

# Intertestuale, intermediale e crossmediale, e il gusto dell'inatteso, in *Breaking Bad*

Nicola Dusi

## Cinema e serialità televisiva

Forse ha ragione Menarini (2014), quando sostiene che le nuove forme espanse delle serie tv americane si sono totalmente emancipate dalla «sindrome di inferiorità culturale» con il cinema, e anzi hanno quasi invertito i termini della questione soprattutto, secondo lui, negli anni dopo *Avatar* con un film in 3D che riempie le sale con una narrazione semplificata ed epica, mentre la poetica delle serie tv si merita l'appellativo di "Complex TV" (Mittel 2015). Mittel sostiene inoltre che la nuova complessità narrativa richiede categorie di analisi diverse da quelle usate per i media tradizionali, da quando supera la logica "episodic" della serialità televisiva del passato per aprire al "serial", o meglio alle serie serializzate, ed espande la sua narrazione in divenire, non solo nelle varie stagioni ma nello *storytelling transmediale* dei paratesti e delle pratiche dei fan. In effetti, le serie tv vengono ormai studiate come "ecosistemi mediali seriali" (Innocenti, Pescatore 2011)<sup>1</sup>, in cui si trovano meccanismi di "resilienza" e di "continuità"

---

<sup>1</sup> Per Innocenti e Pescatore (2011: 135) le nuove serialità legate alle serie tv americane sono "oggetti abnormi", con mutazioni espanse e transmediali che durano nel tempo, presentano un universo complesso piuttosto che una singola narrazione, con la «capacità di ramificarsi attraverso media differenti,

dello *storyworld*. E le nuove serie sono ibridate nei generi e quasi sempre proliferanti di citazioni e omaggi, basti pensare a *True Detective* e a *Fargo*, di cui parla in questo numero l'articolo di Giorgio Grignaffini. Sembra quindi un'impresa donchisciottesca risalire ai testi *source*, persi tra riuso di frammenti e riappropriazioni intertestuali.

Una serie come *Breaking Bad* (ABC 2008-2013), battezzata dal suo autore (o, meglio, "showrunner") come un "western post-moderno"<sup>2</sup>, arriva ben dopo i film postmoderni anni Ottanta-Novanta, ormai canonizzati. In ogni caso, con i suoi duelli, le atmosfere rarefatte e rossastre del deserto del New Mexico e i suoi cieli sconfinati in stile western, gli episodi di *Breaking Bad* precedono, o incorniciano, il rilancio cinematografico del western contemporaneo, anche per l'attenzione alla psicologia dei personaggi e per l'uso eccessivo e a volte depistante dei dettagli. Per capirci, pensiamo al remake *Il grinta dei fratelli Coen* (2010); a *L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford* (di Andrew Dominik, 2007); e a *Django Unchained* di Tarantino (2012), o al suo recente *The Hateful Eight* (del 2015, un autoremake western di *Le iene - Reservoir Dogs*, del 1992). Se, chiaramente, *Breaking Bad* non è un western, non è neppure (solo) un *gangster movie*, un thriller psicologico o un poliziesco, nel suo riprendere più o meno esplicitamente, modi del western e del poliziesco anni Sessanta-Settanta, compie un'operazione metacinematografica, ancora postmoderna e citazionista. Ricordiamo le definizioni di Eco (ripresa nell'Introduzione di Bernardelli a questo numero di *Between*), per il quale film come *Indiana Jones. I predatori dell'arca perduta* (1981) vivono un "dialogismo intertestuale" che si innesta nei modi seriali con forme di riscrittura, omaggio, parodia, "citazione ironica del topos" (Eco 1984). E l'analisi del film di Spielberg fatta da Omar Calabrese parlando di "citazione neobarocca" (1989:

---

producendo narrazioni e contenuti correlati, dal web al merchandising». Ritorneremo sugli ecosistemi seriali nella parte finale dell'articolo.

<sup>2</sup> Su *Breaking Bad* come western post-moderno si veda l'intervista a Vince Gilligan <http://blogs.amctv.com/breaking-bad/2011/10/vince-gilligan-interview.php>; rinviamo a Checcaglini 2014.

188)<sup>3</sup>, di una poetica della "autenticità pervertita" dovuta a citazioni sospese e spesso indecidibili che costruiscono «effetti di verità, ma negano il loro controllo» (*Ibid.*). Nel caso di *Indiana Jones*, Calabrese contava «almeno 350 brani ripresi in modo vario da altri testi»:

Qualche volta, sono casi quasi espliciti [...] Altrove, assai di meno. E però quasi in ogni immagine abbiamo la sensazione, l'effetto appunto, della citazione [...] E praticamente mai si ha una possibilità diretta di decidere sul chi, come, quando di una porzione testuale che rinvia fuori del testo. (Calabrese 1989: 187; corsivo nostro)

Potremmo dire lo stesso di molte sequenze di *Breaking Bad*, in un'intertestualità fluida e aperta tra serialità televisiva e cinema per la quale Manovich e i suoi allievi parlerebbero, appunto, di forme di "cultural quotation" (Manovich 2001; Navas 2012): lo spettatore intravede dei riferimenti a opere precedenti, e tuttavia questi appaiono sfumati e imperfetti data la galassia intertestuale cui attingono. Consapevole della 'missione impossibile', ma non per questo inutile o passatista, vorrei provare comunque a dipanare, almeno parzialmente, la matassa dei riferimenti di *Breaking Bad*, per inseguire alcune piste intertestuali in modo analitico<sup>4</sup>. Cercherò allora di distinguere alcuni meccanismi intersemiotici all'opera tra rinvii intertestuali, legami intermediali e aperture crossmediali in *Breaking Bad*, a partire proprio dal riferimento al western, e passando attraverso il cinema poliziesco di William Friedkin.

## Semiosfere traduttive e storytelling

Come prima fase di una ricerca *in progress* sulle serie televisive che negli ultimi anni hanno trasformato il nostro panorama mediale, non potrò dar conto in modo esauriente dell'universo complesso e in

---

<sup>3</sup> O. Calabrese, "La citazione *neobarocca*", cap. 10 (*Distorsione e perversione*) di *L'età neobarocca*, Laterza, Bari, 1989.

<sup>4</sup> Sono piste indicate nelle interviste e riprese dai social media, in parte esplorate anche da Pierson 2014; Checcaglini\_2014.

evoluzione di un ecosistema seriale che comprende 62 episodi, almeno due cicli di racconti brevi pensati per il web e la visione *mobile* (detti *webisodes*), produzioni dall'alto come la serie *spin off* dedicata al personaggio dell'avvocato Saul Goodman e una serie a fumetti, accanto a proliferazioni dal basso, create cioè dai fan della serie, quindi anche le enciclopedie *online* della serie (in formati *wiki*), promosse dalla produzione ma costruite anche dai fan.

E potremmo estendere la complessità discorsiva di un ecosistema pensando che contiene anche le diverse scelte produttive e distributive, i discorsi della critica *online* e *offline*, gli studi accademici, ecc. Per necessità di corpus, e per scelta metodologica, resterò invece legato ai testi, o meglio a quel macrotesto che sono le cinque stagioni della serie. Se la mia proposta si confronta, necessariamente, con le tendenze e i meccanismi di funzionamento degli ecosistemi medialità seriali, in questo articolo vorrei dimostrare che le dinamiche tra testi, discorsi e media interne a un ecosistema si possono integrare con gli strumenti della semiotica della cultura studiata da Lotman (1984), indagandone le "semiosfere", sfrangiate e dinamiche, in cui i rapporti tra centro e periferia, così come tra spazi interni ed esterni al sistema, sono fondamentalmente di tipo traduttivo. Certo negli ecosistemi medialità non c'è solo traduzione, ma alcuni 'modi traduttivi' convivono e si innestano nelle diverse pratiche e testualità create nelle loro architetture complesse e in evoluzione.

Un'opinione comune, sconfessata però anche da Jenkins (2011), è pensare che nelle logiche del *transmedia storytelling* si promuova una differenza assoluta tra "adattamento" ed "estensione" rispetto ai testi, i discorsi e le pratiche che formano uno *storyworld*, cioè il mondo narrativo di riferimento. Si dice ad esempio che se le prime sono di tipo traduttivo, e conservano una certa similarità con la fonte, le seconde sono di tipo reinterpretativo, votate all'innovazione e quindi alla differenza. Fare adattamenti vorrebbe dire allora, 'semplicemente', portare sullo schermo ad esempio i romanzi seriali (costruiti a saga) della Rowlings, mentre praticare l'estensione significa confrontarsi con il web e le molteplici manipolazioni dei fan, ad esempio nella costruzione del portale *Pottermore*, nel quale convivono sequenze dei

romanzi e dei film su Harry Potter, videogiochi e spazi *social* in cui postare immagini e partecipare a forum, come a dire pratiche di *fandom* e canone sanzionato dalla produzione. Eppure lo stesso Jenkins ammette che in un adattamento non si tratta di un semplice rinarrare (*retelling*), poiché tradurre da un romanzo a un film implica lavorare per espansione o per concentrazione del racconto nella rappresentazione cinematografica, e nel passaggio tra media diversi «impariamo cose nuove e facciamo nuove esperienze» (Jenkins 2011: 1-3). Dove si pone, tra adattamento ed espansione, la pratica comune nelle serie contemporanee di prendere a modello alcuni film nello scrivere, e nel filmare, la serie tv: siamo ancora in una zona di traduzione oppure no?

È quello che cercheremo di capire in questo articolo.

Prendiamo i *webisode* di *Breaking Bad* messi in rete dalla produzione tra la prima e la seconda stagione, che seguono una logica dell'estensione transmediale coerente e continua con la serie. Lo spettatore entra nell'approfondimento di uno dei personaggi principali, imparando cose nuove: ad esempio assistiamo a una goffa rapina del professore di chimica Walter White, quando decide di diventare un cuoco di metanfetamine, per procurarsi del materiale, aiutato da un amico imbranato del suo socio Jesse Pinkman; o vediamo Jesse, già 'cuoco' amatoriale e *pusher*, che nel suo passato suona in un gruppo hard rock dal nome impronunciabile come batterista; oppure (ri)conosciamo il cognato di Walter, Hank Schrader, agente della DEA (squadra narcotici), in un momento di sconforto di molti anni prima, al momento di sposarsi con la sorella della moglie di Walter; ecc. A ben vedere, si tratta in effetti di un sapere sul *background* dei personaggi che potevamo avere altrimenti, ad esempio attraverso racconti al passato in prima persona o flashback dedicati all'interno degli episodi, come si è visto in *Lost* durante la prima stagione<sup>5</sup>.

Seguendo la semiotica lotmaniana, Torop e i suoi allievi propongono che tutti questi meccanismi di adattamento, approfondimento ed estensioni coerenti, siano di matrice traduttiva,

---

<sup>5</sup> Rinviamo a Mittel 2010.

anche se a livelli e con scopi diversi. Saldre e Torop (2012: 40) rileggono infatti la tras migrazione di contenuti tra media diversi, cioè lo *storytelling* transmediale (Jenkins 2006a), attraverso le differenze tra «spazio del testo, spazio dei media, spazio della cultura». Nella loro proposta, lo spazio della cultura è uno spazio di traduzione a diversi livelli e su più sistemi, poiché la cultura è simultaneamente lo spazio della traduzione intersemiotica tra testi (o tra diversi sistemi di segni), quello delle pratiche discorsive in traduzione reciproca, e quello delle relazioni intermediali e transmediali<sup>6</sup>.

Rifacendomi a questa prospettiva di ricerca, vedremo come l'aspetto *intertestuale* di *Breaking Bad* abbia a che fare con il suo osannato *cinematic style*, che a partire dal *pilot* fino agli ultimi 'duelli' della quinta stagione usa a piene mani stilemi del *western*, soprattutto nella rivisitazione del genere proposta da Sergio Leone, mentre allude al cinema di Kubrick o preleva figure dai polizieschi *noir* di Friedkin<sup>7</sup>. L'*intermedialità* si gioca nella serie con l'inserimento di modalità discorsive del *videoclip* o dello spot pubblicitario, in particolare in quelle interessanti zone di transizione che sono gli innovativi *teaser*, incipit spesso stranianti, esche narrative tese a introdurre il nuovo episodio. La *transmedialità*, si ritrova nelle espansioni e nelle innovazioni in cui sono ormai immerse le nuove serie televisive grazie ai meccanismi di *storytelling* transmediale che comprendono sia le produzioni del *network*, sia quelle ricche e variegate dei cosiddetti *user generated content*, come le pratiche di *remix*, *mash up*, oppure le *gif* (montaggi di pochi fotogrammi, fissi o animati), cioè le

---

<sup>6</sup> «Therefore, the space of culture is simultaneously the space of different sign systems (intersemiotic), discursive practices (interdiscursive), and media (intermedial). These three dimensions of the space of culture allow more versatility in describing the processes of communication» (Saldre, Torop 2012: 40). Per una discussione di questa posizione teorica rinviamo a Zecca 2013; Dusi 2015b.

