

SERIALITÀ

Viviamo tempi seriali

Tempo e racconto nelle serie tv.

di [Massimiliano Coviello](#) – 17 Giugno 2019



*"What unites people? Armies?
Gold? Flags? Stories.
There's nothing in the world more powerful than a good story.
Nothing can stop it. No enemy can defeat it.
And who has a better story..."*
(Tyrion Lannister nel
Season finale di *Game of Thrones*)

Vi siete mai chiesti quanto tempo è necessario per completare la visione di *Game of Thrones*? Otto stagioni, distribuite tra il 2011 e il 2019, per un totale di settantatré episodi, ciascuno con una durata compresa tra i cinquantadue e gli ottantadue minuti. Ci viene in soccorso il sito web [Tiii.me](#), un vero e proprio motore di ricerca del tempo trascorso a guardare le serie tv: basta avviare la ricerca, selezionare le stagioni e attendere i pochi secondi necessari affinché il contatore possa ultimare il suo calcolo. Ebbene, nel caso di *Game of Thrones* sono necessari più di tredici giorni di visione continuativa, un giorno in più rispetto a *Lost* (2004-2010), l'altro durevole racconto seriale che ha segnato il primo decennio del nuovo millennio. In entrambe le serie la lunga durata è funzionale alla costruzione e all'allestimento di un mondo (Boni 2017)

all'interno del quale possono dipanarsi svariate linee narrative, ciascuna legata alle vicende di uno o più personaggi.

Ma il guardare non è l'unica attività cognitiva collegata alla fruizione di serie tv: alla visione degli episodi si aggiungono svariate forme di interazione con il racconto.

Infatti, alle storie si affiancano le passioni dei fan e dei semplici spettatori che alimentano il loro piacere seriale attivando sul web dei processi partecipativi, votati ad aumentare l'intelligibilità dei mondi seriali e al contempo ad interagire con essi e con i personaggi che li abitano. Si pensi alla pleora di commenti sui social media e al rischio costante di spoiler, alla creazione di meme, fan art, fan page e parodie; alla produzione di una molteplicità di paratesti orientativi come i riepiloghi sui blog, i video esplicativi, le pagine di approfondimento basate sul software collaborativo wiki, le mappature dei mondi raccontati. Tutta questa produzione discorsiva è un supporto per districarsi nella complessità narrativa, ma al contempo la accresce e la prolunga in altri contesti.

Per restituire parte della consistenza dei processi dal basso che hanno riguardato le due serie tv appena menzionate – e dunque del tempo che trascorriamo assieme alla serialità – si può ricordare [Lostpedia](#), l'enciclopedia collaborativa dedicata all'universo di *Lost*, che nella versione inglese conta più di settemila pagine. Oppure si può fare riferimento all'elevato numero di [interazioni](#) sui social network (oltre un milione, distribuite su un contesto internazionale grazie alla trasmissione in simulcast in circa duecento paesi) generatesi a partire dall'ultima stagione di *Game of Thrones*. Inoltre, il diffuso malcontento dei fan sulla sua qualità e sugli errori di sceneggiatura è sfociato in una [petizione](#), che ha superato il milione di firme, per chiedere ad HBO di produrre un remake dell'ottava stagione.

All'interno dell'attuale panorama audiovisivo la serialità si muove agilmente tra molteplici dispositivi di fruizione, configurandosi come un formato trans e crossmediale capace di espandere il racconto, dilatare l'intrattenimento e stimolare l'interesse delle audience al di là del tempo e dello spazio dedicato alla fruizione del singolo episodio o dell'intera stagione. Nei quindici anni compresi tra l'uscita di *Lost* e la fine di [Games of Thrones](#) la serialità non ci ha mai lasciati soli: in questo lasso temporale tante altre trame, una miriade di mondi e personaggi hanno scandito il tempo trascorso davanti e tra gli schermi.

Quali sono le dinamiche che regolano i rapporti tra l'evolversi dei racconti seriali e le modalità della loro fruizione? Esistono almeno due grandi modelli che corrispondono ad altrettante logiche distributive: la prima è caratterizzata da strategie distensive che organizzano la visione degli episodi all'interno di lassi temporali predeterminati, per poi

garantirne, dopo la premiere, lo streaming online; la seconda è una logica intensiva, basata sulla disponibilità immediata dell'intera stagione e sulla possibilità, concessa allo spettatore abbonato alle piattaforme di video on demand (VOD), di organizzare autonomamente le sessioni di visione.

