

Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp* *magazine* e *franchise* transmediali.

Paolo Bertetti

Verso un'estetica immersiva

È ormai ampiamente acquisito come le nuove forme di serialità modulare e transmediale che caratterizzano la nostra contemporaneità abbiano posto concetti quali “mondo narrativo” e “costruzione del mondo”, fino a pochi anni fa relegati alle pagine dei libri di narratologia e di semiotica della letteratura, al centro non solo del dibattito scientifico sui media, ma degli stessi meccanismi di produzione mediale.

In particolare, la riflessione sui mondi narrativi sembra ineludibile a proposito delle serie televisive¹. Se è vero infatti che ogni serie televisiva, come del resto qualsiasi testo (Eco 1979), crea un mondo possibile, le serie televisive più recenti, attraverso la loro dilatazione narrativa e la loro ricchezza di dettagli sono in grado di saturare l'esperienza cognitiva dello spettatore (Boni 2012), arrivando a costruire mondi particolarmente complessi e stratificati (Grasso – Scaglione 2009).

Lo stesso si può dire dei grandi 'franchise' transmediali che si sono affermati negli ultimi decenni, da *Star Wars* all'universo (o multiverso) Marvel. Anzi, secondo Henry Jenkins (2007) al centro del concetto di *Transmedia Storytelling* c'è proprio l'esistenza di mondi

¹ Cfr., tra gli altri, Grasso – Scaglione 2009; Pozzato – Grignaffini 2008; Martin 2014.

narrativi condivisi che non si esauriscono in un singolo testo o media, ma danno origine a una pluralità di narrazioni realizzate su piattaforme medialità diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire la complessità dell'universo diegetico, descrivendone aspetti diversi (Bertetti 2014).

Lisbeth Klastrup e Susana Tosca del *Center for Computer Games Research* dell'Università di Copenhagen parlano a riguardo di "mondi transmediali":

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). (Klastrup – Tosca, 2004)

Nel suo libro *Building Imaginary Worlds*, Mark J.P. Wolf sviluppa una vera e propria estetica basata sui mondi immaginari, al centro della quale egli pone l'esperienza del mondo da parte del fruitore. Tale esperienza è diversa e complementare rispetto a quella offerta dalla narrazione. A tale proposito egli descrive il testo come un campo di tensione tra due processi, quello di narrazione ("storytelling") e quello di costruzione del mondo ("world-building"), i quali – seppur in genere cooperano alla buona riuscita del testo – possono talvolta entrare in conflitto tra loro (Wolf 2012).

Un buon esempio di questa estetica della 'worldness', e insieme di conflitto tra le due istanze, è *Avatar* (2009) di James Cameron; il film è facilmente criticabile in base ai tradizionali parametri legati all'organizzazione della forma narrativa: la trama è banale e ricicla temi e motivi narrativi alquanto stereotipi; non mancano inoltre notevoli scompensi nel ritmo, con una prima parte in cui non sembra succedere quasi nulla. In realtà è proprio questa parte, a nostro avviso, che costituisce il cardine del film: quello che a Cameron interessa è infatti non tanto raccontare una storia, quanto rendere partecipe lo spettatore dell'esperienza del pianeta Pandora, immergerlo anche

percettivamente nella sua ecologia aliena. In questo senso il film di Cameron, come afferma giustamente Roy Menarini, si pone certamente come una sfida al predominio delle serie televisive, nel suo rinunciare a una dominante narrativa e a una complessità del racconto che è oggi caratteristica della lunga durata televisiva (Menarini 2014). Ciò però avviene non solo (o non tanto), come sottolinea ancora Menarini, in favore di una particolare “esperienza di visione” propria del cinema (che si riprende così – per usare una dicotomia ormai classica – sul lato della *mostrazione* quanto ha perso sul piano della *narrazione*²), ma piuttosto nel proporre una nuova forma di “esperienza di un mondo”, di natura immersiva, non necessariamente legata ai tradizionali valori narrativi (*ibid.*).

Intendiamoci: non che tale immersività non sia propria delle serie televisive; piuttosto, esse la giocano a un livello più *estensivo*, lavorando proprio sulla capacità di accumulare grazie alla loro durata dettagli narrativi, laddove la spettacolarità cinematografica fa perno su un’immersività che potremmo definire *intensiva*, legata piuttosto a una saturazione percettiva più diretta e immediata.

Tale estetica immersiva è per altro assai vicina a quella che caratterizza i mondi videoludici, e in particolare i cosiddetti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), i quali secondo Lisbeth Klastrup costituiscono una forma culturale del tutto nuova rispetto ai tradizionali mondi narrativi: essi, infatti, presentano «an invented universe, that is characterised by the fact that is simultaneously used by several users who can explore the world *from within* and *with each other*» (Klastrup 2009). Si tratta di mondi che vivono nella simulazione, indipendenti da qualsiasi atto di narrazione così come dal fatto che in essi si svolga una storia: un mondo narrativo videoludico è, piuttosto, un ambiente in grado di ospitare un ampio numero di storie contemporaneamente, e tali storie non sono propriamente narrate, bensì agite³. In questo senso la natura di questi

² Cfr. Gaudreault 1984.

³ «Contrary to earlier forms of fiction, the way we make sense of gameworlds in general follows not from what we are told (what is being

mondi simulacrali è radicalmente diversa dalle forme precedenti di universi narrativi.

Non possiamo soffermarci in questa sede sulle questioni di semiotica narrativa che lo statuto finzionale (e finanche ontologico) di tali mondi pone. Quello che ci preme rilevare è, piuttosto, come i mondi videoludici rappresentino non soltanto un ulteriore esempio di autonomia tra l'attività di *narrazione* (in quanto presentazione di una serie di eventi) e quella di *finzionalizzazione* (attività di costruzione del mondo), ma anche come essi evidenzino l'autonomia esistente tra mondi finzionali, storie che essi supportano e testi che li descrivono. Laddove per le teorie classiche dei mondi possibili (cfr. Eco 1979; Dolezel 1999) ogni testo narrativo costruisce il proprio mondo, le attuali pratiche seriali e transmediali obbligano a pensare a un'estensione del concetto, a mondi in qualche maniera più ampi e duraturi (Innocenti – Pescatore 2008) dei testi che li espongono, i quali ne costituiscono semmai una particolare attualizzazione (Klastrup 2009). Si tratta di mondi iper-diegetici, «universi vasti, dettagliati, di cui solo alcune porzioni vengono di volta in volta perlustrate, ma di cui altre porzioni sono sempre suscettibili di ampliamento e ricostruzione» (Innocenti – Pescatore 2008: 61).