<sup>7</sup> Sono tutti autori di film citati come fonte stilistica – esplicitamente dichiarata in molte interviste – sia dal creatore della serie Vince Gilligan sia, in modo volutamente conforme, da tutto lo staff.

riappropriazioni e rielaborazioni di frammenti, o parti degli episodi, operate dalle comunità della rete.

Cercherò anche di distinguere la “transmedialità” dalla “crossmedialità”, come fanno alcuni autori (Davidson et al. 2010: 24), indicando nella seconda una maggiore libertà espressiva e produttiva nelle produzioni degli utenti attivi, o *prosumer*, ad esempio negli ambienti videoludici. Nel modo transmediale, allora, c’è ancora produzione di contenuti narrativi in continuità con la serie, come nei *webisode* cui accennavamo, forme seriali prodotte dal network per mantenere fidelizzato lo spettatore. Nel modo crossmediale, invece, si parte da una scelta di discontinuità, che apre alle nuove possibilità reinterpretative e manipolative da *bricoleur* dei fan che diventano *remixer*. Rispetto ai *teaser* di *Breaking Bad*, ad esempio, troviamo su piattaforme come YouTube prodotti video, a metà tra l’amatoriale e il professionale, che montano in un’unica sequenza tutti i momenti considerati *cinematic* della serie *Breaking Bad*, oppure propongono in modo concatenato tutti i *teaser* di una stagione, provando a far dire loro qualcosa di diverso. Emerge allora, potremmo dire, una differenza che si gioca sulla messa in continuità di oggetti mediali solo apparentemente discontinui tra loro, come sono gli *incipit* degli episodi. Oggetti diversi se pensati con la logica “episodic”, che prevede ogni racconto come autoconclusivo, diventano invece inanellabili e collegati tra loro nella continuità *ongoing* della stagione (Mittell 2015), sia pensando alla serie come una semiosfera, o una “forma di vita”<sup>8</sup> in cui tutto convive in copresenza, sia dal punto di vista della memoria dello spettatore e del suo consumo bulimico<sup>9</sup>, con prassi che incidono anche sulle pratiche di rielaborazione creativa.

---

<sup>8</sup> Sulle relazioni tra semiosfera lotmaniana e “forme di vita” si veda Fontanille 2015.

<sup>9</sup> Sono nuove pratiche di consumo di più episodi di fila, o “binge watching”, in effetti già permesse dal DVD, ma ora incentivate dallo streaming web e da network come Netflix.

## Meccanismi intertestuali

Riprendiamo l'ormai classica definizione di Genette di "intertestualità" come «una relazione di copresenza fra due o più testi, vale a dire, eideticamente e come avviene nella maggior parte dei casi, come la presenza effettiva di un testo in un altro», che si dà nella forma esplicita della *citazione*, in quella «meno esplicita e meno canonica» del *plagio*; e in quella «ancora meno esplicita» dell'*allusione* (Genette 1982: 4)<sup>10</sup>. L'uso del cinema come grande archivio intertestuale nella serie *Breaking Bad* appare come un'operazione a metà tra il plagio e l'allusione, e non mancano citazioni implicite, quando ad esempio un intero episodio è ricalcato sulla trama di un classico del western: *Sentieri selvaggi* (*The Searchers*) di John Ford (1956), con John Wayne che per tre quarti del film s'ingegna per liberare una donna rapita dagli indiani. Proprio quel che accade nell'ultimo episodio della quinta stagione a Walter White con l'ex-socio (quasi un figlio adottivo) ora rinnegato Jesse, tenuto prigioniero per usarlo come cuoco dall'ultima banda di trafficanti che ha preso il potere (in "Felina", ep. 16). C'è anzi chi ha visto, nel trucco ideato da Walt di inserire una mitragliatrice nel cofano della propria auto e attivarla a distanza, una citazione esplicita della mitragliatrice usata da Franco Nero in *Django*, uno "spaghetti western" firmato da Sergio Corbucci (1966)<sup>11</sup>.

Ricordiamo che Genette (1982: 8-10), nella sua tipologia di "modi transtestuali", propone oltre alla trasformazione traduttiva un modo "ipertestuale" imitativo, alla maniera di; una "trasformazione indiretta" che nella sua proposta viene sintetizzato nella frase: «dire un'altra cosa nello stesso modo». In *Breaking Bad* non si tratta però dei

---

<sup>10</sup> Si veda l'introduzione di A. Bernardelli al monografico di *Versus* (nn.77/78, 1997), dedicato all'intertestualità, in cui la si distingue in "programmatica", "dialogica", "formale", "filologica", "dialettica", "postmoderna".

<sup>11</sup> Rinviamo a <http://movies.stackexchange.com/questions/14272/what-are-the-analogies-homages-to-western-cinema-in-breaking-bad> (visitato a marzo 2016).



modi caricaturali o di quelli del *pastiche*, sui quali si sofferma Genette: siamo piuttosto nel grande campo della reinterpretazione e del *reworking* o, potremmo dire, del remake parziale (anche perché la serie viene girata per intero in pellicola cinematografica da 35 mm)<sup>12</sup>. Ma c'è anche una ripresa di temi scomodi, che raccoglie l'eredità della New Hollywood cinematografica degli anni Settanta, quando si sperimentavano «spostamenti nei limiti della rappresentazione, focalizzazione su tematiche controverse, rottura dei tabù rispetto a sesso, violenza, droga, nonché apertura all'ambiguità e complessità morale dei personaggi» (Checcaglini 2014: 92)<sup>13</sup>.

Avremo così una miriade di legami intertestuali da inseguire in un "western post-moderno" come *Breaking Bad*. Non troviamo solo legami diretti, quindi prelievi e trapianti dichiarati o immediatamente riconoscibili, ma allusioni e reinterpretazioni più sfumate, sia sul piano del contenuto (temi, figure, narrazioni, modi discorsivi) che sul piano dell'espressione (modi del montaggio, della musica, delle inquadrature, ecc.). Non si tratta allora semplicemente di imitare i cieli tersi e gli orizzonti ampi del western, o di citare gli "spaghetti western" di Sergio Leone (*C'era una volta il West* e *Il buono il brutto il cattivo*) con l'uso di inquadrature ravvicinate sui visi, in campo e controcampo, quando si filma un confronto/scontro/duello; e neppure della semplice allusione a situazioni narrative di film come *Sangue facile* (*Blood Simple*, 1984) o *Fargo* (1996), entrambi dei fratelli Coen, in cui tutto va a rotoli come conseguenza a cascata di uno o più omicidi; oppure di imitare modi e personaggi di *Il braccio violento della legge* di Friedkin (*The French Connection*, 1971).

Per argomentare in modo più approfondito, proverò a comparare il *pilot* di *Breaking Bad* e alcuni episodi delle cinque stagioni, con *Il braccio violento della legge* e con *C'era una volta il West*, due film citati molto spesso, a partire dalle dichiarazioni dello *showrunner* Vince Gilligan, come modelli imprescindibili, da far vedere a ogni sceneggiatore e nuovo regista della serie. Nel portare i miei esempi,

---

<sup>12</sup> Rinviamo a Dusi – Spaziante 2006.

<sup>13</sup> Checcaglini 2014; Grosoli 2014; Sacchi 2014; Stellino 2014.

penserò alla testualità della serie in modo stratificato<sup>14</sup>, tra figure che passano quasi indenni, temi che vengono riproposti, valori e stilemi di cui ci si riappropria.

## **Breaking Bad e... Il braccio violento della legge**

Alcune figure e configurazioni de *Il braccio violento della legge* di William Friedkin (USA 1971), film che per alcuni rivoluziona il genere poliziesco<sup>15</sup>, entrano direttamente nella costruzione dei personaggi di *Breaking Bad*. Tra le figure, ad esempio, c'è il cappello da duro che Walter White inizia ad indossare nel suo assumere l'identità parallela del fuorilegge, chimico e *drug lord*, "Heisenberg". Nel film di Friedkin il cappellino con cupola piatta, detto *Pork Pie*, è infatti un vezzo cui non rinuncia il poliziotto-detective, che lavora sempre in borghese, interpretato da Gene Hackman, anche se lo rende piuttosto riconoscibile durante i pedinamenti. Più interessanti appaiono le configurazioni figurative ricorrenti, che potremmo definire come insiemi di gestualità, *location* e azioni tematizzate, che passano dal film alla sceneggiatura e alla serie televisiva. Nella prima e seconda stagione di *Breaking Bad*, molte scene di acquisto e scambio tra sacchetti di dollari e sacchetti di metanfetamina si svolgono nei cimiteri di auto, luoghi molto visitati dal film di Friedkin. Sono luoghi marginali, della rottamazione e del riciclo, in cui si negozia un po' di tutto<sup>16</sup> per i protagonisti francesi e americani de *Il braccio violento della legge*; in

---

<sup>14</sup> Come è noto questa è una delle proposte della semiotica testuale di matrice greimasiana (rinviamo a Greimas, Courtés 1979; Marrone 2001).

<sup>15</sup> *The French Connection* ottiene cinque Oscar: miglior film, regia, attore (Gene Hackman), sceneggiatura (Ernest Tidyman) e montaggio (Jerry Greenberg). Anche il film successivo di Friedkin, *L'esorcista* (1973), sarà un successo commerciale, e rivoluziona il genere horror grazie a nuovi trucchi ed effetti speciali. Si veda D'Agnolo Vallan 2003.

<sup>16</sup> Sui luoghi di *Breaking Bad* si veda Martin 2015; per l'immaginario della nuova serialità televisiva, rinviamo tra gli altri a Scaglioni, Grasso 2010; Martin 2014.

*Breaking Bad*, oltre agli incontri tra la coppia di cuochi in erba Walter e Jesse con il boss dello spaccio di droga della zona, l'iracondo, tossico e temibile Tuco Salamanca, sono anche il luogo dove nascondere il camper usato come laboratorio, e infine dove farlo smantellare quando il camper viene individuato dall'agente della DEA Hank Schrader. Ed è sempre nel cimitero di auto che Walter, Jesse e Mike testano nuovi metodi di smagnetizzazione delle prove acquisite dalla polizia e conservate in un deposito controllato, nell'episodio "Live Free or Die" (ep. 1, stagione 5), in cui si usa un'enorme calamita posta dentro un camion per attrarre e distruggere un personal computer compromettente. Un'altra configurazione ricorrente nella serie, che si trova nel film di Friedkin, è la pausa con birra durante il lavoro (di intercettazione in Friedkin, di 'cottura' in *Breaking Bad*), se accettiamo che la coppia formata dal film dai due detective Doyle e Russo, detti "papà" e "tristezza" (in americano "Popeye" e "Cloudy"), sia speculare a quella formata da Walt e Jesse, rovesciando i valori di giustizia in quelli legati all'illegalità. *Il braccio violento della legge* presenta anche un personaggio secondario, cui si dà però molta enfasi: è il chimico a servizio del finanziere americano, che controlla in silenzio e con precisione la qualità dell'eroina proposta dai francesi. Inevitabilmente, in molte sequenze di *Breaking Bad* si mette in scena questo tipo di 'controllo di qualità': l'uso del dettaglio e delle pause silenziose, cariche di tensione, devono tutto alla prima scena in cui appare il chimico nel film di Friedkin. Quando Jesse si troverà nella stessa situazione (in "Salud", ep. 10, stagione 4), portato dal suo nuovo capo Gustavo Fring nel laboratorio dei trafficanti messicani, la situazione si complicherà non solo per le nuove tecniche e i macchinari usati, ma perché tutto attorno a lui, in un sacro silenzio carico di attesa, colleghi chimici e loro aiutanti lo filmano con telefonini e videocamere, in una rimediazione della scena che la moltiplica negli schermi, e la valorizza, usando un modo "ipermediale" (Bolter, Grusin 1999).

Potremmo aggiungere che la psicologia e le attitudini relazionali del *drug lord* Gustavo Fring, calmo e calcolatore benché spietato, che si nasconde "alla luce del sole" (nelle sue parole) poiché conduce un'attività di *fast food* di pollo fritto e elargisce generose quote in

beneficienza per la città, appare come una sintesi delle due figure diverse di astuti trafficanti che si fronteggiano ne *Il braccio violento della legge*: il finanziere americano, che elogia la lentezza e la prudenza negli affari, e Charnier, un raffinato marsigliese astuto e manipolatore. Come spiega Menarini parlando del film di Friedkin, con un'osservazione che potremmo applicare anche a *Breaking Bad*, si tratta di una costruzione «fatta soprattutto di gesti quotidiani, di documentazione, di appostamenti, di riprese dal vero» (Menarini 2002: 38).

