiderate. Tanto vale tenersi al passo, anche perché la compartecipazione emotiva ai traumi da *cliffhanger* rientra nei benefici sociali della fruizione seriale. Manifestazioni di cordoglio collettivo per le sorti dei protagonisti, ondate di protesta nei confronti degli sceneggiatori, ipotesi dietrologiche e proposte di trame alternative per resuscitare i defunti o per raddrizzare i torti costituiscono il grosso della socialità seriale, in rete e *offline*, in ciò non dissimile dalle espressioni di entusiasmo, di protesta e di disperazione che nell'Ottocento accompagnavano la lettura dei *feuilletons* e dei romanzi a puntate. Stiamo entrando nel dominio del serialismo amoroso.

6) *Consumo comunitario di elementi epitestuali.* Dall'effervescenza della comunicazione reattiva affiorano testi via via più creativi che alimentano il senso di appartenenza a comunità specifiche, raccolte attorno alla condivisione di competenze sempre più selettive. Una schiuma di clip lanciati su youtube, interviste reali o immaginarie, parodie, mash-up, spin-off e fan fiction avvolge le serie più amate, complice la viralizzazione dei contenuti in rete. L'epitesto

pubblico⁸ erode i confini tra produzione e ricezione, i personaggi fuoriescono dall'universo che li ha partoriti (celebre la puntata del popolare show televisivo *Late Night with Seth Meyers* in cui Kit Harrington, l'attore che impersona Jon Snow in *Game of Thrones*, si esibisce in uno sketch surreale in cui il mondo truce dei Guardiani della notte si incontra con quello frivolo della mondanità newyorkese)⁹, e i discorsi sulle serie acquistano quella dimensione metatestuale, ludica e citazionista che siamo abituati ad associare ai prodotti di culto¹⁰.

7) *Discorsi specialistici sulla produzione*. I culti generano identità, proiezioni, affetti, comportamenti mimetici e, soprattutto, specializzazioni settoriali. Non si tratta più di una generica dipendenza da serie ma, al contrario, di una fissazione esclusiva in grado di trasformare il serialista in "seriologo", esperto super-informato sull'oggetto particolare della sua devozione. Più che sull'intreccio o sui personaggi (la cui conoscenza arrivati a questo stadio è data per scontata), e più che sulle interpretazioni da dare al testo (le serie di nuova generazione non sono ingranaggi particolarmente aperti), le conversazioni specialistiche tendono a riguardare i retroscena della produzione: aneddoti sulla stesura del soggetto, filologia delle fonti letterarie, cinematografiche o televisive (il primo *House of Cards* della BBC, le versioni israeliane di *Homeland* e di *In Treatment...*), storia dei rapporti tra gli ideatori e la casa di produzione, biografie degli sceneggiatori, informazioni sul turnover dei registi, notizie sulla sigla, sulla fotografia e sulla post-produzione... L'esperto monoseriale è una figura antitetica rispetto a quella del *pusher*: nell'immaginario collettivo il primo assume alcuni tratti del *nerd* (un po' come in passato accadeva ai cultori di *Star Trek*), autisticamente immerso nella sua specializzazione, laddove lo spacciatore di serie è dotato di fiuto, di competenze generaliste e di un alto quoziente sociale che, insieme, dirigono flussi migratori da un prodotto all'altro. In breve, l'esperto si identifica con la produzione e il *pusher* con il pubblico, sebbene il

⁸ Sulla nozione di epitesto cfr. Genette 1987.

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=BabsgCQhpu4>.

¹⁰ Cfr. Volli 2002 sugli aspetti ludici e intertestuali di molti culti TV.

secondo risulti più credibile quando esibisce alcune delle competenze del primo.

Culto vs. dipendenza

Che cosa distingue il culto dalla dipendenza? Se è vero – come suggerisce Ugo Volli – che lo sguardo feticistico è «miope e selettivo» (1997: 83) in quanto si fissa sui particolari di un oggetto adorato e iperpertinentizzato, l’atteggiamento del cultore seriale sembra rientrare in quella fattispecie. Lo confermerebbero, tra l’altro, la sua cultura da *Trivial Pursuit* (“come si chiamano i due figli di Brody in *Homeland*?”), “Qual è la parola d’ordine della casata dei Martell in *Game of Thrones*?” ecc.)¹¹ e la cura maniacale con cui esamina gli arredi, i costumi e gli oggetti scenici di cui parla come se fossero cimeli di famiglia¹², e che volentieri colleziona (come si evince dal vasto commercio di gadget e di memorabilia in rete)¹³. Viceversa il serializzato comune è, sì, completamente calato nella visione di una serie finché questa è in corso, ma poi non guarda più indietro e passa a quella successiva. È la scarica di piacere che cerca, indipendentemente dal prodotto che gliela può procurare.