Ciò non implica necessariamente una concezione ontologica di tali mondi: piuttosto, in una visione meno testualista e più sociosemiotica, occorre considerare i mondi narrativi – in maniera non dissimile da altre entità testuali come i personaggi – in quanto costrutti culturali che vivono indipendentemente dai testi, a livello sociale nella memoria culturale, a livello individuale nell'immagine mentale che ciascuno di noi si costruisce a partire dalle proprie frequentazioni testuali (Ryan 2004). Klastrup e Tosca (2004), ricollegandosi a Foucault, parlano di mondi *transdiscorsivi* o, meglio ancora, di mondi *transistemici*, dal

presented to us), but from how we experience gameplay and the architecture of the world itself, the way we are forced to act in certain ways as players, the way we simulate that we live in this world. In other words, it is neither a case of showing or telling but of acting out» (Klastrup 2009).

momento che si pongono trasversalmente ai diversi sistemi segnici nei quali si manifestano (Klastrup – Tosca 2004).

Mondi ed espansioni seriali

La diffusione di produzioni seriali (transmediali o meno) incentrate sulla condivisione di un mondo narrativo impone una rilettura della classica tipologia della serialità elaborata ormai trent'anni fa da Umberto Eco (1985), che pure – come riconoscono Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore (2008) – rimane per molti versi ancora attuale. Come noto, essa si basa su una distinzione fondamentale tra *serie* (che hanno una situazione fissa e/o personaggi fissi, ad esempio *Nero Wolfe*, le sit-com televisive) e *saghe* (caratterizzate da una successione di eventi apparentemente sempre nuovi, che accadono a uno o più personaggi); negli studi sulla televisione essa si traduce nella classica distinzione «fra *serial* e *serie*, cioè rispettivamente fra strutture a *saga*, potenzialmente aperte, e strutture a *episodio*, destinate a una conclusione» (Pozzato 2008: 14). Scendendo nei particolari, secondo Eco le saghe presentano un decorso storico assente nelle serie e possono essere a *linea continua* (si segue un personaggio nel corso della vita, e poi suo figlio ecc.) o *ad albero* (si seguono contemporaneamente più personaggi e più linee), mentre le serie possono a loro volta essere divise in *serie canoniche* (o a *schema fisso*), a *spirale* (dove vi è un ritorno di situazioni narrative, ma il personaggio ogni volta ne risulta arricchito, ad esempio Charlie Brown), a *carattere fisso dell'attore* (Bud Spencer, Totò) e a *flashback* (dette anche a 'loop'), nelle quali non c'è una sequenzialità cronologica, ma il personaggio viene di volta in volta riproposto in momenti diversi della sua vita senza che questo alteri la sua fisionomia, già fissata e immutabile (Eco 1985: 129-130).

Come si può vedere, la tipologia si basa essenzialmente sull'iterazione delle situazioni narrative e su quella dei personaggi che le compiono o subiscono (al limite anche identificabili solo figurativamente con un attore). Perfettamente in linea con una considerazione del testo finzionale che privilegia, secondo tradizione,

l'elemento narrativo rispetto alla creazione di mondi, Eco non prende in considerazione esempi di serialità basati, in tutto o in parte, sull'iterazione di ambientazioni e mondi condivisi. Una serialità *a mondi* ci sembra invece, alla luce dell'importanza assunta dall'iterazione degli universi diegetici nelle produzioni medialie contemporanee, irrinunciabile in qualsiasi tipologia della ripetizione.

A conferma che l'identificazione di un fenomeno dipenda almeno in parte dalle categorie di analisi occorre osservare che in realtà tale tipo di serialità non è affatto cosa nuova, come del resto non lo era nemmeno negli anni '80. Il pensiero corre al grande affresco della *Comédie Humaine* di Honoré de Balzac o, per certi versi, al ciclo dei Rougon-Macquart di Émile Zola, dove i diversi testi sono tra loro connessi dall'appartenenza a un universo narrativo comune. Per rimanere nell'ambito del fantastico e della narrativa di genere – che è poi quello più tipico del racconto seriale – uno dei primi esempi in cui un mondo immaginario viene utilizzato per ambientare storie diverse è agli inizi del secolo scorso il Regno di Oz di Frank L. Baum⁴ (Wolf 2012: 109).

Un esempio di poco posteriore, ma ancora più significativo, è Barsoom, il pianeta Marte immaginato da Edgar Rice Burroughs. Apparso per la prima volta nel romanzo *Under the Moons of Mars*, uscito a puntate nel 1912 su *All Story Weekly*⁵, storico pulp avventuroso dell'editore Munsey, esso costituirà lo scenario di altri otto romanzi e di vari racconti (poi raccolti in due antologie), usciti tra il 1912 e il 1943; tuttavia, soltanto i primi tre romanzi e l'ottavo (più un paio di racconti) hanno come protagonista il personaggio centrale della saga, John Carter. Anche se parte della serie potrebbe configurarsi come una saga familiare con protagonisti principali i figli e i nipoti di John Carter e della principessa Dejah Thoris, vi sono altri romanzi che hanno protagonisti del tutto diversi.

⁴ Per altro Oz costituisce anche «the first great transmedial world» (Wolf 2012: 117). A riguardo cfr. anche Freeman 2014.

⁵ Il romanzo è stato tradotto in italiano nel 1973 col titolo *La principessa di Marte*.

Barsoom è, come si diceva, particolarmente significativo non solo perché, come afferma lo storico della fantascienza Sam Moskowitz, buona parte del fascino del suo autore «risiede nell'accurata delineazione dell'*ambientazione* in cui egli ha inserito i suoi personaggi» (Moskowitz 1970: 298), ma soprattutto per l'importanza avuta da Burroughs nello sperimentare nuove forme di interazione seriale all'interno della narrativa pulp.