L'ottava stagione di *Games of Thrones*, come le precedenti, è stata distribuita, nel rispetto delle strategie della HBO, con una cadenza settimanale, escludendo la possibilità di un *binge watching* (nell'attesa, in tanti hanno scelto di rivedere le stagioni precedenti) e dunque "costringendo" gli spettatori a rispettare la consuetudine dell'appuntamento fisso e a confrontarsi con un durata che avvicina il singolo episodio ad un lungometraggio. Insomma, **l'ultima stagione dell'imponente epopea fantasy ideata da David Benioff e D.B. Weiss è simile a una saga cinematografica**, in cui le passioni si intensificano durante la visione dei sei capitoli, l'attesa per il gran finale si fa spasmodica ma al contempo già si presagiscono nuovi percorsi narrativi, possibili spinoff, prequel e sequel.

Sul versante delle logiche intensive, a partire dagli anni dieci del nuovo millennio, l'ingresso di Netflix nel mercato della produzione e distribuzione online di contenuti audiovisivi (l'azienda nasce nel 1997 come attività di noleggio di dvd e videogames) ha foraggiato sia il processo di espansione del tempo della fruizione seriale, arricchendolo, come già avveniva con la presenza dei cofanetti in dvd, di re-visioni e di fermi-immagine, sia l'emancipazione dai vincoli lineari del palinsesto televisivo.

Se il tempo che trascorriamo in compagnia delle serie tv è sempre più cospicuo allora livelli temporali che legano i testi seriali ai processi produttivi e alla loro fruizione sembrano approssimarsi «all'estensione del tempo vissuto, con l'ambizione non solo di riprodurlo, ma anche di imporgli una struttura e un'articolazione, e di attribuirgli un senso e un valore» (Bandirali, Terrone 2012, p. 36). Per comprendere le forme di esperienza del tempo che le serie tv producono, è necessario spostarsi dalle relazioni temporali che, a livello delle performance di visione, legano le strategie distributive dei broadcaster alla fruizione spettatoriale a un piano ermeneutico e prendere in considerazione il rapporto tra le configurazioni del tempo raccontato e i loro effetti sul tempo vissuto (Montani 1999). **Quali sono i modelli di comprensione del tempo offerti dalle strutture narrative sperimentate nelle serie tv?** Quali sono le modalità che permettono al racconto seriale di insinuarsi nell'immaginario contemporaneo, alimentandolo creativamente oppure anestetizzandolo attraverso stereotipi?

Complex tv, è la categoria teorica introdotta da Jason Mittell (2017) per analizzare i cambiamenti avvenuti nello *storytelling seriale* a partire dal 2001 e i cui prototipi si

possono ritrovare già negli anni novanta. **Nelle serie tv complesse la struttura a episodi, originariamente chiusa e autosufficiente, si ridefinisce in accordo a una narrazione seriale aperta, sempre in crescita e potenzialmente infinita.** La complessità delle tecniche narrative adottate favorisce il coinvolgimento perché è finalizzata a costruire una temporalità non lineare, ad approfondire l'evoluzione dei personaggi e ad incorporare elementi transmediali.

Grazie alla sua complessità la serialità contemporanea ha abituato i suoi spettatori a continui rimaneggiamenti del tempo del discorso. I processi di alterazione dei flussi temporali possono produrre degli effetti di avvicinamento del tempo del discorso (la struttura temporale adoperata per raccontare la storia) a quello del racconto (il lasso temporale necessario per esporre la storia e fruirlo). La serie *24* (2001-2010) basa la sua tenuta narrativa su un effetto di tempo reale: ogni stagione racconta una serie di eventi che si svolgono nelle ventiquattro ore di una giornata, mentre la singola puntata copre un'ora della vita dell'agente Jack Bauer, impegnato a sventare attacchi terroristici, e la sua durata è pari a sessanta minuti. L'aderenza tra i flussi temporali (la storia, ovvero il modo in cui il tempo trascorre all'interno della cornice diegetica, il discorso e il racconto) è inoltre amplificata dalla presenza di un timecode sovrainpresso alle immagini, che scandisce il passare del tempo del racconto e quello della durata effettiva dell'episodio, e dall'utilizzo di *split screen*, attraverso i quali è possibile osservare più eventi nel loro contemporaneo svolgimento (Innocenti, Pescatore 2008, pp. 35-36).