Un test rivelatore è quello della rilettura. Per il consumatore coatto l’interesse si esaurisce con la visione di un episodio che stimola il

¹¹ In rete si trovano centinaia di quiz di questo tenore: cfr. per esempio <http://www.absurdtrivia.com/quiz/010208/homeland-quiz/>, <http://www.funtrivia.com/trivia-quiz/Television/Game-of-Thrones-375059.html>, <http://www.buddytv.com/trivia/true-detective-trivia.aspx>.

¹² Colpisce per esempio il diffuso interesse filologico per gli arredi newyorkesi di *Mad Men*: le qualità di gabardine, il design degli sgabelli, l’etichetta delle bottiglie di birra, il pacchetto di Lucky Strike... “Era proprio così negli anni Sessanta!”, si infervorano i cultori, anche se magari all’epoca avevano tre anni e vivevano ad Agrate Brianza.

¹³ A questo proposito si segnala una mostra degli oggetti di *Mad Men* allestita a New York nel 2015 (<http://www.movingimage.us/exhibitions/2015/03/14/detail/matthew-weiners-mad-men/>).

bisogno irrefrenabile di cliccare su quello successivo, e così via fino al prosciugamento delle risorse; esaurimento che, a sua volta, lo sospinge verso altre fonti di eccitazione, in una fuga vorticoso verso un altrove inafferrabile. Al contrario il cultore si sente a casa nel mondo della sua fiction di elezione e ci ritorna più e più volte per familiarizzarsi con ogni rifinitura e ogni intercapedine di un ambiente che ama in modo assoluto ed esclusivo (addirittura c'è chi si rifiuta di vedere la seconda stagione della serie antologica *True Detective* per non tradire le impressioni della prima).

La prima modalità di lettura è dipendente dalla rapidità degli intrecci, la seconda dalla completezza del mondo narrativo. Entrambe queste caratteristiche sono distintive delle serie di nuova generazione – assieme alla serialità continua, alla centralità di personaggi psicologi e ideologi, e alla raffigurazione di mondi fondamentalmente spietati e amorali – e dunque possono essere concepite come complementari: la trama è tanto più turbinosa quanto più è fitta la rete dei personaggi e degli intrecci secondari che da essi si irradiano; l'universo narrativo è tanto più saturo e articolato quanto più velocemente si muovono gli eventi che ne intaccano la struttura. Ma è il centro di gravità, l'importanza relativa attribuita ai diversi aspetti del racconto seriale, a determinare l'adozione di uno stile interpretativo anziché l'altro: *reading for the plot*¹⁴ vs. *reading for the world*.

La logica delle azioni e lo sviluppo dell'intreccio, inclusi il dosaggio dell'informazione narrativa e gli effetti di *suspense*, balzano in primo piano nella modalità *for the plot*. Lo spettatore divora porzioni di *fabula*, balzando da una disgiunzione di probabilità¹⁵ all'altra, approfittando delle brevi attese che preludono a ogni nuova svolta per formulare fulminee previsioni, quasi si trovasse nella stanza dei bottoni accanto ai personaggi e i destini del mondo dipendessero dalla sua prontezza di riflessi. Curiosa giustapposizione di attività simulata e inerzia reale, considerato che in effetti – come scrive Daniele Giglioli – «quanto meno succede sul divano, tanto più accade sullo schermo» (2015: 10).

¹⁴ Cfr. Brook 1984.

¹⁵ L'espressione è di Eco 1979.