In *Transmedia Archaeology* abbiamo cercato di mostrare come il cosiddetto 'transmedia storytelling' sia in realtà una pratica transstorica di produzione testuale, le cui radici vanno rintracciate, 'mutatis mutandis', in modalità narrative presenti in media più tradizionali almeno dagli inizi dello scorso secolo (Scolari – Bertetti – Freeman 2014). In particolare abbiamo sottolineato come alcune pratiche di organizzazione narrativa alla base della transmedialità odierna (espansione, disimplicazione, 'retroactive linkage'), abbiano origine nelle forme di narrazione seriale (per lo più monomediali) sviluppatesi sui pulp magazine dei primi anni del secolo scorso⁶. È sulle pagine dei pulp, infatti, che si sono sviluppati molti dei meccanismi seriali poi approdati ai comics e alle serie televisive, e da qui ai 'franchise' transmediali contemporanei. Il ricorso a narrazioni seriali – sia nella forma dei serial, vale a dire dei romanzi a puntate, sia in quella di racconti autonomi legati tra loro dall'iterazione di personaggi e/o

⁶ Come noto, con il termine 'pulp' venivano definite all'inizio del XX secolo le riviste a poco prezzo di narrativa popolare. Il nome deriva dalla polpa di legno dalla quale si ricavava la carta di basso costo sulla quale erano stampati. È su queste pubblicazioni che si sviluppano i principali generi dell'immaginario novecentesco: tra gli altri il poliziesco, il romance, l'horror e – ovviamente – la fantascienza. Il primo pulp è in genere considerato *The Argosy*, pubblicato a partire dal 1882 dall'editore Munsey, ma l'età dell'oro di queste pubblicazioni è certo quella tra le due guerre mondiali. Nel secondo dopoguerra, con la nascita del mercato dei paperback e delle riviste in formato 'digest', il raffinarsi dei gusti del pubblico e la comparsa di nuove forme di intrattenimento come le serie televisive e i fumetti, le riviste pulp si avviarono a un rapido declino.

vicende narrative – era, infatti, il modo migliore per fidelizzare il pubblico a una determinata rivista e farne reiterare l’acquisto un numero dopo l’altro.

Proprio lo sviluppo di espansioni seriali ha permesso, all’interno di una formula editoriale essenzialmente basata su fascicoli antologici di racconti, la creazione di più vasti mondi narrativi, capaci a un certo punto di attirare il pubblico dei lettori storia dopo storia in maniera non diversa dalle serie basate sulla riapparizione di protagonisti già noti (Scolari – Bertetti – Freeman 2014: 10-12). Oltre al già citato Barsoom, sono un buon esempio di questa tendenza la città di Arkham di H.P. Lovecraft o il continente di *Zothique* immaginato da Clark Ashton Smith.

Storie future

Tra le formule di espansione seriale “a mondi” ci soffermeremo di seguito sulle cosiddette “storie future”, un sottogenere non privo di peculiarità, basato com’è non tanto (o non solo) sulla costruzione di uno spazio, di un ambiente (come è il caso citato di *Avatar*), ma piuttosto sulla componente temporale del ‘worldbuilding’. Un mondo, infatti, non è soltanto uno scenario narrativo, uno “stato di cose”, ma è costituito dall’insieme degli eventi, delle “azioni” e delle trasformazioni che in esso hanno luogo (Eco, 1979). Nella costruzione di un mondo narrativo la componente temporale non è meno importante di quella spaziale, e l’elemento storico non meno determinante di quello geografico (Wolf, 2012: 165-170).

Con il termine “storie future” si definiscono quelle narrazioni seriali nelle quali, attraverso la molteplicità dei testi che le compongono, viene delineato un quadro dello sviluppo storico futuro dell’umanità, o quanto meno di una certa porzione di esso. Come osservano Giuseppe Caimmi e Piergiorgio Nicolazzini è proprio la struttura seriale che permette, attraverso la molteplicità degli episodi di articolare tale quadro (1978: 179), approfondendo di volta in volta l’analisi di aspetti e situazioni narrative sempre nuovi, ed esplorandone le diverse e complesse diramazioni.

Tale schema è alla base dell'espansione transmediale di quelli che, probabilmente, sono i due 'franchise' più popolari legati al genere fantascientifico: *Star Trek* e *Star Wars*.

In particolare, le diverse serie televisive e i film di *Star Trek* delineano nel loro insieme un arco narrativo che ha inizio nel 2063, quando (come mostra *Star Trek: First Contact*), viene inventato il motore a curvatura che permette i viaggi interstellari e causa il primo contatto dell'umanità con una razza aliena, attirando l'attenzione di una nave di esplorazione vulcaniana. L'arco narrativo si conclude nel 2379, anno in cui si svolge *Star Trek: Nemesis* (2002) – ultimo film prima del 'reboot' del 2009 firmato da J.J. Abrams – che vede l'ennesimo scontro tra i terrestri e la razza aliena dei romulani e l'avvio di una missione diplomatica⁷. Nel mezzo vi sono la nascita del governo mondiale, la fondazione delle colonie su Marte e su altri pianeti, la nascita della Flotta Stellare, i primi viaggi di esplorazione nella galassia che portano all'incontro con le varie razze dell'universo Trek (ai quali è dedicata la serie *Star Trek Enterprise*, che si svolge tra il 2151 e il 2155), la prima guerra con l'Impero romulano e la fondazione della Federazione Unita dei Pianeti. È in questo scenario, nel XXIII secolo che si svolge la serie classica e le altre storie aventi come protagonisti il Capitano Kirk e il suo equipaggio, mentre le vicende della serie *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine* e *Star Trek: Voyager* (e quelle degli altri testi medialti a esse collegate), hanno luogo un centinaio di anni dopo, nel XXIV secolo, un periodo che vede parecchi conflitti tra le razze della galassia, culminati nella guerra contro il Dominio dei mutaforma alieni noti come Fondatori, che fa da sfondo alla serie *Deep Space Nine*.

⁷ Per una visione più esaustiva della cronologia dell'universo di Star Trek, comunque non priva di punti d'ombra, cfr.

https://it.wikipedia.org/wiki/Cronologia_di_Star_Trek,

https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_Star_Trek,

<http://it.memory-alpha.wikia.com>.

Se questa è la porzione di storia futura delineata dalle diverse incarnazioni della serie⁸, in realtà attraverso gli accenni e le vicende delineate nei vari testi è possibile ricostruire un 'timeline' (vale a dire, una cronologia dell'universo immaginario) ben più ampia, che – attraverso i miti e la storia delle diverse razze – parte dall'origine dell'universo e arriva al XXX secolo, quando viene inventato il viaggio temporale e vengono siglati accordi tra le altre specie in possesso di questa tecnologia per impedire a chiunque di interferire con lo svolgersi naturale degli eventi.