L'analisi di Menarini ci aiuta a intravedere un'altra analogia tra il film e la serie: ricordiamo che in Friedkin il poliziotto Doyle (Popeye) entra in una dimensione patologica, che lo fa uscire dalla semplice esecuzione del proprio dovere e sfocia in una sorta di "ossessione personale", portandolo nel finale a uccidere senza rimorsi un suo collega mentre dà la caccia all'imprendibile Charnier nella spettrale fabbrica in disuso in cui si è svolto lo scambio tra denaro ed eroina. Ben più che nel suo omologo, l'agente Hank Schrader in *Breaking Bad*, che nelle varie stagioni viene mostrato come ossessionato dalla cattura di Heisenberg, il parallelo si può fare con il personaggio del chimico-cuoco Walter White<sup>17</sup>. Per Walt, come per il detective Doyle di Friedkin, quello a cui il racconto tende «è la trasformazione di un uomo, e l'impercettibile slittamento da un esercizio della giustizia rabbioso e convinto a un comportamento criminale» (Menarini 2002: 40), in entrambi i casi, lo stile è quello del realismo documentario in cui i dialoghi sono ridotti all'essenziale, anzi vi è una «descrizione quasi fenomenologica degli avvenimenti» e delle azioni cui prende parte il protagonista (*Ibid.*)<sup>18</sup>. L'agente Doyle, insomma, «è tanto dedito al

---

<sup>17</sup> Sui personaggi seriali "in controluce" come Walter White (o come Frank Underwood di *House of Cards*) rinviamo a Bruni Piga 2016.

<sup>18</sup> Per Menarini, ricordiamo, *Il braccio violento della legge* di Friedkin, con la sua "energia quasi selvaggia" unita a una inusuale "profondità di riflessione", si inserisce nella "new wave del noir d'azione" in un contesto di *cop action genre* in trasformazione grazie ai film di Don Siegel, di Gordon Douglas, di Peter Yates degli anni appena precedenti. Sono tutti «polizieschi particolarmente brutali, con figure di sbirro al limite della legalità e scontri

proprio mestiere da esserne posseduto» (Menarini 2002: 72), proprio come Walter White, che diviene via via sempre più orgoglioso della propria capacità di cuoco, e nella sua nuova identità di Heisenberg ambisce dapprima al controllo del territorio, poi alla costruzione di un impero al posto di Gustavo “Gus” Fring, che sarà il suo antagonista principale nella terza e quarta stagione<sup>19</sup>.

## Breaking Bad e... C'era una volta il West

Fin dall'incipit di *C'era una volta il West*, con l'entrata in scena di tre cowboy silenziosi in una piccola e sgangherata stazione ferroviaria persa nella prateria desertica, troviamo l'uso di situazioni realistiche e l'accumulo di dettagli visivi (tra stivali e trench indossati dai tre, stipiti di porte cigolanti, telescrivente in azione, e altri mille oggetti contestualizzanti) fatti quasi 'parlare' dalla colonna sonora e in particolare dai rumori, una sorta di controcanto fondamentale nella complessa costruzione della situazione narrativa. I tre attendono l'arrivo del treno, dopo aver chiuso in uno sgabuzzino il vecchio capostazione e aver lasciato scappar via la vecchia indiana, e l'attesa muta si carica di primissimi piani e dettagli su occhi, visi, mani, un cappello su cui sgocciola acqua da una tettoia, una mosca catturata con la canna della pistola. Una visione dall'alto inquadra la stazione e la sua enorme banchina di legno nello spazio aperto della prateria desertica, e si costruisce così un'alternanza tra dettaglio e campo lungo (o lunghissimo). In campo lungo e visione grandangolare in oggettiva, ad altezza uomo, possiamo vedere tutti e tre i cowboy in attesa, e assistiamo alla loro ansia al fermarsi del treno, al primo piano con le

---

barbarici tra forze della giustizia e malviventi sullo sfondo di metropoli inospitali, sporche e pericolose» (Menarini 2002: 42-43).

<sup>19</sup> Per restare nell'ambito delle serie tv, Menarini ricorda inoltre che il rinnovamento del genere influenza anche le serie tv di quegli anni, almeno per *Le strade di San Francisco* o *Sulle strade della California*. E per *Starsky & Hutch*, di cui ricordiamo gli estenuanti inseguimenti a piedi per le strade della città, molto simili a quelli del film di Friedkin.

mani che corrono alle pistole nelle fondine, per poi risollevarsi quando dallo sportello scende solo un ferroviere che scarica una cassa. Il treno riparte, senza che l'attesa sia stata sciolta, ma ecco apparire l'eroe, anticipato dal suono straziante della sua armonica a bocca. Uno scambio di battute fulminanti, poi il primo duello del film, che trasforma le pose statiche in un'azione rapida e improvvisa, letale, cui segue la caduta a terra di tutti e quattro e il ritorno al silenzio e all'immobilità, accompagnati solo dai rumori di un'insegna cigolante, che ci ricorda lo scorrere del tempo (Donati 2004). Ecco all'opera uno dei meccanismi chiave nei western di Leone: il gioco sulle attese del già visto e già capito, cioè sui *clichés* del genere hollywoodiano sulle sceneggiature intertestuali dello spettatore (Eco 1979), si capovolge repentinamente nell'inatteso. I tre all'inizio irrompono nella stazione, ma non uccidono nessuno; sembrano pronti per una rapina al treno<sup>20</sup>, ma non accade nulla; l'amico atteso è pericoloso? Non sembra però essere arrivato; e il duello dei tre cattivi contro colui che li sfida non sembra finire con la vittoria dell'eroe. Poi però "Armonica" (Charles Bronson), protagonista senza nome, si rialza, si abbottona al collo il braccio ferito, e si rimette in viaggio. Subito dopo vediamo un fucile puntato, nascosto dai cespugli: mira a lui? No: è solo l'inizio della sequenza successiva, quella in cui appare il capo dei cattivi Frank (Henry Fonda), il quale si presenterà avanzando lentamente dal fondo campo, dopo lo sterminio a sangue freddo e da lontano di una intera famigliola felice e inerme. Resta ancora un bambino, al quale lo spettatore si è già affezionato, data la leggerezza con cui raccoglie gli uccelli cacciati dal padre e si fa richiamare da lui: dopo un confronto silenzioso di occhi e primi piani dei visi dei due, in campo e controcampo, Frank gli spara sorridente puntando la pistola contro di noi, e la sua morte resta in fuori campo.

---

<sup>20</sup> Donati (2004) ricorda che in questo incipit di Leone c'è un omaggio al primo film dei fratelli Lumière *The Great Train Robbery*; anche in *Breaking Bad* vi si allude grazie alle inquadrature dal basso dell'arrivo del treno da rapinare, in un episodio della quinta stagione (ep. 5, "Dead Freight").

Mi sono soffermato sull'incipit e la prima sequenza del film di Leone perché sono saturi di figure, temi e stilemi ripresi, o forse saccheggianti, da *Breaking Bad*. Vediamone alcuni. La crudeltà di Frank, e il suo piacere sadico nell'uccidere, ne fanno un cattivo assoluto, senza redenzione possibile: nella serie firmata da Gilligan questi anteroi proliferano fin dalla prima stagione, e in particolare nell'ultima, con l'apparizione della banda criminale di Jack Welker, a cui Walter White/Heisenberg poco a poco si affida, e che lo soppianderà<sup>21</sup>. Sadico e indifferente nell'uccisione di bambini e donne è ad esempio Todd, il giovane nipote del capo della banda, che sarà anche temporaneamente l'aiutante cuoco di Walt/Heisenberg.

La crudeltà è un tratto che ritroviamo fin dal primo vero nemico di Walter White e il suo sodale Jesse Pinkman nella prima e seconda stagione di *Breaking Bad*: il trafficante Tuco Salamanca citato sopra, è infatti un pazzo sadico e drogato, che deve il proprio nome a *Il buono il brutto il cattivo* di Leone, ma esaspera anche alcuni tratti di "Indio", il personaggio interpretato da Gian Maria Volonté in *Per qualche dollaro in più* (sempre di Leone).

Michael Slavis, il direttore della fotografia di *Breaking Bad* a partire dalla seconda stagione, ha più volte dichiarato la gioia di poter filmare in modo "cinematografico" all'aperto, negli ampi spazi luminosi del deserto del New Mexico<sup>22</sup>. In *Breaking Bad*, come nei western di Leone,

---

<sup>21</sup> Sugli anteroi nella televisione contemporanea ed il coinvolgimento emozionale (tra "empatia" e "simpatia", o *allegiance*) dello spettatore con i personaggi negativi di *Breaking Bad* si veda García 2016 (che si rifà a Smith 1995).

<sup>22</sup> Ricordiamo però che questa apertura dell'inquadratura deve molto anche alle nuove tecnologie degli schermi HD ultrapiatti dei televisori arrivati nei salotti delle nostre case nello svoltare del secolo. Per le interviste a Slavis si veda ad esempio "Gliding Over All: An Interview with *Breaking Bad* Cinematographer Michael Slavis", di D. Bunting, Agosto 2013 su <http://www.rogerebert.com/balder-and-dash/gliding-over-all-the-cinematography-of-breaking-bad-season-2>; si veda anche: <http://www.indiewire.com/article/television/michael-slovis-interview-breaking-bad-director-of-photography> (entrambi visitati a luglio 2015).

gli spazi aperti del deserto vengono ripresi attraverso campi lunghissimi o totali, a contrasto con l'uso prediletto dei primissimi piani su visi, spesso con il dettaglio sulla fascia degli occhi, o anche di dettagli e di macro su oggetti o insetti, che troviamo prevalentemente nei *teaser* della serie. La luce atmosferica, il cielo cangiante e le nuvole in movimento, vengono inoltre giocati nella serie come esplicitazione dei salti temporali, grazie all'insistito uso della ripresa a camera fissa e obiettivo aperto al massimo del *time-lapse*: quasi un marchio di fabbrica delle prime stagioni di *Breaking Bad*, usato in particolare per raccontare, con splendide oggettive irreali del camper-laboratorio fermo nel deserto, il tempo che scorre mentre Walt e Jesse sono chiusi dentro, a cucinare febbrilmente i loro quintali di purissima metanfetamina azzurra.

In *Breaking Bad* spesso il sonoro è costruito con rumori di scena e scarni dialoghi, e soprattutto da lunghi silenzi, con scene condite solo dalla musica, preferibilmente extradiegetica. È un'altra lezione appresa, come abbiamo visto, dai western di Leone, nei quali i ritmi delle azioni, a volte giocati sul *ralenti* che precede lo scontro, altre sul silenzio e sull'attesa, dilatano il tempo narrativo in una dimensione mentale, nella quale svolge un ruolo fondamentale il rumore (si pensi al cigolare dell'insegna), che duetta con le situazioni e le esaspera, nell'attesa di uno scioglimento della tensione. Tali contrasti sono presenti fin dal *pilot* di *Breaking Bad*, che inizia con un silenzioso *ralenti* su un paio di pantaloni che volteggia nel cielo azzurro, e cade lentamente, per passare un attimo dopo al ritmo concitato e rumoroso di una pazza corsa in una strada del deserto di un camper, guidato da un uomo in mutande che porta una maschera a gas. Poco dopo scopriremo che è Walter White, grazie ad una disperata e frenetica confessione, autoregistrata tenendo in mano una piccola videocamera. Qui i primissimi piani, con inquadrature mosse e sghembe, si associano all'ansia di Walt per il crescente rumore di sirene sullo sfondo. Rispetto a questo tipo di riprese sfocate, va detto che *Breaking Bad* usa volentieri

---



l'indistinzione, assieme al dettaglio decontestualizzato per frastornare lo spettatore, in particolare nei primi minuti (o *teaser*) della serie. E nelle varie stagioni si trovano più di una volta all'interno del racconto immagini con figure filiformi e sfocate che stagliandosi in controluce avanzano verso di noi dal deserto, in lontananza. Come si ricorderà, è un modo del *flashback* in tre atti di *C'era una volta il West*, che ci mostra in azione la memoria di Armonica, nel suo traumatico ricordo di Frank da giovane. L'entrata in scena in una lontananza sfocata dal sole è un *topos*, già citato ad esempio da *Kill Bill* di Tarantino (2003-2004), e viene riproposto con Walt e Jesse che appaiono sfrangiati dal controluce, dalla caligine e dalla distanza, alla fine del loro vagare nel deserto dopo una serie di disavventure, nella seconda stagione (ep. 9, "4 Days Out")<sup>23</sup>.

Soffermiamoci infine su un paio di 'duelli' in stile western tra il protagonista e gli antagonisti, e ricordiamo che poco prima del finale di *C'era una volta il West*, Armonica e Frank si fronteggiano all'aperto, tra silenziosi campi lunghi, inquadrature dal basso e lente carrellate, per un totale di almeno cinque campi/controcampi con le inquadrature del solo dettaglio degli occhi.