A dominare la modalità di lettura *for the world* sono invece le Enciclopedie settoriali che il testo presuppone e istituisce come conoscenze utili per orientarsi nei mondi della finzione seriale, spesso fondati sulla straordinaria cultura specialistica dei protagonisti, sotto questo profilo eredi diretti di Sherlock Holmes (e di House). Che si tratti di conoscenze mediche, scientifiche, tecnologiche, politiche, militari o di altro tipo, il culto delle serie di ultima generazione determina un trapasso allucinatorio di competenze che meriterebbe un'analisi a parte: non solo nell'atto di sospendere l'incredulità, ma anche nella vita reale gli spettatori si trasformano in specialisti di malattie rare, esperti in scenari contro-terroristici, conoscitori di tecniche per la sintesi di meta-anfetamine e frequentatori abituali dello Studio Ovale. Nei mondi più inverosimili del fantasy – primo fra tutti quello di *Game of Thrones* – è richiesto un altro ordine di competenze, sulla falsariga di quelle che selezionano i lettori del *Signore degli anelli*, legate alla capacità di padroneggiare complesse genealogie, architetture, topografie e geografie di terre immaginarie (la struttura dei Sette Regni), repertori di proverbi e di modi di dire (“I Lannister pagano sempre i loro debiti” ecc.) e, possibilmente, qualche rudimento di Dothraki¹⁶ e di altre lingue inventate. In entrambi i casi, quanto più oneroso è il processo di acculturazione (in rete spuntano i primi sostegni didattici per agevolare i meno dotati)¹⁷, tanto più è gratificante l'approdo alla *proficiency* necessaria per sentirsi parte del mondo narrativo, a livello con i personaggi, e dunque superiori alla massa degli altri spettatori che ancora premono per varcare quella soglia.

Un'attitudine competitiva contraddistingue i serialisti-seriologi, al contempo desiderosi di fare gruppo e di mettere alla prova le rispettive capacità di ambientarsi nel mondo di elezione. Per una sorta di *mise en abîme* le gare di abilità tra spettatori iper-competenti riproducono fuori dal testo gli scenari agonistici in cui si muovono i personaggi, secondo un principio di surrogazione non dissimile da quello che anima alcuni

¹⁶ https://wiki.dothraki.org/Learning_Dothraki.

¹⁷ V. per esempio le istruzioni fornite dalla HBO per agevolare la visione di *Game of Thrones*, consultabili su <http://www.gameofthrones.com/>.

videogiochi di ruolo. C'è qualcosa di tradizionalmente maschile in queste proiezioni sportive, forse a compensazione dell'impulso a "fare casa" nei mondi della fiction, e può darsi che i cultori di serie si differenzino ulteriormente in base al diverso peso che attribuiscono alle due componenti. Ma nella misura in cui l'insediamento mentale nei mondi narrativi passa attraverso l'identificazione con i personaggi, sia per mimarne la postura competitiva, sia per condividerne l'ambiente da buoni vicini di casa, si attiva un altro regime di lettura che senza grandi sforzi di immaginazione potremmo chiamare *reading for the characters*.

Leggere per i personaggi

Sulla complessità dei personaggi che animano le nuove serie molto è stato scritto: solitamente si tratta di individui tormentati, vuoi da una malattia (Walter White in *Breaking Bad*, Carrie Mathison in *Homeland*), vuoi da una condizione maniaco-depressiva indotta dall'abuso di sostanze (Rust Cohle in *True Detective*, Sherlock nell'omonima serie), vuoi da tratti caratteriali abnormi (l'amoralità spregiudicata di Frank Underwood in *House of Cards*) o da altre anomalie congenite (il nanismo di Tyrion Lannister o la genealogia incerta di Jon Snow in *Game of Thrones*), ma in ogni caso sono proprio le caratteristiche apparentemente disadattive ad acuirne le doti mentali e a renderli simili a supereroi, in grado di elaborare formidabili strategie di sopravvivenza per far fronte alle situazioni estreme che nei mondi seriali sono all'ordine del giorno. Si tratta di *extraordinary people in extraordinary situations* con cui a rigor di logica dovrebbe essere difficile identificarsi.

Eppure la spinta propulsiva che induce gli spettatori – siano serialisti o serializzati – ad andare avanti con la visione ha moltissimo a che fare con il carisma di questi personaggi. Intorno alle loro contraddizioni si costruiscono le trame, da una parte, e i mondi, dall'altra. Decisori nati, affrontano dilemmi che manderebbero in tilt re Salomone, mentre filosofeggiano sui massimi sistemi con mirabile eloquenza: a ciò forse si deve il recente boom di pubblicazioni sulla filosofia delle serie che segna il passaggio alla terza era della Grande

Serialità¹⁸. Sono costruttori di mondi non solo nel senso che le loro azioni sono in grado di rivoluzionare gli ambienti in cui si muovono, ma anche che i loro discorsi infondono senso a quegli stessi ambienti, saturandoli di interpretazioni talmente articolate e persuasive che il loro impatto riverbera oltre gli universi narrativi a cui appartengono¹⁹.