L'aderenza della serialità al tempo vissuto non è generata solo da espedienti formali finalizzati alla creazione di un'aderenza cronologica. **Più profondi sono i parallelismi che si instaurano tra gli universi finzionali e la loro capacità di fornire delle chiavi di comprensione del mondo dell'agire e del patire quotidiano.** *House of Cards* (2013-2018) e *Homeland* (2011-) non solo si ispirano a fatti cronaca ma sviluppano delle prefigurazioni delle tematiche geopolitiche, legate alla lotta al terrorismo su scala globale e all'affermarsi di politiche securitarie, che attanagliano il nostro presente. In seguito alla scomparsa improvvisa e inspiegabile di una parte della popolazione mondiale, i protagonisti *The Leftovers* (2014-2017) tentano strenuamente di restituire un senso alle loro esistenze, fornendo così un modello di rifigurazione dell'esperienza memoriale legata al trauma del lutto.

La serialità più recente ha sperimentato forme estreme di configurazione narrativa del tempo, introducendo personaggi incapaci di orientarsi compiutamente tra i livelli temporali, eppure impegnati nella ricerca di informazioni sul passato, a caccia di una verità opaca da portare alla luce. Elliot Alderson, il protagonista di *Mr. Robot* (2015-)

affetto da disturbi mentali, compie azioni di hackeraggio non solo contro le grandi multinazionali ma anche sul tempo. La ripetitività in cui è compressa la vita degli androidi in *Westworld* (2016-) viene interrotta grazie alla comparsa di errori di programmazione che introducono delle deviazioni dalle story line pre-configurate. Il detective Wayne Hays, narratore principale e protagonista della terza stagione di *True Detective* (2014-), anche a causa di una malattia che divora la sua memoria, è costretto a ricordare il caso investigativo che ha segnato la sua vita privata e professionale attraverso molteplici finestre temporali. In bilico tra flashback e flashforward, segnalati da un cambio nel formato dell'inquadratura, la protagonista di *Homecoming* (2108-) Heidi Bergman è alla ricerca dei suoi ricordi, legati a un'attività di counseling presso una struttura para-governativa che ospitava i reduci di guerra affetti da disturbi provocati da stress post-traumatico. Questi personaggi e i mondi che essi abitano chiedono allo spettatore uno sforzo interpretativo, un'azione riflessiva, per districarsi tra passato e presente, tra ricordi e falsi ricordi.

Le serie tv complesse non hanno solo l'ambizione di riprodurre le complicazioni della realtà quotidiana e le stratificazioni di cui è composto il tempo vissuto: la loro tendenza ad espandersi e a procrastinare la fine, ad avere una forma aperta e disponibile alle contaminazioni prodotte dagli spettatori, contribuisce ad arricchire l'immaginario e gli orizzonti di senso della contemporaneità.

Per comprendere il nostro tempo abbiamo bisogno che questo venga raccontato. Nel *Season finale* di *Game of Thrones* Tyrion, di fronte ad un consiglio composto dai nobili sopravvissuti di Westeros, propone Bran Stark come nuovo re: un ragazzo menomato, che porta sul suo corpo le tracce del passato ma soprattutto un veggente, saggio custode della memoria di un mondo intero e di tutte le sue storie. Solo riattivando la memoria sarà possibile costruire nuove aspettative per il presente e rivolgersi verso il futuro: come Arya che sceglierà di salpare alla volta delle terre ignote oltre il Continente occidentale, o come Jhon che, assieme al Popolo libero, farà ritorno nelle terre selvagge oltre la Barriera.

Riferimenti bibliografici

L. Bandirali, E. Terrone, *Filosofia delle serie tv, Dalla scena del crimine al Trono di Spade*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

M. Boni, a cura di, *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017.

V. Innocenti, Pescatore G., *Le nuove forme della serialità televisiva Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008.

J. Mittell, *Complex tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, a cura di F.

Guarnaccia e L.Barra, Minimum Fax, Roma 2017.

P. Montani, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Guerini e Associati, Milano 1999.