Nel *pilot* della serie, dopo aver videoregistrato la propria lettera d'amore per la famiglia, Walter White, in camicia e mutande, risale verso la strada da cui si sentono arrivare le sirene. Preparandosi ad

---

<sup>23</sup> Anche la morte di Mike, un killer ex agente di polizia che inizialmente è al servizio di Gustavo Fring poi diventa socio di Walter White, è una (o più) citazioni western: Mike viene ferito gravemente da Walt al termine di una trattativa finita a ingiurie, con un inseguimento finale che vede Mike seduto sulla sponda di un fiume, e Walter White accanto a lui. Mike gli impone di lasciarlo morire da solo, e Walt si allontana di qualche passo. Come non ricordare la morte di Cheyenne, bandito redento e sodale di Armonica, in *C'era una volta il West*? Cheyenne infatti, sceso da cavallo e seduto a terra, chiede all'amico di allontanarsi, con le parole: «non mi va che mi guardi mentre muoio». Per Checcaglini (2013), la citazione riprende invece la morte di Slim Pickens nel western di Sam Peckinpah *Pat Garret and Billy the Kid* (1973).

affrontare la polizia, Walt, che non ha mai sparato (la pistola è di uno degli spacciatori che ha appena ucciso con un trucco chimico nel camper), assume una posa western. A gambe larghe, ripreso dal basso e da dietro, estrae la pistola dalle mutande, poi stende le braccia prendendo di mira la strada in lontananza. Il *teaser* del *pilot* termina con questa attesa grottesca, ingigantita da un'inquadratura che entra, in *zoom*, nella canna della pistola. Dopo lo stacco dato dalla sigla, la narrazione riprende con la scritta in sovrimpressione "3 settimane prima". Solo alla fine dell'episodio sapremo il seguito del duello, non prima di aver accompagnato Walter White attraverso le sue iniziali prove narrative, e le successive decisioni, che avviano la sua trasformazione da semplice professore di chimica, a malato di cancro terminale, a cuoco di metanfetamina in un laboratorio su quattro ruote, il vecchio camper che abbiamo visto in azione nell'*incipit*. Ritroviamo quindi Walter in mutande su una strada del deserto, a gambe larghe e pistola puntata. Ma dalla curva della strada appaiono, a gran velocità, non auto della polizia bensì dei pompieri, le quali lo superano senza badare a lui, che nel frattempo ha nascosto la pistola. Un gioco sui *clichés* e le attese, semplice ed efficace, per chiudere un episodio denso di promesse.

Ancora più interessante appare un vero duello tra Jesse e due spacciatori che hanno poco prima ucciso un ragazzino, alla cui sorella Jesse è molto legato, nel penultimo episodio della terza stagione (ep. 12, "Half Measure"). Jesse, portatore di una giusta causa (vendicare la morte del bambino) arriva di notte all'angolo di strada dove stazionano usualmente i due brutali *dealers* al servizio (come Jesse in questa stagione) di Gustavo Fring. Il ragazzo, in auto, cerca di calmarsi, poi carica la pistola, scende ed inizia a camminare verso di loro. Un montaggio rapido di *flashforward* su di lui, prima di fronte a figura intera, poi mostrando da dietro i suoi piedi in movimento, quindi di fronte in piano americano per passare subito al primo piano del viso, rende l'avanzare di Jesse qualcosa di incalzante, accompagnato dai rumori dei passi sull'asfalto e da una musica elettronica inquietante (e dalle nuvolette di vapore del suo respiro nella notte gelata). In una sorta di semisoggettiva di Jesse, vediamo i due spacciatori: prima sono

solo *silhouettes* sfocate in lontananza, ma con un paio di campo/controcampo tra il loro punto di vista e quello di Jesse diventano sempre più nitidi e vicini. I due lo notano e si allarmano, preparando le pistole, in un dettaglio delle mani sul cane di ognuna accompagnato dal rumore in risalto della sicura che si libera. Ancora un campo/controcampo del primo piano di Jesse e dei due a figura intera in attesa, poi il ragazzo avanza (primo piano frontale, carrello indietro) ed estrae la pistola, in un gesto lento che permette un lungo dettaglio sull'arma; a questo punto un campo lunghissimo dall'alto, dietro Jesse, rende il totale della scena, e ci mostra Jesse a pochi metri da due, pronto a sparare, e loro col braccio teso che lo tengono sotto mira. Sono passati solo pochi minuti (e uno solo nel contatore del mio display) da quando Jesse è sceso dall'auto, ma la tensione è al massimo. Jesse sembra spacciato, quando improvvisamente un'inquadratura dal basso, laterale ai due *dealers*, fa entrare in campo delle ruote anteriori di un'auto. Rombo di motore, i due che si girano a guardare cosa succede, controcampo di Jesse che inizia a sparare, ed ecco che l'auto guidata da Walter White piomba addosso ai due spacciatori, investendoli con furia. Negli attimi successivi osserviamo il dettaglio di un corpo sotto l'auto, Walt che scende, guarda Jesse che ansima di stupore, poi corre a strappare la pistola al secondo spacciatore, che sta arrancando, e lo finisce con un colpo alla testa, mentre in controcampo vediamo lo sbigottimento di Jesse, in primo piano. La macchina da presa, con un rapido dolly dal basso all'alto, si avvicina a Walt fino a porlo a sua volta in primo piano: l'uomo, con un'espressione furibonda, alza il viso verso il ragazzo e gli urla una sola parola: "Run!". Segue uno stacco nero, poi i titoli di coda.

Se, nel *pilot*, il duello tra l'eroe sfortunato e il mondo della legge sembra inevitabile ma poi si rivela una falsa pista, cogliendo di sorpresa lo spettatore, nello scontro tra Jesse e gli spacciatori assassini il *topos* del duello western viene rispettato fino all'ultimo momento, per venire poi variato dall'arrivo salvifico di Walt. In entrambi i casi, come si sarà capito, è all'opera un meccanismo di rottura dello schema delle attese (per quanto qui il genere poliziesco sia ibridato col western): un

uso dell'inatteso, del capovolgimento parodico o della variante inaspettata, che abbiamo già incontrato nei western di Leone.

D'altronde, il cinema di Sergio Leone è stato spesso definito come metacinematografico e postmoderno (De Fornari 1997; Uva 2013), riconoscendovi la sintesi di almeno due grandi tensioni: «l'elemento spettacolare si innesta su una minuziosa e filologica ricerca di realismo, soprattutto sul piano della ricostruzione dei dettagli, mentre il gusto per le pratiche popolari si tempera in un preciso quanto colto atteggiamento autoriale» (Uva 2013: 21). Due direttrici che passano nella serie di Gilligan e i suoi co-autori, pur nella varietà di citazioni, allusioni, prestiti e riusi che contribuiscono alla creazione di *Breaking Bad*.

### **Problemi intermediali<sup>24</sup>**

In questi anni Duemila si è parlato di *Intermedial Turn* con approcci che enfatizzano le forme e le funzioni delle pratiche intermediali, oppure ragionano sui processi di "mediatizzazione" e di "rimediazione" (Bolter, Grusin 1999). Se la rimediazione si può intendere, tra l'altro, come sovrapposizione e ibridazione parziale tra media, l'intermedialità può essere ripensata come indagine sulle *intersezioni tra media*, grazie a pratiche socioculturali che costruiscono configurazioni ibride, nel «crossing of borders between media» (Rajewsky, 2005: 44). Wolf e Bernhart (2006) propongono una prospettiva unificante in cui l'intermedialità tra arti visive, letteratura e altri media si basa su dei "secondary frameworks", intesi come metaconcetti e relazioni di tipo discorsivo, mentre Elleström (2010) ritrova dei tratti "transmediali" comuni e trasferibili da un medium all'altro, e cerca di rifondare gli *Intermedial Studies* ripartendo dalla semiotica di Peirce<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Per approfondire le questioni teoriche di questo paragrafo, rinviamo a Dusi 2015b.

<sup>25</sup> I "secondary frameworks" di Wolf e Bernhart sono metaconcetti vicini alle "sceneggiature intertestuali" di Eco 1979.

Gli scambi e le sovrapposizioni resi possibili oggi dalla fluidità digitale, ricorda De Giusti (2008), riducono le differenze tra media disegnando nuove zone di frontiera che sono linee di confine, ma anche aree comuni. Per Mariniello<sup>26</sup>, l'intermedialità designa «un orientamento, una prospettiva, un indirizzo di studio», nonché un nuovo paradigma dell'esperienza mediale (Mariniello 2008: 14).

L'intermedialità in questa prospettiva non è un sistema chiuso, ma piuttosto «un asse di pertinenza che mette in relazione la tecnica con le comunità che, attraverso di essa, si costruiscono, s'interpellano e concepiscono i loro scambi» (Mariniello 2008: 22). Essa si distingue allora dall'intertestualità, e dallo studio dell'interrelazione tra le arti, poiché riflette sulla nozione di medium e sull'evento della mediazione, e in quanto rivendica "la centralità della tecnica", come a dire che «non può ignorare la base materiale del medium, il modo di trasmissione, la materialità della comunicazione» (*Ivi*: 34). Più recentemente Zecca (2013), confrontandosi con la semiotica della cultura e della traduzione di Lotman (1984; Torop 1995), propone una "traduzione intermediale" intesa in modo ampio, che comprende tutti i passaggi intersemiotici in cui si dà un testo di partenza e uno di arrivo, sia quelli di taglia testuale, come quando un fumetto viene tradotto in un film, sia quelli di taglia minore, locale o parziale, come quando passano in un altro medium solo alcune configurazioni espressive. Ma c'è anche chi propone di ripensare l'intermedialità, al cinema, come un "eccesso", un «surplus intersensoriale dell'immagine» (Pethő 2011: 6), una saturazione di un medium nell'altro.

Se interroghiamo *Breaking Bad* rispetto all'intermedialità, troviamo innanzitutto varie forme di apertura e contaminazione della fiction ad altri modi interdiscorsivi. Abbiamo accennato alla particolarità dei primi minuti degli episodi, a partire dal *pilot*: le soglie di ingresso usano una 'logica del *teaser*' che sospende il sapere (Landau 2014), mettendo in scena proprio quell'uso dell'inatteso, con la rottura delle attese narrative e discorsive, che abbiamo introdotto nel paragrafo

---

<sup>26</sup> Il Centro di Ricerca sull'Intermedialità (CRI) di Montreal, attivo dal 2000, pubblica la rivista *Intermédialités* diretta da S. Mariniello e J.M. Larrue.

precedente. Nei *teaser* di *Breaking Bad* la voglia di capire si confonde infatti al piacere di visioni inusuali per la serialità televisiva prima del nuovo millennio (tranne forse per il caso, autoriale, di *Twin Peaks*): sequenze complesse e ambigue, volte ad agganciare e sedurre lo spettatore proprio perché lo lasciano frastornato. In alcuni episodi l'ambiguità lascia il posto all'innovazione intermediale, come accade in "Problem Dog" (ep. 7, stagione 4) in cui le immagini del videogame con cui sta giocando Jesse invadono lo schermo con la ricerca negli spazi tridimensionali e con la visione in soggettiva di Jesse che diventa il *first-person-shot* dello sparatutto *Rage*; oppure in "Negro y Azul" (ep. 7, stagione 2), dove troviamo un *teaser* coi modi discorsivi del *videoclip* che ci racconta la fama e i molti nemici che si è creato nel corso delle due stagioni il cuoco Heisenberg, attraverso una allegra *performance* di tre 'mariachi', chitarristi e cantanti della band *Los Cuates de Sinaloa*. E ancora, grazie a uno modo discorsivo promozionale, nell'episodio "Kafkaesque" (ep. 9, stagione 3), entriamo nel meccanismo commerciale della ditta di copertura del boss Gus Fring, la sua catena di fast food *Los Pollos Hermanos*, col racconto promozionale (in stile Mulino Bianco) che viene fatto della catena alimentare dalla fattoria al prodotto finale. Il pollo fritto diventa così portatore di logiche valoriali dell'amicizia e della tradizione, assieme a logiche del mercato e della legalità (controllo sulla qualità del cibo, prezzi ridotti, ecc.). Uno *spot*, insomma, che vende un marchio oltre che un prodotto, e che apre al contempo l'episodio al racconto dell'impero economico di Gus: quello alla luce del sole con le catene di *fast food* e di lavanderie, e quello sommerso e parallelo, organizzato nei dettagli, legato al traffico su larga scala di metanfetamina.