Diverso il caso di *Star Wars*, dove l'espansione narrativa non compie speculazioni sul futuro prossimo dell'umanità, ma delinea piuttosto la storia di una galassia antica e lontana, in ogni caso separata da noi da un profondo e non colmato gap spaziale e temporale. Ciò nonostante, anche qui l'estensione multimediale del 'franchise' è per molti aspetti legata alla ricostruzione di un ampio periodo storico della galassia. Infatti, sebbene gli avvenimenti raccontati nelle due trilogie cinematografiche e nelle serie televisive prodotte da Lucas (che, come noto, riguardano il crollo della Vecchia Repubblica galattica, la nascita dell'Impero, la ribellione e la restaurazione della Repubblica) coprono un periodo alquanto limitato di anni, e anzi, il progetto originario di Lucas – per sua stessa ammissione – rinviava, in definitiva, non tanto a un'opera storica ma piuttosto a una saga familiare, con ognuna delle tre trilogie idealmente legata a una diversa generazione di eroi (genitori, figli e nipoti)⁹, la storia dell'Universo espanso (questo il nome dato all'insieme di tali estensioni, quasi sempre considerate canoniche e comunque tenute sotto controllo da Lucas) copre un periodo di ben 37.139 anni. Infatti, la serie a fumetti *Dawn of Jedi* racconta avvenimenti risalenti a 37 millenni prima della *Battaglia di Yavin* raccontata nel primo classico film (*Star Wars*, 1977; ora *Star Wars IV: A New Hope*), che nella cronologia risulta essere la data centrale da cui si conteggiano le date.

⁸ Non si tiene conto dei due film che compongono il 'reboot' della serie, che danno origine a una 'timeline' alternativa.

⁹ Cfr. "George Lucas e gli schiavisti bianchi".

Come si diceva, invece, le produzioni audiovisive coprono in realtà un periodo assai più limitato: il primo episodio, *The Phantom Menace* (1999) si svolge nel 32 BBY (Before the Battle of Yavin), mentre *Return of Jedi* (1983), che saluta la nascita della Nuova Repubblica, si svolge nel 4 BBY. Se la parte più consistente delle espansioni narrative transmediali si colloca interstizialmente agli episodi cardine della saga, vi sono tuttavia numerosi testi dell'Universo espanso che si svolgono in epoche diverse della Vecchia Repubblica, illuminandone la storia a partire dalla sua fondazione 25.053 anni prima la battaglia di Yavin, mentre altri raccontano il difficile affermarsi della Nuova Repubblica tra resistenze imperiali, ribellioni e nuovi problemi. Le storie più innanzi nel tempo sono quelle della serie a fumetti *Star Wars: Legacy*, che vedono i pronipoti di Luke Skywalker e Han Solo combattere con una nuova incarnazione dell'Impero e un Nuovo Ordine dei Sith¹⁰.

Archeologia del futuro

Se, dunque, la storia futura appare oggi essere uno dei cardini dell'espansione narrativa dei due maggiori 'franchise' di fantascienza contemporanei, occorre rilevare come anche questo meccanismo seriale abbia le sue radici nelle pratiche seriali sviluppate nella prima metà del secolo scorso sulle riviste pulp.

È infatti nei primi anni '40 (giusto al termine del periodo d'oro dei pulp) che la "storia futura" si viene a delineare per la prima volta come

¹⁰ Si tenga comunque presente che, come noto, nel 2014, dopo l'acquisizione di Lucasfilm da parte della Walt Disney Company, tutte le storie dell'Universo Espanso sono state considerate non canoniche, mentre la terza trilogia e le più recenti espansioni cinematografiche e transmediali vanno a costituire una nuova e diversa 'storyline'. Sulle due diverse cronologie e, più in generale, sull'universo di Star Wars cfr. <http://www.starwarstimeline.net>, http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page e, in italiano, [https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_espanso_\(Guerre_stellari\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_espanso_(Guerre_stellari)).

schema strutturale di narrazioni seriali. La prima serie di racconti a narrare, episodio dopo episodio, una storia futura fu, infatti, la cosiddetta *Future History* di Robert Heinlein, il cui schema (successivamente corretto e ampliato) fu pubblicato da John W. Campbell Jr., mitico direttore di *Astounding Stories*, sul numero del febbraio 1941 della rivista. Lo schema delineava le linee di base dello sviluppo storico futuro dell'umanità, dalla metà del XX secolo fino alla fine del XXI secolo; in esso non solo trovavano un inquadramento cronologico i racconti già scritti dallo stesso Heinlein (a partire da "Lifeline", uscito su *Astounding* nel 1939), ma venivano anche riportati i titoli di una serie di romanzi e racconti attraverso i quali l'idea sarebbe stata sviluppata: e se alcuni di essi non verranno mai scritti, la maggior parte sarebbe effettivamente poi apparsa nel corso degli anni '40 su *Astounding* e su altre riviste¹¹, assieme ad altre espansioni originariamente non previste.

A dire il vero, non mancavano precedenti al progetto di Heinlein. Secondo la terza edizione della *Encyclopedia of Science Fiction* (Clute et Al. 2011), la prima "storia futura" della terra è probabilmente *Les Ruines, ou méditation sur les révolutions des empires* (1791) di M. Volney, e nel corso del XIX secolo non mancarono i tentativi di delineare possibili storie future dell'umanità; tra gli esempi più curiosi occorre citare quello di Ippolito Nievo, che pubblicò nel 1860 una *Storia filosofica dei secoli futuri*¹². Tuttavia, i precursori più immediati sono sicuramente *Last and First Men* (1930) di Olaf Stapledon e, soprattutto,

¹¹ Nel suo insieme *La storia futura* consta di una nutrita serie di racconti, successivamente riuniti nel 1967 nel volume *The Past through Tomorrow* (Heinlein 1987, 1988), e di due romanzi, *Methuselah Children* (apparso originariamente su *Astounding* nel 1942; Heinlein 1961) e *Universe* (pubblicato nel 1964 e nato dalla fusione di due racconti lunghi anch'essi originariamente usciti su *Astounding* negli anni '40; Heinlein 1965). Nel 1973 Heinlein ritornerà a quell'universo estendendo l'arco temporale fin alla fine del XXVII secolo, con *Time Enough for Love*, un lungo romanzo che rimane comunque per contenuti e modalità narrative assai diverso dalle storie dell'età d'oro degli anni '40 (Heinlein 1979).