Gli eroi delle serie più apprezzate solitamente operano nella sfera pubblica, o tutt'al più in quella criminale (le due spesso vanno di pari passo), a riprova della valenza politico-filosofica delle loro gesta, più orientate alla *praxis* che alla *poiesis*. Il che solleva ulteriori interrogativi circa il fascino che essi esercitano sugli spettatori. Se è vero che la nostra è l'età dell'impotenza, contraddistinta da una scarsa partecipazione alla vita politica e alla diffusa sensazione che i giochi si facciano sempre altrove²⁰, come è possibile che gli spettatori comuni si identifichino con le avventure di personaggi così vistosamente più grandi e più fattivi di loro? Pura identificazione ammirativa – quella che secondo Jauss (1982) si prova per gli eroi e per i santi delle leggende – o sono attive anche altre forme di immedesimazione?

Posto che molti intrecci non si risolvono neppure a fine stagione, e che senza chiusura non può esserci catarsi, si può escludere la liberazione dell'animo come molla identificativa. Non resta che interrogarsi sulle possibili forme di immedesimazione simpatetica sollecitate dalle nuove serie. Con quali personaggi è previsto che gli spettatori si identifichino, e attraverso quali traslazioni e quali

¹⁸ Qualche titolo: Greene – Reisch – Robinson 2011; Bandirali – Terrone 2012; Jacoby 2012; Koepsell – Arp 2012; J Hackett 2015; Graham – Sparrow 2016.

¹⁹ Riguardo alla tendenza, da parte degli spettatori, di riversare sulla propria esistenza le lezioni di vita impartite dai personaggi-filosofi, ha fatto notizia la raccomandazione di Michael Dobbs, autore del soggetto di *House of Cards*, al premier italiano Matteo Renzi di non confondere la sua (di Dobbs) fiction con un manuale di istruzioni: <http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/09/30/house-of-cards-lautore-a-renzi-il-mio-libro-non-e-un-manuale-di-istruzioni/1138532/>.

²⁰ Sulla frustrazione politica come mancata presa sugli eventi e inibizione della prassi cfr. Giglioli 2015.

permanenze di senso sono invitati a trasfigurarsi nei loro avatar testuali? La mia ipotesi è che questo genere di proiezione non scatti tanto nei confronti dei protagonisti, troppo idiosincratici perché ci si possa veramente riconoscere in essi, quanto dei loro più abordabili amici del cuore. Quasi ogni eroe ne ha uno (John Watson per Sherlock Holmes, Marty per Rust Cohle, Sam per Jon Snow, Peter Quinn per Carrie Mathison, Athelstan per Ragnar Lothbrok, e così via; più difficile trovarne uno per Frank Underwood, che forse per questo si rivolge direttamente allo spettatore con lo sguardo in camera), e sa di potere contare sulla sua incondizionata lealtà. In cambio l'eroe mette l'amico a parte dei suoi pensieri più reconditi, inclusi quelli tormentosi, lo trascina nel gorgo delle sue peripezie e talvolta abusa dell'ascendente che esercita su di lui per manipolarlo in funzione delle mete superiori che persegue. Oblativi e dichiaratamente asimmetrici, i rapporti tra i protagonisti e i loro amici producono tuttavia un'osmosi tra gli attributi sovrumani dei primi e il buonsenso pratico dei secondi, di modo che a questi può capitare di compiere imprese inaspettatamente gloriose che li elevano al rango di eroi, mentre ai protagonisti può capitare (seppur assai più di rado) di normalizzare i propri comportamenti in ottemperanza ai consigli degli amici.

È facile simpatizzare con John, Marty, Sam, Peter e Athelstan. Non solo e non tanto per ciò che sono, quanto per l'atteggiamento ammirativo e accudente che assumono nei confronti dei più dotati compagni. Immedesimarsi nell'immedesimazione (degli amici per gli eroi) sembra il modo più appropriato per definire lo scivolo empatico con cui molti spettatori si introducono nei mondi seriali per trasferirvisi a tempo indeterminato, arrancando dietro alle vicende – alle azioni, ai progetti, ai ragionamenti, agli stratagemmi ... – dei protagonisti in un apprendistato tortuoso e coinvolgente che costituisce il vero nucleo drammaturgico di queste storie.