Troviamo invece un'intermedialità più vicina alle logiche della rimediazione quando nella serie si mostrano, mettendoli 'in cornice', altri media e altri linguaggi all'interno del racconto audiovisivo: sono, ancora, le molte *performance* con videogiochi sparatutto del coprotagonista Jesse Pinkman, giocate su uno schermo digitale gigante; oppure il suo ascolto di musica techno e hip hop a tutto volume nelle feste sfrenate e tossiche a casa sua. O anche modi più diretti e intertestuali, come la citazione di *Scarface* con Al Pacino (di Brian De

Palma, 1983), vista in televisione da Junior, il figlio di Walter White, in salotto, che viene 'rimediata' poiché è pur sempre una sequenza di film incorniciata da uno schermo tv (ep. 3, "Hazard Pay", stagione 5)<sup>27</sup>. Tra l'altro, il film di De Palma viene contestualmente commentato da Walt, giocando con un sottotesto che solo la moglie Skyler e lo spettatore possono capire (dato che Junior non sospetta la doppia vita che conduce suo padre): «guarda [...] è un film dove alla fine muoiono tutti».

Come si è accennato nel paragrafo precedente, parlando dei film di Leone o di Friedkin, in *Breaking Bad* è però costitutiva un'intermedialità più raffinata, data dall'ibridazione dei generi e dei media, che per alcuni studiosi è la forma tipica della nuova serialità americana (Mittel 2004; Grignaffini 2012). In *Breaking Bad* il rimando intertestuale si trasforma volentieri in un 'effetto cinema' dato da varie componenti, che tengono insieme sia la forma del contenuto sia quella dell'espressione, per creare qualcosa di inedito. Sono componenti prettamente legate alle materie dell'espressione (al supporto) dato che la serie è girata interamente in pellicola, ma sono soprattutto dovute alle sostanze e alle forme dell'espressione che costruiscono l'episodio televisivo. Ad alcune abbiamo già accennato, ma possiamo fare un passo avanti se ricordiamo che, in termini semiotici, modi espressivi e modi del contenuto sono "solidali" tra loro (cioè interdipendenti) nel creare significazione testuale. Un esempio? Il montaggio alternato della rapida sequenza di brutali uccisioni in carcere degli ex-uomini di Gus Fring, ordinata nella quinta stagione (in "Gliding Over All", ep. 8) dal nuovo boss Walter/Heisenberg, mentre lui controlla l'ora nel suo costoso orologio e guarda tranquillo dalla finestra di casa, in attesa della telefonata di conferma, incorniciando così la sequenza all'inizio e

---

<sup>27</sup> Sui paralleli, a volte molto discutibili, tra *Scarface* e la serie *Breaking Bad*, che vanno dalla citazione del vestito di Michael Corleone all'inquadratura dall'alto della piscina ovale, passando per l'attore che recita in entrambi (in *Breaking Bad* nel ruolo del vecchio boss Hector Salamanca), si veda ad esempio: "8 Notable Comparisons Between Breaking Bad And Scarface", <http://whatculture.com/tv/> (visitato a luglio 2015).

alla fine. In termini intermediali e intersemiotici c'è una ripresa, per imitazione, di montaggio e contenuti della sequenza del film *Il padrino* di Francis Ford Coppola (*The Godfather*, 1972), che in modo più trasgressivo poneva però Michael Corleone in chiesa, a fare da testimone a un battesimo, mentre i capi delle altre famiglie mafiose venivano uccisi in una rapida sequenza sanguinaria alternata alle sue dichiarazioni di "rinuncia a Satana".

Le qualità sensibili di alcune memorabili sequenze di *Breaking Bad* sono tuttavia più innovative: pensiamo ad esempio all'attenzione alla luminosità, al sonoro e al ritmo del montaggio, che grazie alla postproduzione digitale, permettono una marcata sovrapposizione tra passato e presente, come accade nel terz'ultimo episodio della quinta stagione (ep. 14, "Ozymandias"), in cui viene ucciso Hank Schrader, l'agente della narcotici che ha scoperto tutto su suo cognato Walter White.

La location è quella del *pilot* della serie, cioè della prima volta del camper usato come laboratorio nel deserto. L'episodio si apre con un *flashback* su quelle immagini di cinque stagioni prima, mostrando come Walt insegni ad uno svegliato Jesse le regole della chimica mentre lavorano all'interno del camper, per poi uscire per una pausa in mezzo al deserto. Jesse fuma nervosamente, mentre Walt telefona alla moglie incinta, inventandosi una scusa per il ritardo. Come recita il "Full Recap" scritto dell'episodio, che si può trovare nel sito della AMC, verso la fine del *flashback* «one by one, Walt, Jesse and the RV fade away. Only the desolate desert remains»: i due protagonisti del *flashback* scompaiono in graduale dissolvenza, così come il camper, e resta solo la *location* nel deserto. Nello spazio vuoto si sovrappongono gradualmente, grazie a un'assolvenza (un 'divenire figura' che rima con il primo *fading*), le immagini della situazione attuale, drammatica e risolutiva. L'episodio 13 dell'ultima stagione ha visto infatti l'arresto di Walter White da parte di Hank e Gomez (il suo collega della DEA), complicato dall'arrivo dei sanguinari nuovi alleati di Walter, e uno scontro a fuoco di una potenza insostenibile per i due agenti. Solo ora vediamo il risultato della sparatoria che concludeva l'episodio: Hank è nascosto dietro il SUV, e sanguina da una gamba, Gomez è a terra lì



accanto, falciato dai mitra. Mentre Hank tenta di strisciare verso di lui, viene raggiunto e disarmato da Jack, il capo della banda.

Il modo metacinematografico<sup>28</sup>, che rende poroso il passato e il presente con l'uso esplicito - anzi vistoso - della postproduzione digitale per la composizione delle immagini in movimento, si sposa con riprese, usuali per la serie, del deserto filmato attraverso campi lunghissimi e con l'apertura del *time lapse* rispetto alle nuvole e all'immensità del cielo chiaro sullo sfondo. Si sottolinea così il contrasto tra la giocosa leggerezza della coppia di neo-soci nel *flashback*, e il loro rovinoso punto di arrivo, con Jesse che ha ormai consegnato Walt a Hank, il quale lo odia e finalmente lo ha in pugno. Ma la situazione si ribalta all'improvviso con l'arrivo della banda di assassini, nella disperazione dello stesso Walt che non vorrebbe la morte di Hank e cerca di negoziare per la sua vita perdendo così quasi tutto il suo bottino (80 milioni di dollari) sepolto proprio lì accanto.

Pur salvaguardando la complessità narrativa della chiusura imminente della serie (siamo nell'ultima stagione) *Breaking Bad* non smette di cercare soluzioni innovative per la costruzione espressiva del racconto. Siamo allora di fronte a qualcosa di diverso dall'intertestualità, poiché giocato sui bordi dei media, ormai sovrapposti grazie all'uso del digitale: con la tecnica digitale applicata alle riprese su pellicola, la postproduzione e il lavoro sulla composizione delle immagini in movimento, il modo intermediale di *Breaking Bad* diventa un'ibridazione sistematica della fiction seriale con l'estetica cinematografica, per creare qualcosa che non è più solo 'cinematic', e appare invece come una specie mai vista, una miscela innovativa per un prodotto mutante, che Manovich chiamerebbe *crossover*. Le interazioni tra le tecniche medialì simulate dai software di composizione, definiscono per Manovich una «nuova estetica visiva oltre l'effetto», con uno stile iperrealistico in cui la manipolazione «non è

---

<sup>28</sup> Rifacendosi a Genette 1982, e riprendendo la lezione sull'enunciazione di Metz 1991, Barrette e Picard 2014 lo definiscono un modo "second-degree style", in cui l'enunciazione si mostra al lavoro, e si "piega" su se stessa.

completamente invisibile ma allo stesso tempo non richiama l'attenzione su se stessa nel modo in cui gli effetti speciali erano soliti fare» (Manovich 2010: 113-114). L'estetica contemporanea dell'immagine in movimento, secondo Manovich, trova nel "crossover" la sua cifra: potremmo dire allora che in *Breaking Bad* è all'opera, in modo consapevole e ironicamente esplicito, «un linguaggio mediale ibrido ricco, intricato e complesso. O meglio, ciò che appare sono tanti linguaggi che condividono la logica dell'assemblaggio profondo [*deep remixability*]» (*Ibid.*: 120-121).

## Proliferazioni crossmediali

Dopo aver indicato alcuni meccanismi intertestuali di *Breaking Bad*, e alcune efficaci aperture intermediali, accenniamo in chiusura alla sua sfaccettata fortuna transmediale, ricordando la distinzione tra i due termini che abbiamo proposto all'inizio dell'articolo: "transmediale" e "crossmediale", con il primo modo più legato alla continuità dello *storyworld*, ed il secondo più libero e inventivo<sup>29</sup>.

I microepisodi pubblicati come *webisode* sono parte dell'universo transmediale della serie, e come dicevamo sono prodotti dall'alto, in quanto strategie promozionali che fanno da ponte tra le stagioni, tese a mantenere fidelizzato il pubblico. Ma, come tutte le serie televisive degli anni digitali, *Breaking Bad* dà vita a una massa di prodotti *grassroots*, creati autonomamente dagli spettatori e condivisi su YouTube e altri social media, in un'espansione e una diversificazione che rende subito obsoleta ogni tipologia.

Ritorniamo in questo paragrafo sul meccanismo seriale del *teaser* che apre gli episodi, una sequenza che come abbiamo detto si ripropone come luogo dell'ambiguità, tra modi del depistaggio e giochi sulla temporalità e sul sapere, tra *flashback* e anticipazioni narrative. Lo confrontiamo con il momento riepilogativo tipico della serialità televisiva, cioè con il "previously on", il cosiddetto *recap* (*recapitulation*) posto come paratesto agli episodi: una breve sequenza di montaggio

---

<sup>29</sup> Rinviamo ai citati Jenkins 2011; Davidson et. al. 2010.

audiovisivo delle scene precedenti, che serve a situare narrativamente il racconto a venire. Li compariamo perché i *teaser* e i *recaps* di *Breaking Bad* sono forme brevi audiovisive relativamente autonome, o perlomeno questa è la nostra percezione osservando la grande quantità di manipolazioni, *remix* e *mash-up* da parte dei *prosumer* che si trova in rete a partire da questi prodotti seriali.

### *Teaser, recaps e webisode*

Tra i produttori televisivi si parla di “strategie di teaser” quando si pensa a un inizio forte, cioè una strategia di intensificazione dei primi minuti, come spiegano gli *showrunner* intervistati da Landau (2014), che distinguono tra l’apertura a “cold open” per le sit-com e il genere *comedy*, e a “teaser” per gli altri generi tra cui il *drama*. Sánchez-Baró (2014) sostiene che *Breaking Bad* è, tra le serie della AMC, la più immaginativa nella concezione dei *cold open* o *teaser*, al punto che alcuni critici li definiscono come delle sequenze narrativamente autonome, *minisodes*<sup>30</sup>. Secondo Sánchez-Baró, i *teaser* della serie sono il luogo della sperimentazione estetica e narrativa, e usano forme di disorientamento dello spettatore «as a narrative asset to create uncertainty and promoting viewer's curiosity toward the story» (2014: 139). Le audience sono catturate, quindi, da una reiterata sensazione di imprevedibilità, ottenuta dalla serie con due strategie principali: le inquadrature con dettagli e macro, che producono disorientamento per la mancanza di un contesto spaziale, e una narrazione non lineare, che spesso inizia *in medias res* e usa alternativamente *flashback* e *flashforward* (*Ibid.*). L’esempio più studiato nella letteratura sulla serie<sup>31</sup> rispetto a queste strategie è quello dei *teaser* di quattro episodi della seconda stagione: “Seven Thirty-Seven” (ep. 1); “Down” (ep. 4); “Over” (ep. 10); “ABQ” (ep. 13), i quali propongono una sequenza di immagini in bianco e nero in cui spicca, come unica macchia di colore, un macabro

---

<sup>30</sup> Si veda Lavery 2009 (citato in Sánchez-Baró 2014).

<sup>31</sup> Ad esempio da Koepsell, Arp 2012; Barrette, Picard 2014. Riprendiamo qui per sommi capi la descrizione di Sánchez-Baró (2014: 145-149).

orsetto di peluche rosa fucsia che galleggia in una piscina, semicarbonizzato. Solo nell'ultimo episodio (ABQ) capiremo di cosa si tratta: è il residuo di un'esplosione aerea sopra il cielo di Albuquerque<sup>32</sup>, la città del New Mexico in cui si svolge gran parte della vicenda, un evento collegato in modo indiretto a Walter White<sup>33</sup>.