¹² Apparso in *L'uomo di pietra*, Gennaio 1860; ora in Nievo 2003.

The Shape of Things to Come (1933) di H.G. Wells: il primo è una grande fantasia cosmogonica che narra l'evoluzione futura dell'umanità, dai primi uomini (la nostra razza) ai diciottesimi e ultimi uomini attraverso un arco di tempo di due milioni di anni, ma nella prima parte si sofferma dettagliatamente sulla storia degli anni e dei secoli a noi più vicini, a partire dal 1930 (Stapledon 1990). Più strettamente storica l'opera di Wells, che si presenta come un vero e proprio saggio di storia pubblicato nel 2016: la vicenda narra della distruzione del mondo contemporaneo dopo la II guerra mondiale e della nascita sulle sue rovine di uno "Stato moderno" mondiale garante di un'utopia tecnocratica (Wells 1933).

Se, dunque, il tentativo di una narrazione storica in forma più o meno narrativa del futuro dell'umanità non era nuovo, l'intuizione narrativa di Heinlein fu piuttosto quella di utilizzare il filo della storia come meccanismo seriale, per costruirci sopra una molteplicità di racconti e romanzi indipendenti ma interconnessi, ognuno dei quali teso a illustrare un momento storico diverso e a indagare aspetti e problematiche di volta in volta nuove, arrivando a delineare un quadro d'insieme complesso e sfaccettato. Una costruzione di questo tipo permetteva inoltre di presentare lo sviluppo storico coagulandolo narrativamente attraverso singoli episodi narrativi (dedicati di volta in volta ad avvenimenti epocali ma anche a storie personali di vita quotidiana) con maggior efficacia rispetto agli esempi precedenti, costruiti forzatamente su una accelerazione del tempo narrativo che si concretizzava in lunghe epitomi storiche o in rapide successioni di visioni profetiche.

Difficile dire quanto all'idea abbia contribuito lo stesso Campbell: pare comunque che sia stato proprio lui a coniare l'espressione "Storia futura" nel presentare lo schema di Heinlein (Clute et Al. 2011). Certo il direttore di *Astounding* ebbe subito chiare le possibilità che avevano simili operazioni di costruire archi narrativi ampi, ricchi di fascino e in grado di attrarre e di fidelizzare i lettori. Non a caso le pagine della rivista da lui curata ospitarono tra gli anni '40 e '50 diverse serie inquadabili in tale filone. Tra esse due in particolare, il ciclo della *Fondazione* di Isaac Asimov e la serie di *City* di Clifford Simak, saranno

anzi tra le creazioni più popolari della età d'oro fantascientifica degli anni '40 fino a diventarne in anni successivi l'emblema stesso¹³.

L'influenza di Campbell fu sicuramente determinante nello sviluppo del ciclo della Fondazione, come del resto racconta lo stesso autore: Asimov infatti avrebbe voluto scrivere soltanto una novella che avesse come sfondo la lenta caduta di un Impero galattico, modellata esplicitamente sulla storia dell'Impero Romano (Asimov 1972: 394). Fu Campbell a convincerlo a trasformarla in una serie indefinitamente lunga. Nel suo complesso, nel periodo tra il 1942 e il 1948 apparvero su *Astounding* otto tra racconti e romanzi brevi che, assieme a un capitolo iniziale, andarono a costituire i tre romanzi *Foundation*, *Foundation and Earth*, *Foundation and Empire*¹⁴. Nel suo insieme la trilogia racconta la decadenza e scomparsa di un gigantesco Impero che – dal mondo-città Trantor posto al suo centro – governa effettivamente tutta la galassia. Al culmine della sua potenza, dopo 10.000 anni di esistenza, l'Impero Galattico è minato dai segni della sua crisi: lo “psicostorico” Hari Seldon ne prevede infatti la decadenza e la successiva caduta e, per evitare il lungo periodo di barbarie che sarebbe seguito, crea due Fondazioni, con il compito di intervenire in determinati momenti di crisi per indirizzare i processi storici e ridurre il periodo di interregno a soli mille anni. Ogni racconto è dedicato alla risoluzione di queste crisi; la serie tuttavia arriva a coprire soltanto i primi 300 anni del “Piano Seldon”.

¹³ Uscite entrambi sotto forma di racconti e romanzi brevi sulle pagine di *Astounding*, le due serie saranno ripubblicate negli anni '50 come 'tie-in novels', vale a dire romanzi ciclici nati dall'unione di più racconti tra loro collegati. In questo rappresentano un buon esempio del cambiamento di formato narrativo verificatosi in quegli anni nella narrativa popolare, con il passaggio dal mercato dei pulp magazine, che prediligevano i racconti o i serial a puntate, a quello dei paperback, essenzialmente incentrato sulla pubblicazione di romanzi completi.

¹⁴ In Italia i volumi sono stati pubblicati da Mondadori come *Cronache della Galassia* (1963), *Il crollo della Galassia centrale* (1964), *L'altra faccia della spirale* (1964) e successivamente più volte ristampati.

Nel corso degli anni '50 Asimov, pur non proseguendo la serie madre, scrisse altri romanzi ambientati in epoche diverse della storia imperiale, dal periodo in cui Trantor si afferma come potenza galattica egemone ai primi millenni dell'Era Galattica. Solo negli anni '80 furono pubblicati due sequel, ambientati intorno al 500 Era della Fondazione, sebbene alquanto distanti per stile e sviluppo dal vecchio materiale, in quanto presentano una lunga e intricata avventura durante la quale si prospetta il superamento del Piano Seldon, la trasformazione dell'intera galassia in una supermente collettiva, Galaxia, e una possibile invasione dall'esterno della galassia.