Finché morte non ci separi

Nulla di nuovo, si potrebbe obiettare. La letteratura è piena di personaggi secondari (dal Marlow di Conrad a Nick Carraway di

Fitzgerald) che focalizzano le imprese di protagonisti *larger than life*. Non fosse che, rispetto ai romanzi, le serie di ultima generazione introducono un importante elemento di discontinuità: l'alta percentuale dei decessi di protagonisti e comprimari in corso d'opera, cioè non nella fase dello scioglimento, bensì nel bel mezzo dell'azione narrativa. Inutile elencarli tutti a rischio di spoiler. Ma è risaputo che da qualche anno gli spettatori sono sottoposti a frequenti traumi da separazione²¹.

Quali effetti produce sulla ricezione seriale l'eventualità tutt'altro che remota di una prematura dipartita dei propri personaggi di riferimento? Una prima e più banale conseguenza è la tensione perenne cui sono soggetti gli spettatori, consapevoli del potenziale catastrofico di ogni situazione narrativa e perciò mentalmente predisposti a subire per procura i colpi e i dardi dell'oltraggiosa fortuna. Sul piano individuale ciò si traduce in una eccitabilità ambivalente che da una parte accresce la dipendenza dalle scariche di adrenalina che le morti a catena procurano, e dall'altra provoca un attaccamento ansioso ai personaggi tanto più amati quanto più caduchi.

Non si tratta qui della funzione ordinatrice che, a detta di alcuni teorici della letteratura (a partire da Kermode 1967), la morte esercita sulla costruzione della trama. Rispetto agli intrecci più tradizionali, dove l'eliminazione di un personaggio importante solitamente avviene all'inizio (per far partire la storia) o alla fine (per conferire un senso compiuto a quanto accaduto sin lì), la morte seriale colpisce a pioggia, dall'inizio alla fine, senza marcare i limiti in entrata o in uscita dell'universo narrativo, e dunque senza contribuire ad alcun effetto di pacificazione o di chiusura retrospettiva del senso. E difatti l'intreccio

²¹ Il caso paradigmatico è *Game of Thrones*, con i suoi 456 morti – alcuni dei quali protagonisti di stagione – distribuiti lungo i cinquanta episodi sinora trasmessi (per un elenco esaustivo si veda http://skyatlantic.sky.it/skyatlantic/news/2015/04/10/game_of_thrones_trono_di_spade_infografica_tutti_i_morti_sullo_schermo.html). Ma anche altre serie (tra cui *Homeland*, *House of Cards*, *The Walking Dead* e *Vikings*) manifestano questa tendenza, sia pure in maniera leggermente meno plateale.

procede imperturbato anche dopo le più drammatiche cesure, senza lasciare tempo per metabolizzare ogni nuova separazione.

Ciò non significa che gli spettatori prendano i lutti alla leggera (“cose che capitano”), specie quando questi riguardano i personaggi verso cui è scattata l’identificazione. Per quanto amplificata a scopi teatrali, la disperazione di coloro che dichiarano “ora nulla sarà più come prima” poggia su una base di autentico disorientamento; disorientamento dovuto, oltre che alla perdita in quanto tale, alla consapevolezza di dovercela fare da soli per il resto della stagione, o meglio di dover ristrutturare il proprio campo affettivo per riempire il vuoto lasciato. Il che, *mutatis mutandis*, è quanto accade nella vita reale, dove chi sopravvive sa di dovere proseguire la marcia anche dopo i distacchi più dolorosi.

Finché resta chiuso nella solitudine della fruizione individuale, lo spettatore serializzato si consola con nuove e fugaci immedesimazioni, la coazione seriale essendo legata al rapporto sbilanciato tra un mondo saturo di avvenimenti e un consumatore sempre più abbandonato al suo desiderio frustrato di pienezza esistenziale. Lungi dall’imparare a morire, toccando con mano l’irreversibilità del destino²², si stordisce di trame per non pensare né alla morte, né alle insoddisfazioni della vita. Quando tuttavia l’esperienza viene condivisa (attraverso i modi della socialità seriale cui si è fatto accenno sopra), la ricezione si arricchisce di un aspetto ludico-associativo²³ che ripristina il senso di scambio e di partecipazione ad attività comuni. Queste possono assumere le sembianze di battibecchi competitivi (una sorta di gara di sopravvivenza tra i simpatizzanti dei diversi personaggi), di congetture e previsioni

²² Questa, secondo Eco 2002, è la funzione ultima della letteratura.