Il primo *teaser* della sequenza in bianco e nero apre la seconda stagione (ep. 1, "Seven Thirty-Seven") e inizia con il dettaglio di un tubo che sta sgocciolando, seguito da altri dettagli di un muro, una lanterna, una lumaca che striscia su una parete. L'inquadratura si sposta poi su un occhio galleggiante in una piscina, che viene inghiottito dal filtro dell'acqua. Subito dopo ci immergiamo per trovare un orsacchiotto rosa fucsia che sta affondando. L'orsetto è osservato da vicino, seguito nel suo movimento da una falsa soggettiva da dentro la piscina, fino a mostrare che è bruciato da tutto un lato del corpo, con un'inquietante mancanza di spiegazioni e di una situazione di riferimento. Nel silenzio di queste riprese, senza musica extradiegetica, solo le sirene d'emergenza invadono la scena, creando una dimensione passionale di allarme. Dopo la sigla della serie siamo all'inizio dell'episodio, e ritroviamo Walt e Jesse come li avevamo lasciati alla fine della prima stagione, cioè in un cimitero di auto, nel loro teso incontro di scambio (droga contro denaro) con il trafficante Tuco Salamanca. La nuova stagione è iniziata, e lo spettatore non ha nessun indizio per capire cosa significhino i primi minuti dell'episodio: resta il senso di inquietudine per una sorta di monito, con le immagini in

---

<sup>32</sup> La ripresa in falsa soggettiva della caduta libera dell'orsetto, dall'alto dei cieli fino alla piscina, è una citazione della caduta della bomba in *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* di Stanley Kubrick (1964); e l'enciclopedia della serie, nella forma *on line* aperta e collaborativa della *wiki*, aiuta a decodificare la stringa formata dai titoli degli episodi, che significherebbe: "7307" (il volo aereo) "caduto sulla città" ("Down over ABQ").

<sup>33</sup> In estrema sintesi, Walter White non ha salvato, né ha fatto nulla per aiutare, la ragazza di Jesse (Jane), durante una sua crisi da overdose a cui era (casualmente) presente; il padre di lei, distrutto dal dolore, è il controllore di volo che causerà, forse volontariamente, il disastro aereo.

bianco e nero che potrebbero essere un *flashback*, o un sogno, oppure un salto in avanti temporale sulla sorte del protagonista. Nei due episodi successivi, con grande astuzia nella creazione dell'attesa, non vi è nessun appiglio alla disambiguazione di questa prima sequenza. Che si riapre nel quarto episodio ("Down"), quando intravediamo, ancora con la sequenza delle immagini in bianco e nero, il macabro orsetto e una *silhouette* umana poco definita, vista da sotto l'acqua della piscina, che ripesca il *peluche* e lo chiude in una sacca di plastica. L'ambiguità delle immagini viste fin qui, giocata sui primissimi piani e sui dettagli decontestualizzati, ci predispose al peggio per il nostro eroe: per terra infatti ci sono anche degli occhiali rotti, simili a quelli di Walter White. Non ci aiuta neppure il *teaser* di un episodio che arriva molto dopo nella stagione (ep. 10, "Over"), in cui si ripresenta la sequenza in bianco e nero, ma con nuove informazioni: vediamo l'entrata della casa di Walter e la sua auto parcheggiata, e il parabrezza in frantumi, e così apprendiamo che in effetti la piscina è quella dietro casa sua. Le ultime immagini del *teaser* di "Over" ci mostrano, accanto all'auto, due sacche di plastica (quelle usate per i cadaveri) piene e chiuse. Solo alla fine dell'ultimo episodio della stagione, un premio per lo spettatore fedele, ecco svelarsi il contesto di queste immagini: dopo aver rievocato tutte le sequenze in bianco e nero viste negli episodi precedenti, vediamo tecnici al lavoro a marcare la zona con cartelli con la scritta "Evidence", infine le immagini tornano a colori quando l'inquadratura indietreggia in un campo lunghissimo, così da mostrarci altre sacche e furgoni e operatori in tuta di sicurezza, che sono all'opera in altre case del quartiere, a seguito dell'esplosione dell'aereo di cui ormai conosciamo la causa. Eravamo quindi in un *flash-forward*, con una anticipazione del sapere diegetico, ma come spiega Sánchez-Baró il modo frammentario e l'occultamento dei legami tra gli oggetti, grazie all'insistenza su dettagli decontestualizzati e in contrapposizione tra loro, hanno portato lo spettatore a formulare ipotesi incomplete e a seguire false piste narrative:

The use of the close-up shot encourages a conscious strategy of concealment. Instead of showing the general scenario of waste and

damage caused by the crash, the series pays attention to the slightest detail creating a vast and unreachable off scene. This *mise-en-scène* presumes, eventually, a space fragmentation. The previous teasers offer a succession of images juxtaposed, between which there is not a connecting thread. This strategy of juxtaposition and fragmentation is a common occurrence throughout the entire series. (Sánchez-Baró 2014: 145-146)

Anche Checcaglini (2014: 103-104) si sofferma sui *teaser* di *Breaking Bad*, notando che, con il loro privilegiare un'atmosfera horror, diventano destabilizzanti per lo spettatore proprio per l'indecidibilità data da «dettagli, piani ravvicinati, elementi distorti e sfocati», che costituiscono un enigma da decifrare, fornendo indizi sulle *storyline* che l'episodio porterà avanti. Al contempo, essi sono anche modi di posizionare pateticamente lo spettatore: permettono cioè di «far entrare velocemente lo spettatore nella disposizione di sorpresa, frastornamento e inquietudine che è tipicamente ricercata dalla serie» (*Ibid.*).

La prima e la seconda stagione di *Breaking Bad* non presentano *recap* nelle loro messa in onda televisiva originale, perlomeno a una prima indagine, certo incompleta, ma verificata anche nelle edizioni DVD in italiano. Un motivo potrebbe essere proprio la forte scelta stilistica legata all'effetto straniante dei *teaser*, su cui si concentra, come abbiamo visto, l'entrata affettivo-emotiva nella fiction tv. Senza addentrarmi in un'analisi dei *recap*<sup>34</sup>, mi interessa problematizzare un loro possibile conflitto con i *teaser*, prettamente stilistico e intratestuale.

Nelle serie tv, comunemente, i *recap* sono paratesti funzionali all'episodio, e non si presentano come il luogo del virtuosismo narrativo, che è invece ai massimi livelli nei *teaser* di *Breaking Bad*. Sembra esserci una lotta tra il meccanismo intratestuale del *recap*, inteso come elemento riconoscibile e ridondante, rassicurante e

---

<sup>34</sup> Sui *recap* e i paratesti promozionali si veda Gray 2010. Per analisi approfondite sui *recap* delle serie contemporanee rinviamo a Mittel 2010; Solari 2013; Bioni 2013.

rimemorativo, un meccanismo paratestuale legato alle logiche della produzione nel network, e l'elemento innovativo e straniante del *teaser*, sempre inaspettato, che introduce il nuovo episodio, creato a partire da una logica autoriale e intermediale. Un meccanismo di creazione dell'attesa e dell'inquietudine, volto verso l'esterno, con un effetto enunciazionale del dispositivo sullo spettatore.

Nella coppia traduttiva data da condensazione *versus* espansione, potremmo dire allora che il *teaser* è una strategia di apertura e dilatazione, se pensiamo ai prologhi depistanti come a forme di espansione narrativa, come ci insegna l'esempio dell'orsetto semibruciato della seconda stagione di *Breaking Bad*; mentre i *recap* appaiono come una forma di condensazione mirata, a diversi livelli e con diverse mire: sono locali e funzionali all'episodio, a volte anche riepilogativi della stagione in corso, oppure ancora rimemorativi di personaggi e situazioni occorsi in diverse stagioni della serie.

Facciamo un passo avanti, verso i legami transmediali. L'orsetto rosa fucsia diventa uno degli elementi di riconoscibilità della serie, in termini semiotici una "isotopia figurativa" (Greimas, Courtés 1979), in quanto uno dei motivi ridondanti nei *teaser* della seconda stagione. E ritorna come sineddoche, grazie all'occhio di vetro che Walter recupera nella sua piscina e che si terrà in casa e poi in valigia, nella stagione successiva. Ritroviamo l'orsetto anche nella copertina della serie a fumetti ripresa dalla serie tv (*Breaking Bad: All Bad Things*, 2013), quasi fosse un elemento essenziale dell'identità visiva<sup>35</sup> di *Breaking Bad*. Se rivediamo i *webisode* tra la prima e la seconda stagione, inoltre, eccolo apparire dietro la batteria suonata da Jesse nel microepisodio legato alla sua band (dal nome quasi impronunciabile) che dà il titolo al racconto: *TwaüghtHammër* (2009). Come dice l'autore-demiurgo Vince Gilligan in molte interviste, quello dell'orsetto è l'"occhio di Dio" sulle azioni di Walt, ma in quanto elemento giocato sul simbolico, chiaramente, apre la sfida delle interpretazioni tra i fan: per alcuni l'orsetto è un rinvio alla morte, dato il viso bruciato a metà, del nemico e del doppio di Walter, Gus Fring; per quel che vale, a mio avviso,

---

<sup>35</sup> Rinviamo a Floch 1995.

rappresenta invece una purezza perduta per sempre, legata all'infanzia, considerato anche il brutale trattamento riservato ai bambini da parte di personaggi negativi come Todd e dello stesso Walt/Heisenberg.

In modo simile ai cortissimi episodi per smartphone prodotti a fianco della serie *Lost* (*Lost: Missing Pieces*, distribuiti nel 2007-2008), in cui i personaggi interagivano in situazioni narrative di approfondimento rispetto al "già visto" sul piccolo schermo (Scolari 2013: 52), anche i primi cinque *webisode* di *Breaking Bad* raccontano delle *backstory* rispetto ai personaggi principali, come abbiamo detto più sopra. Il legame intermediale tra *webisode* e *teaser* della seconda stagione dato, banalmente, dal ritorno della figura dell'orsetto, è un'informazione trovata sull'enciclopedia *on line* della serie. Si tratta però di istruzioni figurative, che permettono delle ipotesi su quale sia in effetti il ruolo dei *webisode* nella costruzione del sapere dello spettatore. Forse l'orsetto è solo un *meme*, che passa nelle nuove narrazioni in modo transmediale, creando legami di continuità puramente visivi. Oppure è qualcosa di più intrigante, che ci mostra come le competenze dello spettatore si trasformano grazie alla condivisione delle conoscenze e all'intelligenza collettiva della rete di cui parla Jenkins (2006a). In ogni caso, i *webisode* non sono solo delle espansioni narrative, che servono a mappare lo *storyworld* della serie, ma anche delle riserve di indizi e di informazioni per la stagione in arrivo, nonché dei *punti di ingresso*, o meglio delle interfacce, nell'architettura dell'ecosistema seriale<sup>36</sup>. Come spiegano Innocenti e Pescatore:

Gli oggetti testuali della serie (episodi, recaps, *mobisodes*, *webisodes*, *minisodes*) permettono al fruitore di orientarsi all'interno di un'architettura informativa ad elevato grado di complessità, agendo da interfacce. Gli oggetti testuali modulano la relazione con l'utente dell'universo seriale, comportandosi come strumenti

---

<sup>36</sup> Si veda anche Innocenti, Pescatore, Rosati 2015.



di design dell'esperienza narrativa. (Innocenti, Pescatore 2011: 140)

Quando lo spettatore ha bisogno di informazioni più ampie rispetto al singolo episodio, e di collegamenti intertestuali più o meno raffinati, può cercare nella mappa globale fornita da *Breakingbad.wikia.com*, addentrandosi nei dettagli di un'enciclopedia di riferimento in accrescimento continuo in cui trova, tra l'altro, il recap (scritto) di tutti gli episodi della serie. È un modo di costruire dei "meta-saperi" che permettono di «organizzare conoscenze dell'universo narrativo sia relative ai singoli aspetti (identità e relazioni tra personaggi, avvenimenti e ambienti) sia di natura generale» (Innocenti, Pescatore 2011: 139).

### *Remix, mash up e altri oggetti mutanti*

Resta da indagare, molto rapidamente, il grande successo di pubblico "connesso" e produttivo<sup>37</sup> di *Breaking Bad*, che usando il ricco materiale testuale fornito dalla serie propone *remix* e rielaborazioni, reinterpretazioni e reworking, che vanno dal professionale all'amatoriale, dall'omaggio serissimo alla satira e alla parodia.

In social media come *Tumblr*, ad esempio, nelle *community* dedicate, proliferano immagini rielaborate dai fan dei personaggi principali, con fumetti, scritte in sovrimpressione a fotogrammi e altri giochi figurativi, o *gif* di montaggio verticale di fotogrammi con sentenze diventate virali, ad esempio la frase: «I am the one who knocks», detto da Walt alla moglie preoccupata; o la sua sfida «Say my name», rivolta nella serie a chi lo deve riconoscere come il nuovo *drug lord* Heisenberg: tutte frasi che, nelle varianti decontestualizzanti dei *prosumer*, spesso innescano dialoghi o situazioni deliranti. Più interessanti appaiono, per la ricerca in corso, dei video elaborati e sperimentali. Ad esempio quelli che si trovano nel blog *PressPlay* (su

---

<sup>37</sup> Rinviamo a Hills 2002; Boccia Artieri 2012.