Soprattutto, i due romanzi pongono le basi per una problematica riunificazione tra la serie della Fondazione e l'altra più nota serie asimoviana, quella dei Robot positronici. Quest'ultima (uscita anch'essa in buona parte su *Astounding* negli anni '40 sotto forma di racconti e poi riunita nel 1950 nel 'tie-in novel' *I Robot* (Asimov 1963) e in altre raccolte successive), sebbene meno incentrata sullo sviluppo storico e più sui problemi posti dall'evoluzione di sempre nuovi esseri meccanici, arriva comunque a delineare la storia prossima dell'umanità dal XXI fino alla creazione di colonie su pianeti extrasolari. Si tratta di un caso di quello che Wolf chiama «retroactive linkage», vale a dire il collegamento retroattivo tra due mondi narrativi preesistenti (Wolf 2012: 216-20); a creare tale connessione contribuiscono anche i due *prequel*, *Prelude to Foundation* e *Forward the Foundation*, e il romanzo ponte *The Robots and the Empire*. In questo modo quella che era una storia del lontanissimo futuro si trasforma, non senza forzature e qualche incongruenza, in una visione generale del futuro dell'umanità.

Sorte diversa è toccata al ciclo scritto da Clifford Simak. Composto originariamente da otto racconti apparsi su *Amazing Stories* tra il 1944 e il 1951, poi riuniti in un romanzo ciclico nel 1952 con una serie di brevi testi di connessione, *City* (Simak 1953) non fu soggetto in anni successivi a ulteriori espansioni negative, a parte un breve epilogo scritto per un'antologia celebrativa in occasione della morte di Campbell. Nella sua veste definitiva, il romanzo si presenta come una serie di frammenti di un più vasto ciclo di leggende che i cani si raccontano nelle notti d'inverno davanti al fuoco. Nel loro insieme le

storie narrano, attraverso un arco narrativo che dal 1950 si spinge nell'epilogo a un milione di anni, la fine delle grandi città, l'abbandono del pianeta terra da parte della razza umana in favore di Giove (dove troverà il Nirvana attraverso una metamorfosi che trasformerà gli esseri umani in esseri immateriali), la loro progressiva sostituzione con la razza dei cani (divenuti senzienti in seguito agli esperimenti degli umani) e il successivo abbandono della terra anche da parte questi ultimi, costretti a rifugiarsi in alcuni universi paralleli dall'avvento delle formiche, divenute a loro volta la specie dominante. È qui, lontano dal mondo di origine, che il ricordo degli umani e delle città si trasfigura in mito e in favola, chiudendo il ciclo. Il tutto sotto l'occhio osservatore di un robot, Jenkins, che fa da 'trait d'union' tra i vari racconti della serie. È evidente come il ciclo riprenda il respiro filosofico cosmogonico che era di Stapledon, privilegiando un tono malinconico e pensoso alquanto distante dalle coeve produzioni pulp.

La formula della storia futura sarà riproposta più volte nei decenni successivi, dando origine a mondi condivisi spesso assai ampi. Tra gli esempi più significativi bisognerà quanto meno citare *The Martian Chronicles* (1950) di Ray Bradbury (Bradbury 1954), la serie delle *Cities in Flight* (1950-1962) di James Blish (Blish 1981), la *Technic History* di Paul Anderson (1951-1985), il ciclo del *Known Space* di Larry Niven (dal 1964)¹⁵, e soprattutto quello della *Instrumentality of Mankind* di Cordwainer Smith (1950-1966)¹⁶, forse una delle creazioni più originali, dove la verità storica, nel racconto di un futuro che è diventato un passato ormai remoto, trascolora nei toni del mito e della leggenda (Smith 1989). In anni più recenti Kim Stanley Robinson, con la sua *Mars Trilogy* (1993-1996)¹⁷, ci ha dato una buona rilettura del modello

¹⁵ Entrambi i cicli constano di numerosi volumi. Buona parte del ciclo di Anderson è stata pubblicata in Italia dall'editrice Nord; quello di Niven è invece stato pubblicato in maniera disordinata da diversi editori, tra cui Fanucci, Mondadori, Nord, Dall'Oglio.

¹⁶ Trad. it. *Il ciclo della strumentalità*, Roma, Fanucci, 1989, 2 voll.

¹⁷ I tre romanzi saranno pubblicati in Italia da Fanucci nel corso del 2016.

narrativo, descrivendo – attraverso l’articolazione in vari episodi dei volumi – la colonizzazione e il ‘terraforming’ del pianeta Marte.

Con la trilogia marziana di Robinson ritorniamo anche al presente delle produzioni mediali, dato che il ciclo sarà presto trasposto in una attesa serie televisiva, chiudendo così il cerchio del nostro excursus archeologico. In esso, riassumendo, abbiamo visto come lo schema della storia futura, che caratterizza l’espansione narrativa di alcuni ‘franchise’ contemporanei, abbia in realtà radici lontane nell’industria culturale del XX secolo. Prima di concludere, vogliamo però fare alcune ulteriori osservazioni.

Intanto, occorre rilevare come la storia futura rappresenti – rispetto a un modello “a mondo” della serialità – una struttura per certi versi ibrida, che si pone a metà tra esso e il classico serial (o comunque una serialità a base narrativa). Da un lato, le storie future rientrano infatti pienamente nel modello “a mondo”: i vari episodi non sono incentrati su un personaggio o una situazione ricorrenti, e nemmeno su vicenda continua; piuttosto ognuno di essi esplora situazioni, aspetti e momenti diversi di un più vasto universo narrativo. Dall’altro, nel collocare i vari episodi in momenti temporali diversi, queste serie raccontano (anche) la *storia* del mondo, delineando in ogni caso uno sviluppo internarrativo. Come abbiamo già accennato¹⁸, rispetto ad altre forme di serialità incentrate sulla condivisione di mondi finzionali, le storie future presentano alcune particolarità proprio perché insistono sulla dimensione temporale rispetto alla pura condivisione di uno scenario, e quindi in definitiva di uno spazio, comune.

In ciò, occorre sottolineare, si riflette una delle componenti strutturali del genere fantascientifico, vale a dire il meccanismo dell’anticipazione. Suvin ha mostrato bene come nell’evoluzione del racconto fantascientifico sia stata centrale la ricollocazione, tra sette e ottocento, del mondo “straniato” da uno spazio “altro” a un “tempo” “altro” (Suvin 1985): il passaggio, insomma, che porta dalla città dell’utopia (lontana da noi nello spazio) all’utopia – o alla distopia –

¹⁸ Cfr. paragrafo “Storie future”.

futura (lontana da noi nel tempo). In realtà molta della science fiction più significativa gioca nella costruzione dei suoi mondi su una doppia rottura, insieme spaziale e temporale.