²³ «Con identificazione associativa si deve intendere un atteggiamento estetico che si realizza nella forma più pura mediante l’assunzione di un ruolo nel mondo immaginario chiuso nell’azione ludica... La funzione socializzante del gioco sta quindi nel fatto che il giocatore può sviluppare la propria identità a misura che assume nel gioco gli atteggiamenti di altri e si addestra a modalità di comunicazione che, come aspettative di comportamento, possono a loro volta pre-orientare la vita sociale» (Jauss 1987: 299-300).

sugli sviluppi successivi dell'intreccio (per esempio riguardo a chi saranno i prossimi personaggi a cadere), oppure possono codificarsi in enciclopedie settoriali la cui padronanza richiede un laborioso addestramento. Possono esprimersi in forma dissacratoria e burlesca (a sancire il fatto che la vita continua), oppure riversarsi in pensosi convegni sulla filosofia delle serie. In ogni caso il passaggio dalla dipendenza individuale al culto collettivo dispiega le facoltà di addestramento – circa i diversi modi di affrontare le vicissitudini della vita e della morte – che le serie contengono *in nuce*. Mentre discutono dei Sette regni, dei vichinghi, dei pubblicitari di Madison Avenue o dei morti viventi, gli spettatori amalgamano elementi immaginari con frammenti di vita reale, ricavando dall'incrocio esempi, schemi di azione e strategie di sopravvivenza adattabili al proprio mondo di riferimento. Funzione di filtro interpretativo tradizionalmente attribuita alla letteratura, la condivisione di schemi narrativi intacca la percezione che i membri di una comunità culturale hanno della realtà, retroagendo su di essa. Il mondo intorno comincia ad assomigliare a quelli delle serie, soprattutto per quanto riguarda gli ambiti pubblici e politici su cui la maggior parte degli spettatori esercita una presa debolissima o nulla: quei famigerati giochi di potere che secondo il senso comune si fanno sempre altrove vengono interpretati come riflessi o travestimenti di ciò che accade sullo schermo (e viceversa), e ci si immagina che per partecipare a quell'ordine di eventi sia necessario adeguarsi agli stili di azione (di solito piuttosto spregiudicati) dei protagonisti seriali. Lo schema cumulativo che ne deriva è tendenzialmente improntato ai valori del darwinismo sociale: una lotta spietata per la sopravvivenza o per l'affermazione di sé in ambienti spesso ostili e selvaggiamente competitivi in cui chi si ferma (e chi si fida) è perduto. Se poi gli universi delle nuove fiction televisive forniscano o meno modelli di comportamento adeguati o auspicabili nel mondo dell'esperienza attuale, è una faccenda tutt'altro che scontata. Ma questa è materia per un'altra riflessione.

Bibliografia

- Bandirali, Luca – Terrone, Enrico, *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al Trono di spade*, Milano, Mimesis, 2013.
- Barbieri, Daniele, “Autore modello e racconto seriale”, *Semiotica: teoria, storia, interpretazione*, Eds. Giovanni Manetti – Patrizia Violi, Milano, Bompiani, 1992: 357-369.
- Cardini, Daniela, “Il telecinefilo. Il nuovo spettatore della Grande Serialità televisiva”, *Tecnologia, immaginazione, forme del narrare*, Eds. L. Esposito – E. Piga – A. Ruggiero, *Between*, IV.8 (2014): 1-30.
- Caretti, Vincenzo – La Barbera, Daniele (eds.), *Le dipendenze patologiche. Clinica e psicopatologia*, Milano, Raffaello Cortina, 2005.
- Caretti, Vincenzo – Di Cesare, Gianluigi, “Psicodinamica delle dipendenze”, Caretti – La Barbera 2005.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani, 1979.
- Id., “L’innovazione nel seriale”, *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985: 125-146.
- Id., *Sulla letteratura*, Milano Bompiani, 2002.
- Genette, Gérard, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987, trad. it. *Soglie. I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1989.
- Giglioli, Daniele, *Stato di minorità*, Roma, Laterza, 2015.
- Graham, Jacob – Sparrow, Tom (eds.), *True Detective and Philosophy*, Hoboken (NJ), Blackwell, 2016.
- Greene, Richard – Reisch, George – Robinson, Rachel (eds.), *Dexter and Philosophy: Mind Over Spatter*, Chicago, Open Court, 2011.
- Innocenti, Veronica – Pescatore, Guglielmo (eds.), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipolibri, 2008.
- Jacoby, Henry (ed.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*, Hoboken (NJ), Wiley, 2012.
- Jauss, Hans Robert, *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1982, trad. it. *Esperienza estetica ed ermeneutica letteraria*, Bologna, Il Mulino, 1987.
- Kermode, Frank, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*, Oxford, Oxford University Press, 1967.