*Indiewire*), e facilmente anche su YouTube<sup>38</sup>, in cui tutti i *teaser* della prima stagione, oppure quelli della seconda, sono montati in un'unica sequenza. Simili rimontaggi dei *teaser* sono stati commissionati anche da un sito di critica anglosassone, che ha chiesto contestualmente a una loro giornalista (che non conosceva la serie) di dare una propria lettura critica<sup>39</sup>, aprendo così a un racconto depistante e decostruzionista, che inneggia però alle qualità cinematografiche della serie. Dare continuità ai *teaser* è un modo di collegare tra loro tutti gli episodi che permette di evidenziare un elemento dello stile del racconto televisivo, sentito come innovativo anche dai fan.

Rispetto al modo 'cinematic' di *Breaking Bad*, ci sono *remixer* come Dave Bunting, per alcuni un "autore" a pieno titolo<sup>40</sup>, che pubblica su *PressPlay* lavori definiti "video essays", come "Gliding Over All: The Cinematography of *Breaking Bad*, Season 1"<sup>41</sup>. Sono remix video con titoli di testa, nei quali Bunting seleziona e cuce tra loro, con un montaggio lineare molto professionale, accompagnato dal sonoro e i dialoghi originali, le scene ritenute più 'cinematografiche'. Ecco allora i paesaggi del deserto in campo lungo e in *time lapse*, o le inquadrature sempre in *time lapse* usate per raccontare lo scorrere del tempo sulla città vista dall'alto, oppure i molti giochi a sorprendere lo spettatore con false soggettive innovative come quelle da dentro il bagagliaio, da sotto il pavimento (che diventa trasparente), dalla cassetta delle

---

<sup>38</sup> Per la prima e seconda stagione si veda: <http://blogs.indiewire.com/pressplay/sheila-omalley-breaking-bad>; per le stagioni terza e quarta: <http://blogs.indiewire.com/pressplay/sheila-omalley-breaking-bad-part-2> (entrambi visitati a giugno 2015).

<sup>39</sup> Si veda: <http://www.indiewire.com/2012/03/video-the-story-of-breaking-bad-as-told-by-its-opening-scenes-132281/>; <http://www.cinemablend.com/television/Art-Tease-Best-Breaking-Bad-Cold-Opens-58148.html> (entrambi visitati a giugno 2015).

<sup>40</sup> Si veda ad esempio J. Leyda, "Agency and Authorship in *Breaking Bad* Fan Remix Videos", 2013 (relazione tenuta a Salzburg, 12/12/2013, nel convegno *Auteur TV Conference*, pubblicato su [www.academia.edu](http://www.academia.edu)).

<sup>41</sup> Si veda anche "Gliding Over All: The Cinematography of *Breaking Bad*, Season 2", entrambi pubblicati su YouTube nel 2013.

lettere<sup>42</sup>. Più divertenti appaiono i molti remix video legati alle cinque stagioni di *Breaking Bad* che rinnovano le sequenze non solo grazie al montaggio in *loop* di alcune scene chiave, ma con pezzi musicali creati *ad hoc*. Ad esempio i remix prodotti da "placeboing" (aka Chris Lohr, videoremixer e musicista), che sono dei *recut video* in cui scene della prima e seconda stagione assieme, oppure della terza e quarta, sono montati a ritmo di una giaculatoria in stile *rap* costruita a partire dai dialoghi originali<sup>43</sup>. Alcuni di questi video sono raccolti da remixer come "Mr. Charlie", che in "Breaking Bad Full Remix (Season 1-5)" ripropone i due lavori e vi aggiunge un *recut video* firmato dal remixer Scott Andrew, che ha accettato la sfida e dimostra la propria competenza, sia nell'uso del software di montaggio, sia come *rapper*. "Heroic Simon" propone invece "Say My Name" (pubblicato nel 2014), un rapidissimo montaggio ripetitivo della scena con Walter White tratta dall'episodio omonimo della quinta stagione (ep. 7), al ritmo di una musica elettronica e delle voci remixate dalla serie, con inserti di altri episodi e uso dello *split screen* multiplo, commentato anche con la didascalia promozionale: «the first Hip-Hop single of the rap artist Heisenberg». Come si intuisce dagli esempi appena descritti delle performance in stile hip hop<sup>44</sup>, pubblicare *online* un video remix significa certo mettersi alla prova e "in vetrina" (Codeluppi 2015), ma vige anche una dinamica del *contest* nelle comunità di fan (Peverini 2010) per cui c'è chi lancia una sfida e chi subito la raccoglie, in una logica partecipativa (Jenkins 2006b) che contribuisce alla creazione di intere *playlist* di varianti individuali.

Su *YouTube* si trovano anche i più tradizionali formati di rimontaggio delle scene tagliate, dei *backstage* e degli errori di

---

<sup>42</sup> Un modo dello sguardo in oggettiva 'soggettivante' inaugurato al cinema da Tarantino con *Pulp Fiction* (1994).

<sup>43</sup> Si veda il canale di "Placeboing" su YouTube, con video come "Breaking Bad Remix (Seasons 1 and 2)", del 2012, e "Breaking Bad Remix (Seasons 3-5)", del 2014.

<sup>44</sup> Si veda, come esempio, "Breaking Bad Remix: Say My Name", di "overeasy (aka Edgar Camago)", pubblicato nel 2013.

recitazione. Ecco allora remix video come “Bloopers Breaking Bad Season 2- 3 -4 (all in one)” (del 2013), pubblicato da “Rodrigo Bittencourt”, che rilancia nella rete materiali messi a disposizione come extra nei DVD della serie o nei canali dedicati. Come accade per le altre serie tv contemporanee (Scaglioni 2006), molti remix si autodefiniscono come “fan tribute” e nel caso di *Breaking Bad* rimontano scene tratte dalle cinque stagioni dedicandole a un singolo personaggio, in modo da mostrarne l’evoluzione e le trasformazioni più evidenti (legate al corpo, all’abbigliamento, e alle reazioni a *turning point* narrativi), ad esempio in “Breaking Bad - The Evolution of Walter White”, oppure in “Breaking Bad - The Evolution of Jesse Pinkman” (entrambi di “VikramSingh NinoX”, del 2013).

Non potevano mancare, in questo elenco di prodotti crossmediali, i *recap* della serie. Su YouTube si trovano sia un trailer-recap ufficiale della prima stagione del network AMC, contenuto anche nel cofanetto DVD della seconda stagione, sia un trailer ufficiale della quinta stagione, e vanno accanto, senza soluzione di continuità, con prodotti dei fan come i lunghi *recap* targati “ReyCarpioVideos”, con molte scene ritenute rilevanti, ad esempio “Breaking Bad Season 1 Recap”, in cui la prima stagione è riassunta in due remix video da circa dieci minuti l’uno. A parte la lunghezza di questi ultimi esempi, vale per molti video remix l’apertura di nuove piste interpretative e la necessità di una conoscenza avanzata di abilità narrative, testuali e tecnologiche, come suggerisce Scolari:

From a cultural perspective, the excellent quality of many recaps and synchros shows us that the borders between the culture industry and fan culture are very blurry. There is a grey area where user-generated high-quality texts coexist with low-cost works produced by professionals. (Scolari 2013: 64)

## **Riflessioni sui remix, tra selezione e collezione**

Manovich (2015) discute l’idea di trasmissione di un messaggio nella rete, avvicinandosi alla proposta di *spreadability* (“diffondibilità”)

fatta da Jenkins, Ford, Green (2013) per contestare la presunta assenza di *agency* imputata ai fenomeni “virali” della rete e proporre una visione in cui i “messaggi” si muovono attraverso i siti, le persone e le piattaforme, accumulando discussioni e trasformandosi in qualcosa di nuovo<sup>45</sup>.

Questa idea di accumulo di discorsi e commenti, che espandono e ramificano il testo visivo e audiovisivo, potremmo anche dire che lo “stratificano” (Lotman 1984), si mischia con la riflessione su quell’insieme di ibridi testuali che Manovich chiama *remix*, proponendo che la tensione alla “deep remixability”<sup>46</sup> caratterizzi l’epoca attuale dei media digitali, anzi ne sia la tendenza estetica dominante.

Ragionando sui *social media*, Manovich apre alla differenza tra le pratiche di “selecting”, tese a creare una “collezione” attraverso una selezione mirata a tenere in memoria l’insieme delle scelte possibili, e quelle dette di “remixing”, che lavorano invece sulla simultaneità e l’immediatezza. Nella proposta di Manovich, il remixare ha a che fare con il modo sintagmatico, che lavora sulla messa in presenza degli elementi posti in relazione: «a composition that consist of previously existing part assembled, which is edited to create particular aesthetic, semantic, and/or bodily effects» (Manovich 2015: 142). Questo perché, spiega Manovich,

---

<sup>45</sup> Le proposte di Manovich restano una lettura interessante per chi si occupa di media contemporanei, ma presentano anche delle criticità come la sua riproposta di un vecchio modello informazionale della comunicazione. Manovich riattualizza termini come “emittente-messaggio-canale-ricevente”, che la semiotica contemporanea ha superato e complessificato a partire dagli anni Settanta, proponendo di lavorare sulle strategie testuali, sui modi discorsivi, le tattiche pragmatiche di decodifica rispetto alla previsione testuale di lettori modello, la dimensione passionale, ecc.

<sup>46</sup> Tradotta in italiano con un meno potente “assemblaggio profondo” in Manovich 2010.

When you listen to a music remix [or] watch a fan video, or use a software mashup, you usually don't wonder about all other songs, photos, videos, or data sources which could have been used. Instead, you are focused on the effect produced by the arrangement of parts that are present. (*Ibid.*)

Al contrario, nel selezionare con il proposito di una "collezione", secondo Manovich, si usa una logica paradigmatica (quella di un sistema o una struttura semiotica), nella quale le relazioni tra gli elementi presenti e quelli assenti diventa significativa:

A collection [...] is created by reduction of a set of all possible items [...] the order [...] is not important [...]. In the case of a collection, the defining relationships are those between the items that are present and other potential items that are absents". (Manovich 2015: 142)

"Selecting", in questo senso, pertiene a quella che altrove Manovich ha definito come la logica del "database" (Manovich 2001). Potremmo azzardare che le operazioni della citazione diretta e del campionamento che sono usate nei *recap* ufficiali di una serie e nei trailer, prodotti dallo staff della produzione televisiva, sono parte di questa logica della "selezione", da intendersi sempre come una operazione interpretativa al servizio della narrazione in corso. Mentre tutte le operazioni di manipolazione e reinterpretazione di frammenti testuali di una serie fatte dai fan che abbiamo incontrato, perfino nei casi dei lavori professionali sui *teaser*, appartengono alla logica dei *remix* più "sintagmatica", spuria e ludica<sup>47</sup>.

## Per concludere

Siamo partiti dalla sfida data dalla definizione di "western post-moderno" di una serie per molti aspetti indecidibile come *Breaking Bad*,

---

<sup>47</sup> Si veda anche Dusi 2015a.

che presenta un'intertestualità aperta e cangiante, tra serialità televisiva e cinema d'autore sia sul piano del contenuto (temi, figure, narrazioni, modi discorsivi) sia sul piano dell'espressione (modi del montaggio, della musica, delle inquadrature). Abbiamo visto all'opera dei meccanismi traduttivi e intertestuali diretti e indiretti, comparando il *pilot* e alcuni episodi delle sue cinque stagioni con *Il braccio violento della legge* di Friedkin e con *C'era una volta il West* di Leone. Del primo film la serie tv riprende l'ossessione personale del protagonista, e un gusto per il realismo documentario con dialoghi ridotti all'essenziale. Dal secondo, oltre a figure, temi e stilemi, *Breaking Bad* sembra riprendere il modo neorealista attento ai dettagli, nonché un più profondo meccanismo discorsivo di rottura dello schema delle attese, un gusto per l'inatteso e il capovolgimento parodico o la variante inaspettata.

Passando all'intermedialità, abbiamo descritto modi interdiscorsivi ibridati verso il videoclip, il videogioco, lo spot pubblicitario, in particolare nel segmento di apertura degli episodi detto *teaser*, che lavora nella serie a sospendere il sapere e a frastornare lo spettatore, anche in questo caso rompendo con i *clichés* e con le sceneggiature intertestuali depositate nella memoria culturale. Abbiamo visto come *Breaking Bad* apra all'innovazione intermediale, data non solo dall'ibridazione dei generi e della fiction seriale con il cinema, ma dal modo metadiscorsivo e da soluzioni innovative proposte lavorando sui bordi dei media e sulla loro porosità, grazie alle nuove tecnologie digitali.