Esistono certamente all'interno della fantascienza ampi cicli narrativi, nei quali l'universo diegetico si arricchisce di episodio in episodio attraverso un'estensione spaziale: si pensi soltanto al *Ciclo dell'Ecumene* di Ursula Le Guin o a quello dell'*Ammasso Gaeano* di Jack Vance, dove ogni romanzo esplora un diverso pianeta di un'ampia civiltà galattica. Lo stesso, in fondo, capita nella serie classica di *Star Trek*, dove ogni tappa del viaggio dell'astronave Enterprise contribuisce ad arricchire l'universo diegetico.

Si possono anche avere espansioni seriali non legate a un'estensione dell'ambito spaziale (la scoperta di "altre parti del mondo"), ma piuttosto all'intensione della conoscenza del mondo (la scoperta di "nuovi aspetti del mondo"), data dalla stratificazione dei dettagli a esso relativi e dalla moltiplicazione delle prospettive e dei punti di vista offerta dai diversi testi. Era, in fondo, quello che si riprometteva Balzac, ed è quello che succede – per rimanere alla fantascienza – in un romanzo a episodi come *334* di Thomas Disch, dove ogni episodio descrive nuovi aspetti di una città distopica del prossimo futuro (Disch 1976). Allo stesso modo, nel ciclo di *Vermilion Sands* di James Ballard, ambientato in una oziosa località turistica nel deserto, ogni racconto è dedicato a una possibile espressione d'arte futura (Ballard 1976). Si tratta, in entrambi i casi, di una modalità che potremmo definire "sincronica" di ampliamento dei mondi narrativi, complementare a quella "diacronica" delle storie future.

E tuttavia, di complementarità e non di opposizione si tratta. Se da un lato una storia futura non può prescindere – in misura più o meno grande – da un'articolazione spaziale, dall'altro anche forme più complesse di universi narrativi, come quelli dei 'franchise' di *Star Wars* e *Star Trek* o del videogioco *Myst*, che pure non avevano in origine intenti di costruzione storica, non possono nel lungo periodo non dinamizzarsi attraverso una prospettiva temporale, mostrando

l'evoluzione del mondo nel tempo e dandosi una profondità storica¹⁹. In questo senso la storia futura potrebbe costituire un naturale approdo – a diversi livelli di sviluppo – delle narrazioni seriali “a mondi” di più lunga durata e complessità.

¹⁹ Spesso, anzi, tali cicli narrativi finiscono per sviluppare per accumulo una cronologia talmente complessa e dettagliata da risultare così costrittiva da rendere difficili ulteriori sviluppi seriali (cfr. a riguardo Caimmi – Nicolazzini 1978). Da qui la necessità di attuare dei ‘reboot’, come nel caso di *Star Trek* o di *Star Wars* che azzerino le vecchie ‘timeline’ e ne propongono delle nuove, meno complesse e costrittive, oppure, come nel caso del ciclo del *Known Space* di Niven, di attuare grandi salti temporali per ambientare nuovi cicli di storie in territori “temporalmente” vergini.

Bibliografia

- Asimov, Isaac, *I Robot* (1950), trad. it di Roberta Rambelli, *Io, robot*, Milano, Bompiani, 1963.
- _____, *The Early Asimov*, New York, Doubleday, 1972; trad. it. di Beata Della Frattina e Hilia Brinis, *Asimov Story: la storia e le storie introvabili di Isaac Asimov*, Milano, Mondadori, 1973.
- Ballard, James G., *Vermilion Sands* (1971), trad. it. di Roberta Rambelli, *I segreti di Vermillion Sands*, Roma, Fanucci, 1976.
- Bertetti, Paolo, "Toward a Typology of Transmedia Characters", *International Journal of Communication*, 8 (2014): 2344–2361; <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2597/1201>, online (ultimo accesso 26/01/2016).
- _____, "Building Science Fiction Worlds", *Transmedia Storyworlds*, Eds. Marta Boni – Martin Lefebvre, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016 (in print).
- Blish, James, *Cities in Flight* (1950-1962), trad. it. di Lia Volpatti, *Le città volanti*, Milano, Mondadori, 1981.
- Boni, Marta, "Mondi ed espica nella serialità contemporanea. Immersione, transmedialità e multi-autorialità", *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Ed. Sara Martin, Milano – Udine, Mimesis, 2014: 25-34.
- Bradbury, Ray, *The Martian Chronicles* (1950), trad. it. di Giorgio Monicelli, *Cronache marziane*, Milano, Mondadori, 1954.
- Burroghs, Edgar Rice, *Under the Moons of Mars* (1912), trad. it. di Guido Gerosa, *La principessa di Marte*, Firenze, Giunti – Bemporad Marzocco, 1973.
- Caimmi, Giuseppe – Nicolazzini, Piergiorgio, "Le storie future", *Le verdi colline della terra*, Robert Heinlein, Milano, Armenia, 1978: 178-189.
- Disch, Thomas, *334*, trad. it. *334: romanzo*, Roma, Fanucci, 1976.
- Dolezel, Lubomir, *Heterocosmics. Fiction and possible worlds* (1998), trad. it. di Margherita Botto, *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Milano, Bompiani, 1999.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani, 1979.

- Eco, Umberto, "L'innovazione nel seriale", Id., *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985: 125-145.
- Freeman, Matthew, "Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling", *International Journal of Communication*, 8 (2014): 2362–2381; <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2486/1200>, online (ultimo accesso 26/01/2016).
- Gaudreault, André, "Narration et monstration en Cinéma", *Hors cadre*, 2 (1984): 87-98.
- Grasso, Aldo – Scaglione, Massimo (eds.), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, numero monografico di *Comunicazioni sociali*, 31. 1 (2009).
- Heinlein, Robert A., *Methuselah Children* (1942), trad. it. di Giacomo Fecarrotta, *I figli di Matusalemme*, Milano, Mondadori, 1961.
- _____, *Universe* (1964), trad. it. *Universo*, Milano, Mondadori, 1965.
- _____, *Time Enough for Love* (1973), trad. it. di Roberta Rambelli, *Lazarus Long, l'immortale*, Milano, Nord, 1979.
- _____, *The Past through Tomorrow* (1967), trad. it. in due voll. di Giuseppe Lippi, *La storia futura*, Milano, Mondadori, 1987; *La storia futura: ancora più lontano*, Milano, Mondadori, 1988.
- Innocenti, Veronica – Pescatore, Guglielmo, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipolibri, 2008.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where old and new media collide* (2006), trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2007.
- Klastrup, Lisbeth – Tosca, Susana, "Transmedial Worlds – Rethinking cyberworld design", *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*, Eds. M. Nakajima et al., Los Alamitos, IEEE Computer Society, 2004: 409-416, http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf, online (ultimo accesso 26/01/2016).
- Martin, Sara (ed.), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Milano – Udine, Mimesis, 2014.
- Menarini, Roy, "Schermi profondi. Lo spazio della narrazione tra cinema e televisione", *La costruzione dell'immaginario seriale*

- contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Ed. Sara Martin, Milano – Udine, Mimesis, 2014: 19-24.
- Moskowitz, Sam, “A History of ‘the Scientific Romance’ in the Munsey Magazines, 1912-1920”, *Under the Moons of Mars. A History and Antology of ‘the Scientific Romance’ in the Munsey Magazines, 1912-1920*, Ed. Sam Moskowitz, New York – Chicago – San Francisco, Holt, Rinehart and Winston, 1970: 291-433.
- Nichols, Peter e Clute, John (ed.), *The Encyclopedia of Science Fiction. III edition online*, London, Gollancz, 2011.
- Nievo, Ippolito, *Storia filosofica dei secoli futuri (e altri scritti umoristici del 1860)*, Roma, Salerno, 2003.
- Pozzato, Maria Pia, “Introduzione”, in Pozzato – Grignaffini 2008: 9-24.
- Pozzato, Maria Pia – Grignaffini, Giorgio (eds.), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Milano, RTI, 2008.
- Ryan, Mary-Laure (Ed.), *Narrative across media. The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- Scolari, Carlos – Bertetti, Paolo – Freeman, Matthew, *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2014.
- Simak, Clifford, D, *City (1952)*, trad. it. di Tom Arno, *Anni senza fine*, Milano Mondadori, 1953.
- Smith, Cordwainer, *Strumentality of Mankind (1950-1966)*, trad. it. *Il ciclo della strumentalità*, Roma, Fanucci, 1989, 2 voll.
- Stapledon, Olaf, *Last and First Men (1930)*, trad. it. di Antonio Ghirardelli, *Infinito*, Milano, Mondadori, 1990.
- Suvin, Darko, *Metamorphoses of Science-Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre (1979)*, trad. it. di Lia Guerra, *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario*, Bologna, Il Mulino, 1985.
- Wells, H.G., *The Shape of Things to Come: The Ultimate Revolution*, London, Hutchinson, 1933.
- Wolf, Mark J.P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York – London, Routledge, 2012.

Sitografia

- Clute, John, et Al (eds.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, 2011, <http://www.sf-encyclopedia.com/>, web (ultimo accesso 15/02/2016).
- “Cronologia di Star Trek”, *Wikipedia*, [https://it.wikipedia.org/wiki/Cronologia di Star Trek](https://it.wikipedia.org/wiki/Cronologia_di_Star_Trek), web (ultimo accesso 15/02/2016).
- “George Lucas e gli schiavisti bianchi”, *Fantascienza*, <http://www.fantascienza.com/20804/george-lucas-e-gli-schiavisti-bianchi>, web (ultimo accesso 15 febbraio 2016).
- Klastrup, Lisbeth, “The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction”, *The International Journal Of Computer Game Research*, 9.1 (2009), <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup> online (ultimo accesso 26/01/2016).
- Memory Alpha*, <http://it.memory-alpha.wikia.com>, *Wikia*, web (ultimo accesso 15/02/2016).
- The Star Wars Expanded Universe Timeline*, <http://www.starwarstimeline.net>, web (ultimo accesso 15/02/2016).
- “Timeline of Star Trek”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline of Star Trek](https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_Star_Trek), *Wikipedia*, web (ultimo accesso 15/02/2016).
- Wookieepedia. The Star Wars wiki*, http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page, *Wikipedia*, web, (ultimo accesso 15/02/2016).
- “Universo espanso (Guerre stellari)”, [https://it.wikipedia.org/wiki/Universo espanso \(Guerre stellari\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_espanso_(Guerre_stellari)), *Wikipedia*, web (ultimo accesso 15/02/2016).

Filmografia

- Avatar*, Dir. James Cameron, USA, 2009.
- Return of Jedi*, Dir. Richard Marquand, USA, 1983.
- Star Trek: First Contact*, Dir. Jonathan Frakes, USA, 1996.
- Star Trek: Nemesis*, Dir. Stuart Baird, USA, 2002.

Star Wars, Dir. George Lucas, USA, 1977.

Star Wars. Episode I: The Phantom Menace, Dir. George Lucas, USA, 1999.

Things to Come, Dir. Cameron Menzies, Gb, 1936.

Serie TV

Star Trek, USA, 1966-1969.

Star Trek: Deep Space Nine, USA, 1993-1999.

Star Trek Enterprise, USA, 2001-2005.

Star Trek: The Next Generation, USA, 1987-1994.

Star Trek: Voyager, USA, 1995-2001.

L'autore

Paolo Bertetti

Paolo Bertetti insegna Teorie e tecniche della comunicazione di massa all'Università di Siena. Già vice-presidente dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici (AISS), si occupa di Mass media, Popular Culture, Semiotica del cinema e teoria semiotica. Le sue ricerche più recenti riguardano le narrazioni transmediali, il 'worldbuilding' e l'immaginario del cinema muto italiano. Tra i suoi volumi: *Il mito Conan* (2011), *Il discorso audiovisivo. Teorie e strumenti semiotici* (2012; trad. spagnola: *El relato audiovisual. Teorias y herramientas semioticas*, 2015), *Lo schermo dell'apparire* (2013). Il suo ultimo libro, *Transmedia Archaeology* (2014; con C. Scolari e M. Freeman), è stato pubblicato in Inghilterra da Palgrave Macmillan.

Email: bertetti@unisi.it

L'articolo

Data invio: 30/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

Come citare questo articolo

Bertetti, Paolo, "Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp magazines* e *franchise transmediali*", *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>.