- David Koepsell – Robert Arp, *Breaking Bad and Philosophy: Badder Living through Chemistry*, Chicago, Open Court, 2012.
- Hackett, J. Edward, *House of Cards and Philosophy: Underwood's Republic*, Hoboken (NJ), Wiley-Blackwell, 2015.
- La Barbera, Daniele, "Le dipendenze tecnologiche. La mente dei nuovi scenari dell'*addiction* 'tecnomediata'", Caretti – La Barbera 2005.
- Maiorani, Barbara, *La terza Golden Age della televisione: autorialità, generi, modelli*, Roma, Sabinae, 2009.
- Sung, Yoon Hi – Kang, Eun Yeon – Lee, Wei-Na, "A Bad Habit for Your Health? An Exploration of Psychological Factors for Binge – Watching Behavior", *65th International Communication Association, San Juan, Puerto Rico*, 2015.
- Thompson, Robert J., *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to E.R.*, New York, Continuum, 1996.
- Volli, Ugo, *Fascino. Feticismi e altre idolatrie*, Milano, Feltrinelli, 1997.
- Volli, Ugo (ed.), *Culti TV. Il tubo catodico e i suoi adepti*, Milano, Sperling & Kupfer, 2002.

Sitografia

- "Binge-viewing is solitary activity, finds Arris consumer research", <http://www.digitaltveurope.net/369331/binge-viewing-is-solitary-activity-finds-arris-consumer-research/>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).
- "What is the most watched TV Series by IITians?", <https://www.quora.com/What-is-the-most-watched-TV-Series-by-IITians>, web (ultimo accesso 30/05/2016).
- "Homeland Quiz", <http://www.absurdtrivia.com/quiz/010208/homeland-quiz/>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).
- "Quiz – Game of Thrones", <http://www.funtrivia.com/trivia-quiz/Television/Game-of-Thrones-375059.html>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“Trivia - True Detective” <http://www.buddytv.com/trivia/true-detective-trivia.aspx>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“Exhibition. Matthew Weiner’s Mad Men”, <http://www.movingimage.us/exhibitions/2015/03/14/detail/matthew-weiners-mad-men/>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“Game of Thrones”, <http://www.gameofthrones.com/>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“Seth Brings Jon Snow to a Dinner Party - Late Night with Seth Meyers”, <https://www.youtube.com/watch?v=BabsgCQhpu4>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“Learning_Dothraki”, https://wiki.dothraki.org/Learning_Dothraki, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“House of Cards, l’autore a Renzi: ‘Il mio libro non è un manuale di istruzioni’”, *Il fatto quotidiano*, <http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/09/30/house-of-cards-lautore-a-renzi-il-mio-libro-non-e-un-manuale-di-istruzioni/1138532/>, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

“La guida a tutte le 456 morti de Il Trono di Spade” http://skyatlantic.sky.it/skyatlantic/news/2015/04/10/game_of_thrones_trono_di_spade_infografica_tutti_i_morti_sullo_schermo.html, web (ultimo accesso: 30/05/2016).

L’autore

Valentina Pisanty

Semiologa, insegna presso l’Università di Bergamo. Tra le sue pubblicazioni, *Leggere la fiaba* (Bompiani 1993), *Semiotica e interpretazione* (con Roberto Pellerey, Bompiani 2004), *La difesa della razza: Antologia 1938-1943* (Bompiani 2006), *Semiotica* (con Alessandro Zijno, McGraw-Hill 2010), *Abusi di memoria* (Bruno Mondadori, 2012) e *L’irritante*

Valentina Pisanty, *Effetti di serie. Semiotica della dipendenza televisiva*

questione delle camere a gas: logica del negazionismo (Bompiani 1998; edizione rivista e ampliata, 2014). Collabora con le pagine culturali de *Il manifesto* e con *Doppiozero*.

Email: valentina.pisanty@unibg.it

L'articolo

Data invio: 30/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

Come citare questo articolo

Pisanty, Valentina, "Effetti di serie. Semiotica della dipendenza televisiva", *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>