Oltre ai *teaser* intermediali che diventano *prequel*, o funzionano come *flashback*<sup>48</sup>, o giocano nel *flashforward* che apre false piste narrative, abbiamo accennato ai *recap* come forma di condensazione, e

---

<sup>48</sup> Ad esempio all'inizio del primo episodio della quarta stagione ("Box Cutter"), quando apprendiamo che l'aiuto cuoco Gale aveva voluto fortemente Walter White nel laboratorio, e lo rivediamo in azione proprio quando la stagione precedente si era chiusa con il suo omicidio da parte di Jesse, su ordine di Walter.

ai *webisode* come a espansioni narrative<sup>49</sup>. Tutti prodotti seriali che servono a mappare lo *storyworld* della serie, e a fornire riserve di indizi e di istruzioni per gli spettatori. Ci siamo ritrovati a citare come fonti le *wiki* e le sinossi della serie dal sito ufficiale del network, da *Wikipedia* ecc., e a fare quindi i conti con le trasformazioni transmediali e crossmediali, tra continuità e discontinuità con lo *storyworld* e con gli stilemi della serie, elencando alcune pratiche dei *remixer*, per distinguere infine tra modi della selezione e modi della collezione.

Passando attraverso modi traduttivi e reinterpretativi, intertestuali e intermediali, transmediali e crossmediali, abbiamo cercato di identificare alcuni meccanismi di funzionamento degli attuali ecosistemi mediali seriali. Come spiega Mittel (2015: 314-316) sono modi “centripeti” o “centrifughi” dello *storytelling*, che vanno verso logiche di espansione o logiche di approfondimento; i nostri esempi su *recap* e *teaser* sono allora da intendersi come parte di un meccanismo più ampio della “complex tv” contemporanea, tra *retelling* e *cliffhanger*, ripetizione e innovazione, o meglio tra “ridondanza” e “suspence”. Questo vale sia rispetto ai punti di ingresso al sistema, che fungono da interfacce per lo spettatore e per l’analisi critica, e ci permettono di entrare nel mondo narrativo o seguire uno *storyline* oppure un’isotopia specifica, sia rispetto alle diverse pratiche, ai modi discorsivi e alle testualità, che a nostro avviso convivono, perfino nelle zone di conflitto interpretativo, rendendo vitale una forma di vita complessa e in evoluzione come una serie televisiva contemporanea.

---

<sup>49</sup> Nelle espansioni transmediali, abbiamo lasciato da parte la serie *spin-off* che riapre la vita di uno degli alleati più divertenti di Walter White, l’avvocato senza scrupoli Saul Goodman, *Better Call Saul* (2015-2016).



## Bibliografia

- Barrette, Pierre - Picard, Yves, "The Style and Reception of *Breaking Bad*. Breaking the Waves", *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*, Ed. David P. Pierson, Plymouth (GB), Lexington Books, 2014: 121-138.
- Bernardelli, Andrea, "Introduction. The Concept of Intertextuality Thirty Years On: 1967-1997", *Versus*, 77/78 (1997): 3-22.
- Bisoni, Claudio, "Il funzionamento dei recap: dal riassunto all'interfaccia", *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Eds. Claudio Bisoni - Veronica Innocenti, Modena, Mucchi Editore, 2013: 141-151.
- Boccia Artieri, Giovanni, "Cinema e pubblici connessi. Narrazioni transmediali *grassroots* nell'era post-convergenza", *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Ed. Federico Zecca, Milano-Udine, Mimesis, 2012: 255-270.
- Bolter, Jay - Grusin, Richard, *Rimediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1999, trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.
- Bruni Piga, Emanuela, "Il personaggio seriale", *Narrare al tempo della globalizzazione*, Ed. Stefano Calabrese, Roma, Carocci, 2016: 59-74 (in corso di stampa).
- Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Roma-Bari, Laterza, 1989.
- Checaglini, Chiara, *Breaking Bad. La chimica del male: storia, temi, stile*, Milano-Udine, Mimesis, 2014.
- Codeluppi, Vanni, *Mi metto in vetrina. Selfie, Facebook, Apple, Hello Kitty, Renzi e altre vetrinizzazioni*, Milano-Udine, Mimesis, 2015.
- D'Agnolo Vallan, Giulia, *William Friedkin*, Torino, Torino Film Festival-Ass. Cinema Giovani, 2003.
- Davidson, Drew, et al., *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*, Pittsburgh, PA, ETC Press, 2010.

- De Fornari, Oreste (ed.), *Tutti i film di Sergio Leone*, Milano, Ubulibri, 1984.
- De Giusti, Luciano (ed.), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.
- Donati, Roberto, *Sergio Leone. America e nostalgia*, Bologna, Falsopiano, 2004.
- Dusi, Nicola, "Remixing Movies and Trailers Before and After the Digital Age", *The Routledge Companion to Remix Studies*, Eds. Eduardo Navas - Owen Gallagher - Xtine Burrough, New York, Routledge Companions, 2015a: 154-165.
- Dusi, Nicola, *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis, 2015b.
- Dusi, Nicola - Spaziante, Lucio (eds.), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.
- Eco, Umberto, "Tipologia della ripetizione", *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Ed. Francesco Casetti, Venezia, Marsilio, 1984: 19-36.
- Elleström, Lars (ed.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, London-New York, Palgrave MacMillan, 2010.
- Floch, Jean-Marie, *Identités visuelles*, Paris, PUF, 1995, trad. it., *Identità visive*, Milano, Franco Angeli, 1996.
- Fontanille, Jacques, *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015.
- García, Alberto N., "Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance", *Emotions in Contemporary TV Series*, Ed. Alberto N. García, London-New York, Palgrave Macmillan, 2016: 52-70.
- Genette, Gérard, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997.
- Gray, Jonathan, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York – London, New York University Press, 2010.
- Greimas, Algirdas J. - Courtés, Joseph (eds.), *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979.

- Grignaffini, Giorgio, *I generi televisivi*, Roma, Carocci, (nuova ed.) 2012.
- Grosoli, Marco, "Ai limiti del tempo compresso", 2014, [www.filmidee.it/archive/39](http://www.filmidee.it/archive/39), online (ultimo accesso 30/06/2015).
- Hills, Matt, *Fan Cultures*, London - New York, Routledge, 2002.
- Hjelmslev, Louis, "La stratification du langage", *Word*, 2-3 (1954), ora in *Essais Linguistiques*, København, Nordisk Sprog- og Kulturforlag, 1959; trad. it. parz. *Saggi di linguistica generale*, Parma, Pratiche, 1981.
- Rajewsky, Irina O., "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermedialités*, 6 (2005): 43-64.
- Innocenti, Veronica – Pescatore, Guglielmo, "Architetture dell'informazione nella serialità televisiva", *IMAGO*, 3 (2011): 135-144.
- Innocenti, Veronica - Pescatore, Guglielmo - Rosati, Luca, "Converging Universes and Media Niches in Serial Narratives. An Approach through Information Architecture", *Media Convergence Handbook. Firms and User Perspectives*, Vol. 2, (Eds.) Lugmayr, Artur - Dal Zotto, Cinzia, Springer, 2015: 1-18.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006a, trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
- Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006b, trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, Franco Angeli, 2008.
- Jenkins, , Henry, "Transmedia 202: Further Reflections", *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2011, [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html), online (ultimo accesso 30/01/2014).
- Jenkins, Henry – Ford, Sam – Green, Joshua, *Spreadable media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013, trad. it. *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Rimini, Apogeo-Maggioli, 2013.

- Koepsell, David R. - Arp, Robert, "Introduction. A Fine Meth We've Gotten Into", *Breaking Bad and Philosophy: Badder Living through Chemistry*, Eds. David R. Koepsell - Robert Arp, Chicago, Carus Publishing Company, 2012: V-IX.
- Landau, Neil, *The Tv Showrunner Roadmap*, Burlington (MA), Focal Press, 2014, trad. it. *Showrunner. Grandi storie, grandi serie*, Roma, Dino Audino, 2015.
- Lavery, David, "Bad Quality: Breaking Bad as Basic Cable Quality TV", *Critical Studies in Television*, 2009, <http://www.criticalstudiesintelelevision.com/index.php>, online (ultimo accesso 30/06/2015).
- Lotman, Juri M., *O semiosfere*, "Trudy po znakovym sistemam", Tartu, 1984, trad. it. *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio, 1985.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 2001, trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- Manovich, Lev, *Software Culture*, Milano, Olivares, 2010.
- Manovich, L., 2015, "Remix strategies in social media", *The Routledge Companion to Remix Studies*, Eds. Eduardo Navas – Owen Gallagher – Xtine Burrough, New York, Routledge Companions, 2015: 135-153.
- Mariniello, Silvestra, "L'intermedialità dieci anni dopo", *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Ed. Luciano De Giusti, Venezia, Marsilio, 2008: 21-36.
- Marrone, Gianfranco, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Torino, Einaudi, 2001.
- Martin, Sara, "Costruzione dell'immaginario seriale", *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Ed. Sara Martin, Udine-Milano, Mimesis, 2014: 9-18.
- Id., "La poetica degli spazi di *Breaking Bad*", *Series. International Journal of TV Serial Narratives*, 1.2 (2015): 151-158.
- Menarini, Roy, *William Friedkin*, Milano, Il Castoro Cinema, 2002.
- Id., "Schermi profondi: lo spazio della narrazione tra cinema e televisione", *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo*.

- Eterotopie, personaggi, mondi*, Ed. Sara Martin, Udine-Milano, Mimesis, 2014: 19-24.
- Metz, Christian, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck, 1991, trad. it. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Ed. Scientifiche Italiane, 1995.
- Mittell, Jason, *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York - London, Routledge, 2004.
- Id., "Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory", *Intermediality and Storytelling*, Eds. Marina Grishakova - Marie-Laure Ryan, New York, De Gruyter, 2010: 78-98.
- Id., *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York - London, New York University Press, 2015.
- Navas, Eduardo, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Wien, Springer-Verlag, 2012.
- Pethő, Ágnes, *Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2011.
- Peaverini, Paolo, "La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi", *Open Cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Eds. Emiliana De Blasio - Paolo Peaverini, Roma, Fondazione Ente dello Spettacolo, 2010: 17-71.
- Sacchi, Emanuele, "Just like a movie", 2014, [www.filmidee.it/archive/39](http://www.filmidee.it/archive/39), online (ultimo accesso 30/06/2015).
- Saldre, Maarja - Torop, Peeter, "Transmedia Space", *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, Eds. Indrek Ibrus - Carlos A. Scolari, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2012: 25-44.
- Sánchez-Baró, Rossend, "Uncertain Beginnings: *Breaking Bad*'s Episodic Openings", *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*, Ed. David P. Pierson, Plymouth (GB), Lexington Books, 2014: 139-154.
- Scaglioni, Massimo, *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano, Vita e Pensiero, 2006.
- Scaglioni, Massimo - Grasso, Aldo (eds.), *Televisione convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, Milano, RTI, 2010.
- Scolari, Carlos A., "Lostology: Transmedia Storytelling and Expansion/Compression Strategies", *Semiotica*, 195 (2013): 45-68.

- Smith, Murray, *Engaging Character: Film, Emotion, and the Cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995.
- Stellino, Alessandro, "Al Massimo, ottima televisione", 2014, [www.filmidee.it/archive/39](http://www.filmidee.it/archive/39), online (ultimo accesso 30/06/2015).
- Torop, Peeter, *Total'nyj perevod*, Tartu, Tartu University Press, 1995, trad. it. *La traduzione totale*, Rimini, Guaraldi, 2001; nuova trad. Milano, Hoepli, 2010.
- Uva, Christian, *Sergio Leone. Il cinema come favola politica*, Roma, Fondazione Ente dello Spettacolo, 2013.
- Wolf, Werner - Bernhart, Walter (eds.), *Framing Borders in Literature and Other Media*, Amsterdam-New York, Rodopi, 2006.
- Zecca, Federico, *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*, Udine, Forum, 2013.

## L'autore

### Nicola Dusi

Nicola Dusi insegna *Linguaggi intermediali* all'Università di Modena e Reggio Emilia, Dipartimento di Comunicazione ed Economia. Si occupa di teoria e analisi del cinema, di serialità televisiva, di media digitali, e in particolare delle relazioni traduttive tra arti e media. Collabora con numerose riviste italiane e internazionali. Ha curato numeri monografici dedicati alla traduzione intersemiotica (*Versus*, 2000); all'adattamento cinematografico (*Iris*, 2004); alle performance urbane (*E/C*, 2008); all'intermedialità della danza (*Degrés*, 2010). Tra le sue pubblicazioni, il volume *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema e pittura* (Utet, 2003); *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni* (Mimesis, 2014); e le curatele *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità* (con L. Spaziante, 2006); *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana* (con G. Marrone, G. Lo Feudo, 2007); *Destini del sacro. Discorso religioso e semiotica della cultura* (con G. Marrone, 2008); *Matthew Barney. Polimorfismo, multimodalità, neobarocco* (con C. G. Saba, 2012). Per

Mimesis ha recentemente pubblicato il volume *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*.

Email: nicolamaria.dusi@unimore.it

## **L'articolo**

Data invio: 31/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

## **Come citare questo articolo**

Dusi, Nicola, "Intertestuale, intermediale e crossmediale, e il gusto dell'inatteso, in *Breaking Bad*", *Between, Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>